

شهاب عباسی و سیاوش مفیدی را سال‌هاست به عنوان بازیگران طنزی می‌شناسیم که تجربیات مختلفی را با یکدیگر از سر گذرانده‌اند. بختیاری درباره علت استفاده از این دو زوج هنری در کنار هم توضیح می‌دهد: «سری قبلی را شهاب عباسی به عنوان تک مجری به عهده داشت اما این سری، سیاوش مفیدی هم به عنوان پارت‌نر هنری اضافه شد»



عبور از «آب و آتش»



مسابقات گروهی تلویزیونی، یکی از قالب‌های جذاب برنامه‌سازی تلویزیونی است که گاهی سوالی، برخی اوقات ترکیبی از سوالات و ورزش و گاهی هم ورزش محض هستند. معروف‌ترین مسابقاتی که در آن حرکت و مهارت‌های ورزشی در اولویت بودند و گاهی نیز سوال‌هایی قبل از شروع رقابت میان گروه‌ها می‌پرسیدند، «مسابقه بزرگ»، «سیمرغ»، «مسیر طلایی»، «چند درجه» و «سرزمین دانایی» بود که این آخری تا حدود زیادی مبنای آن کاوشگری و جست‌وجوی علمی بود. اخیراً نیز شاهد مسابقه «آب و آتش» از تلویزیون و شبکه‌نسیم به تهیه‌کنندگی غلامرضا بختیاری و با اجرای سیاوش مفیدی و شهاب عباسی هستیم.

این دو بازیگر - مجری سال‌هاست که با رفاقت و همکاری با یکدیگر زیر و بم رفتاری یکدیگر را می‌شناسند و این رفاقت روبه‌روی دوربین دیدنی است. هرکدام از این مجریان در مسابقه سرپرستی یک گروه را با رنگ‌های مجزا به عهده می‌گیرند و در طول مسابقه به طرفداری از گروه خودشان با یکدیگر کُری می‌خوانند و به این شکل فضای مسابقه را جذاب‌تر می‌کنند. نظیر این مسابقات را زیاد در تلویزیون دیدیم و شنیدیم و این غیرقابل انکار است. اما به گفته تهیه‌کننده‌اش غلامرضا بختیاری، طراحان مسابقه پس از دیدن چند مسابقه و ترکیب آن با امکانات موجود، این مجموعه مسابقه و آنچه را که حالا روی آنتن تلویزیون می‌بینید، طراحی کردند.

شروع «آب و آتش» با عبور از موانع

در این مسابقه که در حال حاضر فصل سوم آن را روی آنتن می‌بینیم، پس از راستی‌آزمایی از ۱۳۰۰ نفر ثبت‌نام‌کننده، در نهایت ۵۲ گروه شش نفره به مسابقه راه یافتند که با ۱۲ مرحله عبور از موانع، عبور از کیسه بوکس، موانع طنابی، سطح شیب‌دار، حوضچه گل، برج ارتفاع و... با داوری علیرضا احمدی وارد رقابت‌های پرچالش می‌شود.

مراحل آبی و خاکی «آب و آتش»

مسابقه آب و آتش شامل دو مرحله آبی و یک مرحله خاکی است. مرحله‌ای که هر کدام چند مانع بزرگ را در خود جا داده و فضا را برای گذر شرکت‌کنندگان، مهیج کرده‌است. هر بخش از مسابقه قوانینی برای شرکت‌کنندگان دارد. در دکور جدید، دو حوضچه بازی ساخته شده که مراحل بازی‌ها در آنجا انجام می‌شود و کار را برای تصویربرداری مناسب‌تر کرده‌است. در این فصل، هم سرعت عمل شرکت‌کنندگان گروه افزایش یافته و هم جانمایی دوربین‌ها دقیق‌تر صورت گرفته تا با ثبت تمام لحظات، هیجان بیشتری به مخاطب منتقل شود.

غلامرضا بختیاری درباره آنچه موجب شده تهیه‌کنندگی این مسابقه را به عهده بگیرد، می‌گوید: «من سر برنامه «چند درجه» که ترکیبی از ۳۰ تا ۳۵ رشته ورزشی و هیجان‌انگیز از جمله پاراگلایدر، غواصی، پاراموتور، سقوط آزاد، پاراموتور، فلای بورد، کایت بورد، موتور کراس و دوچرخه‌سواری تریال

بررسی و بومی‌سازی حدود ۲۰ مسابقه جهانی برای «آب و آتش»

او درباره شکل و شیوه طراحی این مسابقه می‌گوید: «برای طراحی مراحل این مسابقه، حدود ۲۰ مسابقه مختلف جهانی را بررسی و برای

بود، با مسابقات جهانی آشنا شدم و خودم هم سابقه پاراگلایدر و غواصی دارم، بنابراین، تصمیم گرفتم، تهیه‌کنندگی این کار را به عهده بگیرم. به هر حال از آن تجربیات قبلی برای ساخت دکور آب و آتش استفاده کردم.»



شرکت‌کنندگان بومی‌سازی کردیم و با توجه به شرایط جسمانی، توانایی و قابلیت‌های شرکت‌کنندگان، مراحل آن را طراحی کردیم. به عبارتی ما شاید از بازی‌ها الهام گرفته باشیم، اما مراحل مختلف این مسابقه از ترکیب ۱۲ مسابقه مختلف است و حتی دو بازی پشت سرهم نداریم که شما جای دیگری دیده باشید. همچنین ایمن‌سازی تجهیزات هم به صورت کامل و دقیق انجام شده‌است. در سری قبل تجهیزات ما خیلی باهم فاصله داشت، اما این سری فهمیدیم باید مسابقات را پیوسته بگذاریم، چون هم سرعت مان بالا می‌رفت و هم جذابیت کار بیشتر می‌شد. در تمام مسابقات به جز یک یا دو مورد جزئی اتفاق خاصی نداشتیم، چون هم خودمان امتحان کردیم و هم تجربیات قبلی ما در استانداردسازی به کمک آمد.»

این تهیه‌کننده تلویزیونی ادامه می‌دهد: «فراخوان شرکت در مسابقه از طریق تلویون انجام شده و از میان ۱۳۰۰ شرکت‌کننده برای مسابقه، راستی‌آزمایی صورت گرفت که حدود ۵۰۰ نفر انتخاب شدند و در نهایت ۵۲ گروه شش نفره به این فصل از مسابقه رسیدند و گروه‌ها بعد از طی کردن ۱۲ بازی به مرحله نهایی رسیدند.»

این تهیه‌کننده یادآوری می‌کند که در هر گروه، گزینش افراد مناسب برای هر مرحله با توجه به توانایی بدنی، هوش و سرعت عمل صورت می‌گیرد و شرط لازم برای موفقیت و راهیابی به دور بعدی مسابقه است. همچنین بازی‌ها طوری طراحی‌ها شده‌بود که اینها باید یکدیگر را می‌شناختند و در