عالم آثار سوري يبتكر تصاميم ألعاب كرتونية من آثار بلاده(صور)

تخطى عالم الآثار السوري، فاروق سايس، حدود المكان للتعريف بمواقع بلده الأثرية والتراثية ، فابتكر تصاميم كرتونية تفاعلية تجسد أهم المواقع الأثرية في البلاد.

وقال سايس خريج كلية الآثار، في تصريحات له إن هدفه من اللعبة تحفيز الطفل على التفكير بطريقة عمل المهندسين (فن العمارة والبناء)، ومساعدته على تطوير تفكيره والمحاكاة العقلية لما يلمسه بين يديه.

التصاميم الكرتونية التي صنعها سايس كمشروع استثماري صغير يدر عليه ربحا معقولا، أعده بتقنيات سهلة الاستخدام للتركيب وفق طريقة القص واللصق، وتهدف لتنمية القدرات العقلية والذهنية عند الطفل، وتحفز المهارات على التركيز والتعريف بتفاصيل فنون العمارة في المواقع الأثرية السورية، كما تدفع للبحث عن قراءة المزيد حول الموقع الذي أنجزه الطفل.

ويعد المشروع عمل ترويجي للمناطق الأثرية في سورية حيث وصلت إلى عدد من الدول العربية الأوروبية، وحتى أستراليا ودول القارة الأمريكية.

ورغم أن شريحة الأطفال هي أولى الشرائح المستهدفة في أعمال الشاب الآثاري سايس، إلا أن الأمر ما لبث أن تطور متجاوزا حاجز العمر، لتصبح أعماله مطلوبة في المعاهد والجامعات ذات الاهتمام.

وتتألف التصاميم من أطباق كرتون مرقمة للتركيب وفق مخطط مرفق معها، وشملت على العديد من المواقع الأثرية، منها قلعة الحصن، قوس النصر، تترابيل تدمر، حيث يقوم الطفل ببناء الموقع الأثري بتقنيات (القص والطي واللصق) خطوة بخطوة، ليتشكل بالنهاية نموذج متكامل للموقع، مع مراعاة أدق تفاصيل في شكل وهيكلية المواقع الأثرية.

وأضاف سايس أنه وفريقه من مهندسين مدنيين ومعماريين، استغرقوا سنوات في هذه الأعمال حتى رأت النور، ليتسنى توجيهها للطفل بالشكل الأمثل، معتبراً إياها مشروعا ثقافيا ترفيهيا تعليميا يروج للمواقع الأثرية السورية.

وللشاب المتخصص بالآثار، فاروق سايس، العديد من المشاركات المحلية والخارجية، ومنها الشهر المنصرم، في معرض "إكسبو الشارقة" في دولة الإمارات، وسبقها معرض في دولة الكويت، ويتحضر للمشاركة العام المقبل في المعرض الدولي للكتاب في مصر.