JAEGER-LECOULTRE

تُقدّم لكم

مصمِّم الألعاب
زين ميمون

علاقة تعاون جديدة في إطار برنامج "ما أبدعته يد الصانع - ™MADE OF MAKERS" من جيجر- لوكولتر
احتفالًا بمرور 200 عام في عالم صناعة الساعات الراقية

النقاط الرئيسية:

- **إعادة ابتكار الفن العاشر:** سرد قرابة 200 عام من تاريخ صناعة الساعات الراقية عبر ألعاب الفيديو؛ الوسيلة المميّزة في القرن الحادي والعشرين
- **زين ميمون:** تعاون فريد مع مصمِّم ألعاب فيديو هنديّ صاعد، تتسم سرديّاته الأصيلة بالقدرة على إثارة المشاعر وتحفيز التفكير العميق
- **منظور جديد لإرث جيجر- لوكولتر:** يغدو اللاعب بطل الحكاية، فيما يُشكِّل تاريخ الدار ومصنعها - المُحتَرَف مسرح الأحداث، لتبقى صناعة الساعات هي التحدّي الأسمى

تكشف جيجر- لوكولتر عن أحدث تعاوناتها ضمن برنامج "ما أبدعته يد الصانع - MADE OF MAKERS™": لعبة فيديو جديدة من ابتكار مصمِّم الألعاب الهنديّ زين ميمون. وتُمثِّل هذه اللعبة الفن العاشر، حيث تُعيد سرد مسيرة جيجر- لوكولتر الممتدة لنحو 200 عام في صناعة الساعات الراقية عبر الوسيلة التفاعلية الجذابة لفنّ يجسّد روح القرن الحادي والعشرين بامتياز.

الدفع بحدود الفنون الكلاسيكية إلى ما هو أبعد وأرقى

يستمد برنامج "ما أبدعته يد الصانع - ™Made of Makers" حضوره وفعّالياته من أوجه التشابه بين عالم صناعة الساعات وعالم الفن، ويقوم بتعزيز التعاون مع الفنانين والمصمّمين والحرفيين من تخصصات من خارج صناعة الساعات، والذين يشاركون قيم الإبداع والخبرة والدقة التي تمتاز بها الدار. يتحدى البرنامج النظرة إلى الفن الكلاسيكي على أنه لا يتغيّر ومرتبط بالماضي، ويسلّط الضوء بدلًا من ذلك على إعادة الابتكار المستمرة التي يمتاز بها، ويقوم بتكريمهِ كمصدر رائد للإبداع الذي نشهده اليوم. وفي حين كان يُنظر إلى الفنون الكلاسيكية على أنها أعمال متطرفة في بداية ظهورها، يستكشف برنامج "ما أبدعته يد الصانع - ™Made of Makers" **كيفية إعادة ابتكار الأشكال والأساليب التقليدية من خلال المواد والوسائط الجديدة**، مما يقدّم تصوُّرًا جديدًا للحوار بين الماضي والحاضر. وكما هو الحال مع صنّاع الساعات في دار جيجر- لوكولتر، يحترم هؤلاء الفنانون التقاليد كأساس للإبداع، مع دفع الحدود واستكشاف آفاق جديدة، مما يسلّط الضوء على الكيفية **التي تعبّر بها صناعة الساعات والفن الكلاسيكي عن الإبداع الإنساني وتعكس حضارة العصر وتحرّك المشاعر**.

منذ انطلاقه، احتفى مجتمع برنامج "ما أبدعته يد الصانع - ™Made of Makers" بنخبة من المبدعين في مجالات **الفن البصري المعاصر، وفنون الطهي، والموسيقى، وصناعة العطور**؛ حيث ضمّ أسماءً لامعة مثل: زيمون (سويسرا)، ومايكل ميرفي (الولايات المتحدة الأمريكية)، وغيّوم مارمان (فرنسا)، وفنان الحروف أليكس تروتشوت (إسبانيا/الولايات المتحدة الأمريكية)، وشيف الحلويات نينا ميتاييه (فرنسا)، وخبير خلط المشروبات ماتياس جيرو (فرنسا)، وفنانة الوسائط الرقمية ييون كانغ (كوريا)، والموسيقي طوكيو مايرز (المملكة المتحدة)، وفنانة الوسائط المتعدّدة بريندي ويدينجر (الولايات المتحدة الأمريكية)، والشيف هيمانشو ساييني (الهند)، والمتخصّص في الرسم الضوئي في الشوارع روي وانغ (الصين)، وخبير العطور نيكولا بونفيل (فرنسا)، والمصمم خالد شعفار (الإمارات العربية المتحدة)، وخبير الشوكولاتة ماتيو دافوان (فرنسا/سويسرا)، ومخرجة أفلام الرسوم المتحركة جاكي وانغ (الصين)، ومصممة القصص المصورة الرقمية أوليفكوت (الفلبين)، والمصوّر حسين الموسوي

(الإمارات العربية المتحدة) إلى جانب فنانة الذكاء الاصطناعي الرقميّة منى القويز (المملكة العربية السعودية)، والطاهي جيل فارون (سويسرا). ويضيف هذا التعاون الجديد مع زين ميمون (الهند) **فن تصميم ألعاب الفيديو** إلى مجموعة "ما أبدعته يد الصانع - Made of Makers™".

إعادة ابتكار الفن العاشر

تُعتبر ألعاب الفيديو، التي يُنظر إليها على نطاق واسع كواحدة من أكثر أشكال الفن جاذبيةً وتسليةً في عصرنا، وتُعرف باسم الفن العاشر؛ **وسيلة فنية مميزة للقرن الحادي والعشرين**. وبجمعها بين أشكال الفن التقليدية – مثل الكتابة، والفنون البصرية، والموسيقى، والسرد القصصي، والتصوير السينمائي – مع التكنولوجيا الرقمية، أصبحت ألعاب الفيديو مساحة جديدة للتعبير الفني. وتوفر طبيعتها التفاعلية والغامرة للجمهور أسلوبًا جديدًا لمعايشة الفن وتفسيره، بينما تتيح للاعبين التأثير في مجريات السرد، وتطوير الشخصيات، والنهايات؛ **ليصبحوا جزءًا من القصة، ويعيشوا مضمون رسالة الفنان بطريقة فريدة**.

وقد اتسع نطاق الاعتراف بألعاب الفيديو كشكلٍ من أشكال الفن على مدى العقود الأربعة الماضية؛ ففي عام 1983، ذكرت مجلة "فيديو جيمز بلاير" أن ألعاب الفيديو "تُعد شكلًا من أشكال الفن تمامًا مثل أي مجال ترفيهي آخر". وفي عام 2006، اعترف وزير الثقافة الفرنسي بألعاب الفيديو كمنتجات ثقافية و"شكل من أشكال التعبير الفني"، وفي عام 2012، أقام متحف سميثسونيان للفن الأمريكي معرضًا بعنوان "فن ألعاب الفيديو". ورغم السجال القائم حول تصنيفها ضمن الفنون، فإن عمقها المتزايد وتطورها الرائع يواصلان ترسيخ **الاعتراف بها كشكل من أشكال الفنون**. ويتميز نمط "الألعاب الفنية" بالصور البصرية والسرد القصصي المبتكر من خلال التحديات الذهنية التي تثير العواطف والأفكار، وغالبًا ما تتحدى الأنماط الثقافية السائدة. أما نمط "ألعاب التعاطف" فيخلق تجربة عاطفية من خلال تعايش اللاعبين مع العالم الذهني والعاطفي لشخصية رئيسية. ومن خلال التفاعلية واللغة البصرية والسرد والمؤثرات الصوتية والاستقلالية الممنوحة للاعب، تحوّل هذه الألعاب اللاعب **من مجرّد متفرج إلى مشارك نشط**. وتتجلى هذه السمات جميعها بوضوح في أعمال زين ميمون.

مصمِم الألعاب

يقيم زين ميمون في ولاية غوا الهندية، وهو راوي قصص عصامي ومتخصص في الوسائط المتعددة ومنتج ورائد أعمال، ويُعد **موهبة صاعدة في عالم الألعاب الرقمية**. وكأحد أكثر مصممي الألعاب تأثيرًا في الهند، تشمل إنجازات زين ميمون لعبتي طاولة، بالإضافة إلى مشروعه الرئيسي الحالي والمستمر، وهو عالم عابر للوسائط يشمل الألعاب والروايات والأفلام والروايات المصورة وألعاب الأطفال المجسمة والتجارب الغامرة، ويهدف إلى أن يصبح "أسطورة حية للقرن الحادي والعشرين".

كان زين ميمون شغوفًا بالألعاب منذ طفولته، إذ يقول: ("أنا ألعب منذ أن كنت في الثالثة من عمري؛ كنت لا أكاد أستطيع المشي لكنني كنت ألعب الألعاب")، وقد دفعه فضوله الشديد حول نقطة التلاقي بين العلم والتكنولوجيا والوسائط إلى ترك الدراسة في الصف الثاني عشر (عندما كان عمره 17 عامًا) ليغوص في هذه العوالم، ويتعلم من خلال **الاستكشاف العملي والتجربة المباشرة**.

وبفضل **تفانيه في سرد القصص من خلال الألغاز والأنظمة التفاعلية**، ينظر زين ميمون إلى الألعاب باعتبارها أدوات قوية للتعليم والتفاهم الاجتماعي. ويقول: "بالنسبة إليّ، اللعبة هي وسيلة للبحث والاستقصاء. واللعبة الجيدة هي تلك التي تتحدى منظومة أفكارك أو تزلزلها أحيانًا". ويضيف "تتيح لي اللعبة أن أقدم لك، أيها اللاعب، تجربة مباشرة لا تتيحها لك أي وسائط أخرى. فهي تمكّنك من الدخول إلى الفضاء الذهني لشخص آخر، وبالتالي فهمه وفهم عالمه على مستوى أعمق بكثير."

يخلق هذا النهج فرصة لكشف النقاب عن عالم صناعة الساعات بطريقة فريدة ومبتكرة للغاية من خلال التعاون مع برنامج "ما أبدعته يد الصانع - Made of Makers™".

منظور جديد لإرث جيجر- لوكولتر في صناعة الساعات

تأخذ لعبة "وادي الابتكارات"، التي ابتكرها زين ميمون، اللاعبين في رحلة لاكتشاف عالم صناعة الساعات من خلال اللعب، لتُشكّل **جسرًا يربط بين العالمين الرقمي والمادي**، ويصل الماضي بالحاضر. ومن خلال الاستفادة من وسيلة القرن الحادي والعشرين المتمثلة في ألعاب الفيديو مع إرث جيجر- لوكولتر الرائع في صناعة الساعات، تأخذ اللعبة اللاعبين في رحلة عبر ما يقرب من 200 عام من البراعة والابتكار والدقة في عالم

الساعات. ويسرد زين قصصه بأسلوب جديد تمامًا من خلال الاستفادة من القوة التفاعلية لألعاب الفيديو لخلق تجربة جذابة للغاية تعكس مهارة صانع الساعات ودقته وبراعته بطريقة تعجز أي كلمات مكتوبة أو فيلم أو صورة فوتوغرافية عن تحقيقها.

وفي الوقت نفسه، تعيد لعبة "وادي الابتكارات" ابتكار فن ألعاب الفيديو من خلال **تحويل آليات صناعة الساعات إلى آليات لعب**، وترجمة تسعة تعقيدات ساعاتية أيقونية واختراعات رائدة إلى سلسلة من الأحجيات والألغاز. وتدور أحداث اللعبة في الدار ومصنعها - المُحتَرَف عام 1881، لتستند إلى الزمان والمكان اللذين شهدَا تأسيس الدار. وباعتبار اللاعب هو بطل الحكاية – من خلال تجسيده شخصية إيلي لوكولتر، ابن مؤسس الدار – **تعتمد اللعبة على مفهوم ألعاب الهروب**، حيث يوفر حل كل أحجية المفتاح للعبور إلى التحدي التالي. وبذلك، يكتسب اللاعب **رؤية من الداخل لصناعة الساعات من خلال الملاحظة والحدس والمنطق والاكتشاف** – وهي صفات مشتركة بين صناعة الساعات وتصميم ألعاب الفيديو على حدٍ سواء.

يقول زين ميمون: "هذه اللعبة ليست لضعاف القلوب. إنها لغز يتطلب منك بذل جهد ذهني – بدرجة التركيز نفسها التي يحتاج إليها صانع الساعات – ومن خلال هذه التجربة ستدرك مدى عمق عالم صناعة الساعات."

ستتوفر لعبة الفيديو التي ابتكرها زين ميمون، "وادي الابتكارات"، كتطبيق وعبر الموقع الإلكتروني: valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com للجمهور في 2 نوفمبر 2026، وستُستنسَخ بصيغة تجمع بين العالمين الرقمي والواقعي لتقدمها جيجر- لوكولتر كهدية لعملاء وهواة اقتناء معينين.

صرّح جيروم لامبير، الرئيس التنفيذي لدار جيجر- لوكولتر قائلًا: "يشرفنا التعاون مع زين ميمون، فهو يملك براعة فطرية اكتسبها بالتعلم الذاتي، وتجسد مخيلته وابتكاره ودقته والعناية المتأصلة في عمله القيم الجوهرية لصناعة الساعات الراقية. وهذا كله، إلى جانب فضوله وشغفه وتواضعه، يجعله شريكًا طبيعيًا لنا ويضيف شكلًا فنيًا جديدًا ومثيرًا إلى برنامج "ما أبدعته يد الصانع - Made of Makers™."

نبذة عن زين ميمون

زين ميمون، هو مصمّم الألعاب الأكثر تأثيرًا في الهند، وهو راوي قصص ومتخصص في الوسائط المتعددة ومنتج ورائد أعمال. وُلد ونشأ في مومباي ويقيم حاليًا في ولاية غوا، وكان لديه شغف شديد بنقطة التلاقي بين العلوم والتكنولوجيا والوسائط، ما دفعه إلى ترك الدراسة الثانوية في الصف الثاني عشر ليتعلم بنفسه من خلال الاستكشاف العملي والتجربة المباشرة. وقد بدأ مسيرته المهنية كمتدرب في استوديو أفلام، ثم انتقل للعمل في منصة ElseVR، وهي منصة رائدة في مجال صحافة الواقع الافتراضي في الهند. وفي عام 2015، أسس بالتعاون مع أناند غاندي استوديو Memesys Culture Lab، وهو استوديو إعلامي يعمل على تطوير ونشر الأفلام وألعاب الطاولة والأدب وتجارب الواقع الافتراضي التي تستكشف نقطة التلاقي بين العلوم والفلسفة والثقافة. وهو أيضًا المؤسس المشارك لاستوديو Department of Lore، وهو استوديو متخصّص في تطوير المشاريع السردية عبر الأفلام والنشر والوسائط الرقمية. وفي عام 2019، ابتكر لعبة الطاولة الإستراتيجية السياسية *SHASN*، التي فازت بجائزة التأثير الاجتماعي في مهرجان "IndieCade Europe" ونجحت في بناء مجتمعات نشطة من اللاعبين في كل أنحاء العالم. وبعد عامين، أطلق الجزء الثاني منها *SHASN: AZADI*. ويُعد مشروع *MAYA*، الذي يعمل عليه حاليًا بالاشتراك مع أناند غاندي، مشروعًا رئيسيًا له؛ وهو عبارة عن عالم سردي واسع وسلسلة عابرة للوسائط تشمل الروايات والروايات المصورة وألعاب الطاولة والأفلام. وقد نُشرت روايته الأولى *MAYA: Seed Takes Root*، ضمن هذا العالم، في أغسطس 2026.

نبذة عن "ما أبدعته يد الصانع - Made of Makers™"

يلمّ برنامج "ما أبدعته يد الصانع - Made of Makers™" شمل مجتمعٍ من الفنانين والمصممين والحرفيين من مختلف التخصصات خارج نطاق صناعة الساعات. ويسعى البرنامج إلى إثراء الحوار القائم على علم قياس الوقت والفن، ويرتكز على المبادئ الأساسية التي لطالما حدّدت معالم دار جيجر- لوكولتر وهي: الإبداع والخبرة والدقة. ويستهدف المبدعين الذين يحظون بشهرة عالمية، والذين يشاركون الدار العريقة القيم نفسها، والذين يستكشفون بعملهم أشكال تعبير جديدة باستخدام مختلف المواد والوسائط غير المتوقعة في كثير من الأحيان. وفي كل عام، تُعرض أعمال جديدة مصمّمة خصّيصًا لهذا البرنامج في المعارض التي تقيمها

أو تشترك فيها جيجر- لوكولتر في جميع أنحاء العالم، مما يثري الموضوع المختار ويتيح تهيئة فرص جديد لإشراك الجمهور في هذا الحوار الشامل عن الفن والحرف والتصميم.

نبذة عن جيجر- لوكولتر: صانع الساعات لصانعي الساعات™

منذ عام 1833 وجيجر- لوكولتر تتميّز بوظائفها الساعاتية المعقّدة المتقنة وآلياتها الدقيقة، مسترشدةً باندفاع غير مكبوح الجماح إلى الابتكار والإبداع، ومستمدة إلهامها من البيئة الطبيعية الهادئة المحيطة بمقرها في فالي دو جو. ولطالما دأبت الدار ومصنعها - المُحتَرَف، والتي لُقّبت بصانع الساعات لصانعي الساعات™، على التعبير عن إبداعها الخلّاق الذي لا ينضب من خلال ابتكار أكثر من 1400 آلية حركة مختلفة وتسجيل أكثر من 430 براءة اختراع. وبزاد من الخبرات الحرفية المكتسبة منذ أكثر من 190 عامًا، يعمل صنّاع ساعات دار جيجر- لوكولتر على تصميم وتصنيع وتشطيب وزخرفة أحدث الآليات تقدّمًا وأدقّها، تلك التي لا تنتمي إلى حقبة بعينها بل تواكب عصرها، من خلال مزج الشغف بالخبرة الحرفية العريقة ومدّ جسر بين الماضي والمستقبل. وفي تآلفٍ بديع يجمع تحت سقف واحد 82 ورشة، و108 حِرف يدوية، و235 تقنية – تضم 69 تقنية حصرية – تُبدع الدار ومصنعها - المُحتَرَف ساعاتٍ فاخرة تجمع ببراعة بين العبقرية التقنية والجمال الأخّاذ، وتفيض برقيٍّ آسرٍ يتسم بالبساطة الفاخرة.

---

jaeger-lecoultre.com