PRESENTAMOS

EL DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS ZAIN MEMON

UNA NUEVA COLABORACIÓN EN EL MARCO DEL PROGRAMA MADE OF MAKERS™ DE JAEGER-LECOULTRE PARA CELEBRAR 200 AÑOS DE ALTA RELOJERÍA

DATOS CLAVE:

- **Reinventando el décimo arte**: narrando casi 200 años de Alta Relojería a través de los videojuegos, el medio definitorio del siglo XXI
- **Zain Memon:** una colaboración única con un diseñador de videojuegos indio emergente, cuyas narrativas originales despiertan emociones y suscitan una profunda reflexión
- **Una nueva perspectiva sobre el legado de Jaeger-LeCoultre:** el jugador se convierte en el protagonista, la historia de la Manufactura-Taller pone el escenario y la relojería plantea el reto

Jaeger-LeCoultre presenta su última colaboración en el marco del programa Made of Makers™: un nuevo videojuego creado por el diseñador indio Zain Memon. Como representante del décimo arte, el juego narra la historia de Jaeger-LeCoultre, con casi 200 años de Alta Relojería, a través del medio cautivador e interactivo de una forma de arte por excelencia del siglo XXI.

TRASPASANDO LOS LÍMITES DEL ARTE CLÁSICO

El programa Made of Makers™ establece un paralelismo entre el mundo de la relojería y el del arte, fomentando colaboraciones entre artistas, diseñadores y artesanos de disciplinas ajenas a la relojería que comparten los valores de la creatividad, la experiencia y la precisión de la Maison. El programa cuestiona la percepción de las artes clásicas como algo estático y ligado al pasado, poniendo en valor su continua reinvención y rindiéndoles homenaje como una de las principales fuentes de creatividad de la actualidad. De la misma manera que los clásicos de hoy se consideraban radicales en su origen, el programa Made of Makers™ explora **cómo las formas y las técnicas tradicionales pueden reinventarse a través de nuevos materiales y medios**, ofreciendo una nueva perspectiva del diálogo entre el pasado y el presente. Al igual que los relojeros de Jaeger-LeCoultre, estos artistas respetan la tradición como base de la creatividad, al tiempo que amplían los límites y exploran nuevos horizontes, demostrando que **tanto la relojería como el arte clásico expresan la creatividad humana, reflejan la cultura de una época y despiertan emociones**.

Hasta la fecha, la comunidad Made of Makers™ ha abarcado los mundos del **arte visual contemporáneo, la gastronomía, la música y la perfumería**, con artistas como Zimoun (Suiza), Michael Murphy (EE. UU.),

Guillaume Marmin (Francia), el artista tipográfico Alex Trochut (España/EE. UU.), la pastelera Nina Métayer (Francia), el mixólogo Matthias Giroud (Francia), la artista digital Yiyun Kang (Corea), el músico TØKIO M¥ERS (Reino Unido), la artista multimedia Brendi Wedinger (EE. UU.), el chef Himanshu Saini (India), el pintor urbano con luz Roy Wang (China), el perfumista Nicolas Bonneville (Francia), el diseñador Khalid Shafar (EAU), el maestro chocolatero Mathieu Davoine (Francia/Suiza), la directora de cine de animación Jackie Wang (China), la diseñadora de cómics web Olivecoat (Filipinas), el fotógrafo Hussain AlMoosawi (Emiratos Árabes Unidos) junto con la artista digital especializada en IA Mona Algwaiz (Arabia Saudí) y el chef Gilles Varone (Suiza). Esta nueva colaboración con Zain Memon (India) incorpora **el arte del diseño de videojuegos** al catálogo de Made of Makers™.

REINVENTANDO EL DÉCIMO ARTE

Considerados por muchos como una de las formas artísticas más atractivas y entretenidas de nuestro tiempo, y reconocidos como el décimo arte, los videojuegos son un **medio definitorio del siglo XXI**. Al unir formas artísticas tradicionales —la literatura, las artes plásticas, la música, la narración y la cinematografía— con la tecnología digital, los videojuegos se han convertido en un nuevo lienzo para la expresión artística. Su naturaleza interactiva e inmersiva ofrece al público una nueva forma de experimentar e interpretar el arte, al tiempo que permite a los jugadores influir en las narrativas, el desarrollo de los personajes y los finales, **convirtiéndose en parte de la historia y experimentando el mensaje del artista de una manera única**.

El reconocimiento de los videojuegos como forma de arte ha ido creciendo a lo largo de las últimas cuatro décadas. En 1983, la revista Video Games Player afirmó que los videojuegos "son una forma de arte tanto como cualquier otro ámbito del entretenimiento". En 2006, el ministro de Cultura francés reconoció los videojuegos como bienes culturales y "una forma de expresión artística", y en 2012, el Museo Smithsonian de Arte Americano presentó la exposición "The Art of Video Games" ("El arte de los videojuegos"). Aunque se ha debatido su clasificación como arte, su creciente profundidad y sofisticación han seguido reforzando su **reconocimiento como forma artística**. El género de juegos artísticos se caracteriza por su imaginería visual y su narrativa innovadora a través de retos mentales que provocan emociones y reflexiones, a menudo cuestionando los estereotipos culturales. El género de juegos de empatía crea una experiencia emocional al permitir que los jugadores se adentren en el mundo mental y emocional de un personaje clave. A través de la interactividad, el lenguaje visual, la narrativa, el sonido y la autonomía del jugador, estos juegos convierten al jugador **de mero espectador en participante activo**. Todas estas cualidades están muy presentes en la obra de Zain Memon.

EL DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS

Afincado en Goa (India), Zain Memon —narrador autodidacta, especialista en multimedia, productor y emprendedor— es un **talento emergente en el mundo de los juegos digitales**. Considerado el diseñador de videojuegos más influyente de la India, entre sus trabajos se incluyen dos juegos de mesa y —su

principal proyecto actual, aún en desarrollo— un universo transmedia que abarca videojuegos, novelas, películas, novelas gráficas, juguetes y experiencias inmersivas, y que aspira a convertirse en "una mitología viva para el siglo XXI".

Aficionado a los videojuegos desde niño ("Llevo jugando desde que tenía tres años; apenas podía andar, pero ya jugaba", afirma), la intensa curiosidad de Zain Memon por la intersección entre la ciencia, la tecnología y los medios de comunicación le llevó a abandonar el instituto en el 12.º curso (a los 17 años, en lo que sería nuestro 2.º de bachillerato) para sumergirse de lleno en estos mundos, aprendiendo a través de la **exploración práctica y la experiencia**.

Con su **dedicación a la narración de historias a través de acertijos y sistemas interactivos**, Zain Memon considera que los juegos son herramientas poderosas para la educación y la comprensión social. "Para mí, un juego es un método de investigación. Y un buen juego es aquel que, en ocasiones, pone a prueba o sacude parte de nuestro sistema de creencias", afirma. "Un juego me permite ofrecerle al jugador una experiencia de primera mano que ningún otro medio le permite vivir. Permite adentrarse en la mente de otra persona y, de este modo, comprenderla a ella y a su mundo a un nivel mucho más profundo".

Este enfoque brinda la oportunidad de desvelar el mundo de la relojería de una forma única y muy innovadora a través de la colaboración Made of Makers™.

UNA NUEVA PERSPECTIVA SOBRE EL LEGADO RELOJERO DE JAEGER-LECOULTRE

Creado por Zain Memon, el juego *The Valley of Inventions* invita a los jugadores a descubrir la relojería a través del juego, **tendiendo un puente entre lo digital y lo físico**, entre pasado y presente. Uniendo el medio del videojuego del siglo XXI con el extraordinario legado relojero de Jaeger-LeCoultre, el juego lleva a los jugadores a un viaje a través de casi 200 años de ingenio, inventiva y precisión relojeras. Zain cuenta historias de una forma completamente nueva, aprovechando el poder interactivo de los videojuegos para crear una experiencia profundamente envolvente sobre la destreza, la precisión y el ingenio de un relojero, de una manera que ninguna palabra escrita, película o fotografía puede lograr.

Al mismo tiempo, *The Valley of Inventions* reinventa el arte de los videojuegos **al convertir la mecánica de la relojería en una experiencia de juego**, traduciendo nueve complicaciones icónicas e inventos pioneros en una serie de enigmas y acertijos. Ambientado en la Manufactura-Taller en 1833, el juego se sitúa en la época y el lugar en que se fundó la Maison. Con el jugador como protagonista —en la piel de Elie LeCoultre, hijo del fundador de la Maison—, se **basa en el concepto de juego de escape**, en el que la solución a cada enigma proporciona la clave para el siguiente reto. De este modo, el jugador se forma una **visión privilegiada de la relojería a través de la observación, la intuición, la lógica y el descubrimiento**, cualidades que son comunes tanto a la relojería como al diseño de videojuegos.

"El juego no es para pusilánimes", afirma Zain Memon. "Es un rompecabezas que exige un esfuerzo mental —con el mismo tipo de concentración que requiere un relojero— y, a través de esa experiencia, se comprenderá hasta qué punto es profundo el océano de la relojería".

El videojuego de Zain Memon, *The Valley of Inventions*, estará disponible como aplicación y sobre el website https://valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com/ para el público el 2 de noviembre de 2026, y se reproducirá en formato "phygital" para que Jaeger-LeCoultre lo ofrezca como regalo a clientes y coleccionistas seleccionados.

"Estamos encantados de colaborar con Zain Memon", afirma Jérôme Lambert, CEO de Jaeger-LeCoultre. "Aporta a su oficio una maestría instintiva y autodidacta, y la imaginación, el ingenio, la precisión y el esmero inherentes a su trabajo reflejan los valores fundamentales de la Alta Relojería. Todo ello, junto con su curiosidad, pasión y humildad, lo convierte en un socio ideal para nosotros y aporta una nueva y apasionante forma de arte al programa Made of Makers™".

ACERCA DE ZAIN MEMON

Zain Memon, el diseñador de videojuegos más influyente de la India, es narrador, especialista en multimedia, productor y emprendedor. Nacido y criado en Bombay, y afincado actualmente en Goa, sentía una gran curiosidad por la intersección entre la ciencia, la tecnología y los medios de comunicación, por lo que abandonó el instituto en el 12.º curso (2.º de bachillerato) para formarse por su cuenta a través de la exploración práctica y la experiencia. Comenzó su carrera como becario en un estudio de cine y posteriormente trabajó en ElseVR, la plataforma pionera de periodismo en realidad virtual de la India. En 2015, junto con Anand Gandhi, cofundó Memesys Culture Lab, un estudio multimedia que desarrolla y publica películas, juegos de mesa, literatura y experiencias de realidad virtual que exploran la intersección entre la ciencia, la filosofía y la cultura. También es cofundador de Department of Lore, un estudio que desarrolla proyectos narrativos en los ámbitos del cine, la edición y los medios digitales. En 2019, creó el juego de mesa de estrategia política *SHASN*, que ganó el premio al impacto social en IndieCade Europe y ha creado comunidades activas de jugadores en todo el mundo. Dos años más tarde, publicó su secuela, *SHASN*: *AZADI*. Junto con Anand Gandhi, su principal proyecto actual es *MAYA*, un amplio universo narrativo y una franquicia transmedia que abarca novelas, novelas gráficas, juegos de mesa y películas. Su primera novela, *MAYA: Seed Takes Root*, que forma parte de este universo, se publicó en agosto de 2026.

ACERCA DE MADE OF MAKERS™

El programa Made of Makers™ reúne a una comunidad de artistas, diseñadores y artesanos de diversas disciplinas ajenas a la relojería. El programa amplía el diálogo que existe entre la relojería y el arte, y se basa en los principios fundamentales que siempre han definido a Jaeger-LeCoultre: creatividad, maestría y precisión. Se centra en creadores de talla mundial que comparten los valores de la Maison y cuyo trabajo explora nuevas formas de expresión a través de distintos materiales y medios a menudo inesperados. Cada año, las nuevas obras encargadas a través del programa animan las exposiciones que Jaeger-LeCoultre organiza en todo el mundo, ampliando el tema elegido y

creando nuevas oportunidades para que el público participe y forme parte de una conversación más amplia sobre arte, artesanía y diseño.

ACERCA DE JAEGER-LECOULTRE: EL RELOJERO DE LOS RELOJEROS™

Desde 1833, guiada por una insaciable pasión por la innovación y la creatividad e inspirada en la apacible naturaleza del Vallée de Joux, Jaeger-LeCoultre se distingue por su dominio de las complicaciones y la precisión de sus mecanismos. Conocida como el relojero de los relojeros™, la Manufactura-Taller ha expresado su espíritu innovador sin límites a través de la creación de más de 1400 calibres diferentes y el registro de más de 430 patentes. Con más de 190 años de experiencia acumulada, los relojeros de Jaeger-LeCoultre diseñan, producen, acaban y embellecen los mecanismos más avanzados y precisos, combinando la pasión con el savoir-faire centenario y vinculando el pasado con el futuro de un modo atemporal siempre en consonancia con los tiempos. La Manufactura-Taller reúne 82 talleres, 108 oficios artesanales y 235 técnicas —entre las que se incluyen 69 técnicas emblemáticas—, para crear relojes de alta relojería que combinan el ingenio técnico con la belleza estética y una sofisticación distintiva y discreta.

---

jaeger-lecoultre.com