WIR PRÄSENTIEREN

DEN GAME-DESIGNER ZAIN MEMON

EINE NEUE ZUSAMMENARBEIT IM RAHMEN DES JAEGER-LECOULTRE MADE OF MAKERS™ PROGRAMMS ZU EHREN VON 200 JAHREN HAUTE HORLOGERIE

WICHTIGE FAKTEN:

- **Die 10. Kunst neu interpretiert:** ein Videospiel, das als eines der wichtigsten Medien des 21. Jahrhunderts von der fast 200-jährigen Geschichte der Haute Horlogerie erzählt
- **Zain Memon:** ein einzigartiges Gemeinschaftsprojekt mit einem aufstrebenden indischen Entwickler von Videospielen, dessen originelle Geschichten Emotionen wecken und zum Nachdenken anregen
- **Das Vermächtnis von Jaeger-LeCoultre aus einer neuen Perspektive:** der Spieler wird zum Protagonisten, während die Geschichte der Manufaktur als Kulisse dient und die Uhrmacherkunst selbst zur Herausforderung wird

Jaeger-LeCoultre freut sich, die jüngste Zusammenarbeit im Rahmen des Made of Makers™ Programms vorzustellen: ein neues Videospiel des indischen Game-Designers Zain Memon. Als Vertreter der 10. Kunst, die durch und durch im 21. Jahrhundert verwurzelt ist, erzählt das fesselnde und interaktive Spiel die fast 200-jährige Geschichte der Uhrmacherkunst von Jaeger-LeCoultre.

EINE NEUE DEFINITION DER KLASSISCHEN KUNST

Das Made of Makers™ Programm zeigt Parallelen zwischen der Uhrmacherkunst und den bildenden Künsten auf und fördert die Zusammenarbeit mit Künstlern, Designern und Kunsthandwerkern aus unterschiedlichen Bereichen jenseits der Uhrmacherkunst, die die Werte der Maison wie Kreativität, Fachwissen und Präzision teilen. Das Programm rüttelt an der Vorstellung der klassischen Künste als unveränderlich und gestrig, betont stattdessen ihre fortwährende Metamorphose und würdigt sie als führende Quelle der Kreativität von heute. So wie bekannte Klassiker in ihren Anfangstagen als revolutionär galten, erkundet das Made of Makers™ Programm, **wie traditionelle Formen und Techniken anhand neuer Materialien und Medien neu erfunden werden können**, und bietet eine frische Perspektive auf den Dialog zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Wie die Uhrmacher von Jaeger-LeCoultre respektieren die an dem Programm teilnehmenden Künstler die Tradition als Grundlage der Kreativität, während sie zugleich alte Grenzen neu definieren, neue Horizonte erforschen und betonen, inwiefern **sowohl die Uhrmacherkunst als auch die klassische Kunst die menschliche Kreativität zum Ausdruck bringt, die Kultur einer Ära widerspiegelt und Emotionen hervorruft**.

Bisher erstreckte sich die Made of Makers™ Community auf die **zeitgenössische visuelle Kunst, die Kulinarik, die Musik und die Parfümerie**. Zu den teilnehmenden Künstlern gehörten Zimoun (Schweiz), Michael Murphy (USA), Guillaume Marmin (Frankreich), der Schriftkünstler Alex Trochut (Spanien/USA), die Konditorin Nina Métayer (Frankreich), der Mixologe Matthias Giroud (Frankreich), die digitale Medienkünstlerin Yiyun Kang (Korea), der Musiker TØKIO M¥ERS (Großbritannien), die Multimedia-Künstlerin Brendi Wedinger (USA), der Chefkoch Himanshu Saini (Indien), der Street Artist-Lichtmaler Roy Wang (China), der Parfümeur Nicolas Bonneville (Frankreich), der Designer Khalid Shafar (VAE), der Maître Chocolatier Mathieu Davoine (Frankreich/Schweiz), die Animationsfilmregisseurin Jackie Wang (China), die Webcomic-Designerin Olivecoat (Philippinen), das Duo aus Fotograf Hussain AlMoosawi (VAE) und der digitalen Künstlerin Mona Algwaiz (Saudi-Arabien) und der Chefkoch Gilles Varone (Schweiz). Diese neue Zusammenarbeit mit Zain Memon (Indien) erweitert das Portfolio des Made of Makers™ Programms um **die Kunst des Game-Designs**.

DIE 10. KUNST NEU INTERPRETIERT

Das weitgehend als fesselndste und unterhaltsamste Kunstform unserer Zeit und als 10. Kunst anerkannte Videospiel gehört zu den **wichtigsten Medien des 21. Jahrhunderts**. Mit einer Kombination aus traditionellen Kunstformen – Literatur, bildende Kunst, Musik, Erzählkunst und Filmkunst – und digitaler Technologie ist das Videospiel zu einer ganz neuen Leinwand für künstlerischen Ausdruck avanciert. Sein interaktiver und immersiver Charakter eröffnet dem Publikum eine völlig neue Art und Weise, Kunst zu erleben und zu interpretieren: Spieler können durch ihre Entscheidungen die Handlung beeinflussen, zur Entwicklung der Figuren beitragen und sogar das Ende mitbestimmen und **werden so nicht nur Teil der Geschichte, sondern erleben die Botschaft des Künstlers auch auf eine einzigartige Weise**.

Die Anerkennung von Videospielen als Kunstform hat sich im Laufe der vergangenen vier Jahrzehnte entfaltet. 1983 verkündete das US-amerikanische Magazin Video Games Player, Videospiele seien „genauso eine Kunstform wie jede andere Form der Unterhaltung“. 2006 erkannte der französische Kulturminister Videospiele als Kulturgut und „Form künstlerischen Ausdrucks“ an, und 2012 präsentierte das Smithsonian American Art Museum die Ausstellung „The Art of Video Games“. Während über diese Einordnung lange debattiert wurde, hat das immer komplexer und eindrucksvoller werdende Design der Spiele ihre **Anerkennung als Kunstform** immer mehr gefestigt. Das Genre „Art Game“ zeichnet sich durch eine starke Bildsprache und eine romaneske Erzählweise aus, durchwandert von Herausforderungen, die Emotionen hervorrufen, zum Nachdenken anregen und gerne mit kulturellen Stereotypen brechen. Ein weiteres Genre, das „Empathy Game“, erzeugt ein emotionales Erlebnis und lässt die Spieler ganz in die Gefühlswelt der Hauptfigur eintauchen. Durch ein interaktives Design, eine ansprechende Bildsprache, ein fesselndes Narrativ, einen passenden Sound sowie Handelsspielraum der Figuren verwandeln diese Spiele den Spieler **vom passiven Betrachter in einen aktiven Teilnehmer**. All diese Eigenschaften zeichnen auch die Arbeit von Zain Memon aus.

DER GAME-DESIGNER

Der in Goa, Indien, ansässige, autodidaktische Storyteller, Multimedia-Experte, Produzent und Entertainer Zain Memon **gehört zu den aufstrebenden Talenten in der Welt der digitalen Gamings**. Er gilt heute als einflussreichster Game-Designer Indiens und hat bereits zwei Brettspiele sowie – und das ist sein aktuell größtes laufendes Projekt – ein medienübergreifendes Universum entwickelt, das Spiele, Romane, Filme, Comics, Spielzeuge und immersive Erlebnisse umfasst und darauf hinstrebt, zu einer „lebendigen Mythologie des 21. Jahrhunderts" zu werden.

Zain Memon begeistert sich seit seiner frühen Kindheit für das Gaming und erzählt von sich selbst, dass er schon als Dreijähriger Videospiele spielte, während er gerade erst Laufen konnte. Seine unbändige Faszination für alles, was sich an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Medien befindet, ließ ihn die Highschool in der 12. Klasse, im Alter von 17 Jahren, abbrechen, um in genau diese Welten einzutauchen und **aus erster Hand zu lernen**.

Motiviert von seiner **Hingabe an das Storytelling durch Rätsel und interaktive Systeme**, sieht Zain Memon Spiele als machtvolles Tool für Bildungszwecke und zur Förderung des gesellschaftlichen Verständnisses. „Für mich ist ein Spiel eine Art Forschungsmethode. Und ein gutes Spiel ist eines, das hier und da unsere eigenen Überzeugungen ins Wanken bringt und uns dazu bringt, sie kritisch zu hinterfragen", sagt er. „Ein Spiel ermöglicht mir, dir, als Spieler, ein hautnahes Erlebnis zu bieten, wie es kein anderes Medium vermag. Es ermöglicht dir, in die Gedankenwelt eines anderen einzutauchen, und ihn und seine Welt dadurch viel besser und eindringlicher zu verstehen."

Dieser Ansatz eröffnete eine wunderbare Gelegenheit, im Rahmen des Made of Makers™ Programms auf einzigartige und höchst innovative Weise die Welt der Uhrmacherkunst vorzustellen.

DAS VERMÄCHTNIS VON JAEGER-LECOULTRE AUS EINER NEUEN PERSPEKTIVE

Das von Zain Memon entwickelte Spiel *The Valley of Inventions* schlägt **eine Brücke zwischen der digitalen und der physischen Welt**, zwischen Vergangenheit und Zukunft, und lädt den Spieler dazu ein, die Uhrmacherkunst spielerisch zu entdecken. Dabei entführt uns das Videospiel auf eine eindrucksvolle Reise durch das bemerkenswerte Vermächtnis von Jaeger-LeCoultre in der Uhrmacherkunst und begleitet uns durch fast 200 Jahre Erfindergeist und Präzision. Zain erzählt Geschichten auf eine völlig neue Art und Weise und macht sich dabei die interaktive Kraft des Gamings zunutze, um ein fesselndes Erlebnis rund um die Kunstfertigkeit, die Präzision und den Einfallsreichtum eines Uhrmachers zu gestalten, wie es kein Buch, kein Film und keine Fotografie könnte.

Gleichzeitig erfindet *The Valley of Inventions* die Kunst des Videospiels neu, indem es **die Mechanik der Uhrmacherkunst in ein Spiel konvertiert** und neun ikonische Komplikationen und bahnbrechende Erfindungen in eine Serie von Rätseln und Puzzles verwandelt. Die Handlung des Spiels beginnt in der Manufaktur im Jahr 1881, also zur Zeit der Gründung der Maison. Als Protagonist der Geschichte nimmt der Spieler die Rolle von Elie LeCoultre, dem Sohn des Gründers der Maison, ein. **Basierend auf dem Konzept eines Escape Games** sucht er nach den Lösungen für die einzelnen Rätsel, die ihm jeweils den

Schlüssel zur nächsten Herausforderung liefern. Auf diese Weise gewinnt er **durch Beobachtung, Intuition, Logik und Entdeckung einen Einblick in die Welt der Uhrmacherkunst** – Eigenschaften, die sowohl dem Uhrmacher als auch dem Game-Designer eigen sind.

„Das Spiel ist nichts für schwache Nerven“, erklärt Zain Memon. „Es handelt sich um ein Rätsel, das geistige Anstrengung und dieselbe Konzentration erfordert, die auch ein Uhrmacher an den Tag legen muss – auf diese Weise taucht der Spieler wahrhaft in diese Welt ein und versteht, wie tief der Ozean der Uhrmacherkunst wirklich ist.“

Zain Memons Videospiel *The Valley of Inventions* wird am 20. November 2026 als App und auf der Website valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com veröffentlicht und auch in einem phygitalen Format reproduziert werden, das Jaeger-LeCoultre ausgewählten Kunden und Sammlern als Geschenk überreichen wird.

„Wir fühlen uns geehrt, mit Zain Memon zusammenzuarbeiten“, sagte Jérôme Lambert, CEO von Jaeger-LeCoultre. „Mit seinem instinktiven, autodidaktisch erworbenen und meisterhaften Handwerk und der Fantasie, dem Einfallsreichtum, der Präzision und der Sorgfalt, die seinen Arbeiten innewohnen, verkörpert er die Kernwerte der Haute Horlogerie perfekt. Zusammen mit seiner Neugier, seiner Leidenschaft und seiner Bescheidenheit, macht ihn dies zum idealen Partner für uns – und zugleich bereichert er das Made of Makers™ Programm um eine spannende neue Kunstform.“

ÜBER ZAIN MEMON

Zain Memon, Indiens einflussreichster Game-Designer, ist Storyteller, Multimedia-Experte, Produzent und Unternehmer. In Mumbai geboren und aufgewachsen, lebt er heute in Goa. Aufgrund seiner tiefen Faszination für die Schnittstelle zwischen Wissenschaft, Technologie und Medien brach er die Highschool in der 12. Klasse ab, um sich der Praxis zu widmen und aus erster Hand zu lernen. Seine Karriere begann er als Praktikant in einem Filmstudio. Anschließend arbeitete er bei ElseVR, Indiens wegweisender Plattform für VR-Journalismus. 2015 gründete er gemeinsam mit Anand Gandhi das Memesys Culture Lab, ein Medienstudio, das Filme, Brettspiele, Literatur und VR-Erlebnisse an der Schnittstelle von Wissenschaft, Philosophie und Kultur entwickelt und veröffentlicht. Außerdem ist er Mitbegründer von Department of Lore, einem Studio, das narrative Projekte in den Bereichen Film, Verlagswesen und digitale Medien gestaltet. 2019 entwickelte er das politische Strategie-Brettspiel *SHASN*, das beim IndieCade Europe den Social Impact Award gewann und sich weltweit einer aktiven Spieler-Community erfreut. Zwei Jahre später veröffentlichte er die Fortsetzung des Spiels, *SHASN: AZADI*. Derzeit arbeitet er gemeinsam mit Anand Gandhi an *MAYA*, einem weitläufigen narrativen Universum und einem transmedialen Franchise, das Romane, Comics, Brettspiele und Filme umfasst. Sein erster Roman, *MAYA: Seed Takes Root*, ist Teil dieses Universums und erschien im August 2026.

ÜBER MADE OF MAKERS™

Das Programm „Made of Makers™“ vereint eine Gemeinschaft aus Künstlern, Designern und Kunsthandwerkern aus unterschiedlichsten Bereichen jenseits der Uhrmacherkunst. Das Programm bereichert den Dialog, der zwischen Uhrmacherkunst und bildender Kunst besteht, und ist ein tiefgreifender Ausdruck der Grundprinzipien, welche Jaeger-LeCoultre seit jeher ausmachen: Kreativität, Fachwissen und Präzision. Es konzentriert sich auf Kunstschaffende von Weltklasse, die die Werte der Maison teilen und deren Werke anhand unterschiedlicher und oft unerwarteter Materialien und Medien neue Ausdrucksformen erforschen. Jedes Jahr sind die neuen Auftragsarbeiten aus dem Programm Teil der Ausstellungen, die Jaeger-LeCoultre rund um den Globus organisiert. Sie befassen sich mit einem spezifischen Thema und bieten den Zuschauern neue Möglichkeiten, Teil eines großen Dialogs über Kunst, Handwerk und Design zu werden.

ÜBER JAEGER-LECOULTRE – „THE WATCHMAKER OF WATCHMAKERS™“

Inspiriert von einem unverwechselbaren Streben nach Innovation und Kreativität und der friedlichen, naturbelassenen Umgebung in seiner Heimat im Vallée de Joux zeichnet sich Jaeger-LeCoultre seit 1833 durch die Beherrschung der Komplikationen und der Präzision seiner Mechanismen aus. Die „Manufacture-Atelier“, bekannt als „The Watchmaker of Watchmakers™“, der Uhrmacher der Uhrmacher, hat ihren unermüdlichen Erfindergeist in der Entwicklung von über 1.400 verschiedenen Kalibern und mit über 430 Patenten zum Ausdruck gebracht. Die Uhrmacher von Jaeger-LeCoultre machen sich über 190 Jahre Expertise zunutze und konzipieren, fertigen, veredeln und verzieren die fortschrittlichsten und präzisesten Mechanismen, indem sie Leidenschaft mit jahrhundertealtem Savoir-faire kombinieren und eine Verbindung zwischen Vergangenheit und Zukunft herstellen – zeitlos, aber immer im Gleichschritt mit der Zeit. Mit 82 Ateliers, 108 Handwerken und 235 verschiedenen Techniken – darunter 69 Signature-Techniken – fertigt die Manufaktur edle Uhren an, die herausragende Technik mit einer faszinierenden Ästhetik und einer ganz besonderen, schlichten Eleganz vereinen.

jaeger-lecoultre.com