PRESENTA

IL GAME DESIGNER ZAIN MEMON

UNA NUOVA COLLABORAZIONE NELL'AMBITO DEL PROGRAMMA MADE OF MAKERS™ CHE CELEBRA I 200 ANNI DI ALTA OROLOGERIA

PUNTI SALIENTI:

- **Reinventare la Decima Arte**: raccontare quasi 200 anni di alta orologeria attraverso i videogiochi – il mezzo di comunicazione per eccellenza del XXI secolo
- **Zain Memon:** una collaborazione unica con un designer di videogiochi indiano emergente, le cui narrazioni originali suscitano emozioni e stimolano una profonda riflessione
- **Una nuova prospettiva sulla tradizione di Jaeger-LeCoultre:** il giocatore diventa protagonista, la storia della Manifattura-Atelier fa da sfondo e l'orologeria rappresenta la sfida

Jaeger-LeCoultre svela l'ultima collaborazione nell'ambito del programma Made of Makers™: un nuovo videogioco creato dal game designer indiano Zain Memon. Rappresentando la Decima Arte, il gioco racconta la storia di Jaeger-LeCoultre, con i suoi quasi 200 anni di alta orologeria, attraverso il mezzo avvincente e interattivo di una forma d'arte tipicamente del XXI secolo.

UNA RIDEFINIZIONE DEI CONFINI DELL'ARTE CLASSICA

Il programma Made of Makers™ esprime il parallelismo tra il mondo dell'orologeria e quello dell'arte, promuovendo collaborazioni con artisti, designer e artigiani esperti in discipline diverse dall'orologeria, che condividono i valori di creatività, savoir-faire e precisione della Maison. Il programma scardina la concezione dell'arte classica come disciplina statica e ancorata al passato, sottolineandone la continua reinvenzione e consacrandola a fonte di creatività contemporanea. Proprio come alcune opere inizialmente viste come radicali e innovative hanno saputo affermarsi come classici, così il programma Made of Makers™ esplora **il modo in cui le forme e le tecniche tradizionali possono essere reinventate attraverso nuovi materiali e mezzi di comunicazione spesso inusuali**, offrendo una nuova prospettiva sul dialogo tra passato e presente. Alla stregua degli orologiai di Jaeger-LeCoultre, questi artisti vedono nella tradizione una base per dare forma alla propria idea di creatività, spingendosi oltre i limiti conosciuti per sottolineare come **l'arte classica e orologiera siano in grado di esprimere la creatività insita nell'umanità, riflettere la cultura di un'epoca e suscitare emozioni.**

La community Made of Makers™ vanta oggi numerosi esponenti dell'universo delle **arti visive, gastronomico, musicale contemporaneo, così come del mondo della profumeria**: gli artisti Zimoun

(Svizzera), Michael Murphy (Stati Uniti), Guillaume Marmin (Francia), il tipografo Alex Trochut (Spagna/Stati Uniti), la chef pasticcera Nina Métayer (Francia), il mixologist Matthias Giroud (Francia), l'artista dei media digitali Yiyun Kang (Corea), il musicista TØKIO M¥ERS (Regno Unito), l'artista multimediale Brendi Wedinger (Stati Uniti), lo chef Himanshu Saini (India), lo street light-painter Roy Wang (Cina), l'artista profumiere Nicolas Bonneville (Francia), il designer Khalid Shafar (Emirati Arabi), lo chef-cioccolatiere Mathieu Davoine (Francia/Svizzera), la regista di film d'animazione Jackie Wang (Cina), la designer di webcomic Olivecoat (Filippine), il fotografo Hussain AlMoosawi (Emirati Arabi Uniti) insieme all'artista digitale specializzata in IA Mona Algwaiz (Arabia Saudita) e lo chef Gilles Varone (Svizzera). La nuova collaborazione con Zain Memon (India) aggiunge l'arte della progettazione dei videogiochi al portfolio di Made of Makers™.

REINVENTARE LA DECIMA ARTE

Ampiamente considerati una delle forme d'arte più coinvolgenti e appassionanti del nostro tempo e riconosciuti come la Decima Arte, i videogiochi sono **uno dei linguaggi che definiscono il XXI secolo**. Unendo forme d'arte tradizionali – scrittura, arti visive, musica, narrazione e cinematografia – alla tecnologia digitale, i videogiochi sono diventati una nuova tela per l'espressione artistica. La loro natura interattiva e immersiva offre al pubblico un nuovo modo di vivere e interpretare l'arte, consentendo al tempo stesso ai giocatori di influenzare la narrazione, l'evoluzione dei personaggi e il finale. Il giocatore diventa così **parte integrante della storia e vive il messaggio dell'artista in modo unico**.

Negli ultimi quattro decenni, il riconoscimento dei videogiochi come forma d'arte si è progressivamente consolidato. Nel 1983, la rivista *Video Games Player* affermò che i videogiochi "sono una forma d'arte al pari di qualsiasi altro settore dell'intrattenimento". Nel 2006, il Ministro della Cultura francese ha riconosciuto i videogiochi come beni culturali e "una forma di espressione artistica" e, nel 2012, lo Smithsonian American Art Museum ha presentato la mostra *The Art of Video Games*. Sebbene la loro classificazione come arte sia stata oggetto di dibattito, la loro crescente profondità e raffinatezza hanno continuato a rafforzare il loro **riconoscimento come forma d'arte**. Il genere degli *art game* si distingue per le immagini visive e la narrazione innovativa attraverso sfide mentali che suscitano emozioni e riflessioni, spesso mettendo in discussione gli stereotipi culturali. Gli *empathy game*, invece, creano un'esperienza emotiva invitando il giocatore ad assumere il punto di vista di un personaggio chiave e a comprenderne pensieri ed emozioni. Attraverso interattività, linguaggio visivo, narrazione, suono e capacità del giocatore di incidere sullo sviluppo dell'esperienza, questi giochi trasformano chi gioca **da spettatore a protagonista attivo**. Sono tutte caratteristiche fortemente presenti nel lavoro di Zain Memon.

IL GAME DESIGNER

Zain Memon vive e lavora a Goa, in India. Autodidatta, storyteller, specialista multimediale, produttore e imprenditore, è un **talento emergente nel panorama del gaming.** Considerato uno dei game designer più influenti dell'India, ha al suo attivo due giochi da tavolo e quello che rappresenta il suo principale progetto

attuale, tuttora in evoluzione: un universo crossmediale che abbraccia giochi, romanzi, film, graphic novel, giocattoli ed esperienze immersive, con l'ambizione di diventare "una mitologia vivente per il XXI secolo".

Appassionato di gaming fin dall'infanzia ("Gioco da quando avevo tre anni; riuscivo a malapena a camminare, ma già giocavo", racconta), Zain Memon ha sviluppato un'intensa curiosità per il punto d'incontro tra scienza, tecnologia e media. A 17 anni, durante l'ultimo anno di scuola superiore, ha deciso di lasciare gli studi per dedicarsi completamente a questi mondi, imparando attraverso l'**esplorazione diretta e l'esperienza sul campo**.

Con la sua **dedizione alla narrazione attraverso enigmi e sistemi interattivi**, Zain Memon considera i giochi come potenti strumenti di apprendimento e comprensione sociale. "Per me un gioco è uno strumento di indagine. E un buon gioco è quello che, a volte, mette alla prova o scuote alcune delle nostre convinzioni", afferma. "Un gioco mi permette di offrire a te, il giocatore, un'esperienza diretta che nessun altro mezzo è in grado di offrire. Ti consente di entrare nello spazio mentale di un'altra persona e, così, di comprenderla e comprendere il suo mondo a un livello molto più profondo".

Questo approccio offre l'opportunità di svelare il mondo dell'orologeria in modo unico e altamente innovativo attraverso la collaborazione Made of Makers™.

UN NUOVO SGUARDO SULLA TRADIZIONE OROLOGIERA DI JAEGER-LECOULTRE

Creato da Zain Memon, il gioco *The Valley of Inventions* invita i giocatori a scoprire l'arte orologiera attraverso il gioco, creando un **ponte tra il digitale e il fisico**, tra passato e presente. Sfruttando il mezzo del videogioco del XXI secolo per valorizzare la straordinaria tradizione orologiera di Jaeger-LeCoultre, il gioco accompagna i giocatori in un viaggio attraverso quasi 200 anni di ingegnosità, inventiva e precisione orologiera. Zain racconta storie in un modo completamente nuovo, sfruttando il potere interattivo dei videogiochi per creare un'esperienza profondamente coinvolgente che mette in luce l'abilità, la precisione e l'ingegnosità di un orologiaio, in un modo che nessuna parola scritta, nessun film o fotografia può eguagliare.

Allo stesso tempo, *The Valley of Inventions* reinventa l'arte dei videogiochi **trasformando i meccanismi dell'orologeria in elementi di gioco**, traducendo nove complicazioni iconiche e invenzioni pionieristiche in una serie di enigmi e puzzle. Ambientato nella Manifattura-Atelier nel 1833, il gioco è radicato nel tempo e nel luogo della fondazione della Maison. Con il giocatore come protagonista – nei panni di Elie LeCoultre, figlio del fondatore della Maison – il gioco **si basa sul concetto di escape game**, in cui la soluzione di ogni enigma fornisce la chiave per la sfida successiva. In questo modo, il giocatore acquisisce una **visione da addetto ai lavori dell'orologeria attraverso l'osservazione, l'intuizione, la logica e la scoperta**, qualità comuni sia all'orologeria che alla progettazione di videogiochi.

"Il gioco non è per i deboli di cuore", afferma Zain Memon. "È un rompicapo che richiede uno sforzo mentale – con lo stesso tipo di concentrazione che serve a un orologiaio – e attraverso quell'esperienza capirai quanto sia profondo l'oceano dell'orologeria".

Il videogame di Zain Memon *The Valley of Inventions* sarà disponibile al pubblico come app il 2 novembre 2026, sotto il website https://valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com/, e verrà riprodotto in formato "phygital" per essere offerto da Jaeger-LeCoultre come omaggio a clienti e collezionisti selezionati.

"Siamo davvero onorati di collaborare con Zain Memon," afferma Jérôme Lambert, CEO di Jaeger-LeCoultre. "Il suo approccio al mestiere è caratterizzato da una maestria innata e autodidatta, e l'immaginazione, l'ingegnosità, la precisione e la cura che contraddistinguono il suo lavoro rispecchiano i valori fondamentali dell'alta orologeria. Questo, unito alla sua curiosità, passione e umiltà, lo rende un partner naturale per noi e introduce una nuova ed entusiasmante forma d'arte nel programma Made of Makers™".

ZAIN MEMON

Considerato il game designer più influente dell'India, Zain Memon è storyteller, specialista multimediale, produttore e imprenditore. Nato e cresciuto a Mumbai e oggi residente a Goa, ha sviluppato fin da giovane una profonda curiosità per il punto d'incontro tra scienza, tecnologia e media. Durante l'ultimo anno di scuola superiore ha deciso di lasciare gli studi per proseguire la propria formazione in autonomia, attraverso l'esplorazione diretta e l'esperienza sul campo. Ha iniziato la sua carriera come stagista in uno studio cinematografico, per poi collaborare con ElseVR, piattaforma pionieristica in India nell'ambito del giornalismo in realtà virtuale. Nel 2015, insieme ad Anand Gandhi, ha co-fondato Memesys Culture Lab, uno studio multimediale che sviluppa e pubblica film, giochi da tavolo, opere letterarie ed esperienze in realtà virtuale, esplorando le connessioni tra scienza, filosofia e cultura. È inoltre co-fondatore di Department of Lore, uno studio che sviluppa progetti narrativi tra cinema, editoria e media digitali. Nel 2019 ha creato *SHASN*, gioco da tavolo di strategia politica che ha ricevuto il Social Impact Award all'IndieCade Europe e ha dato vita a community di giocatori attive in tutto il mondo. Due anni più tardi ha pubblicato il sequel, *SHASN*: *AZADI*. Insieme ad Anand Gandhi, è oggi impegnato principalmente nello sviluppo di *MAYA,* un vasto universo narrativo e franchise transmediale che si articola tra romanzi, graphic novel, giochi da tavolo e film. Il suo primo romanzo *MAYA: Seed Takes Roo*t, parte di questo universo, è stato pubblicato nell'agosto 2026.

MADE OF MAKERS™

Il programma Made of Makers™ riunisce una comunità di artisti, designer e artigiani esponenti di varie discipline. Ampliando il dialogo esistente tra l'arte e l'orologeria, il programma si basa sui principi fondamentali che hanno sempre guidato la Jaeger-LeCoultre: creatività, savoir-faire e precisione. Si focalizza su professionisti di fama mondiale che condividono i valori della Maison e il cui lavoro esplora nuove forme di espressione tramite materiali e mezzi di comunicazione spesso inusuali. Ogni anno, le nuove opere commissionate attraverso il programma animano le mostre organizzate da Jaeger-LeCoultre in tutto il mondo, ampliando il tema scelto e creando nuove opportunità

per il pubblico di scoprire la Maison e diventare parte di una conversazione di più ampio respiro riguardo l'arte, l'artigianato e il design.

JAEGER-LECOULTRE – L'OROLOGIAIO DEGLI OROLOGIAI™

Dal 1833, ispirandosi alla quieta cornice della Vallée de Joux e guidata da una sete inestinguibile di innovazione e creatività, Jaeger-LeCoultre custodisce il proprio patrimonio distinguendosi per la sua storica maestria nelle complicazioni e la precisione dei suoi movimenti orologieri. La Manifattura-Atelier™, conosciuta come L'Orologiaio degli Orologiai™, ha espresso la propria inesorabile forza creativa attraverso la creazione di oltre 1400 calibri diversi e l'ottenimento di oltre 430 brevetti. Forti di oltre 190 anni di esperienza e tradizione, gli orologiai di Jaeger-LeCoultre progettano, producono, rifiniscono e decorano meccanismi straordinariamente precisi e tecnologicamente avanzati, connubio di passione e di un savoir-faire centenario: creazioni uniche e senza tempo che, pur restando in equilibrio tra passato e futuro, sono sempre al passo con i tempi. La Manifattura-Atelier, che riunisce 82 atelier, 108 mestieri artigianali e 235 tecniche, tra cui 69 tecniche distintive, crea raffinati segnatempo che uniscono ingegno tecnico, bellezza estetica e una raffinatezza sobria e distintiva.

---

jaeger-lecoultre.com