JAEGER-LECOULTRE PRÉSENTE

LE CONCEPTEUR DE JEUX ZAIN MEMON

UNE COLLABORATION INÉDITE QUI CÉLÈBRE 200 ANS DE HAUTE HORLOGERIE DANS LE CADRE DU PROGRAMME MADE OF MAKERS™

ÉLÉMENTS CLÉS :

- **Réinventer le 10e art :** raconter près de 200 ans de Haute Horlogerie à travers le jeu vidéo, le média emblématique du XXIe siècle
- **Zain Memon :** une collaboration unique avec un talent émergent du jeu vidéo, dont les histoires originales suscitent l'émotion et invitent à une profonde réflexion
- **Un nouveau point de vue sur l'héritage de Jaeger-LeCoultre :** le joueur devient le personnage principal d'une histoire qui a pour toile de fond la Manufacture-Atelier et pour défi la maîtrise de l'art horloger

Jaeger-LeCoultre dévoile sa dernière collaboration dans le cadre du programme Made of Makers™ : un jeu vidéo créé par le concepteur de jeux indien Zain Memon. Cette œuvre célébrant le 10e art retrace l'histoire de la Haute Horlogerie Jaeger-LeCoultre, près de 200 ans d'héritage racontés grâce à un support captivant et interactif, devenu le média emblématique du XXIe siècle.

RÉINVENTER LES ARTS CLASSIQUES

Établissant un parallèle entre l'horlogerie et l'art, le programme Made of Makers™ favorise les collaborations avec des artistes et designers issus de disciplines extérieures qui partagent les valeurs de la Maison : créativité, expertise, précision. Il vise à remettre en question la perception des arts classiques, considérés comme statiques, voire passéistes, en insistant sur leur réinvention permanente et en célébrant leur statut de sources majeures d'inspiration pour les créatifs d'aujourd'hui. Inspiré par ces chefs-d'œuvre qui ont pu choquer en leur temps, Made of Makers™ explore **la réinvention des formes et des techniques traditionnelles à travers des matériaux et des médias contemporains**, ouvrant ainsi une perspective inédite sur le dialogue entre passé et présent. En effet, comme les horlogers de la Manufacture-Atelier, ces artistes éprouvent un profond respect pour la tradition, leur source d'inspiration, sans jamais cesser de faire bouger les lignes ni de parcourir de nouveaux horizons. Un état d'esprit commun qui illustre **la proximité entre l'horlogerie et l'art classique, tous deux témoignages de l'inventivité humaine, reflets de la culture de leur époque et agitateurs d'émotions**.

À ce jour, la communauté Made of Makers™ a déjà exploré des univers variés, **de l'art visuel contemporain à la gastronomie, en passant par la musique ou la parfumerie** : le sculpteur sonore Zimoun (Suisse), le

spécialiste de l'anamorphose Michael Murphy (États-Unis), l'artiste numérique Guillaume Marmin (France), le typographe Alex Trochut (Espagne / États-Unis), la cheffe pâtissière Nina Métayer (France), le chef mixologue Matthias Giroud (France), l'artiste nouveaux médias Yiyun Kang (Corée du Sud), le musicien TØKIO M¥ERS (Royaume-Uni), l'artiste multimédia Brendi Wedinger (États-Unis), le chef Himanshu Saini (Inde), l'artiste de light-painting de rue Roy Wang (Chine), le parfumeur Nicolas Bonneville (France), le designer Khalid Shafar (Émirats arabes unis), le chef chocolatier Mathieu Davoine (France / Suisse), la réalisatrice de films d'animation Jackie Wang (Chine), la créatrice de webcomics Olivecoat (Philippines), le photographe Hussain AlMoosawi (Émirats arabes unis) et l'artiste numérique Mona Algwaiz (Arabie saoudite), ou encore le chef Gilles Varone (Suisse). Avec Zain Memon (Inde), **l'art de la conception de jeux vidéo** s'invite pour la première fois dans le catalogue du programme.

RÉINVENTER LE 10e ART

Largement considéré comme l'une des formes d'art les plus captivantes et divertissantes de notre époque, le jeu vidéo, surnommé le 10e art, constitue un **média phare du XXIe siècle**. Alliant procédés traditionnels – l'écriture, le graphisme, la musique, la narration, le cinéma – et technologies numériques, il s'est imposé comme un support privilégié pour l'expression artistique. Son caractère interactif et immersif offre une nouvelle façon de découvrir et d'interpréter une œuvre. Les joueurs sont invités à influencer le récit, l'évolution des personnages et même le dénouement, **jusqu'à devenir partie intégrante de l'histoire, appréhendant ainsi le message de l'auteur d'une manière unique**.

En quatre décennies, le jeu vidéo est progressivement devenu une forme d'art reconnue à part entière. En 1983, le magazine *Video Games Player* affirmait qu'il constituait « un art au même titre que n'importe quel autre divertissement ». En 2006, le ministre français de la Culture a reconnu les jeux vidéo comme des biens culturels et des « œuvres de l'esprit ». En 2012, le Smithsonian American Art Museum, véritable institution de Washington, a présenté l'exposition « The Art of Video Games ». Bien que leur classification en tant que forme d'art ait fait l'objet de débats, leur profondeur et leur sophistication croissantes n'ont cessé de renforcer leur **statut de créations artistiques**. Avec leur univers graphique riche et leur système narratif original qui passe par la réussite de défis intellectuels, ils suscitent des émotions et incitent à la réflexion, allant à l'encontre des stéréotypes qui les stigmatisent. Il existe ainsi des jeux permettant de développer l'empathie en créant une expérience émotionnelle qui plonge les joueurs dans l'univers mental et affectif du personnage principal. Grâce à l'interactivité, au langage visuel, à la narration, au son et à l'autonomie du joueur, ces jeux transforment le joueur **de spectateur en participant actif**. Ces qualités sont toutes fortement présentes dans le travail de Zain Memon.

LE CONCEPTEUR DE JEUX

Installé à Goa, en Inde, Zain Memon, conteur autodidacte, spécialiste multimédia, producteur et entrepreneur, est un **talent émergent dans le monde du jeu vidéo**. Considéré comme le concepteur de jeux le plus influent de son pays, il a notamment à son actif deux jeux de société et un projet d'envergure

toujours en cours : un univers transmédia réunissant des jeux, des romans, des films, des bandes dessinées, des jouets et des expériences immersives, qui vise à construire « une mythologie vivante du XXI^{e} siècle ».

Depuis l'enfance (« Je joue depuis que j'ai trois ans ; je savais à peine marcher que je jouais déjà », affirme-t-il), Zain Memon est animé par une curiosité insatiable pour les univers au croisement de la science, de la technologie et des médias. À 17 ans, il quitte le lycée en dernière année pour se consacrer entièrement à sa passion, apprenant **sur le tas au fil de ses découvertes et de ses expériences**.

Porté par son envie de raconter des histoires à travers des énigmes et des systèmes interactifs, il considère les jeux comme de puissants outils d'éducation et de communication. « Pour moi, le jeu est une forme d'exploration. Bien construit, il peut parfois ébranler une partie de votre système de croyances », ajoute-t-il. « Il me permet, à moi, d'offrir aux joueurs une expérience directe qu'aucun autre support ne permet de vivre. Il vous permet, à vous, d'entrer dans l'esprit de quelqu'un d'autre et donc de mieux le comprendre, lui et son univers. »

À travers le programme Made of Makers™, Zain Memon met aujourd'hui en œuvre son approche singulière pour faire découvrir ou redécouvrir le monde de l'horlogerie de manière unique et hautement innovante.

UN NOUVEAU REGARD SUR L'HÉRITAGE HORLOGER DE JAEGER-LECOULTRE

Son jeu 'The Valley of Inventions' invite à approcher l'horlogerie de manière ludique en construisant un **pont entre les mondes numérique et physique**, entre le passé et le présent. En utilisant ce média contemporain pour donner vie à l'héritage exceptionnel de Jaeger-LeCoultre, il entraîne les joueurs dans un voyage à travers près de 200 ans d'ingéniosité, d'inventivité et de précision. Zain Memon raconte cette histoire avec un point de vue totalement inédit : il s'appuie sur le pouvoir interactif du jeu vidéo pour créer une expérience profondément captivante, qui met en valeur le savoir-faire, la minutie et l'ingéniosité de l'horloger comme aucun texte, film ou photographie ne saurait le faire.

Parallèlement, 'The Valley of Inventions' propose aussi une réinvention de l'art du jeu vidéo en **intégrant les mécanismes de l'horlogerie au gameplay**. Ainsi, neuf complications emblématiques et inventions pionnières sont transformées en une série d'énigmes et de casse-têtes. De plus, se déroulant au sein de la Manufacture-Atelier en 1881, le jeu s'inscrit dans le contexte historique et géographique de la naissance de la Maison. Le joueur incarne Élie LeCoultre, le fils de son fondateur, dans un récit qui **s'appuie sur le concept de l'escape game**. En effet, la résolution de chaque puzzle fournit la clé qui permet d'accéder au suivant. Tout au long de son parcours, il se forge une **vision d'initié de l'horlogerie grâce à l'observation, à l'intuition, à la logique et à la découverte** – des qualités qui ont été tout aussi indispensables au concepteur.

« Ce jeu va vous donner du fil à retordre », s'amuse Zain Memon. « C'est un casse-tête qui exige un effort intellectuel – et la même concentration que celle d'un horloger. Cette expérience vous permettra de toucher du doigt toute la profondeur et la complexité de l'univers horloger. »

La Vallée des Inventions sera accessible au grand public sous la forme d'une application ou site internet : valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com à partir du 20 novembre 2026. Il sera également reproduit au format phygital et offert par Jaeger-LeCoultre à une sélection de clients et de collectionneurs.

« Nous sommes honorés de collaborer avec Zain Memon », s'enthousiasme Jérôme Lambert, directeur général de Jaeger-LeCoultre. « Il possède une maîtrise instinctive et autodidacte de son savoir-faire. La créativité, l'ingéniosité, la précision et le souci du détail qui caractérisent son travail reflètent aussi les valeurs fondamentales de la Haute Horlogerie. Avec sa curiosité, sa passion et son humilité, il est un partenaire idéal pour la Maison et permet d'ajouter une nouvelle forme d'art passionnante au programme Made of Makers™. »

À PROPOS DE ZAIN MEMON

Concepteur de jeux vidéo le plus influent d'Inde, Zain Memon est un conteur, spécialiste du multimédia, producteur et entrepreneur. Né à Mumbai où il a grandi, il vit aujourd'hui à Goa. Passionné par les univers au croisement de la science, de la technologie et des médias, il a abandonné ses études en dernière année de lycée pour se former par lui-même à travers ses propres découvertes et expériences. Zain Memon a débuté sa carrière en tant que stagiaire dans un studio de cinéma, puis a travaillé pour ElseVR, la première plateforme indienne de journalisme en réalité virtuelle. En 2015, en collaboration avec Anand Gandhi, il a cofondé Memesys Culture Lab, un studio multimédia qui développe et produit des films, des jeux de société, des ouvrages littéraires et des expériences de réalité virtuelle explorant les liens entre la science, la philosophie et la culture. Les deux artistes ont également créé Department of Lore, un studio qui mène des projets narratifs dans les domaines du cinéma, de l'édition et du numérique. En 2019, Zain Memon lance le jeu de société de stratégie politique *SHASN*. Lauréat du Social Impact Award au festival IndieCade Europe, il donne naissance à des communautés de joueurs très actives dans le monde entier ainsi qu'à une suite, *SHASN : AZADI*. Toujours en collaboration avec Anand Gandhi, son principal projet actuel est *MAYA,* un vaste univers narratif et une franchise transmédia réunissant des romans, des bandes dessinées, des jeux de société et des films. Le premier roman, *MAYA : Seed Takes Root*, a été publié en août 2026.

À PROPOS DE MADE OF MAKERS™

Le programme « Made of Makers™ » rassemble une communauté d'artistes, de designers et d'artisans issus de diverses disciplines extérieures à l'horlogerie. Venant nourrir le dialogue entre l'horlogerie et l'art, ce programme repose sur les principes fondamentaux emblématiques de Jaeger-LeCoultre depuis ses origines : créativité, expertise et précision. Il met en avant des artistes émérites et passionnés qui partagent les valeurs de la Maison et dont le travail explore de nouvelles formes d'expression à travers différents matériaux et médias, souvent inattendus. Chaque année, de nouvelles œuvres commandées dans le cadre de ce programme accompagnent les expositions que Jaeger-

LeCoultre présente dans le monde entier sur une thématique particulière, créant ainsi de nouvelles opportunités pour le grand public de prendre part au dialogue infini entre l'art, l'artisanat et le design.

À PROPOS DE JAEGER-LECOULTRE, L'HORLOGER DES HORLOGERS™

Nichée dans la Vallée de Joux depuis 1833, la Maison Jaeger-LeCoultre trouve son inspiration dans le sublime décor paisible des montagnes du Jura, mue par une soif insatiable d'innovation et une créativité sans limites. L'Horloger des Horlogers, comme on la surnomme, est connu pour la haute précision de ses mécanismes et le savoir-faire impressionnant derrière ses complications. C'est grâce à cette infatigable inventivité que la Manufacture-Atelier a conçu plus de 1 400 calibres différents et a déposé plus de 430 brevets depuis sa fondation. Forts de près de deux siècles d'expertise cumulée, les maîtres-horlogers de Jaeger-LeCoultre conçoivent, produisent, finissent et décorent des mécanismes aux niveaux de sophistication et de précision incomparables, mêlant leur passion à un savoir-faire séculaire, reliant le passé à l'avenir par des modèles à la fois intemporels et dans l'air du temps. Réunissant 82 ateliers, 108 métiers et 235 techniques – dont 69 signatures – la Manufacture-Atelier réalise des montres d'exception qui allient ingéniosité technique, beauté esthétique et sophistication épurée distinctive.

---

jaeger-lecoultre.com