JAEGER-LECOULTRE

APRESENTA

O DESIGNER DE JOGOS ZAIN MEMON

UMA NOVA COLABORAÇÃO NO ÂMBITO DO PROGRAMA MADE OF MAKERS™ DA JAEGER-LECOULTRE PARA CELEBRAR 200 ANOS DE ALTA RELOJOARIA

PRINCIPAIS FATOS:

- **Reinventando a 10ª arte:** narrando quase 200 anos de Alta Relojoaria por meio do videogame – a mídia que define o século XXI
- **Zain Memon:** uma colaboração única com um designer de videogames indiano em ascensão, cujas narrativas originais despertam emoções e estimulam uma reflexão profunda
- **Um novo olhar sobre o legado da Jaeger-LeCoultre:** o usuário se torna protagonista, a história da manufatura-ateliê define o cenário e a relojoaria apresenta o desafio

A Jaeger-LeCoultre apresenta sua mais recente colaboração pelo programa Made of Makers™: um novo videogame criado pelo designer de jogos indiano Zain Memon. Representando a 10ª arte, o jogo reconta a história de quase 200 anos de alta relojoaria da Jaeger-LeCoultre por meio da mídia envolvente e interativa de uma forma de arte tipicamente do século XXI.

AMPLIANDO AINDA MAIS AS FRONTEIRAS DA ARTE CLÁSSICA

O programa Made of Makers™ estabelece um paralelo entre os mundos da relojoaria e da arte, promovendo colaborações com artistas, designers e artesãos de diversas disciplinas fora desse universo, que partilham os valores de criatividade, savoir-faire e precisão da Maison. O programa desafia a percepção da arte clássica como algo estático ou ligado ao passado, enfatizando a sua reinvenção contínua e homenageando-a como uma das principais fontes de criatividade da atualidade. Assim como os clássicos de hoje foram vistos como radicais no início, o programa Made of Makers™ explora **como as formas e técnicas tradicionais podem ser reinventadas através de novos materiais e mídias**, oferecendo uma nova perspectiva sobre o diálogo entre o passado e o presente. Como relojoeiros da Jaeger-LeCoultre, esses artistas respeitam a tradição como base para a criatividade, ao mesmo tempo em que ultrapassam limites e exploram novos horizontes, destacando como **tanto a relojoaria quanto a arte**

clássica expressam a criatividade humana, refletem a cultura de uma época e desencadeiam emoções.

Até o momento, a comunidade Made of Makers™ tem explorado os universos da **arte contemporânea, da gastronomia, da música e da perfumaria** – com a participação de artistas como Zimoun (Suíça), Michael Murphy (EUA), Guillaume Marmin (França), o artista de lettering Alex Trochut (Espanha/EUA), a chef pâtissière Nina Métayer (França), o mixologista Matthias Giroud (França), a artista de mídia digital Yiyun Kang (Coreia do Sul), o músico TØKIO M¥ERS (Reino Unido), o artista multimídia Brendi Wedinger (EUA), o chef Himanshu Saini (Índia), o artista de fisiograma Roy Wang (China), o perfumista Nicolas Bonneville (França), o designer Khalid Shafar (Emirados Árabes Unidos), o chef chocolatier Mathieu Davoine (França/Suíça), a diretora de cinema de animação Jackie Wang (China), a designer de webcomics Olivecoat (Filipinas), o fotógrafo Hussain AlMoosawi (Emirados Árabes Unidos) com a artista digital especializada em IA Mona Algwaiz (Arábia Saudita) e o chef Gilles Varone (Suíça). Esta nova colaboração com Zain Memon (Índia) acrescenta a **arte do design de videogame** ao portfólio do programa Made of Makers™.

REINVENTANDO A 10ª ARTE

Amplamente considerados uma das formas de arte mais envolventes e divertidas da atualidade e reconhecidos como a 10ª arte, os videogames são uma **mídia marcante do século XXI**. Unindo formas de arte tradicionais – escrita, artes visuais, música, narrativa e cinematografia – com a tecnologia digital, os videogames tornaram-se uma nova tela para a expressão artística. Sua natureza interativa e imersiva oferece ao público uma nova maneira de vivenciar e interpretar a arte, ao mesmo tempo em que permite que os jogadores influenciem as narrativas, o desenvolvimento dos personagens e os desfechos, **tornando-se parte da história e vivenciando a mensagem do artista de uma maneira única**.

O reconhecimento dos videogames como forma de arte tem crescido ao longo das últimas quatro décadas. Em 1983, a revista "Video Games Player" afirmou que os videogames "são uma forma de arte tanto quanto qualquer outro campo do entretenimento". Em 2006, o Ministro da Cultura da França reconheceu os videogames como bens culturais e como "uma forma de expressão artística". Em 2012, o Museu Smithsonian de Arte Americana apresentou a exposição "A Arte dos Videogames". Embora sua classificação como arte tenha sido alvo de debate, sua crescente profundidade e sofisticação continuam a reforçar seu **reconhecimento como forma de arte**. O gênero de jogos artísticos se destaca pelo seu visual e por uma narrativa inovadora, por meio de desafios mentais que provocam emoção e reflexão, muitas vezes questionando estereótipos culturais. O gênero de jogos de empatia cria uma experiência emocional ao permitir que os jogadores mergulhem no universo mental e emocional de um personagem principal. Por meio da interatividade, da linguagem visual, da narrativa, do som e da autonomia do jogador, esses jogos transformam o jogador **de espectador em participante ativo**. Todas essas qualidades estão fortemente presentes no trabalho de Zain Memon.

O DESIGNER DE JOGOS

Radicado em Goa, na Índia, Zain Memon é um contador de histórias autodidata, especialista em multimídia, produtor e empresário, além de ser um **talento emergente no mundo do entretenimento digital**. Considerado o designer de jogos mais influente da Índia, seus trabalhos incluem dois jogos de tabuleiro e — seu principal projeto atual e em andamento — um universo multimídia que abrange jogos, romances, filmes, histórias em quadrinhos, brinquedos e experiências imersivas, com o objetivo de se tornar "uma mitologia viva do século XXI".

Aficionado por jogos desde criança ("Jogo desde os três anos de idade; mal conseguia andar, mas já jogava", diz ele), a intensa curiosidade de Zain Memon sobre a interseção entre ciência, tecnologia e mídia o levou a abandonar o ensino médio aos 17 anos para mergulhar de cabeça nesses universos, aprendendo pela **exploração prática e experiência**.

Com sua **dedicação à narrativa por meio de quebra-cabeças e sistemas interativos**, Zain Memon considera os jogos ferramentas poderosas para a educação e a compreensão social. "Para mim, um jogo é um método de investigação. E um bom jogo é aquele que, às vezes, desafia ou abala parte do seu sistema de crenças", afirma ele. "Um jogo me permite proporcionar a você, o jogador, uma experiência em primeira mão que nenhum outro meio permite que você tenha. Isso possibilita entrar no espaço mental de outra pessoa e, assim, compreender essa pessoa e seu mundo em um nível muito mais profundo".

Essa abordagem oferece uma oportunidade de revelar o mundo da relojoaria de uma maneira única e altamente inovadora, por meio da colaboração Made of Makers™.

UM NOVO OLHAR SOBRE O LEGADO RELOJOEIRO DA JAEGER-LECOULTRE

Criado por Zain Memon, 'The Valley of Inventions' convida os jogadores a descobrirem a relojoaria de forma lúdica, construindo uma **ponte entre o digital e o físico**, o passado e o presente. Aplicando a mídia de videogames do século XXI ao notável legado relojoeiro da Jaeger-LeCoultre, este jogo leva os jogadores a uma jornada por quase 200 anos de engenhosidade, criatividade e precisão relojoeiras. Zain conta histórias de uma maneira totalmente nova, aproveitando o poder interativo dos videogames para criar uma experiência profundamente envolvente sobre a habilidade, a precisão e a criatividade de um relojoeiro, de uma forma que nenhuma palavra escrita, filme ou fotografia consegue transmitir.

Ao mesmo tempo, 'The Valley of Inventions' reinventa a arte dos videogames ao **transformar a mecânica da relojoaria em jogabilidade**, traduzindo nove complicações icônicas e invenções pioneiras em uma série de enigmas e quebra-cabeças. Ambientado na manufatura-ateliê em 1881, o jogo está situado na época e no local de fundação da Maison. Com o jogador como protagonista — assumindo a identidade de Elie LeCoultre, filho do fundador da Maison—, o jogo foi **baseado no conceito de jogo de fuga**, em que a solução de cada enigma fornece a chave para o próximo desafio. Assim, o jogador constrói uma **visão**

privilegiada da relojoaria por meio da observação, da intuição, da lógica e da descoberta — qualidades comuns tanto à relojoaria quanto ao design de jogos.

“O jogo não é para os fracos”, afirma Zain Memon. “É um quebra-cabeça que exige que você dedique esforço mental — com o mesmo tipo de concentração que um relojoeiro necessita — e, por meio dessa experiência, você compreenderá o nível de complexidade da relojoaria.”

O videogame de Zain Memon ‘The Valley of Inventions’ estará disponível como aplicativo para o público o no site : valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com em 20 de novembro de 2026 e será reproduzido em formato phygital para ser oferecido pela Jaeger-LeCoultre como presente a clientes e colecionadores selecionados.

“Para nós, é uma honra colaborar com Zain Memon”, afirma Jérôme Lambert, CEO da Jaeger-LeCoultre. “Ele traz para seu ofício um domínio instintivo e autodidata, e a imaginação, a criatividade, a precisão e o cuidado inerentes ao seu trabalho refletem os valores fundamentais da alta relojoaria. Isso, aliado à sua curiosidade, paixão e humildade, faz dele um parceiro natural para nós e traz uma nova e empolgante forma de arte para o programa Made of Makers™.”

SOBRE ZAIN MEMON

Zain Memon, designer de jogos mais influente da Índia, é um contador de histórias, especialista em multimídia, produtor e empreendedor. Nascido e criado em Mumbai e residindo atualmente em Goa, ele nutria uma intensa curiosidade pela interseção entre ciência, tecnologia e mídia e abandonou o ensino médio aos 17 anos para aprender por conta própria por meio da exploração prática e da experiência. Ele iniciou sua carreira como estagiário em um estúdio de cinema e, posteriormente, passou a trabalhar na ElseVR, plataforma pioneira de jornalismo em RV da Índia. Em 2015, juntamente com Anand Gandhi, ele cofundou o Memesys Culture Lab, um estúdio de mídia que desenvolve e lança filmes, jogos de tabuleiro, obras literárias e experiências de realidade virtual que exploram a interseção entre ciência, filosofia e cultura. Ele também é cofundador do Department of Lore, um estúdio que desenvolve projetos narrativos nas áreas de cinema, publicação e mídia digital. Em 2019, ele criou o jogo de tabuleiro de estratégia política *SHASN*, que venceu o Prêmio de Impacto Social no IndieCade Europe e criou comunidades ativas de jogadores em todo o mundo. Dois anos depois, ele lançou a sequência *SHASN: AZADI*. Junto com Anand Gandhi, seu principal projeto atual é *MAYA,* um universo narrativo abrangente e uma franquia transmídia que inclui romances, histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro e filmes. Seu primeiro romance *MAYA: Seed Takes Root*, parte deste universo, foi publicado em agosto de 2026.

SOBRE O PROGRAMA MADE OF MAKERS™

O programa Made of Makers™ reúne uma comunidade de artistas, designers e artesãos de diversas disciplinas além da relojoaria. Ampliando o diálogo existente entre a relojoaria e a arte, o programa se baseia nos princípios fundamentais que sempre definiram a Jaeger-LeCoultre: a criatividade, o savoir-faire e a precisão. Ele se concentra em grandes criadores mundiais, que compartilham os valores da Maison e cujo trabalho explora novas formas de expressão por meio de materiais e mídias diferentes e, muitas vezes, inesperados. A cada ano, novos trabalhos solicitados por meio do programa ilustram as exposições que a Jaeger-LeCoultre realiza em todo o mundo, ampliando o tema escolhido e criando novas oportunidades para o público se envolver e se tornar parte de uma conversa mais ampla sobre arte, trabalho artesanal e design.

SOBRE A JAEGER-LECOULTRE – THE WATCHMAKER OF WATCHMAKERS™

Desde 1833, guiada por uma sede constante de inovação e criatividade, inspirada pelo ambiente natural e tranquilo de sua sede no Vallée de Joux, a Jaeger-LeCoultre distingue-se pelo domínio das complicações e pela precisão de seus mecanismos. Conhecida como The Watchmaker of Watchmakers™ (em português, o Relojoeiro dos Relojoeiros), a manufatura-ateliê expressa seu espírito inventivo incansável com a criação de mais de 1.400 calibres diferentes e a conquista de mais de 430 patentes. Valendo-se de mais de 190 anos de savoir-faire acumulado, os relojoeiros de Jaeger-LeCoultre desenham, produzem, finalizam e ornamentam os mecanismos mais avançados e precisos, combinando paixão e savoir-faire secular, conectando o passado ao futuro, de modo atemporal e sempre acompanhando os novos tempos. Reunindo 82 ateliês, 108 habilidades e 235 técnicas, incluindo 69 técnicas de assinatura, a manufatura-ateliê cria relógios finos que combinam engenhosidade técnica com beleza estética e uma sofisticação absolutamente discreta.

---

jaeger-lecoultre.com