

## 1. | In the face of silence



Started in 2002

[Click to play! \(Under construction\)](#)

In the Face of Silence est un jeu interactif créé par mounir fatmi, inspiré de son installation multimédia du même titre. Le jeu invite les joueurs à confronter les thèmes de la censure, du silence et de la disparition politique, en traduisant ces enjeux complexes dans une expérience numérique captivante et immersive.

Dans le jeu, les joueurs sont plongés dans un monde virtuel qui reflète les éléments symboliques de l'installation de fatmi. Le jeu se déroule dans divers lieux liés à des événements historiques et politiques, y compris la célèbre Brasserie Lipp à Paris, où Mehdi Ben Barka, un important opposant politique marocain, a été enlevé. Comme dans l'installation, le jeu tourne autour de la question de la manière de réagir face au silence imposé, tant par les pouvoirs politiques que par l'absence de voix effacées de l'histoire.

Les joueurs doivent naviguer à travers une série de défis qui impliquent la découverte de vérités cachées, l'engagement avec des documents d'archives et la confrontation avec les forces politiques qui cherchent à réduire au silence la dissidence. L'environnement du jeu imite la tension et la complexité du travail de fatmi, où le silence n'est pas simplement une absence, mais une force active qui façonne la réalité.

L'objectif du jeu est de défier le silence imposé par les autorités politiques en s'engageant activement avec le

In the Face of Silence is an interactive game created by mounir fatmi, inspired by his multimedia installation of the same title. The game invites players to confront the themes of censorship, silence, and political disappearance, translating these complex issues into an engaging and immersive digital experience.

In the game, players are placed in a virtual world that reflects the symbolic elements of fatmi's installation. The game is set in various locations tied to historical and political events, including the iconic Brasserie Lipp in Paris, where Mehdi Ben Barka, a prominent Moroccan political opponent, was abducted. As in the installation, the game revolves around the question of how to respond in the face of imposed silence, both from political powers and from the absence of voices that have been erased from history.

Players are tasked with navigating through a series of challenges that involve uncovering hidden truths, engaging with archival materials, and confronting the political forces that seek to silence dissent. The game's environment mimics the tension and complexity of fatmi's work, where silence is not merely an absence, but an active force that shapes reality.

The objective of the game is to challenge the silence imposed by political authorities by actively engaging with the past, exploring the lives of forgotten figures, and confronting the systems that try to suppress them. As players progress,

passé, en explorant la vie de figures oubliées et en confrontant les systèmes qui tentent de les supprimer. Au fur et à mesure de leur progression, les joueurs sont encouragés à réfléchir à l'héritage intellectuel laissé par les figures et mouvements révolutionnaires, en s'inspirant de la résistance et de la défiance que Fatmi met en avant dans son œuvre.

À travers cette expérience interactive, les joueurs sont appelés à faire face au silence et à l'absence créés par la censure politique et l'effacement de l'histoire. Le jeu encourage la solidarité avec ceux qui ont disparu, ainsi que l'affirmation du désir de s'exprimer et d'agir.

Studio Fatmi, Mars 2025.

they are encouraged to reflect on the intellectual legacy left by revolutionary figures and movements, drawing inspiration from the resistance and defiance that Fatmi highlights in his work.

Through this interactive experience, players are called to face the silence and absence created by political censorship and the erasure of history. The game encourages solidarity with those who have disappeared, as well as the affirmation of one's own desire to speak out and act.

Studio Fatmi, March 2025.

" In Face of Silence is a game that challenges players to confront the power of silence and censorship. Through symbolic choices and actions, the game explores the tension between freedom of expression and political oppression. "

Studio Fatmi, February 2018