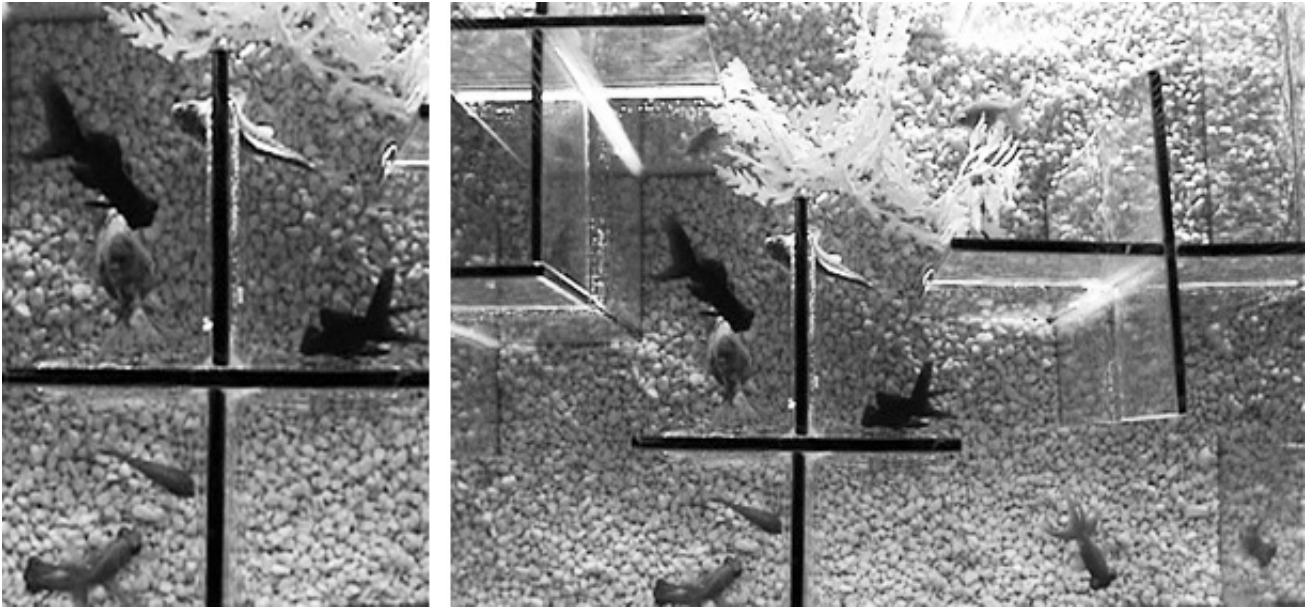


2. | Maze with aquarium



Started in 2002

[Click to play!](#)

Inspiré de l'installation du même titre réalisée en 2003, « Labyrinth aquarium » est un jeu vidéo qui consiste à faire évoluer des silhouettes noires de poissons dans un espace rectangulaire blanc. Le joueur peut à loisir augmenter ou diminuer le nombre de poissons présents à l'écran. Il a également la possibilité de faire apparaître ou disparaître des obstacles, symbolisés par des barres noires, dans les sens horizontal ou vertical, et ce en nombre illimité.

Les motifs du labyrinthe et de l'obstacle sont très présents dans l'univers artistique de mounir fatmi. L'obstacle symbolise l'épreuve du réel (à laquelle l'individu se confronte) sous différentes formes : société, histoire, nation, contexte économique etc. Prenant la forme de murs de cassettes VHS ou d'enchevêtrements de barres de saut hippiques au sein de vastes installations, autour ou à travers desquels le spectateur doit se frayer un chemin, l'obstacle est ce qui mobilise la pensée et le corps. Il constitue un moyen d'explorer le réel et pousse les individus à élaborer des stratégies de franchissement et de déplacement. Le motif labyrinthique quant à lui, est emprunté à la doctrine soufi, et renvoie à la quête du moi profond ainsi qu'à la recherche de vérités à travers le voyage et les possibilités de communiquer. Ce jeu questionne ainsi notre rapport au réel, nos façons de vivre en société, de communiquer et d'élaborer nos stratégies existentielles.

Projet sérieux et ambitieux s'il en est, dans l'univers artistique de mounir fatmi, le jeu semble toujours avoir quelque chose de vaguement pervers. A s'amuser ainsi à créer les conditions d'une surpopulation ichtyenne ou d'un

[Click to play!](#)

Inspired by the installation of the same name created in 2003, Labyrinth Aquarium is a video game consisting in moving black silhouettes of fish within a white rectangular space. The players can freely increase or diminish the number of fish on the screen. They can also make obstacles appear or disappear, materialized by horizontal or vertical black bars, in unlimited numbers.

The motifs of the labyrinth and of the obstacle are very present in mounir fatmi's artistic universe. The obstacle represents the confrontation with reality (to which individuals are submitted) in various forms: society, history, nation, economic context, etc. Whether it is materialized as walls of VHS tapes or tangled horse jumping bars within large-scale installations viewers must find their way around, the obstacle is what mobilizes mind and body. It constitutes a means of exploring reality and encourages individuals to elaborate crossing or displacement strategies. As for the labyrinthine motif, it is borrowed from Sufi doctrine and is related to the quest for self and searching for truth through travel and possibilities of communication. In this way, this game questions our relation to reality, our ways of living in society, of communicating and elaborating our existential strategies.

Though this is a quite serious and ambitious project, in mounir fatmi's artistic universe, games always seem to have a slightly perverse quality. By playfully creating the conditions for an overpopulation or a subpopulation of fish, switching from fluid circulation to chaotic overcrowding, the player rapidly experiences a feeling of absurdity. "The poet has two weapons to correct men", Emile Zola said, "satire and

esseulement, d'une circulation fluide ou d'un encombrement chaotique, un sentiment d'absurdité ne tarde en effet pas à naître dans l'esprit du joueur. « Le poète a deux armes pour corriger les hommes », disait Emile Zola : « la satire et le cantique ». « Labyrinth aquarium » entraîne chez le joueur une identification négative et quelque peu honteuse avec ces poissons numériques, aux comportements programmés et prévisibles, et ce en dépit du hasard de la composition : à chaque fois qu'un poisson rencontre un obstacle, il rebondit et repart en sens inverse selon un angle invariable de 90 degrés. Le jeu vidéo « Labyrinth aquarium » peut ainsi se lire comme une critique et une satire des jeux psychologiques et sociaux que nous menons dans la vraie vie. La notion de « jeu » peut ici être entendue dans le sens où la définit l'analyse transactionnelle par exemple, à savoir une suite d'échanges inconscients progressant vers un résultat prévisible, pas forcément agréable, voire franchement néfaste pour les individus. La prévisibilité des comportements, le défaut de communication, l'individualisme, les organisations sociales compartimentées et étriquées, la séparation des individus d'avec eux-mêmes et l'aliénation ne semblent avoir d'autre objectif que créer un « cadre », que de réduire le vaste monde et son champs d'expériences infinies à des proportions limitées et rassurantes. « Labyrinth aquarium » invite à prendre conscience de la situation dans laquelle nous nous trouvons, du rôle que nous jouons et des rôles joués par les autres et pose cette question essentielle à son spectateur : comment s'en sortir ? Comment arrêter de jouer et se mettre à vivre ?

Studio Fatmi, Juillet 2019.

hymns". Labyrinth Aquarium provokes in the player a negative and somewhat ashamed identification with these digital fish, with their programmed and predictable behaviors, in spite of the randomness of the composition: each time a fish runs into an obstacle, it bounces off it and continues its course with an unvarying 90 degree angle. The Labyrinth Aquarium video game can therefore be interpreted as a critique and satire of psychological and social games that we play in real life. The notion of "game" can be understood here in the sense defined by transactional analysis for example, namely a succession of unconscious exchanges leading to a predictable result that isn't necessarily pleasant, and can even be downright noxious for individuals. The predictability of behaviors, the lack of communication, individualism, compartmentalized and narrow-minded social organizations, the separation of individuals from themselves and alienation all seem to seek to create a "frame" and reduce the wide world and its infinite scope of experiences to limited and reassuring proportions. Labyrinth Aquarium invites us to become aware of the situation we are in, of the roles we play and the roles played by others and asks the viewer this fundamental question: how do you get out? How do you stop playing and start living?

Studio Fatmi, July 2019.

" Labyrinth Aquarium is a video game consisting in moving black silhouettes of fish within a white rectangular space. The players can freely increase or diminish the number of fish on the screen. They can also make obstacles appear or disappear, materialized by horizontal or vertical black bars, in unlimited numbers. "

Studio Fatmi, July 2019