

## 3. | Obstacles



Started in 2005

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

Obstacles est un jeu interactif créé par mounir fatmi, inspiré de ses installations sculpturales avec des barres de saut d'obstacles peintes. Cette version numérique permet aux joueurs de s'engager avec le concept d'obstacles d'une nouvelle manière, en naviguant à travers un monde virtuel rempli de défis qui reflètent les complexités de notre réalité sociale et géopolitique.

Le jeu invite les joueurs à surmonter une série d'obstacles géométriques colorés ressemblant aux barres de saut d'obstacles présentes dans les sculptures de fatmi. Ces obstacles, peints en couleurs primaires ainsi qu'en noir et blanc, ne sont pas seulement des barrières physiques mais des symboles des épreuves et difficultés que nous rencontrons dans la vie. En interagissant avec le jeu, les joueurs sont invités à se questionner sur la manière dont ces barrières façonnent leurs actions, stratégies et perceptions du monde. Chaque niveau représente un "obstacle" différent – qu'il s'agisse d'un défi personnel, d'une norme sociétale ou d'une question mondiale – invitant les joueurs à naviguer dans cet espace avec créativité et habileté.

Dans les installations originales de fatmi, les obstacles ne sont pas simplement des éléments à surmonter, mais des réflexions sur les complexités et déséquilibres au sein de la société. La conception du jeu reflète cela en utilisant des couleurs et des motifs qui évoquent des thèmes géopolitiques et l'interconnexion des puissances mondiales. Tout comme dans les sculptures, où le chaos des clôtures de

Obstacles is an interactive game created by mounir fatmi, inspired by his sculptural installations with painted horse-jumping bars. This digital version allows players to engage with the concept of obstacles in a new way, navigating through a virtual world full of challenges that reflect the complexities of our social and geopolitical reality.

The game invites players to overcome a series of colorful, geometric hurdles resembling the horse-jumping bars found in fatmi's sculptures. These obstacles, painted in primary colors and black and white, are not just physical barriers but symbols of the trials and difficulties we encounter in life. As players interact with the game, they are prompted to question how these barriers shape their actions, strategies, and perceptions of the world. Each level represents a different "obstacle" – whether it's a personal challenge, societal norm, or global issue – inviting players to navigate the space with creativity and skill.

In fatmi's original installations, the obstacles are not simply things to overcome, but reflections of the complexities and imbalances within society. The game's design mirrors this by using colors and patterns that evoke geopolitical themes and the interconnectedness of global powers. Just like in the sculptures, where the jumble of jumping fences symbolizes the diversity and conflict of powers, the game's obstacles create a dynamic environment, forcing players to engage with a world that's constantly in flux.

saut symbolise la diversité et le conflit des pouvoirs, les obstacles du jeu créent un environnement dynamique, forçant les joueurs à s'engager dans un monde en constante évolution.

Comme dans les œuvres originales, le jeu met en lumière la tension entre structure et instabilité, entre la précision géométrique des obstacles et leur fragilité inhérente. Les actions du joueur pour sauter par-dessus ou contourner ces obstacles peuvent être perçues comme des métaphores pour naviguer dans les complexités de la vie, de la société et de l'histoire. Le jeu incite à réfléchir sur la manière dont les obstacles façonnent nos actions, nos croyances et notre compréhension de la réalité, faisant écho à l'affirmation de Fatmi selon laquelle l'obstacle lui-même est une œuvre d'art : "fragile, instable, toujours sur le point de s'effondrer."

Studio Fatmi, Mars 2025.

As in the original works, the game highlights the tension between structure and instability, between the geometric precision of the obstacles and their inherent fragility. The player's actions to jump over or bypass these obstacles can be seen as metaphors for navigating the complexities of life, society, and history. The game prompts reflection on how obstacles shape our actions, beliefs, and understanding of reality, echoing Fatmi's assertion that the obstacle itself is a work of art: "fragile, unstable, always on the brink of collapse."

Studio Fatmi, March 2025.

" Inspired by mounir fatmi's recurring use of horse-jumping poles, the game Obstacles presents physical, conceptual, and socio-political challenges, reflecting the delicate interplay between construction and collapse. The game becomes a metaphor for overcoming the constraints of identity, culture, and history. "

Studio Fatmi, January 2018