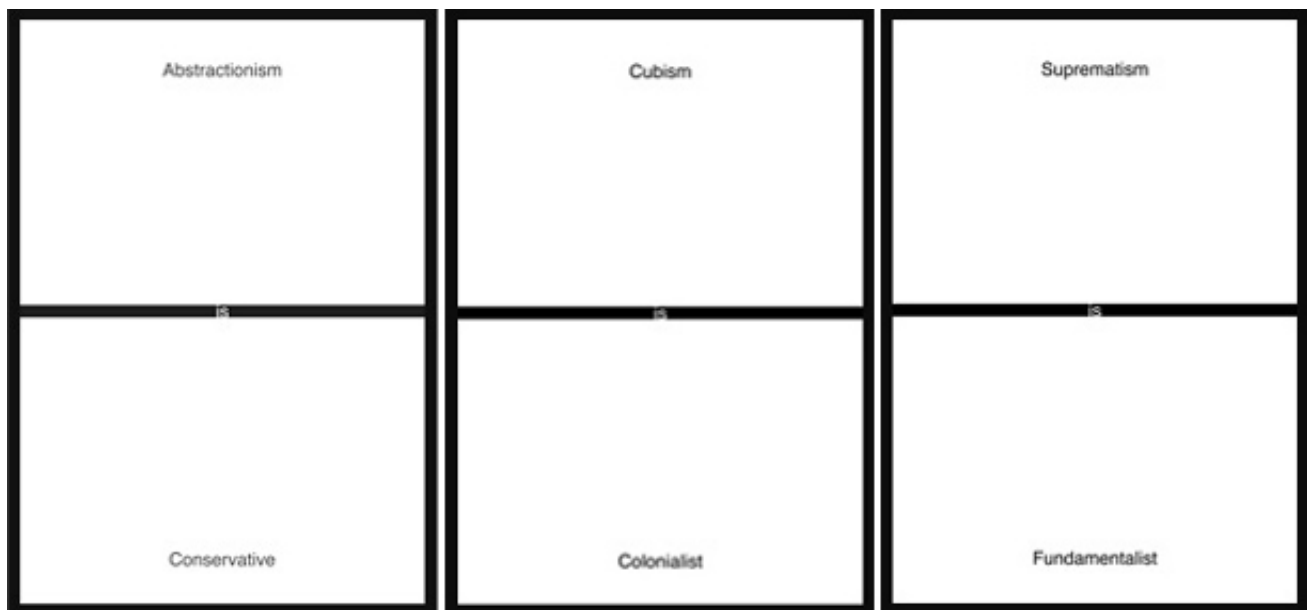


5. | The Dynamic Geography of History



Started in 2005.

[Click to play!](#)

« La Géographie dynamique de l'histoire » est un jeu inspiré de l'installation du même nom commencée en 2006 et il est élaboré sur le modèle du célèbre jeu vidéo « Pong ». Commercialisé par la société Atari dans les années 70, « Pong » est un des tout premier jeu vidéo qui consiste en une simulation simpliste de Ping Pong. Une vue de dessus de la table est proposée au joueur qui déplace une raquette virtuelle symbolisée par une barre. La balle est représentée par un petit carré qui se déplace à travers l'écran rectangulaire, rebondit sur les bords et dont le but est de la renvoyer à l'adversaire. Jeu à la conception et à la jouabilité basique, « Pong » n'en a pas moins connu un succès fulgurant, une popularité universelle et s'est vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires.

Dans la version du jeu proposée par mounir fatmi, le terrain est toujours rectangulaire, délimité cette fois par un épais trait noir qui divise également l'espace en deux parties égales. Les barres servant de raquettes sont remplacées par des noms de courants artistiques et de mouvements politiques et sociaux : « cubisme », « abstractionnisme », « colonialisme », « capitalisme » etc. Le carré noir représentant la balle porte une inscription blanche : la forme conjuguée du verbe « être » à la personne du présent faisant un peu office de vérité générale.

« La Géographie dynamique de l'histoire » explore les liens entre l'art et les contextes sociaux et politiques. L'originalité de son questionnement tient à son approche spatiale du déroulement historique. Le jeu vidéo invite en effet à envisager ce dernier non comme une suite chronologique

[Click to play!](#)

The Dynamic Geography of History is a game inspired by the installation of the same name initiated in 2006 and based on the model of the famous video game “Pong”. Released by Atari in the 1970s, “Pong” was one of the first video games in history, consisting in a simplistic simulation of a game of ping-pong. The player sees an aerial view of the table and can move a virtual racket symbolized by a simple bar. The ball is represented by a small square that moves across the rectangular screen, bounces off the edges, the objective being to send it back to the opponent. A very basic game in its conception and playability, “Pong” was nevertheless a tremendous success, becoming universally popular and selling several hundreds of thousands of copies.

In the version of this game proposed by mounir fatmi, the playing field is still rectangular, but demarcated this time with a thick black line that also splits the space into two equal parts. The bars used for rackets are replaced by the names of artistic currents and political and social movements: “cubism”, “abstractionism”, “colonialism”, “capitalism”, etc. The black square representing the ball bears a white inscription: the conjugated form of the verb “to be” in the first person of the present tense, acting as some form of general truth.

The Dynamic Geography of History explores the relations between art and social and political contexts. The originality of its questioning resides in its spatial approach of the sequence of history. Indeed, the video game invites us to see it not as a chronological succession, but as a matter of spaces and relations. Elaborated in this way by mounir fatmi,

mais comme une affaire d'espaces et de relations. Mis au point par mounir fatmi, il invite à une relecture de l'histoire de l'art et des mouvements politiques reconsidérant des éléments pressentis comme contradictoires comme les pôles opposés d'un même phénomène, à savoir le processus historique.

Le minimalisme de la représentation de ce jeu conduit finalement à s'interroger avec humour sur le formidable succès des antagonismes dans l'histoire de l'humanité et des civilisations. Une logique d'opposition simple, voire simpliste semble à l'œuvre depuis la préhistoire jusqu'à nos jours. Au sein du vaste monde, dans cet enchaînement et cette confusion de courants politiques, idéologiques, artistiques, l'opposition apparaît comme un principe irréductible et primitif. S'origine-t-elle de l'organisation de nos structures mentales profondes, de la nature essentiellement dichotomique et belliqueuse de nos modes de penser, toujours en recherche d'opposition, d'adversaire à combattre ? Le jeu chez mounir fatmi revêt souvent un aspect parodique et introduit à une critique de nos stratégies existentielles.

Studio Fatmi, Juillet 2019.

it invites us to a reinterpretation of art history and political movements by reconsidering elements perceived as contradictory, as the opposite poles of a phenomenon, namely the historical process.

The minimalism of the representation of this game ultimately leads to a humorous interrogation on the terrific success of antagonisms in the history of humanity and civilizations. A simple logic of opposition, simplistic even, seems to have been at play since prehistoric times and up to the present day. In the great wide world, in this chain and this confusion of political, ideological and artistic currents, opposition stands out as an irreducible and primitive principle. Is it rooted in our deep mental structures, in the essentially dichotomous and bellicose nature of our ways of thinking, always looking for opposition, for an opponent to fight? With mounir fatmi, games often take on a satirical quality and introduce a critique of our existential strategies.

Studio Fatmi, July 2019.

" In the version of this game proposed by mounir fatmi, the playing field is still rectangular, but demarcated this time with a thick black line that also splits the space into two equal parts. The bars used for rackets are replaced by the names of artistic currents and political and social movements: "cubism", "abstractionism", "colonialism", "capitalism", etc. "

Studio Fatmi, July 2019