

## 7. | Without History



Started in 2011

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

Without History est un jeu interactif créé par mounir fatmi en 2011, inspiré de l'œuvre sculpturale du même titre. Le jeu s'inspire du jeu traditionnel du cup-and-ball, où l'objectif est de faire passer une balle à travers une coupe suspendue par un fil, mais introduit une réflexion plus profonde sur le rôle de l'individu et la relation avec l'histoire.

Dans le jeu, un bâton en bois est attaché à une coupe par un fil, tandis que la coupe est reliée à un livre à couverture noire, avec un trou percé au centre. Sur la couverture du livre, le titre "HISTOIRE" est inscrit en grandes lettres blanches, faisant directement référence à l'œuvre sculpturale qui explore le pouvoir de l'histoire et son influence sur les actions individuelles.

Le jeu invite le participant à s'engager directement, l'incitant à aborder l'histoire de manière ludique mais aussi critique. La combinaison d'un jeu traditionnel avec un objet chargé de sens pousse à réfléchir sur la relation entre l'action personnelle et l'histoire collective, proposant une vision de l'histoire non pas comme un flux linéaire et immuable, mais comme quelque chose qui peut être "joué", manipulé et réinterprété.

Le jeu interactif devient ainsi une métaphore de la quête de sens personnel dans un contexte historique plus large. Fatmi remet en question la notion de victoire et de but, mettant l'accent sur l'incertitude et l'imprévisibilité de la vie et de l'histoire elle-même. Dans la tentative de "jouer" avec

Without History is an interactive game created by mounir fatmi in 2011, inspired by the eponymous sculptural work. The game takes inspiration from the traditional cup-and-ball game, where the goal is to get a ball through a cup suspended by a string, but introduces a deeper reflection on the role of the individual and the relationship with history.

In the game, a wooden stick is attached to a cup via a string, while the cup is connected to a black-covered book with a hole pierced through it. On the cover of the book, the title "HISTOIRE" (History) is inscribed in bold white capital letters, directly referencing the sculptural work that explores the power of history and its influence on individual actions.

The game invites the participant to engage directly, encouraging them to approach history in a playful yet critical manner. The combination of a traditional game with an object laden with meaning prompts reflection on the relationship between personal action and collective history, presenting a view of history not as a linear and immutable flow, but as something that can be "played with," manipulated, and reinterpreted.

The interactive game thus becomes a metaphor for the search for personal meaning within a broader historical context. Fatmi challenges the notion of victory and purpose, emphasizing the uncertainty and unpredictability of life and history itself. In the attempt to "play" with history, the participant is confronted with the awareness that their actions

l'histoire, le participant se retrouve confronté à la prise de conscience que ses actions peuvent sembler éphémères et insignifiantes face à l'immensité de l'histoire.

Without History invite à réfléchir sur le rôle de l'individu dans la grande narration historique, où la liberté d'agir est contrastée par la nature imprévisible et souvent futile de l'existence.

Studio Fatmi, March 2025.

may seem fleeting and insignificant in the face of history's vastness.

Without History invites reflection on the individual's role in the larger historical narrative, where the freedom to act is contrasted with the unpredictable and often futile nature of existence.

Studio Fatmi, March 2025.

" In Without History, the game of cup-and-ball becomes a metaphor for history, an intricate interplay between power, individual action, and collective narration, where victory is merely illusory and the true objective is to find an empty space in history. "

Studio Fatmi, July 2017