



## AMBASSADE DE LA MÉTA-NATION PARIS

### Festival Hors Pistes #13 *La Nation comme fiction* 2018

Si on se réfère à la définition wikipedia, μετά (meta) exprime, à la fois, la réflexion, le changement, la succession, le fait d'aller au-delà, à côté de, entre ou avec.

Le préfixe μετά (meta) emporte donc la notion de nation dans un après, dans un au-delà de ses acceptions habituelles et actuelles.

Par simple auto-nomination déjà, la MétaNation est supposée opérer des transformations homéopathiques de la pensée et des pratiques de l'en-commun.

Ce qui se nomme MétaNation va être défini au fur et à mesure de l'accroissement de sa communauté, de ses valeurs et sa culture.

A l'instar de beaucoup de nations, la MétaNation dispose potentiellement d'ambassades qui la représentent ici ou là, partout où elle est invitée et même ailleurs.

Ses ambassades lui permettent de mener sa vie transfrontalière en tant que manœuvre méta-institutionnelle notamment avec son Ambassade implantée à Paris.

En tant qu'outil de coopération, l'Ambassade vise au partage des ressources immatérielles de la Méta-Nation dont elle potentialise le devenir fictionnel.  
*Voir la charte in Carte MétaNation ci-après*

L'Ambassade de la MétaNation a un fonctionnement coopératif qui, bien que très organisé, est plutôt d'ordre anarchique. Elle est ainsi structurée :

Ambassadrice/Cheffe de mission : WOS agence des hypothèses/Claire Dehove/Camille Olivier & Quebracho Théâtre/Monica Espina sont les initiatrices de l'AMN en collaboration avec Jina Kim, Clémence Lebouvier et Elsa Chomiene. Elles définissent les protocoles de travail et assurent la coordination des missions.

L'Ambassade souhaite constituer une communauté de Représentant.e.s de la MétaNation, si possible solidaires, avec tous les usagers, ceux qui regardent, ceux qui écoutent, ceux qui racontent, ceux qui jouent, ceux qui parlent plusieurs langues et ceux qui n'en parlent aucune. Ceux qui sont juste là à ne rien faire...

Au fur et à mesure des rencontres et protocoles mis en place, quiconque porte les valeurs de la MétaNation est amené(e) à devenir un(e) de ses représentants.es, après signature de la charte, détention de la Carte MN et inscription dans le Registre de l'AMN.

Le Jeu MétaNation est le support des entretiens pour le recrutement des Représentant.e.s de la MétaNation. Il est donc un rituel d'intégration, non sans humour.

Le Jeu est un test de valeurs et de pratiques méta-nationales à rebours des tests nationaux auxquels sont soumis les demandeurs de naturalisation.

Le Jeu incite à des bifurcations et multiplie les combinatoires et il oscille entre astuce, mémoire, divination, méditation, mutation et réflexivité.

*Voir la page Jeu MétaNation ci-après*

La Carte MétaNation est un document auto-officialisé et non-classifiant.

Au creux de ses plis se dissimule la Charte de la MétaNation, le Portrait et le N° personnel du Représentant.e, (éléments résultant de son tirage de cartes du Jeu).

La cérémonie du pliage de la Carte et de l'apposition des signatures et tampons est en soi un temps et une attention partagés et offerts à chaque Représentant.e.

La Carte MétaNation témoigne du statut réel /fictif engendré par la naturalisation, qui, ne l'oublions pas, donne l'illusion du vivant chez un animal mort.

Elle est suivie de la remise d'une attestation intégrant le Registre de l'AMN. A cette occasion il peut être proposé un service, une compétence, un désir à l'AMN.

Les détenteur.rice.s de la Carte peuvent participer à des cérémonies impromptues qui n'ont de finalité autre que la joie de se réjouir ensemble.

L'Ambassade a le pouvoir de mandater certaines entités pour effectuer des actions de dé-performance collective.

Elle dépêche le N.I.P /Nonsense International Program pour la performance *Nationality Reset : petit guide alternatif des affaires de la naturalisation*.

*Voir la page Performance NIP ci-après*

Le corpus généré par L'Ambassade de la MétaNation et les collectifs associés durant le Festival est répertorié et conservé dans les Anarchives de l'AMN : *Livret d'Indexations* des grandes cartes du jeu, séquences audiovisuelles des entretiens et performances, affichages, documentation spécifique...

Les Anarchives sont consultables, augmentables, itinérantes et souvent fictionnelles dans cette temporalité et au-delà.

