



## LE JEU MÉTANATION – Présentation



Le jeu MétaNation est une oeuvre collaborative et évolutive.

WOS/agence des hypothèses et Quebracho Théâtre l'ont conçu pour l'Ambassade de la MétaNation.

Le jeu est rédigé et utilisé dans la langue du pays d'accueil de chaque Ambassade.

Le jeu tend à évacuer les barrières linguistiques et à privilégier les échanges non-verbaux et sensibles.

Le Jeu est le support des entretiens pour le recrutement des représentant.e.s de la MétaNation.

Le Jeu est un rituel d'intégration, non sans humour.

Le jeu est un générateur de dialogue et un outil transactionnel entre les deux protagonistes.

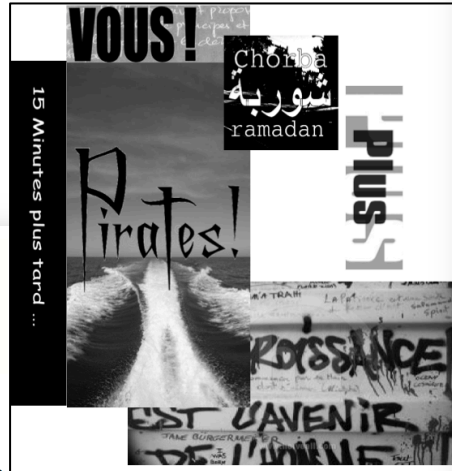
Le jeu incite à des bifurcations et multiplie les combinatoires.

Le jeu est un inducteur de fiction dans l'échange, le réel et le politique.

Le jeu oscille entre astuce, mémoire, divination, méditation, mutation et réflexivité.

Le jeu est un test de valeurs et de pratiques authentiquement métanationales.

Il pirate les tests nationaux auxquels sont soumis les demandeurs de naturalisation.



Le tirage de cartes peut ou non être photographié. Il est en tout cas photographié.

Toute réponse, y compris silencieuse, est susceptible d'être enregistrée.

Chaque récit individuel en tant qu'utopie réelle, vient co-créer le récit fondateur de la MétaNation.

En retour, le jeu met en partage un fonds de recherches métanationales.

Le Livret des Indexations recèle les sources inspiratrices des cartes.

Le Livret témoigne de la portée sociétale, artistique, politique, historique ou philosophique du jeu.

Tout.e représentant.e peut être meneur.se du jeu sous condition d'avoir exploré le Livret des Indexations, de fond en comble, ou presque.

En revanche, seule l'Ambassade est habilitée à délivrer la Carte MétaNation.

Le jeu MétaNation a lieu entre deux personnes face à face : le.la meneur.se et le.la candidat.e.

Le jeu nécessite une table installée dans une situation d'intimité.

Le jeu est composé de 3 familles de cartes :

- les grandes cartes sont la matrice du jeu. Chacune renvoie à une fiche répertoriée dans le Livret des Indexations.

elles portent l'index  $I + N^{\circ}$

- les cartes carrées entrent en résonance avec elles ou font dévier le cours du jeu vers un autre état.

elles portent le signe  $\square$

- les cartes longues et semi-longues rythment le jeu. Elles suggèrent des états subjectifs et/ou des indications spatiotemporelles.

elles portent respectivement les signes  $\text{—}$  et  $\text{—}$

Des cadres vides sont des éléments annexes qui peuvent créer le focus sur un détail du tirage.



Avant la séance, toutes les cartes sont disposées dos apparent sur la table.

Le.la meneur.se propose au/à la candidat.e de retourner au hasard 2 grandes cartes.

La combinatoire peut être interprétée telle quelle.

Ou être augmentée, recouverte, réordonnée avec les cartes d'autres formats.

Le nombre et le rythme du tirage des diverses cartes sont laissés à l'appréciation des joueurs.

Au bout d'environ 7', les deux joueurs estiment que l'entretien peut s'achever.

• • •

En vue de la délivrance de la Carte MétaNation, l'Ambassade poursuit le jeu ainsi :

à la fin de l'entretien, la configuration du tirage est photographiée.

Ce cliché est la photo-portrait du.de la candidat.e. qui sera apposée sur sa Carte MétaNation.

Le.la meneur.se a noté scrupuleusement l'index des cartes dans l'ordre de leur dévoilement.

Le code obtenu devient le numéro de Carte MétaNation du.de.la nouveau.elle représentant.e.