

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE GRANDEUR NATURE

1 Un lore est un terme emprunté à l'anglais (signifiant « folklore ») pour désigner une diégèse (mécanismes de narration) présentant l'histoire et les traditions autour d'un univers de fiction.

2 Die Gesellschaft der Stadtwanderer est un dispositif artistique pensé en 2024 par Mathieu Tremblin pour permettre à des artistes et amateur·ices d'exploration urbaine, d'urbanités et d'art urbain de collaborer et de mettre en récit sous forme d'interventions urbaines la micro-histoire des territoires.

Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) est un parcours artistique initié par Die Gesellschaft der Stadtwanderer qui se déploie pendant l'Ososphère à partir d'un jeu de rôle et d'une série d'interventions urbaines. Son objet est de mettre en œuvre une conversation avec le futur autour des questions d'habitabilité de la ville de Strasbourg en amenant des artistes et chercheur·ses, habitant·es et habitué·es à concevoir et expérimenter collectivement un lore¹ spéculatif et situé, appréhendable à travers une cartographie et un récit matérialisé sur les murs autour du quartier Gare Centre (QGC).

Die Gesellschaft der Stadtwanderer² est un groupe informel d'arpenteur·ses urbain·es initié à l'occasion de la Urban Art Biennale 2024 à Völklinger Hütte (DE). À Strasbourg en 2026, il rassemble les artistes-chercheur·ses Léo Sallez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin et des complices strasbourgeois·ses.

Déroulé

3 « Peignons les roses en noir ! » est curaté par Mathieu Tremblin en partenariat avec l'équipe de l'Orée 85 et rassemble de juin à octobre 2025 des artistes et chercheuses pour une série d'interventions et de rencontres autour du jardin en mouvement de la maison éclusière avec : Arzhel Prioul, Bertrand Schmitt, Louis Dassé, Darla Murphy, Rose-Mahé Cabel, Sophie Prinssen, Cynthia Montier, Kaori Kinoshita & Alain Della Negra et Caroline Moreau.

4 Avec Petites histoires de la Ceinture, Mathieu Tremblin s'appuie sur une collecte de microhistoires des environs du parc urbain pour implanter avec le soutien de l'Ososphère un récit spéculatif situé pour le festival Ceinture verte en septembre 2025.

5 « Escape from the Green Belt » investit une casse automobile abandonnée utilisée comme ressource pour l'élaboration de rituels spéculatifs post-industriels. Ce workshop implique trente étudiant·es de l'ENSAS encadrés par l'artiste et documentariste tchèque Vladimír Turner et les enseignants-chercheurs Jeremy Hawkins et Mathieu Tremblin en partenariat avec Völklinger Hütte UNESCO world heritage site.

6 Le workshop « ZAS (zone autonome spéculative) » se déroule au Syndicat Potentiel avec un groupe d'étudiant·es de l'ENSAS autour du quartier du Neudorf encadré par les artistes-chercheur·ses Sophie Prinssen et Léo Sallez.

De juin à octobre 2025, l'espace urbain des quartiers Montagne verte et QGC est investi comme creuset d'une fiction élaborée à travers trois programmes d'interventions artistiques :

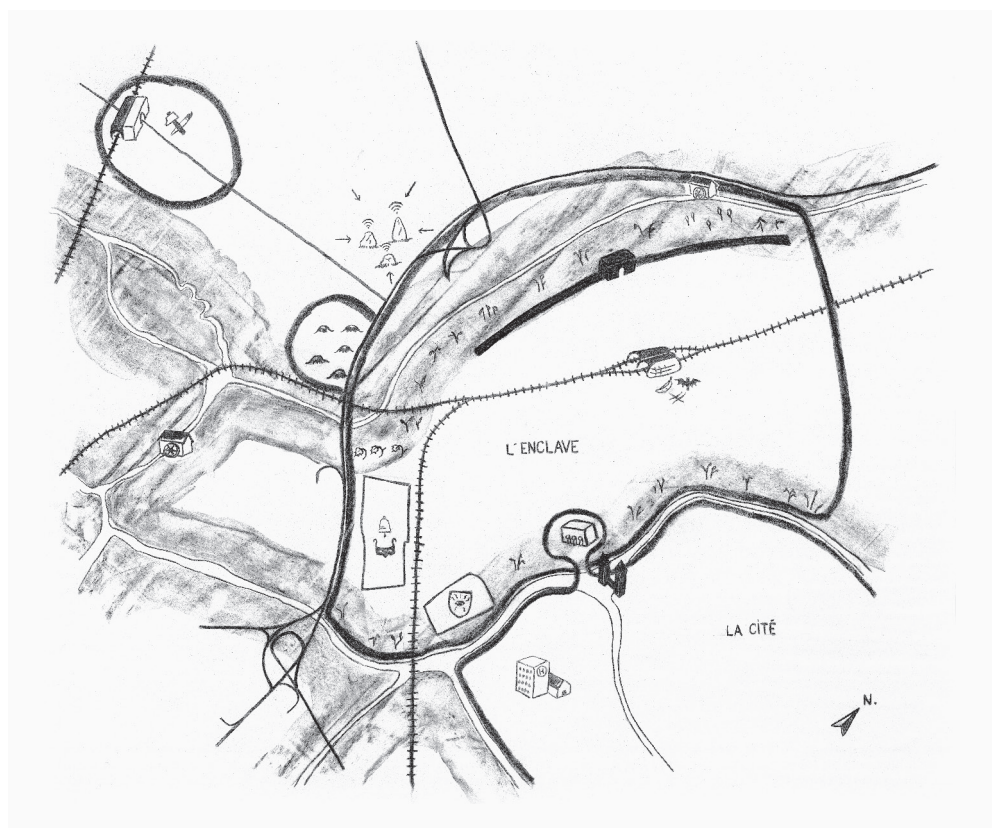
- « Peignons les roses en noir !³ », un cycle de résidence de création et de conversations à l'Orée 85 ;
- Petites histoires de la Ceinture⁴, un parcours d'interventions urbaines spéculatives du QGC vers l'Orée 85 ;
- « Escape from the Green Belt⁵ », un workshop de vidéo-performance sur les liens entre communauté et paysage post-industriel.

En février, l'Ososphère accueille Die Gesellschaft der Stadtwanderer pour amorcer un diagnostic sensible spéculatif du QGC. Avec l'appui d'un système de jeu de rôle expérimenté en 2024 à l'occasion du workshop « ZAS (zone autonome spéculative)⁶ », l'arpentage physique se déplace du côté de la narration. Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer investissent la forme de conversation agentive et prospective que constitue le jeu de rôle Dream Askew (Avery Alder, 2018) pour se livrer avec des habitant·es et habitué·es de Strasbourg à un arpentage de leur mémoire et l'imaginaire en lien avec l'histoire sociale des territoires.

Dans le jargon du jeu de rôle, le grandeur nature désigne un principe de jeu incluant une incarnation physique des personnages fictifs par les joueur·ses, amenés à interagir dans un espace donné qui devient le cadre matériel du jeu. Ici l'expérience partagée durant la phase de jeu de la ZAS est transposée à l'échelle du territoire. À l'issue de la partie, le récit spéculatif produit collectivement est spatialisé dans le quartier Gare Centre : une cartographie est diffusée en version papier et accessible en ligne, tandis qu'une série d'interventions urbaines textuelles au charbon est dessinée au cheminement qui attache des fragments de récit à des sites spécifiques.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN. 2026.
Pochoir, charbon sur mur. 114 x 17 cm. Inscription : Mathieu Tremblin.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN. Cartographie du QGC en 2046. 2026.
Fusain sur papier. 110 x 90 cm. Dessin : Léo Salliez.

Calendrier

La ZAS Grandeur Nature se déploie en plusieurs phases :

1. Arpentage et élaboration du système jeu

23.01.2026 09:30–22:30, ///au jour le jour, Strasbourg

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer se rassemblent pour une phase d'écriture comprenant une enquête (arpentage du territoire et conversations avec des personnalités strasbourgeoises) et la conception du système de jeu (écriture d'un lore spécifique développé à partir de l'existant).

2. Session zéro Writers' room

08.02.2026 10:00–14:00, Atelier Pare-défaut

14:00–19:00, La Catenaire, Strasbourg

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer mobilisent des artistes et chercheur-ses pour une phase d'activation du système de jeu permettant d'expérimenter et développer le lore.

3. Session zéro Playtest

17.02.2026 18:00–22:00, Atelier Pare-défaut

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer mobilisent des artistes et concepteur-ices de jeux pour une phase de test et d'amélioration du système de jeu.

4. Cartographie et intervention

18–19.02, 02–04.03.2026, quartier Gare Centre, Strasbourg

La session zéro sert d'appui à l'élaboration du lore conçus par les membres et spatialisé par une cartographie à emporter diffusée à l'UltraLab et par une série d'interventions textuelles dans le quartier, comme autant de traces spéculatives de la conversation avec le futur du territoire en cours.

5. Session de jeu

07.03.2026 14:00–19:00, UltraLab, Le Molodoï, Strasbourg

La restitution de la première étape de ce diagnostic sensible spéculatif prend la forme d'un jeu de rôle ouverts aux visiteur-ses de l'Ososphère sur inscription. L'après-midi, des habitant-es et habitué-es les accompagnent pour une expérimentation du système de jeu et une appropriation du lore existant pour façonner leurs propres récits. Pour les intéressé-es, le matin, les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer se muent en guides conférencier-es pour proposer une lecture située du récit du lore développé collectivement pendant la première phase de jeu.

Équipe

Mathieu Tremblin (°1980) est un artiste français, curateur, chercheur au laboratoire Architecture, Morphogenèse Urbaine et Projet (AMUP, EA 7309 ENSAS/INSA Strasbourg) et maître de conférences en arts plastiques et visuels à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS).

Il vit à Strasbourg et travaille en Europe et au-delà. La pratique artistique de Tremblin est liée à l'usage et à l'usure de l'espace urbain : documentation, action et mise en récit rendent lisible et tangible la dimension publique de la ville, tout en encourageant son appropriation. Il piste et aborde les attitudes et les traces laissées par les habitant·es des villes comme des signaux faibles de leurs urbanités, dont il s'agit d'écrire la micro-histoire, pour tisser une compréhension de phénomènes urbains à d'autres échelles. Le processus de qualification et de symbolisation de ces urbanités active un imaginaire où les communs fabriqués dans les marges urbaines sont ramenés au centre de l'attention. Cette démarche prend la forme de séries d'interventions urbaines, d'expérimentations éditoriales, de curation d'exposition ou encore de programmes de résidence. Sa recherche s'intéresse aux dispositifs d'accompagnement et de mise en récit des pratiques d'intervention urbaine, aux démarches de diagnostics sensibles, aux perméabilités entre analogique et numérique dans le champ de l'édition et de l'urbain, aux protocoles et processus de collaboration et co-création et aux liens entre créativité, microhistoire et luttes sociales.

— Site web : www.mathieutremblin.com

Léo Sallez (°1993) a suivi un double cursus, passant du Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims (CRR) à l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims (ESAD). Sa démarche artistique est contextuelle.

Il emménage aux rythmes des invitations et des résidences. Ses périples consistent à raconter les territoires qu'il traverse, des bois alsaciens, à la côte normande en passant par les paysages lorrains, chaque région est explorée pour ce qu'elle recèle : l'alliance d'une culture et d'un écosystème. En 2023, après trois ans d'itinérance, l'artiste s'installe à Strasbourg et s'engage auprès de l'artist-run space, Syndicat Potentiel. Il se consacre à la cartographie alternative et aux arts sonores tout en développant des modalités de pratique participative et de mise en commun.

« Tout comme l'argile, la roche ou le fer, parole et témoignages constituent un matériau à part entière, et ce que d'aucun·e qualifierait de simples murmures lointains et frêles, pour Léo Sallez ça ne fait aucun doute : c'est la matière même dont est fait le réel. » (Timothée Pugeault)

— Site web : <https://www.instagram.com/leo.sallez>

Sophie Prinssen (°1995) est artiste, chercheuse et travailleuse de l'art. Elle est actuellement doctorante en co-tutelle au sein du laboratoire FabLitt (Paris 8) et Meaningful Play (KUL).

Son travail thèse, intitulée Enseigner le réel, porte sur les intersections entre le jeu de rôle sur table, les pratiques co-créatives et les pédagogies critiques. En plus de son travail de recherche et de création, elle exerce une activité indépendante en coordination de projets artistiques, où elle met en œuvre ses compétences de coordination au service de la création artistique. Sophie Prinssen est membre du conseil artistique du Syndicat Potentiel, artist-run space basé à Strasbourg. Elle co-coordonne Activismes ésotériques avec l'artiste-intervenante Cynthia Montier, un collectif de recherche et de co-création à la croisée du rituel, de la performance et de l'intervention dans l'espace public. Sophie Prinssen a été coordinatrice d'expositions, assistante de régie et chargée de projets dans diverses institutions artistiques telles que le CEAAC, le Syndicat Potentiel, à la Villa Vassillief Pernod-Ricard Fellowship, et à Bétonsalon, centre d'art et de recherche.

— Site web : <https://eur-artec.fr/projets/enseigner-le-reel-sophie-prinssen/>

Alice Jeannel (°2000) est artiste, diplômée du master Terrain de l'École supérieure d'art Annecy Alpes – ESAAA et étudiante en master de géographie (Geopoesice) de l'Université Grenoble Alpes à Grenoble.

Elle est membre du collectif Fragments avec laquelle elle développe la Galerie Sandwich (une galerie itinérante portée par un·e homme ou femme-sandwich). En 2026, elle accompagne Mathieu Tremblin en tant qu'assistante d'artiste suite au séminaire interinstitutionnel LIpra 2025 (Lire, imprimer, performer la recherche artistique) au Syndicat Potentiel, Strasbourg.

— Site web : <https://www.collectif-fragments.fr>



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN arpentage du QCC. 2026.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN arpentage du QCC. 2026.

Writers' room

Alexandra Pignol-Mroczkowski est docteur en philosophie, maîtresse de conférences à l'ENSA de Strasbourg, membre du laboratoire amup ENSAS-INSA (EA 7309), elle enseigne également à l'Université de Strasbourg.

Elle travaille sur les héritages et la réception critique de la modernité et de la postmodernité, et sur la nécessité d'inventer des modes d'analyse et de compréhension du monde plus « situées » et inclusives. Elle s'intéresse actuellement aux méthodologies de recherche et de recherche-crédation participatives. Elle a récemment co-coordonné le séminaire et l'exposition de recherche-crédation « ARIA2# » en partenariat avec l'Unistra (février 2026) ainsi que l'exposition « Lire, performer, imprimer la recherche® » (mars 2025, Syndicat Potentiel, Strasbourg). Elle est notamment co-responsable de la collection Anatomies de la modernité chez Mare et Martin.

Élise Alloin (°1971) est une artiste plasticienne française qui vit et travaille à Strasbourg.

Elle développe son œuvre plastique dans une dynamique de recherche par l'art, notamment en explorant les liens que nous entretenons avec la radioactivité. Comment cet « invisible » modèle-t-il notre conscience des lieux ? notre relation au temps ? à la mémoire sociale et à la transformation du vivant ? Sa pratique, transdisciplinaire, se construit en collaboration avec des équipes de chercheurs en physique nucléaire, en sciences du vivant et en sciences humaines.

— Site web : <http://www.elisealloin.com>

Nicolas Couturier (°1980) est designer graphique et enseignant à Strasbourg. Formé à l'ESAA Duperré (Paris), à l'ENS Cachan et à l'école éphémère de danse Bocal (Boris Charmatz).

Il enseigne au diplôme supérieur d'arts appliqués aux politiques publiques de terrain InSituLab (Illkirch-Craffenstaden) et à l'École des Interventions de la Hear (Strasbourg). Cofondateur du collectif de graphisme g.u.i., son travail se concentre aujourd'hui sur les dispositifs artistiques de composition collective des savoirs. Il développe également des outils d'observation et de description de pratiques (Les formes du Repos, 2021-2023) et de milieux (Outre-Sols, 2022— ; Hyper-Forêt - les assemblées des noms, 2021— ; les conseils des sols, 2023— ; un mILLièrè, 2025). Ses propositions utilisent autant le graphisme que les formes performatives, pour constituer des assemblées éphémères.

— Site web : <http://g-u-i.net>



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN Session zéro Writers' room. 2026. La Catenaire, Strasbourg (FR).

Playtest

Les Enjoueurs est un studio de design formé par Félix Metzinger et Sarah Germain et spécialisé dans la création de jeux de société pour la médiation scientifique et culturelle. Le jeu nous permet de retranscrire simplement le réel et ses problématiques dans un environnement social convivial. Leurs jeux sont de puissants outils conçus sur mesure pour communiquer avec le grand public sur des sujets complexes ou favoriser les échanges entre expert-es.

Félix Metzinger est game designer spécialisé dans les dispositifs didactiques. Il traduit des situations complexes en mécaniques de jeux accessibles et engageantes. Diplômé d'un master en communication-didactique visuelle à la HEAR, il s'est formé à l'École des Interventions – CFPI et il est lauréat de la formation Fluxus 2025. Sarah Germain est graphiste et autrice-illustratrice. Elle insufflé un univers graphique qui soutient et amplifie l'expérience ludique. Diplômée d'un DNA image narrative à l'ÉSAL d'Épinal et du BTS graphisme en média imprimés, elle est lauréate de la formation Fluxus 2025.

— Site web : <http://enjoueurs.fr>

Vincent Gallais est artiste, diplômé de la HEAR (2017) et de l'École des Interventions – CFPI (2025). Il vit et travaille à Strasbourg.

« Le travail de Vincent Gallais met en exergue des temps différés, des directions, des mouvements arrêtés. Ces temporalités et processus peuvent s'observer dans notre environnement par la constitution ou la déstructuration des objets et des espaces. Sa pratique reste perméable, ouverte et réactive aux variables extérieures. Néanmoins, elle puise dans la machinerie de la production humaine une grande inspiration, passant ainsi de l'objet industriel ou artisanal à l'habitat, de l'architecture à l'espace urbain. [...] De cette pratique quotidienne de l'Arpenteur découlent des combinaisons photographiques, de dessins ou de volumes – manifestations de ces micro-événements urbains. Un détournement s'opère dès leur captation/transcription, une nouvelle fiction voit alors le jour. » (Alice Bidault)

— Site web : <https://www.vincentgallais.com>

Après un master en écriture de scénario, **Zoé Rodriguez-Twardowski** s'est orientée vers la création lumière et la régie générale dans le spectacle vivant. Rôliste depuis des années, elle retrouve la voie de l'écriture à travers la conception d'un jeu de rôle à venir.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN Session zéro Playtest. 2026. Atelier Pare-défaut, Strasbourg (FR).