

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

# SAZ L-S

## SPECULATIVE AUTONOMOUS ZONE LIFE-SIZE

**1** "Lore" (coming from "folklore") is a term to refer to a diegesis (narrative mechanisms) that presents the history and traditions surrounding a fictional universe.

**2** "Post-industrial exploration" invites participants to utilize the graphic and typographic elements of urban signage to design two speculative visual and textual narratives combining a series of posters with a palimpsestic display program inspired by the Völklinger Hütte industrial site, which serves as a material allegory of a post-fossil-fuel world. This workshop involves forty ENSAS students supervised by urban artist Arzhel Prioul and lecturer-researcher Mathieu Tremblin in partnership with the Völklinger Hütte UNESCO World Heritage Site. The group's work will be presented during the Urban Art Biennale in 2024 and 2026.

**3** Die Gesellschaft der Stadtwanderer is an artistic initiative conceived in 2024 by Mathieu Tremblin to enable artists and enthusiasts of urban exploration, urbanity, and urban art to collaborate and narrate the micro-history of territories through urban interventions.

**4** "Escape from the Green Belt" takes over an abandoned auto scrapyard used as a resource center for the development of post-industrial speculative rituals. This workshop involves thirty ENSAS students mentored by Czech artist and documentary filmmaker Vladimír Turner and faculty members Jeremy Hawkins and Mathieu Tremblin, in partnership with the Völklinger Hütte UNESCO World Heritage Site. The group's work is presented during the 2026 Urban Art Biennale.

**5** The first iteration of the "ZAS (Speculative Autonomous Zone)" takes place in 2024 at the Syndicat Potentiel with a group of ENSAS students focused on the Neudorf neighborhood, led by artist-researchers Sophie Prinssen and Léo Saliez; the second took place in February–March 2026 during the Ososphère with researchers and residents of Strasbourg, resulting in a series of life-size textual interventions in the Gare Centre (GCG) neighborhood.

Speculative Autonomous Zone Life-Size (SAZ L-S) is an artistic project initiated by Die Gesellschaft der Stadtwanderer that unfolds in the lead-up to and during the Urban Art Biennale through a role-playing game and a series of site-specific interventions at the Völklinger Hütte. Its aim is to initiate a conversation with the future regarding the livability of the city of Völklingen and the future of the UNESCO World Heritage site—in light of the city's industrial past, the present state of its heritage-listed industrial legacy, and the promise of a future in which the city would host the production of "green steel." Artists and researchers are invited to conceive, and then experiment with residents and visitors, a speculative and situated lore<sup>1</sup>, made tangible through cartography and narrative materialized within the grounds of the Völklinger Hütte. The emerging itinerary also incorporates contextual works conceived from this futuristic vision by two visual artists who engage with the fictional space and help make it both tangible and credible.

Die Gesellschaft der Stadtwanderer is an informal group of urban explorers founded on the occasion of the 2024 Urban Art Biennale at Völklinger Hütte (DE). In 2026 in Völklingen, it brings together artist-researchers Léo Saliez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin, Jeremy Allan Hawkins, and Roland Görgen, and visual artists Aïda Gómez and Anna Weberberger.

## Frame

Between 2024 and 2025, the urban space of Völklingen in Strasbourg served as a crucible for a fictional narrative developed through several artistic intervention programs:

- "Post-Industrial Exploration<sup>2</sup>," a speculative poster workshop centered on the Völklinger Hütte industrial site;
- "Die Gesellschaft der Stadtwanderer<sup>3</sup>" a series of creative residencies in the urban space of Völklingen;
- "Escape from the Green Belt<sup>4</sup>" a video-performance workshop on the connections between community and post-industrial landscape linking the Green Belt areas in Strasbourg and the Völklinger Hütte industrial site.

In April, the Urban Art Biennial once again welcomes Die Gesellschaft der Stadtwanderer for a sensible and speculative diagnosis of Völklinger Hütte. With the support of a Speculative Autonomous Zone (ZAS) role-playing system tested in 2024 and 2026<sup>5</sup>, the physical survey of the territory shifts toward the realm of storytelling. The members of Die Gesellschaft der Stadtwanderer adopt the agentive and prospective conversational form of role-playing to engage with researchers, visitors to the Völklinger Hütte, and residents of Völklingen in a survey of their memories and imaginations as they relate to the social history of the industrial site and its surroundings.

The life-size understanding of role-playing can be linked to “live-action role-playing” (LARP) referring to a gameplay principle in which players physically embody fictional characters and interact within a given space that serves as the physical setting for the game. Here, the shared experience during the SAZ game phase is transposed to the scale of the industrial site. At the end of the game, the collectively produced speculative narrative is spatialized within the enclosure: a series of textual interventions attaches narrative fragments to specific spaces. This narrative also serves as a foundation for a series of contextual interventions by invited visual artists. These interventions are commented on and articulated to outline a speculative route to be experienced through a map displayed in the Urban Art Biennale exhibition.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. SAZ L-S Völklinger Hütte. 2026.  
Stencil, charcoal on wall. 116 x 18 cm. Inscription: Mathieu Tremblin.

## Production

The SAZ L-S art project is produced by Völklinger Hütte with support from the École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS).

Survey and narrative by Alice Jeannel, Jeremy Allan Hawkins, Roland Görgen, Valentin Ossenbrüner, Sophie Prinssen, Léo Sallez, and Mathieu Tremblin. Map by Léo Sallez. Game design by Sophie Prinssen and Léo Sallez. Graphic design by Mathieu Tremblin. Writing by Sophie Prinssen, Léo Sallez, Mathieu Tremblin, and Alice Jeannel. Playtest by researchers in the humanities and geography. Translation by Pascal Ansell and Deana Kolencikova. Voice by Ileana Faur and Jeremy Allan Hawkins. Texts by Alice Jeannel, Sophie Prinssen, Léo Sallez, and Mathieu Tremblin. Textual interventions by Alice Jeannel and Mathieu Tremblin. Contextual contributions by Aïda Gómez and Anna Weberberger. Special thanks to Frank Krämer and the Urban Art Biennale team, as well as Kelly Molon (ENSAS).

# Schedule

The SAZ L-S project unfolds in several phases:

## 1. Surveying and developing the game system

22.03.2026 10:00 a.m.–6:00 p.m., Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Members of Die Gesellschaft der Stadtwanderer gather for a phase of speculative mapping of the Völklinger Hütte and its surroundings.

## 2. Surveying and writing the localized lore

22.04.2026 9:00 a.m.–8:30 p.m., Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Members of Die Gesellschaft der Stadtwanderer gather for a writing phase involving research (surveying the territory and conversations with local figures) and the design of a game system tailored to Völklinger Hütte (writing a specific lore developed from existing elements). This location-specific lore is shared with three invited urban artists and serves as a foundation for the development of their works.

## 3. Playtest and Game Session No. I

24–25.04.2026, 9:00 a.m.–1:30 p.m. or 2:00–6:30 p.m.,  
Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Members of Die Gesellschaft der Stadtwanderer bring together players and researchers for a playtest, as well as students from HBKsaar, visitors to Völklinger Hütte, and residents of Völklingen for a gaming session to experiment with and develop the lore. This gameplay phase serves as a basis for developing a speculative narrative about the future of Völklinger Hütte, integrated into the cartography presented during the Urban Art Biennale.

## 4. Interventions, Cartography, and the Inscription of Situated Lore

29.04–07.05.2026 10:00 a.m.–6:00 p.m., Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

The two invited visual artists will create their site-specific interventions at the Völklinger Hütte site, while fragments of the speculative narrative are selected and spatialized in the form of textual interventions. Together, these elements trace a route through the industrial site, transcribed into a take-home map distributed during the Urban Art Biennale. In this way, the speculative narrative guides visitors as they explore the site, framing the interventions as speculative traces of a conversation with the territory's future.

## 5. Game Session No. II

10.05.2026, 2:00–6:30 p.m., Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Members of Die Gesellschaft der Stadtwanderer guide participants and visitors through an exploration of the game system and an appropriation of the existing lore to shape their own narratives.

## Team

**Mathieu Tremblin** (b. 1980) is a French artist, curator, researcher at the Architecture, Urban Morphogenesis, and Project Laboratory (AMUP, EA 7309 ENSAS/INSA Strasbourg), and associate professor of fine and visual arts at the École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS).

He lives in Strasbourg and works in Europe and beyond. Tremblin's artistic practice is linked to the use and wear of urban space: documentation, action, and storytelling make the public dimension of the city legible and tangible, while encouraging its appropriation. He tracks and examines the attitudes and traces left by city dwellers as subtle signals of their urbanity, aiming to write their microhistory in order to weave together an understanding of urban phenomena on other scales. The process of defining and symbolizing these urbanities activates an imaginary where the commons created on the urban margins are brought back to the center of attention. This approach takes the form of a series of urban interventions, editorial experiments, exhibition curation, and residency programs. His research focuses on mechanisms for documenting and narrating urban intervention practices, sensible diagnostic approaches, the interplay between analog and digital in the fields of publishing and urban studies, protocols and processes of collaboration and co-creation, and the connections between creativity, microhistory, and social struggles.

— Website: [www.mathieutremblin.com](http://www.mathieutremblin.com)

**Léo Sallez** (b. 1993) pursued a dual degree, moving from the Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims (CRR) to the École Supérieure d'Art et de Design de Reims (ESAD). His artistic approach is contextual.

He moves according to the rhythm of invitations and residencies. His journeys consist of telling the stories of the territories he traverses, from the forests of Alsace to the Normandy coast via the landscapes of Lorraine; each region is explored for what it holds: the alliance of a culture and an ecosystem. In 2023, after three years of wandering, the artist settled in Strasbourg and became involved with the artist-run space, Syndicat Potentiel. He dedicates himself to alternative cartography and sound art while developing methods of participatory practice and collaboration. "Just like clay, rock, or iron, words and testimonies constitute a material in their own right, and what some might describe as mere distant and fragile whispers, for Léo Sallez there is no doubt: it is the very stuff of reality." (Timothée Pugeault)

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

**Sophie Prinssen** (b. 1995) is an artist, researcher, and arts professional. She is currently a joint PhD candidate at the FabLitt laboratory (Paris 8) and Meaningful Play (KUL).

Her dissertation, titled Teaching the Real, explores the intersections between tabletop role-playing, co-creative practices, and critical pedagogies. In addition to her research and creative work, she works independently as an artistic project coordinator, applying her coordination skills to support artistic creation. Sophie Prinssen is a member of the artistic council of Syndicat Potentiel, an artist-run space based in Strasbourg. She co-coordinates Activismes ésotériques with artist-in-residence Cynthia Montier, a research and co-creation collective at the intersection of ritual, performance, and intervention in public space. Sophie Prinssen has served as an exhibition coordinator, production assistant, and project manager at various art institutions, including CEAAC, Syndicat Potentiel, the Villa Vassillief Pernod-Ricard Fellowship, and Bétonsalon, a center for art and research.

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

**Alice Jeannel** (b. 2000) is an artist who holds a master's degree in Terrain from the École supérieure d'art Annecy Alpes (ESAAA) and is currently pursuing a master's degree in geography (Geopoesice) at the Université Grenoble Alpes in Grenoble.

She is a member of the Fragments collective, with which she is developing Galerie Sandwich (a traveling gallery carried by a "sandwich man or woman"). In 2026, she will assist Mathieu Tremblin as an artist's assistant following the LIPra 2025 inter-institutional seminar (Reading, Printing, Performing Artistic Research) at Syndicat Potentiel in Strasbourg.

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



## Writers' Room

**Jeremy Allan Hawkins** is a Franco-American poet, associate professor in ENSAS, member of AMUP laboratory (EA 7309).

He holds a doctorate of fine arts and is author of the prize-winning collection *A Clean Edge* (BOAAT, 2017), as well as *enditem*. (Downingfield, 2024) and *Fantastic Premise* (Alien Buddha, 2023). His writing has been selected for the Best New Poets anthology series and the extended programme of the Venice Architecture Biennial. He is a lecturer at the Strasbourg National School of Architecture (ENSAS) and was named an emerging researcher in 2022 as part of SFC Saltire Scheme for his work on poetics and spatial practice.

**Roland Görgen** is a French visual artist, living and working in Strasbourg.

His artistic practice lies at the intersection of photography, sculpture, and publishing, and is rooted in a reflection on material culture and the memory of objects. Drawing on his background in ethnology, he develops an approach in which photography adapts to the defined body of work: at times studio work revealing the materiality of found objects, at other times documentary "notes" capturing traces of the urban space. His creative process is based on a back-and-forth between collecting, the archaeology of the everyday, and reassembly. He repurposes used materials to strip them of their utilitarian function and expose their pure presence. This approach also fuels projects stemming from residencies that explore the historical layers contained within institutional collections. Beyond exhibitions, he engages with the publishing field through the design of books and journals often distributed under open licenses. Finally, he conducts a long-term documentary project on the transformation of intimate landscapes, orchestrating a continuous collection of traces and artifacts. His work questions our relationship to time, use, and disappearance. It has been exhibited in France and Germany and is included in several public collections.

**Valentin Ossenbrüner** is a French visual artist and farmer who lives and works in Lingolsheim.

## Playtest

[Guest 1 to be confirmed]

[Guest 2 to be confirmed]

## Interpretation of the lore



Anna Weberberger. *Erd&*. 2023.  
Lungitz Station, Katsdorf (AU).  
Field wheat, a window overlooking a  
concentration camp, a planter found in a  
warehouse.

**Anna Weberberger** (b. 1995 – AU) transforms her environment into raw material and, through participant observation, modifies societal algorithms. Through an interdisciplinary approach, I transform spaces into settings conducive to playful reflection, interaction, consumption, and critique. In doing so, I spatialize questions of co-creation and care within a standardized world, for example by reversing the function of everyday objects. Mindful, I wander through the city, stopping at every opportunity, and I conceive of daily life as my studio. I am interested in the lived creativity and simultaneous passivity of my fellow human beings, as well as the visual and sculptural forms of expression that accompany them. By intervening in space—by removing, adding, moving, and imitating—I reinterpret what already exists. Within the framework of a relational aesthetic, I conceive of my work as an invitation to engage with the man-made environment.

— Website: <https://annaweberberger.com>



Aïda Gómez. *Monumento del Futuro*. 2020,  
2022. Manresa Court (Spain).  
Bronze, base, plaque. 5 × 10 × 5 cm.

**Aïda Gómez** (b. 1986 – Spain) is a street artist. She captures and engages the gaze of passersby, turning them into accomplices on the improvised playgrounds that are the streets of Madrid and Berlin, by employing language and subverting the social codes of our daily lives. By posting word puzzles on billboards, weaving hearts into fences, or playing Tetris with missing pieces in subway panels, the artist uses simple yet subversive techniques and what she calls “non-violent materials” to reveal hidden treasures.

— Website: <https://www.aidagomez.info>

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

# SAZ L-S

## SPECULATIVE AUTONOMOUS ZONE LIFE-SIZE

**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** « Exploration post-industrielle » invite à se saisir des moyens graphiques et typographiques de l'affichage urbain pour concevoir deux récits visuels et textuels spéculatifs alliant une série d'affiches à un programme d'affichage en palimpseste inspirés par le site industriel de Völklinger Hütte qui fait figure d'allégorie matérielle d'un monde post-énergie fossile. Ce workshop implique quarante étudiant-es de l'ENSAS encadrés par l'artiste urbain Arzhel Prioul et l'enseignant-chercheur Mathieu Tremblin en partenariat avec Völklinger Hütte UNESCO world heritage site. Les travaux réalisés par le groupe sont présentés pendant la Urban Art Biennale 2024 et 2026.

**3** 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.

**4** « 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. Le travail réalisé par le groupe est présenté pendant la Urban Art Biennale 2026.

**5** La première occurrence de la « ZAS (zone autonome spéculative) » se déroule en 2024 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 ; la seconde a eu lieu en février-mars 2026 à l'occasion de l'Ososphère avec des chercheur-ses et habitant-es de strasbourgeois-es et donnent lieu à une série d'interventions textuelles Grandeur Nature dans le quartier Gare Centre (QGC).

Speculative Autonomous Zone Life-Size (SAZ L-S) [Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN)] est un parcours artistique initié par Die Gesellschaft der Stadtwanderer qui se déploie en amont et pendant la Urban Art Biennale à partir d'un jeu de rôle et d'une série d'interventions contextuelles dans Völklinger Hütte. Son objet est de mettre en œuvre une conversation avec le futur autour des questions d'habitabilité de la ville de Völklingen et du devenir du site patrimonial UNESCO — en perspective du passé ouvrier de la ville, du présent de son héritage industriel patrimonialisé et de la promesse d'un futur où la ville accueillerait la production « d'acier vert ». Des artistes et chercheur-ses sont amenés à concevoir, puis à expérimenter avec des habitant-es et des visiteur-ses, un lore<sup>1</sup> spéculatif et situé, appréhendable à travers une cartographie et un récit matérialisé dans l'enceinte de Völklinger Hütte. Le parcours qui se dessine intègre aussi des œuvres contextuelles conçues à partir de cette projection futuriste par trois artistes urbain-es qui dialoguent avec l'espace de la fiction et contribuent à la rendre autant sensible que crédible.

Die Gesellschaft der Stadtwanderer est un groupe informel d'arpenteur-ses urbain-es initié à l'occasion de la Urban Art Biennale 2024 à Völklinger Hütte (DE). En 2026 à Völklingen, il rassemble les artistes-chercheur-ses Léo Sallez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin, trois chercheur-ses et trois artistes urbain-es.

## Déroulé

Entre 2024 et 2025, l'espace urbain de Völklingen à Strasbourg a été investi comme creuset d'une fiction élaborée à travers plusieurs programmes d'interventions artistiques :

- « Exploration post-industrielle<sup>2</sup> », un workshop d'affichage spéculatif autour du site industriel de Völklinger Hütte ;
- « Die Gesellschaft der Stadtwanderer<sup>3</sup> », un cycle de résidence de création dans l'espace urbain de Völklingen ;
- « Escape from the Green Belt<sup>4</sup> », un workshop de vidéo-performance sur les liens entre communauté et paysage post-industriel liant les territoires de la Ceinture verte à Strasbourg et le site industriel de Völklinger Hütte.

En avril, la Urban Art Biennale accueille à nouveau Die Gesellschaft der Stadtwanderer pour un diagnostic sensible spéculatif de Völklinger Hütte. Avec l'appui d'un système de jeu de rôle Zone Autonome Spéculative (ZAS) expérimenté en 2024 et 2026<sup>5</sup>, l'arpentage physique du territoire 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 pour se livrer avec des chercheur-ses, des visiteur-ses de Völklinger Hütte et des habitant-es de Völklingen à un arpentage de leur mémoire et l'imaginaire en lien avec l'histoire sociale du site industriel et de ses environs.

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 site industriel. À l'issue de la partie, le récit spéculatif produit collectivement est spatialisé dans l'enceinte : une série d'interventions textuelles attache des fragments de récit à des espaces spécifiques. Ce récit sert aussi d'appui pour une série d'interventions contextuelles par des artistes urbain·es invité·es. Ces interventions sont commentées et articulées pour dessiner un parcours spéculatif à expérimenter par le biais d'une cartographie diffusée dans l'exposition de la Urban Art Biennale.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. SAZ L-S Völklinger Hütte. 2026.  
Pochoir, charbon sur mur. 116 x 18 cm. Inscription : Mathieu Tremblin.

## Production

La proposition artistique ZAS GN est produite par Völklinger Hütte avec le soutien de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS).

Arpentage et récit par Alice Jeannel, Jeremy Allan Hawkins, Roland Görgen, Valentin Ossenbrüner, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin. Fond de carte par Léo Sallez. Conception du jeu par Sophie Prinssen et Léo Sallez. Conception graphique par Mathieu Tremblin. Rédaction par Sophie Prinssen, Léo Sallez, Mathieu Tremblin et Alice Jeannel. Test de jouabilité par des chercheur·ses en sciences humaines et géographie. Traduction par Pascal Ansell et Deana Kolencikova. Textes par Alice Jeannel, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin. Voix par Ileana Faur et Jeremy Allan Hawkins. Interventions textuelles par Alice Jeannel et Mathieu Tremblin. Interventions contextuelles par Aïda Gómez et Anna Weberberger. Remerciements à Frank Krämer à et à l'équipe de la Urban Art Biennale, ainsi qu'à Kelly Molon (ENSAS).



# Calendrier

La ZAS GN se déploie en plusieurs phases :

## 1. Arpentage et élaboration du système jeu

22.03.2026 10:00–18:00, Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer se rassemblent pour une phase de cartographie spéculative de Völklinger Hütte et de ses environs .

## 2. Arpentage et écriture du lore situé

02.04.2026 09:00–20:30, Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

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 locales) et la conception du système de jeu adapté à Völklinger Hütte (écriture d'un lore spécifique développé à partir de l'existant). Ce lore situé est transmis à trois artistes urbain-es invité-es, et constitue une base d'appui à l'élaboration de leurs œuvres.

## 3. Test de jouabilité et session de jeu n° I

24–25.04.2026, 09:00–13:30 ou 14:00–18:30, Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer mobilisent des joueur-ses et des chercheur-ses pour un test de jouabilité, ainsi que des étudiant-es de la HBKsaar, des visiteur-ses de Völklinger Hütte et des habitant-es de Völklingen pour une session de jeu permettant d'expérimenter et développer le lore. Cette phase de jeu sert d'appui à l'élaboration d'un récit spéculatif sur le futur de Völklinger Hütte intégré à la cartographie diffusée lors de l'Urban Art Biennale.

## 4. Interventions, cartographie et inscription du lore situé

29.04–07.05.2026 10:00–18:00, Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Les deux artistes urbain-es invité-es réalisent leurs interventions contextuelles sur le site de Völklinger Hütte, tandis que des fragments du récit spéculatif sont choisis et spatialisés sous forme d'interventions textuelles. L'ensemble dessine un parcours dans le site industriel retranscrit dans une cartographie à emporter diffusée lors de l'Urban Art Biennale. De cette manière, le récit spéculatif accompagne les visiteur-ses à la découverte du site, articulant les interventions réalisées comme autant de traces spéculatives de la conversation avec le futur du territoire.

## 5. Session de jeu n° II

10.05.2026, 14:00–18:30, Völklinger Hütte, Völklingen (DE)

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer accompagnent les participant-es et les visiteur-ses pour une expérimentation du système de jeu et une appropriation du lore existant pour façonner leurs propres récits.

## 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](http://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>

## Écriture du lore

**Jeremy Allan Hawkins** est poète franco-américain, maître de conférences à l'ENSA de Strasbourg, membre du laboratoire amup ENSAS-INSA (EA 7309).

Il est titulaire d'un doctorat en beaux-arts et l'auteur du recueil primé *A Clean Edge* (BOAAT, 2017), ainsi que *d'enditem* (Downingfield, 2024) et de *Fantastic Premise* (Alien Buddha, 2023). Ses écrits ont été sélectionnés pour la série Best New Poets et pour le programme élargi de la Biennale d'architecture de Venise. Il enseigne à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS) et il a été nommé chercheur émergent en 2022 dans le cadre du programme SFC Saltire pour ses travaux sur la poétique et la pratique spatiale.

**Roland Görgen** est un artiste plasticien français, il vit et travaille à Strasbourg.

Sa pratique artistique se situe à la croisée de la photographie, de la sculpture et de l'édition, et s'ancre dans une réflexion sur la culture matérielle et la mémoire des objets. Fort d'une formation en ethnologie, il développe une approche où la photographie s'adapte au corpus défini : tantôt travail de studio révélant la matérialité d'objets trouvés, tantôt « prise de note » documentaire capturant les traces de l'espace urbain. Son processus créatif repose sur un va-et-vient entre collecte, archéologie du quotidien et réassemblage. Il détourne des matériaux usagés pour les soustraire à leur fonction utilitaire et exposer leur pure présence. Cette démarche nourrit également des projets issus de résidences explorant les couches historiques contenues dans les collections institutionnelles. Au-delà de l'exposition, il investit le champ éditorial par la conception de livres et revues souvent diffusés sous licences libres. Il mène enfin un travail documentaire au long cours sur la transformation de paysages intimes, orchestrant un prélèvement continu de traces et d'artefacts. Son travail interroge notre rapport au temps, à l'usage et à la disparition. Il a été exposé en France et en Allemagne, et est présent dans plusieurs collections publiques.

**Valentin Ossenbrüner** est un artiste plasticien et agriculteur français, il vit et travaille à Lingolsheim.

## Test de jouabilité

[Invité-e 1 à confirmer]

[Invité-e 2 à confirmer]

## Interprétation du lore



Anna Weberberger. *Erd&*. 2023.  
Gare de Lungitz, Katsdorf (AU).  
Blé des champs, fenêtre donnant sur un  
camp de concentration, jardinière trouvée  
dans un entrepôt.

**Anna Weberberger** (°1995 – AU) transforme son environnement en matière première et, par l'observation participante, je modifie les algorithmes sociétaux. Dans une approche interdisciplinaire, je métamorphose les lieux en situations propices à la réflexion ludique, à l'interaction, à la consommation et à la critique. Ce faisant, je spatialise les questions de co-création et de soin au sein d'un monde standardisé, par exemple en inversant la fonction des objets du quotidien. Attentif, je flâne dans la ville, m'arrêtant à chaque occasion, et je conçois le quotidien comme mon atelier. Je m'intéresse à la créativité vécue et à la passivité simultanée de mes semblables, ainsi qu'aux formes d'expression visuelles et sculpturales qui les accompagnent. En intervenant sur l'espace – en enlevant, en ajoutant, en déplaçant et en imitant – je réinterprète l'existant. Dans le cadre d'une esthétique relationnelle, je conçois mon travail comme une incitation à s'engager avec l'environnement façonné par l'homme.

— Site web : <https://annaweberberger.com>



Aïda Gómez. *Monumento del Futuro*. 2020,  
2022. Tribunal de Manresa (ES).  
Bronze, socle, plaque. 5 × 10 × 5 cm.

**Aïda Gómez** (°1986 – ES) est artiste urbaine. Elle capte et interroge le regard des passant-es, les transformant en complices sur les terrains de jeu improvisés des rues de Madrid et de Berlin, en mobilisant le langage et en détournant les codes sociaux de notre quotidien. En affichant des jeux de mots mêlés sur des panneaux publicitaires, en tissant des cœurs dans des clôtures ou en jouant à Tetris avec des pièces manquantes dans les panneaux du métro, l'artiste utilise des techniques simples, mais subversives, et ce qu'elle appelle des matériaux non violents pour révéler des trésors cachés.

— Site web : <https://www.aidagomez.info>