

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE GRANDEUR NATURE

1 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.

2 « Le diagnostic sensible fonctionne comme tout autre type de diagnostic quantitatif d'un territoire : il est affaire de collecte, de production, d'organisation et d'analyse de données. Ainsi, les matériaux recueillis et produits peuvent être de diverses natures : atlas d'images, cartographies sensibles, récits d'expériences, schémas heuristiques et autres diagrammes conceptuels, etc. La méthodologie de collecte des données varie selon les praticien-nes, en fonction des situations rencontrées et des outils propres à chaque enquêteur-ice. Contrairement à l'approche quantitative — qui suppose que l'enquêteur-ice soit coupé-e de son environnement — le diagnostic sensible relève de l'observation participante. » Voir : Pignol-Mroczkowski, A. ; Tremblin, M. 2023. « Über sensitive diagnosis ». In : Trans Urban Urban Art in NRW Residency 2023 am Niederrhein in Duisburg und Krefeld. Cologne : ComeTogether Projekt e. V., p 64-68.

3 Le réalisme capitaliste est selon le philosophe britannique Mark Fisher la capacité du capitalisme à rendre quasi impossible le fait d'imaginer des alternatives au système capitaliste néolibéral. C'est pourquoi l'un des enjeux de notre temps est la création d'imaginaires pour faire face aux imaginaires « réalistes » dominants ; à porter la voix de récits qui soient alternatifs et émancipateurs, décoloniaux, féministes, écologistes, etc. Selon l'écrivaine américaine Ursula K. Le Guin, une des manières de produire ce récit « spéculatif » est de sortir des modèles de « fiction-épée » (une conception focalisée autour de la figure d'un héros) pour élaborer une « fiction-panier » dont la trame se tisse à mesure de la mise à jour des relations existant au sein d'une communauté d'acteur-ices.

4 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.

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-es par les artistes-chercheur-ses Sophie Prinssen et Léo Sallez ; la seconde a lieu en février-mars 2026 à l'occasion de l'Ososphère en collaboration avec l'artiste-chercheur Mathieu Tremblin et des complices et donne lieu à une série d'interventions textuelles GN (Grandeur Nature) dans le quartier Gare Centre (GGC) ; la troisième a lieu en avril-mai 2026 à l'occasion de l'Urban Art Biennale avec une équipe renouvelée et donne lieu à une série d'interventions contextuelles dans Völklinger Hütte (DE).

Die Gesellschaft der Stadtwanderer est un groupe informel et polymorphe d'arpenteur-ses urbain-es initié à l'occasion de la Urban Art Biennale 2024 portée par Völklinger Hütte (DE). À Strasbourg et à Völklingen en 2026, le groupe poursuit ses activités et rassemble les artistes-chercheur-ses Léo Sallez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin et leurs complices durant L'Ososphère et la Urban Art Biennale 2026.

Pour la Triennale Art Public, l'enjeu est de constituer un groupe de travail, de réflexion et d'enquête avec des acteur-ices urbain-es, sociaux et culturels susceptibles de réaliser un diagnostic sensible¹ et spéculatif² de la ville d'Ivry-sur-Seine établissant un lien entre l'espace public et l'espace onirique.

Pour le dispositif de recherche lié à la Triennale, le groupe propose Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) : un parcours artistique qui se déploie dans l'espace urbain d'Ivry-sur-Seine à partir d'une collecte de micro-histoires, d'un jeu de rôle et d'une série d'interventions urbaines réversibles. Son objet est de mettre en œuvre une conversation avec le futur autour des questions d'habitabilité de la ville en amenant des acteur-ices, artistes et chercheur-ses, habitant-es et usager-es à concevoir et expérimenter collectivement un lore³ urbain, spéculatif et situé, appréhendable à travers un récit matérialisé sur les murs de la ville et en circulation de la main à la main grâce à diverses formes éditoriales à disposition au sein des réseaux informels et institutionnels mobilisés.

Déroulé

À Ivry-sur-Seine, la première phase de travail pour la ZAS GN 942 est empirique et spéculative. Elle consiste en la réalisation d'un diagnostic sensible et partagé des histoires de vie et d'usage qui peuplent les espaces publics de la ville. Les données sont collectées au cours de rencontres donnant lieu à de multiples manières d'impliquer des acteur-ices, habitant-es et usager-es pour restituer une histoire sociale fragmentaire de l'espace urbain pratiqué et habité : entretiens exploratoires, arpentages de l'espace urbain, contrecartographie, etc. Avec l'appui d'un système artistique de jeu de rôle déjà expérimenté⁶ : l'arpentage physique de l'espace urbain 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 habitant-es et usager-es d'Ivry-sur-Seine à un arpentage de leur mémoire et de l'imaginaire en lien avec l'histoire sociale des territoires.

La deuxième phase de travail est grandeur nature. Dans le jargon du jeu de rôle, le grandeur nature désigne un principe 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 GN 942 est transposée à l'échelle du territoire. À l'issue d'un nombre de parties déterminé, le récit spéculatif produit collectivement est spatialisé dans l'espace urbain : une cartographie est diffusée en version papier et accessible en ligne, tandis qu'une série d'interventions urbaines textuelles au charbon dessine un cheminement qui attache des fragments de récit à des sites spécifiques. L'ensemble du diagnostif sensible et spéculatif est archivé et partagé dans une édition.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Signalétique du lore situé (Bénédiction à la craie). 2026. Le Gobelet d'Or, quartier Gare Centre, Strasbourg (FR). Texte, impression numérique sur autocollant. 21 x 7cm, 21 x 3,5 cm. 500 ex. (chaque).

Production

La proposition artistique ZAS GN est produite dans le cadre de la Triennale Art Public par la galerie Fernand Léger avec le soutien de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS).

Arpentage et récit par 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 et Mathieu Tremblin. Textes par Sophie Prinssen et Mathieu Tremblin. Interventions contextuelles par Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin. Remerciements à Hedi et à l'équipe de la galerie Fernand Léger, ainsi qu'à Kelly Molon (ENSAS).

Calendrier

La ZAS GN 942 se déploie en plusieurs phases :

1. Arpentage, écriture du lore situé et élaboration du système jeu 29.06–03.07.2026 10:00–18:00, Ivry-sur-Seine (FR)

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer se rassemblent pour une phase de cartographie spéculative d'Ivry-sur-Seine et de ses méandres, et 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 la ville (écriture d'un lore spécifique développé à partir de l'existant).

2. Test de jouabilité, intervention, cartographie et inscription du lore situé 31.08–04.09.2026, 14:00–18:30, Ivry-sur-Seine (FR)

Les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer mobilisent des joueur-ses et des chercheur-ses pour un test de jouabilité permettant d'expérimenter et développer le lore. Cette phase de jeu sert d'appui à l'élaboration d'un récit spéculatif sur le futur d'Ivry-sur-Seine en dialogue avec la cartographie diffusée lors de l'exposition de la Triennale Art Public.

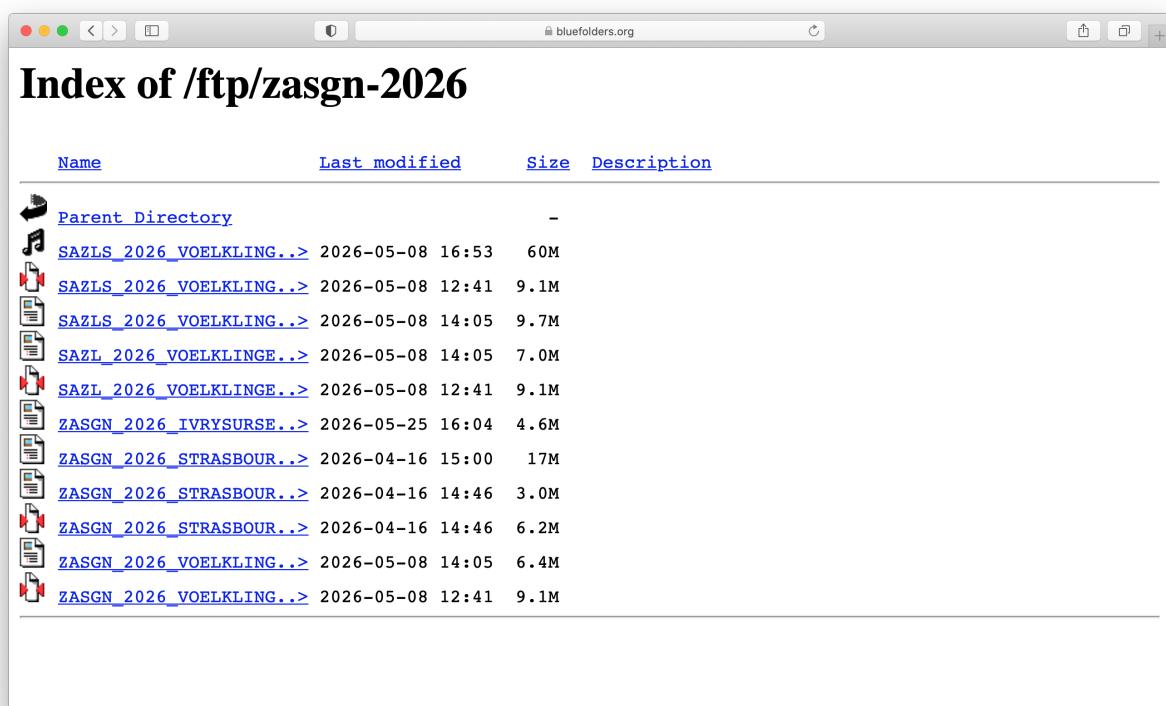
3. Exposition et sessions de jeu publique 26.09.2026–27.02.2027, Galerie Fernand Léger, Ivry-sur-Seine (FR)

Des fragments du récit spéculatif sont choisis et spatialisés sous forme d'interventions contextuelles discrètes — inscriptions, signalétiques, multiples. Le lore, sa cartographie et le kit de jeu sont présentés dans l'exposition. L'ensemble dessine un parcours de la galerie à la rue reporté dans une carte à emporter diffusée pendant l'exposition. De cette manière, le récit spéculatif accompagne les visiteur-ses à la découverte de l'exposition et du quartier, articulant les interventions réalisées comme autant de traces spéculatives de la conversation avec le futur du territoire.













À l'occasion de sessions de jeu au cours de l'exposition, les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer accompagnent les visiteur-ses pour une expérimentation du système de jeu et une appropriation du lore existant pour façonner leurs propres récits.

Ressources en ligne

<https://www.bluefolders.org/ftp/zasgn-2026>



Index of /ftp/zasgn-2026

Name	Last modified	Size	Description
 Parent Directory		-	
 SAZLS_2026_VOELKLING..>	2026-05-08 16:53	60M	
 SAZLS_2026_VOELKLING..>	2026-05-08 12:41	9.1M	
 SAZLS_2026_VOELKLING..>	2026-05-08 14:05	9.7M	
 SAZL_2026_VOELKLINGE..>	2026-05-08 14:05	7.0M	
 SAZL_2026_VOELKLINGE..>	2026-05-08 12:41	9.1M	
 ZASGN_2026_IVRYSURSE..>	2026-05-25 16:04	4.6M	
 ZASGN_2026_STRASBOUR..>	2026-04-16 15:00	17M	
 ZASGN_2026_STRASBOUR..>	2026-04-16 14:46	3.0M	
 ZASGN_2026_STRASBOUR..>	2026-04-16 14:46	6.2M	
 ZASGN_2026_VOELKLING..>	2026-05-08 14:05	6.4M	
 ZASGN_2026_VOELKLING..>	2026-05-08 12:41	9.1M	



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Équipe pour la ZAS GN 942 : Mathieu Tremblin, Léo Sallez, Sophie Prinssen. 2026.

Équipe

Les artistes-chercheur-ses **Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin** s'associent en 2026 pour développer un jeu de rôle spéculatif, situé et polymorphe intitulé ZAS GN pour Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature. Sous l'égide de **Die Gesellschaft der Stadtwanderer**, iels rassemblent un groupe informel d'arpenteur-ses urbain-es pour explorer l'habitabilité future des territoires urbains : le quartier Gare Centre (Strasbourg) avec L'Ososphère, Völklinger Hütte (Allemande) dans le cadre de la Urban Art Biennale, Ivry-sur-Seine pour la Triennale Art Public.

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) avec Coco Bergholm, Epos 257, Antonio Gallego, Deana Kolencikova, Wanderlust Social Club, Pascal Ansell, Léa Hussenot et Corentin Seyfried. Début 2026 à Strasbourg, il rassemble les artistes-chercheur-ses Élise Alloin, Nicolas Couturier, Alice Jeannel, Alexandra Pignol-Mroczkowski, Sophie Prinssen, Léo Sallez, Mathieu Tremblin et les joueur-ses : Zoé Rodriguez-Twardowski, Vincent Gallais, Les Enjoueurs (Félix Metzinger & Sarah Germain), Ivan Tarrieu, Peran André, Lola Bertrand, Ileana Faur, Romain Rouchet, Maxime Billmann, Bertrand Chéronnet, Caroline Moreau, Thomas Lasbouygues, Catherine Frenzel, Arnaud Théval, Rangalanga Tsilaitry Mboangy. Au printemps 2026 à Völklingen, il rassemble les artistes-chercheur-ses Léo Sallez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin, Alice Jeannel, Jeremy Allan Hawkins, Valentin Ossenbrüner, Roland Görden, Ileana Faur, l'artiste urbaine Anna Weberberger, et les joueur-ses : Liliana Amundarain, Thomas Lasbouygues, Georg Barringhaus, Arthur Poutignat.

— Ressources en ligne : <https://www.bluefolders.org/ftp/zasgn-2026>

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 Supérieur 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/>



**POUR PARTICIPER
à la prochaine
session de jeu
de rôle ZAS GN 942,
remplissez
le formulaire
en ligne**



<https://framaforms.org/jeu-de-role-zas-gn-zone-autonome-speculative-grandeur-nature-ivry-sur-seine-1779722210>