

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE GRANDEUR NATURE

1 « 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·rice. Contrairement à l'approche quantitative — qui suppose que l'enquêteur·rice 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.

2 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.

3 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.

4 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 Saliez ; 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 (GQC) ; 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). En 2026, le groupe poursuit ses activités et rassemble les artistes-chercheur·ses Léo Saliez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin et leurs complices durant L'Ososphère et la Urban Art Biennale 2026.

Pour la Triennale Art Public, un groupe de travail, de réflexion et d'enquête appelé *writers' room* est constitué pour réaliser un diagnostic sensible¹ et spéculatif² de la ville d'Ivry-sur-Seine établissant un lien entre l'espace public et l'espace onirique. Ce groupe rassemble l'artiste-chercheuse Lise Lerichomme, la travailleuse de l'art engagée Louise Moulin, l'architecte urbaniste et chercheur François Nowakowski et l'architecte Antonin Bonnefoy et mobilise des acteur·ices urbain·es, sociaux et culturels locaux.

Pour le dispositif de recherche-crédation lié à la Triennale, le groupe propose Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) : un parcours artistique qui se déploie depuis l'exposition Triennale Art Public #4 à la Galerie Fernand Léger, vers 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. Son objet est de mettre en œuvre une conversation avec le futur autour des questions d'habitabilité de la ville en amenant des artistes et acteur·ices, habitant·es et usager·es à concevoir et expérimenter collectivement un lore³ urbain, spéculatif et situé, appréhendable à travers un récit matérialisé entre les murs de la ville et diverses formes éditoriales. Dans cet Ivry-sur-Seine de 2046, l'espace urbain s'est redessiné en réponse à la sécheresse autour d'une percée depuis la Seine qui a ramené l'eau sur les places et a mis à jour des replis troglodytiques dans les anciennes carrières et les fondations des cités. La transformation urbaine devient un lieu de mobilisation et d'engagement où les différentes cités ivryennes auto-organisent leurs modes de vie autour d'une lutte commune, manifestée par un graffiti surplombant le centre-ville : « Vive la Grève Climatique ! »

Déroulé

À Ivry-sur-Seine, la première phase de travail pour la ZAS GN Ivry-sur-Seine 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 expérimenté⁴, l'expérience physique de l'espace urbain se déplace du côté de la narration. Le groupe investit la forme de conversation agentive et prospective que constitue le jeu de rôle pour se livrer avec des acteur·ices à une exploration de la mémoire et de l'imaginaire du territoire.

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 conception de la ZAS GN Ivry-sur-Seine est transposée à l'échelle du territoire. Le récit spéculatif produit collectivement est spatialisé entre l'espace d'exposition et l'espace urbain : une cartographie permet d'appréhender de manière contextuelle le lore, une série d'interventions urbaines textuelles au charbon dessine un cheminement qui attache des fragments de récit à des lieux, un ensemble d'artefacts issus de la fiction sont produits pour la rendre plausible. L'ensemble du diagnostic sensible et spéculatif est archivé et partagé dans une forme éditoriale téléchargeable librement. In fine, un kit de jeu est mis à disposition des Ivryen-nes comme une invitation à expérimenter ce lore situé et à le charger de leurs propres aspirations.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. *À vos plumes*. 2026. Ivry-sur-Seine (FR).

Pictogramme issu de la rubrique « À vos plumes » du magazine *Ivry ma ville* (1983), texte, boîte vocale, impression numérique sur papier, ruban adhésif. 14, 8 x 10,5 cm. 100 ex.

Production

La proposition artistique ZAS GN est produite dans le cadre de la Triennale Art Public #4 par la galerie Fernand Léger. 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 Saidi, Jean-Michel Albert et à l'équipe de la galerie Fernand Léger.

Calendrier

La ZAS GN Ivry-sur-Seine se déploie en plusieurs phases :

1. Arpentage, cartographie, écriture du lore situé et élaboration du système jeu 29.06–03.07.2026, 31.08–04.09.2026, 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 25.09.2026, 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 26.09.2026–27.02.2027, Galerie Fernand Léger, Ivry-sur-Seine (FR)

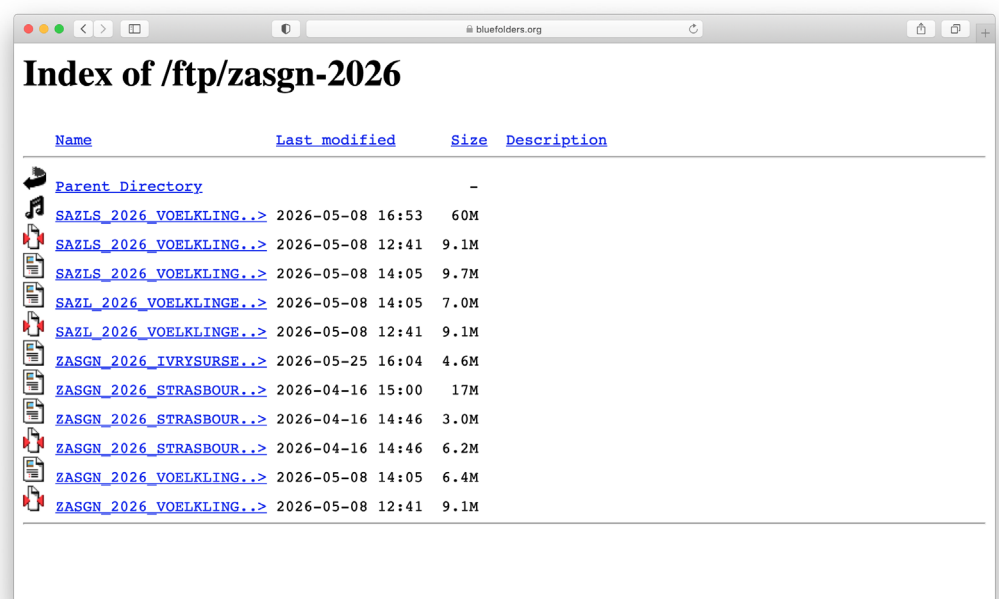
Des fragments du récit spéculatif sont choisis et spatialisés sous forme d'interventions contextuelles discrètes — inscriptions, signalétiques, multiples. Le lore, sa cartographie et le kit de jeu sont présentés dans l'exposition. L'ensemble dessine un parcours de la galerie à la rue reporté dans une 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.

4. Session de jeu publique 23.01.2027, 14:00–18:30, Galerie Fernand Léger, Ivry-sur-Seine (FR)

À l'occasion d'une session 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>



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_VOELKLING...>	2026-05-08 14:05	7.0M	
SAZL_2026_VOELKLING...>	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, Vöklinger Hütte (Allemangne) 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 Vöklinger 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 Vöklingen, il rassemble les artistes-chercheur-ses Léo Sallez, Sophie Prinssen, Mathieu Tremblin, Alice Jeannel, Jeremy Allan Hawkins, Valentin Ossenbrüner, Roland Görgen, 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).

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/>

Writers' Room

Lise Lerichomme est artiste et maîtresse de conférences en arts plastiques à l'Université de Picardie Jules Verne à Amiens, chercheuse au sein du laboratoire Centre de Recherches en Arts et Esthétique (CRÆ, UR 4291, Pôle Citadelle, E218).

Après avoir mené un travail de recherche autour de la représentation des intérieurs domestiques dans l'art contemporain, elle a été co-commissaire de l'exposition « La Grande Révolution Domestique » en mars 2019 au Familistère de Guise. Elle poursuit une exploration des formes contemporaines de l'utopie dans les productions artistiques. Elle travaille actuellement à l'analyse des représentations de corps collectifs féminins et des armées de femmes dans les sources tant populaires qu'artistiques. Dans ce cadre, elle a été commissaire de l'exposition « Mains Gantées et Pieds Bottés » au Cabinet du Livre d'artiste, à Rennes en janvier 2019.

Louise Moulin est travailleuse de l'art engagée à Paris. Depuis 2013, elle met son regard et son savoir-faire au service de luttes sociales, écologiques et solidaires, en concevant des outils et des actions, en initiant et en animant des projets collectifs.

Pour exemple : Plein le dos — sous-titré « Pour une mémoire populaire, la rue contre le mépris » et développé en soutien au mouvement des Gilets Jaunes de novembre 2018 à mars 2021 — est un projet artistique, militant et solidaire qui a permis de verser plus de 40 000 euros aux gueules cassées des Gilets Jaunes. L'idée est apparue comme une évidence face aux messages vus sur les dos de gilets lors des manifestations parisiennes, et qui racontaient tout autre chose que ce que disaient les médias dominants à propos des Gilets Jaunes. Au moment où l'on entendait parler de cahiers de doléances, de débat national, au moment où certains disaient qu'il ne s'agissait que d'un mouvement d'illettrés haineux, il nous a semblé indispensable de donner à voir ce que nous voyions : la réalité du terrain.

— Site web : <http://www.yaplusqua.org> ; <https://datoutterrain.com> ; <https://pleinledos.org>

François Nowakowski, urbaniste, architecte, docteur en urbanisme et aménagement, maître de conférences en Ville et Territoires (VT) à l'ENSA de Lyon de 2014 à 2021 et depuis à l'ENSA de Strasbourg, chercheur au sein de l'équipe de recherche Architecture, Morphogenèse Urbaine et Projet (AMUP, EA 7309 ENSAS/INSA Strasbourg).

Dans ses travaux de recherche, il s'intéresse aux évolutions des interactions entre populations et territoires induites par les formes d'urbanisation dispersées. Au sein de l'atelier d'urbanisme Urbitat+ et dans ses différentes pratiques, il s'attache à la démocratisation de la production du territoire et à la coproduction des projets avec les habitants-usagers-citoyens.

— Site web : <https://www.urbitat.fr/>

Antonin Bonnefoy est architecte diplômé en 2026 de l'ENSA de Strasbourg. Au sein de son cursus en 2024, il a développé une recherche-crédation autour de dispositifs graphiques au service du récit visuel architectural prenant appui sur des formes de représentation issues autant du roman graphique, que de la bande dessinée et du manga.

— Site web : <https://www.instagram.com/antonin.bonnefoy/>



**Pour participer
à la prochaine
session de jeu
de rôle ZAS GN
Ivry-sur-Seine,
remplissez
le formulaire
en ligne**



**[https://framaforms.org/jeu-de-
role-zas-gn-zone-autonome-
speculative-grandeur-nature-ivry-sur-
seine-1779722210](https://framaforms.org/jeu-de-role-zas-gn-zone-autonome-speculative-grandeur-nature-ivry-sur-seine-1779722210)**