

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 « 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 (GCG).

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*¹ 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, Alice Jeannel, Jeremy Allan Hawkins, Valentin Ossenbrüner et Roland Görden, et l'artiste urbaine Anna Weberberger.

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-industrielle² », un workshop d'affichage spéculatif autour du site industriel de Völklinger Hütte ;
- « Die Gesellschaft der Stadtwanderer³ », un cycle de résidence de création dans l'espace urbain de Völklingen ;
- « Escape from the Green Belt⁴ », 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 2026⁵, 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. Traduction par Daniel Bauer and Jeremy Allan Hawkins. Textes par Sophie Prinssen et Mathieu Tremblin. Test de jouabilité par Liliana Amundaraín, Ileana Faur, Roland Görgen et Thomas Lasbouygues. Interventions textuelles par Alice Jeannel et Mathieu Tremblin. Intervention contextuelle par Anna Weberberger. Visite audio par Ileana Faur, Jeremy Allan Hawkins et Léo Sallez. Remerciements à Frank Krämer 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, Vöklinger Hütte, Völklingen (DE)

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

2. Arpentage et écriture du lore situé

02.04.2026 09:00–20:30, Vöklinger 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 Vöklinger 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

25.04.2026, 14:00–18:30, Vöklinger Hütte, Völklingen (DE)

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 de Vöklinger Hütte en dialogue avec la cartographie diffusée lors de l'Urban Art Biennale.

4. Intervention, cartographie et inscription du lore situé

29.04–07.05.2026, Vöklinger Hütte, Völklingen (DE)

Une artiste urbaine invitée réalise une intervention contextuelle sur le site de Vöklinger 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 publique

10.05.2026, 14:00–18:30, Vöklinger 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.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Équipe pour l'écriture du lore : Mathieu Tremblin, Léo Saliez, Sophie Prinssen, Alice Jeannel. 2026. Völklingen (DE).



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Équipe pour l'écriture du lore : Valentin Ossenbrüner, Jeremy Allan Hawkins, Roland Görgen. 2026. Völklingen (DE).

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. SAZ L-S repérage. 2026. Völklinger Hütte (DE).



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. SAZ L-S repérage. 2026. Völklinger Hütte (DE).

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.

Valentin Ossenbrüner est un artiste et agriculteur allemand, il vit et travaille dans la périphérie de Strasbourg.

Sa démarche artistique erratique, non préméditée, s'inspire du quotidien de quelqu'un qui vit et cherche sa place dans un monde contradictoire et en changement continu. En 2000, il co-fonde le collectif *Lundi Matin* avec † Francis Guerrero. Ce collectif pratique un temps d'échange artistique hebdomadaire dans un espace urbain interstitiel, mettant ainsi la réflexion artistique à l'épreuve de l'expérience publique. L'occasion de la mise en place d'un jardin pédagogique en 2006–2007 l'oriente vers l'agriculture. Il complète sa formation d'un diplôme agricole, travaille dans une ferme en biodynamie et enseigne l'agriculture urbaine (agritecture) dans différents contextes. Le projet « *LaFerme !* » débute en 2011 et perdure aujourd'hui. Il s'agit d'une pratique d'agriculture vivrière artisanale, créatrice de nouveaux paysages. Elle renouvelle certaines pratiques du travail et préfigure la possibilité d'un rapport plus harmonieux entre la ville et ses alentours.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN : écriture du lore. 2026. Les bureaux des haut-fourneaux, Völklinger Hütte (DE).

Test de jouabilité

Liliana Amundaraín (°1989) est une architecte vénézuélienne, critique d'art et entrepreneuse sociale basée à Strasbourg, dont le travail s'étend entre l'Amérique latine et l'Europe.

Elle crée des environnements critiques et inclusifs pour les agences d'architecture, l'art contemporain et les entreprises innovantes. Son travail consiste à tisser des liens entre des acteurs multidisciplinaires à un niveau écosystémique, afin de favoriser la croissance d'entreprises à rayonnement international. Elle est titulaire d'un master en critique d'art de l'Université de Strasbourg (2019) et d'un diplôme d'architecture de l'Université Simón Bolívar (2014).

Thomas Lasbouygues est un artiste multimédia français, il vit et travaille à Strasbourg (FR).

Investissant le jeu pour la mise en jeux, Thomas Lasbouygues propose des interventions contextuelles, qui s'activent par la construction de personnages fictifs donnant vie à un dispositif illusionniste. Le public voyage au centre de son univers, il est immergé au sein de flux d'informations qu'il peut juger vraies ou fausses, tragiques ou naïves, idiotes ou poétiques, exotiques ou puissamment inscrites dans le quotidien que nous fréquentons.

Ileana Faur (°1989) est une artiste roumaine, elle vit et travaille en France depuis 2017.

Elle explore les liens entre matérialité quotidienne et mémoire collective à travers le textile, la broderie, la photographie et l'installation. Son travail puise dans les gestes domestiques transmis par les femmes, transformés en rituels lents où chaque point devient un espace de connexion et de narration. Ses œuvres fonctionnent comme des archives sensibles, ouvertes sur de nouveaux récits et des futurs possibles.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. ZAS GN : testeur-ses de jouabilité. 2026. Völklinger Hütte (DE).

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>



**Le kit de jeu du jeu
de rôle
ZAS GN 2046
Völklinger Hütte
est disponible
en ligne**



[https://www.bluefolders.org/ftp/
zasgn-2026/ZASGN_2026_VOELKLINGEN_
KITDEJEU.zip](https://www.bluefolders.org/ftp/zasgn-2026/ZASGN_2026_VOELKLINGEN_KITDEJEU.zip)

**Téléchargez
la visite audio
en anglais
pour explorer
la ZAN GN 2046
Völklinger Hütte**



[https://www.bluefolders.org/ftp/
zasgn-2026/SAZLS_2026_VOELKLINGEN_
AUDIOTOUR.mp3](https://www.bluefolders.org/ftp/zasgn-2026/SAZLS_2026_VOELKLINGEN_AUDIOTOUR.mp3)

**Pour participer
à la prochaine
session de jeu
de rôle SAZ L-S
à Völklinger Hütte,
remplissez
le formulaire
en ligne**



<https://framaforms.org/role-playing-game-saz-l-s-speculative-autonomous-zone-life-size-1774609193>