

**leVaisseau**  
La science en s'amusant  
Wissenschaft macht Spaß

# DOSSIER DE PRESSE

# Log'Hic<sup>2</sup>



L'expo  
à explorer  
d'urgence !

Neue  
Erlebniswelt,  
...nicht's  
wie hin!



[levaisseau.com](http://levaisseau.com)

1 bis rue Philippe Dollinger  
F-67100 Strasbourg

**leVaisseau**  
La Science en s'amusant  
Wissenschaft macht Spaß

 **CONSEIL DÉPARTEMENTAL  
BAS-RHIN**

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

---

Septembre 2017

**Samedi 7 octobre 2017**, le Vaisseau inaugure sa nouvelle exposition 100% Vaisseau ! Version « augmentée » de Log'hic, déjà consacrée à la pensée logique et à l'expérimentation de notions mathématiques, Log'hic<sup>2</sup> se veut plus inclusive, plus ouverte, plus esthétique, plus ludique ! Sa mission : vous faire oublier que vous faites des maths !

## ***De Mathémanip' à Log'hic<sup>2</sup> : des maths à la pensée logique***

L'histoire de cette nouvelle offre du Vaisseau a commencé en 2012. Le Vaisseau accueillait alors, sur 400 m<sup>2</sup>, l'exposition temporaire Mathémanip louée à Mathematikum (Gießen, <http://www.mathematikum.de>). Dans le cadre d'un réaménagement global des espaces et compte tenu de son succès, notamment auprès du public scolaire, cette exposition a ensuite été reconfigurée sur 230 m<sup>2</sup> en un espace semi-permanent sous le nom de Log'hic. Début 2017, la nouvelle feuille de route du Vaisseau lève les concepts d'expositions temporaires et propose désormais un seul espace d'exposition permanent, qui se renouvelle régulièrement. Log'hic est le premier chantier concerné par ce renouvellement. Log'hic évolue et devient Log'hic<sup>2</sup>.

## ***Une expérience de visite qui fait tomber les préjugés***

Pythagore, Thalès, algèbre, géométrie, trigonométrie, probabilités... *A priori*, peu de chance d'attirer les foules autour de ces concepts... Et pourtant ! En misant sur une scénographie immersive et des manipulations ludiques, le Vaisseau a créé un véritable espace d'expérimentation dans lequel le plaisir du visiteur prime. Manipuler un cube de Soma grandeur nature, se frotter au triangle rectangle, entrer « dans la peau » d'une fonction, tous ces concepts que l'on pourrait croire abstraits prennent vie.

## ***Logique et créativité, la marque de fabrique du Vaisseau pour apprendre autrement***

Dans la lignée de Lab'Oh, l'exposition sur la créativité inaugurée en 2016, le Vaisseau réaffirme avec Log'hic<sup>2</sup> son engagement pour le développement de ce que l'on nomme les compétences comportementales, des savoir-faire et savoir-être essentiels à mobiliser tout au long de sa vie. Apprendre à apprendre, ouvrir son esprit à la gestion de nouvelles situations et à la résolution de problèmes, développer son enthousiasme : au-delà des connaissances scientifiques et techniques, le Vaisseau offre un terrain d'aventures pour s'ouvrir au monde.

Contact presse :





**Olivier GATHY**

Tél : 03 69 33 26 68

Email : [olivier.gathy@bas-rhin.fr](mailto:olivier.gathy@bas-rhin.fr)

# SOMMAIRE

---

1	 Édito.....	4
2	 Une expérience de visite unique, pour une expo 100% fait-maison.....	7
3	 Suivez le guide ! visite de l'exposition zone par zone.....	9
4	 Les mathématiques : tout un art.....	12

« En mathématique, c'est comme dans un roman policier ou un épisode de Columbo : le raisonnement par lequel le détective confond l'assassin est au moins aussi important que la solution du mystère elle-même. »

Cédric Villani, *Théorème vivant*, Grasset, 2012

# DOSSIER DE PRESSE LOG'HC<sup>2</sup>

## 1. ÉDITORIAL DE L'EXPO

« Oh vous savez, les maths et moi, ça fait deux », « il n'a pas la bosse des maths », « je suis fâché avec les chiffres »... Sur les mathématiques plane trop souvent le voile de la fatalité. On serait « bon » ou « nul » en maths, et rien ni personne ne pourrait rien y faire. Souvent perçues comme abstraites, élitistes et parfois même inutiles, soyons clair : les maths ne font pas rêver grand monde. Et pourtant... derrière ce monde de chiffres, de mesures, de formes et d'hypothèses se cache un univers passionnant. C'est ce que le Vaisseau souhaite faire découvrir à ses visiteurs avec l'exposition Log'hc<sup>2</sup>.

Au-delà des mathématiques, le Vaisseau propose aux visiteurs d'expérimenter et d'intégrer les concepts de pensée logique, de raisonnement et de résolution de problèmes. Par la manipulation d'objets, des représentations graphiques inspirantes, l'engagement du corps dans un environnement stimulant, le visiteur découvrira de nouvelles perspectives de réflexions par le jeu et l'action, le plus souvent sans même s'en rendre vraiment compte. Manipuler, observer, essayer, se tromper, réessayer, persévérer. Petits et grands vont cheminer à leur rythme pour comprendre quelques grands théorèmes et principes mathématiques et surtout prendre goût à la recherche et à l'expérimentation. L'exposition est trilingue et accessible dès 3 ans. Elle est par ailleurs un axe fort de reconquête du public scolaire, et plus particulièrement des cycles 2-3 et collège et équivalent allemand.

« Dans un établissement biculturel, l'adaptation d'un nouvel espace aux publics germanophones représente toujours un défi. Nous recherchons pour nos textes finaux un rendu authentique, comme s'il s'agissait de textes d'origine... Ce travail de traduction a été une belle aventure sur la langue et la culture ! »

**Milena Zilk, stagiaire biculturalisme et Ute Tscheppe, chargée des publics germanophones**

Dans la lignée de l'exposition Mathemanip', louée à Mathematikum et présentée dans ses murs en 2012, le Vaisseau avait déjà fait évoluer cette offre. Aujourd'hui il présente une scénographie « made in Vaisseau », une offre renouvelée, un spectre plus large : l'exposition Log'hc<sup>2</sup> s'installe pour plusieurs années !

### Les maths ont leurs musées ...

Le premier musée interactif des mathématiques au monde, créé à Gießen en Allemagne dans les années 1990, est Mathematikum. Déjà mis à l'honneur à Vienne, à Londres, à Paris (dans des espaces dédiés à la Cité des Sciences et de l'Industrie et au Palais de la Découverte), les mathématiques auront peut-être bientôt leur musée parisien, créé à l'initiative du mathématicien Cédric Villani.\*

### Quelques chiffres

**230 m<sup>2</sup> D'EXPOSITION**

**36 ÉLÉMENTS INTERACTIFS**, dont 10 totalement nouveaux et 4 profondément transformés

\*[http://www.lemonde.fr/sciences/article/2017/01/16/les-maths-depoussierees-aumusee\\_5063644\\_1650684.html](http://www.lemonde.fr/sciences/article/2017/01/16/les-maths-depoussierees-aumusee_5063644_1650684.html)  
<http://www.palais-decouverte.fr/fr/vous-etes/enseignants/votre-visite/espacespermanents-et-activites/mathematiques/>  
[https://www.challenges.fr/challenges-soir/musee-des-mathematiques-le-pari-un-peufou-de-cedric-villani\\_26147](https://www.challenges.fr/challenges-soir/musee-des-mathematiques-le-pari-un-peufou-de-cedric-villani_26147)

# INTERVIEW

Éducation nationale et Vaisseau : « une collaboration qui profite à tous »

**Audrey Candeloro**, professeur de mathématiques au collège Jacques Twinger, a contribué à la conception de certains éléments de l'exposition.

## Quel a été votre rôle dans la conception de l'exposition ?

J'ai travaillé en collaboration avec Bruno Baechler et Astrid Fontaine sur le renouvellement de l'exposition Log'hic. En tant que professeur de mathématiques, j'ai apporté mon point de vue d'enseignante et de formatrice sur le choix des éléments et fait des suggestions pour répondre à nos besoins d'enseignants. Lors de cette phase de préparation, il a fallu confronter nos idées, échanger énormément, comprendre et accepter les contraintes de chacun, allier une vision qu'on pourrait qualifier de « scolaire » et une vision plus « ludique ». C'est toujours compliqué, quand il s'agit de vulgariser des notions scientifiques pour le grand public, de ne pas perdre l'essentiel. En confrontant nos points de vue, nous avons, je pense, réussi à proposer un bon équilibre.

## En quoi un équipement comme le Vaisseau peut-il proposer un espace de découverte des sciences au grand public en général, et au public scolaire en particulier ?

Log'hic<sup>2</sup> propose une approche très intéressante dans l'acquisition des connaissances. D'un point de vue cognitif, on se rend compte que plus on dispose d'entrées différentes, plus on vit des expériences différentes autour d'une même notion, plus on l'installe durablement et mieux on apprend. C'est le cas pour Pythagore notamment. L'expo propose 3 manipulations différentes pour aborder ce célèbre théorème. C'est en croisant ses différentes découvertes que le visiteur construit une expérience plus globale. Une autre manipulation me tient particulièrement à cœur : le mètre cube. Il peut être difficile de se représenter ce qu'est un mètre cube dans la réalité. Avec Log'hic<sup>2</sup>, les élèves vont pouvoir appréhender le mètre cube grandeur nature. C'est typiquement le genre d'outil dont on ne dispose pas en classe et que l'on peut véritablement exploiter en tant qu'enseignant.

## Avec Log'hic<sup>2</sup>, vos élèves vont-ils aimer davantage les maths ?

C'est important de dépasser la discipline. On trouve dans l'expo des jeux de grille (dans l'esprit du Sudoku) qui font partie de notre quotidien et qui permettent de développer des stratégies de résolution de problème, sans en avoir forcément conscience. Les jeux de grille laissent par ailleurs une place à l'auto-correction, ce qui est important pour l'élève pour s'affranchir du verdict de l'enseignant et devenir acteur de son évaluation. Dans le même esprit, l'espace showroom (dans lequel seront exposées des curiosités mathématiques) offrira aux élèves et à leurs enseignants un espace d'expression qui permettra à la fois de valoriser leurs travaux, mais aussi de leur donner le goût d'une certaine exigence envers eux-mêmes. Log'hic<sup>2</sup> renvoie une image très positive des mathématiques. C'est important pour les élèves et les professeurs d'aujourd'hui, mais aussi pour ceux de demain. Qui sait ? Peut-être que l'exposition fera même naître des vocations de profs de maths !



« Les chiffres de la dernière enquête PISA montrent que le niveau des élèves français en mathématiques est en baisse depuis plusieurs années. Pour le Vaisseau, ce constat est loin d'être une fatalité... c'est même plutôt un défi ! En tant que centre d'éveil aux sciences et techniques dédié au 3/15 ans, nous nous devons de réfléchir à cette thématique et expérimenter des choses en ce sens. Le Conseil départemental propose désormais aux visiteurs du Vaisseau, scolaires ou pas, un espace d'expérimentation qui permet d'aborder les mathématiques autrement. L'objectif en visitant Log'hic<sup>2</sup> n'est pas de devenir « bon en maths », mais d'ouvrir et de développer son esprit à la pensée logique. Avec Log'hic<sup>2</sup>, le Vaisseau réaffirme une fois encore sa capacité à évoluer et à monter en compétences au fil des années. Avec cette deuxième exposition homemade, l'équipe prouve une nouvelle fois ses grandes qualités en matière de créativité, d'ingéniosité et de vision à long terme . »

**Frédéric Bierry, président du Conseil départemental du Bas-Rhin**

« À l'heure du partage de toute information à un rythme effréné et des grands progrès notamment numériques, on a plus que jamais besoin de rendre accessibles les savoirs. Développer l'esprit scientifique est aussi nécessaire pour outiller les enfants à devenir de futurs citoyens responsables et éclairés. Acquérir des compétences du XXI<sup>ème</sup> siècle comme la prise d'initiatives, la créativité, la collaboration, l'argumentation sont autant de facultés que nous proposons aux visiteurs de développer et qui permettent de compléter notre objectif éducatif. »

**Christel Le Delliou, responsable du service culturel**

« Le terrain de jeu proposé par Log'Hic<sup>2</sup> invite les jeunes visiteurs à mettre en œuvre des aptitudes liées à la pensée critique et à la résolution de problème, mais aussi à la collaboration et à la communication, qui les aideront à structurer leur pensée pour comprendre le monde qui les entoure et appréhender au mieux leur vie future. »

**Astrid Fontaine, chargée de projets culturels**

## 2. UNE EXPÉRIENCE DE VISITE UNIQUE POUR UNE EXPO FAIT-MAISON

Log'hic<sup>2</sup> est l'aboutissement d'un travail de réflexion qui a duré plusieurs années. C'est aussi une aventure humaine et technique dans laquelle s'est embarqué, avec enthousiasme, l'équipage du Vaisseau...

### Un territoire à explorer librement

Log'hic<sup>2</sup> a été pensée comme une expo paysage, un territoire à explorer. On s'y promène en toute liberté, au gré de ses envies et de sa curiosité. L'espace a été volontairement traité de manière très décoisonnée, pour favoriser la découverte, l'échange et l'autonomie. Conçu sur-mesure, le mobilier est adapté aux différents types de public et permet d'adopter des postures différentes en fonction de l'activité proposée, l'objectif étant de sortir du modèle scolaire classique « table & chaise ». Il s'agit, pour le visiteur, d'entrer dans un état d'esprit d'exploration, au fil de 3 zones ouvertes les unes sur les autres et délimitées par des ambiances lumineuses, des couleurs et des postures corporelles différentes :

- [Zone 1](#) : en mouvement, on manipule des éléments à grande échelle
- [Zone 2](#) : debout autour de mâts on s'essaie à différents casse-têtes sur table
- [Zone 3](#) : des cabanes accueillent des manipulations adaptées aux 3/6 ans

La liberté du visiteur et la volonté de rendre l'espace accessible à tous se traduisent également par la place des textes dans l'exposition. Il n'y a souvent que l'adulte pour lire consciencieusement un cartel avant d'entreprendre quoi que ce soit. Innocent et décomplexé, l'enfant établit un rapport direct avec les objets et les éléments interactifs qui lui sont présentés. Il observe ou il manipule sans avoir besoin de lire un titre, une consigne, encore moins un texte informatif. Le parti pris assumé pour cette exposition a donc été d'opter pour des textes minimalistes, au format des tweets : 140 caractères. Les ressources destinées aux accompagnateurs désireux d'en savoir plus sont présentées sur des livrets autoportants. Ils trouveront, dans l'espace qui leur est réservé au fond de l'exposition, des informations plus précises sur tel ou tel élément interactif ainsi que quelques pistes plus générales sur les situations d'apprentissage pré-mathématiques ou sur les stades de développement de la pensée chez l'enfant.

Lumières, couleurs, matériaux (le bois, le feutre, la corde), formes : l'atmosphère est esthétiquement travaillée. Et parce que les mathématiques sont aussi de l'art, le Vaisseau a choisi d'associer trois artistes à ce projet : sur le porche d'entrée, une anamorphose de Louise Fritsch, à l'entrée de l'exposition, une cartographie de Juliette-Andréa Elie ainsi que des constellations chez les tout-petits de la même artiste, et dans un espace dédié à de petites expositions temporaires autour des curiosités mathématiques, les « tenségrités » du sculpteur Denis Gridel (cf. p.12). Cet espace accueillera plus tard des objets fabriqués par des élèves.

*« Nous avons retravaillé Mathémanip' dans une approche design pour consolider le discours, avoir quelque chose de plus immersif, plus intuitif, plus ludique, l'objectif étant de faire entrer le visiteur dans l'univers de la logique par le plaisir et de la manière la plus inclusive possible. L'expérience de visite passe au-delà des contenus. On est plus dans ce que les gens vont faire ensemble et le plaisir qu'ils vont prendre dans l'exposition. »*

**Bruno Baechler, chargé de projets culturels**

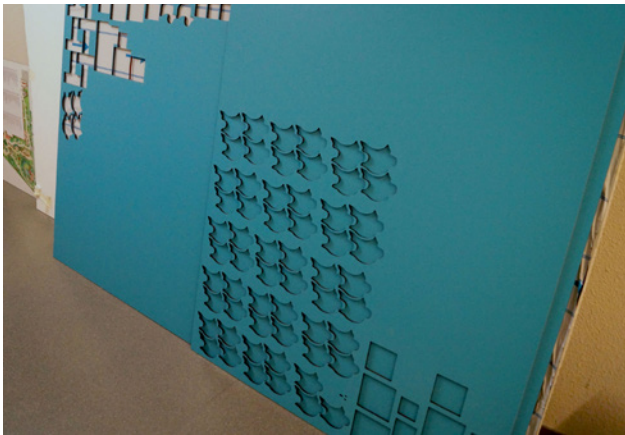
## Une exposition 100% homemade

Jusqu'à récemment, le Vaisseau accueillait des expositions conçues et produites par d'autres centres de science. Inauguré en 2016, Lab'Oh est le premier espace d'exposition dont la scénographie et le contenu ont été conçus en interne. Log'Hic<sup>2</sup> s'inscrit dans cette nouvelle démarche : la scénographie et le mobilier ont été pensés par Alain Froehlicher, le designer de l'équipe, et la quasi-totalité des éléments sont fabriqués en interne par le service technique.

L'exposition Log'Hic<sup>2</sup> est un travail d'équipe, une aventure collective qui, de la phase de conception à la mise en place, a demandé une forte implication du personnel du Vaisseau.



Découpe des pièces dans les ateliers du Vaisseau



« Pour cette exposition presque intégralement conçue en interne, le service technique et nos métiers ont profondément évolué. Nous nous sommes équipés d'une machine à commande numérique pour pouvoir travailler du mobilier en bois et d'autres matériaux. Nous nous sommes formés sur le tas, au rythme des avancées du projet. Nous avons appris en faisant, de nos erreurs comme de nos réussites. Apprendre en faisant, exactement comme dans les expositions du Vaisseau en fait ! »

**Matthieu Reblaub, régisseur d'exposition**

« À la base, je ne suis pas très « matheux ». Quand on m'a demandé de réaliser la scénographie de l'exposition, il m'a fallu trouver un point d'entrée. J'ai réalisé que les mathématiques étaient nées d'un besoin de compréhension et de rationalisation du monde, l'algèbre pour l'organisation et la géométrie pour appréhender l'espace. J'ai donc proposé un scénario d'exploration au cœur d'un paysage, que nous avons voulu fascinant. On arrive par la mer, on traverse une forêt, on découvre un village, et chacun est libre de découvrir ce territoire à sa manière. »

**Alain Froehlicher, designer et scénographe**





### 3. SUIVEZ LE GUIDE !

L'exposition Log'Hic<sup>2</sup> mise sur la dimension expérimentale des mathématiques. Celle-ci permet la construction des connaissances à travers un dialogue rendu possible entre un objet sensible et un objet théorique, géométrique... Lorsqu'il joue, l'enfant ne se contente pas d'accumuler des connaissances : il apprend à les utiliser et construit des compétences. Par le jeu, il expérimente le processus qui consiste à tester ce que l'on vient d'apprendre et à découvrir diverses façons d'utiliser ce que nous savons. Aider l'enfant à développer ses habiletés d'apprentissage, c'est le laisser faire des erreurs, en prendre conscience et trouver des stratégies pour les corriger. En s'exerçant, en jouant, en testant des solutions, en expérimentant, en persévérant, l'enfant fait des erreurs constructives, qui ne doivent pas être considérées comme négatives. Apprendre en s'amusant ! C'est la mission du Vaisseau. Les manipulations de Log'Hic<sup>2</sup> et leur articulation ont été pensées pour atteindre cet objectif.

« En tant qu'animateur, nous sommes aussi là pour dédramatiser. Nous sommes toujours dans le positif et l'encouragement. Nous faisons très attention à notre vocabulaire, au point où sur une exposition telle que Log'Hic<sup>2</sup>, on n'ose souvent même pas prononcer le mot « maths » pour éviter que les poils ne se hérissent. »

Jérôme Chauvet, animateur-concepteur



#### Tour express

La cartographie présentée à l'entrée est une illustration originale dessinée pour le Vaisseau par l'artiste Juliette-Andréa Elie. Elle est aussi le support d'un jeu de logique plus connu sous le nom de « Le problème du voyageur de commerce ». Étudié depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle, ce problème d'optimisation combinatoire est l'un des plus connus dans le domaine de la recherche opérationnelle.

« Nous préparons un itinéraire pour les scolaires autour des casse-têtes. Il s'agit de leur faire intégrer une démarche essais/erreurs et de leur faire comprendre qu'il existe différents chemins pour aboutir à la même solution. Leur première idée ne fonctionne pas ? Ils doivent alors se poser la question de comment revenir en arrière, décortiquer, se requestionner et trouver un nouveau chemin pour résoudre le problème posé. C'est cette gymnastique là qui est intéressante. »

Sandra Bail, responsable des animations

#### Au seuil de l'exposition : une anamorphose

Une installation en trompe l'œil, au seuil de l'exposition, permet d'attirer l'attention, de susciter l'émotion et l'étonnement, et de renforcer l'attractivité de cet espace auparavant peu repérable depuis l'extérieur.

#### Dès l'entrée dans l'exposition

Le premier dialogue que le visiteur (adulte comme enfant) établit avec l'exposition se joue par l'expérience du corps, des sensations et des émotions. Les changements de point de vue, d'échelle et/ou de posture permettent aux visiteurs une mise en condition rassurante ainsi qu'une mise en situation active la plus intuitive possible.

Ce premier espace regroupe les éléments liés à la pensée abstraite. Les éléments interactifs appellent une approche dynamique : marcher sur le tapis, faire rouler la pièce, jouer avec l'ombre projetée des triangles, faire tourner la roue de Pythagore, manipuler des cubes de mousse grand format...

## Au deuxième plan

... une « forêt de mâts » attire l'attention. Les puzzles et casse-têtes, disposés sur des consoles fixées à ces mâts, invitent à une découverte curieuse plus qu'académique. Quel que soit son âge, l'enfant peut progresser en toute quiétude selon ses envies et ses habiletés.

*Ce deuxième espace concentre les éléments liés à la pensée logique. Les casse-têtes favorisent le tâtonnement, l'expérimentation... ils invitent le visiteur à se tromper mais aussi à persévérer pour trouver les stratégies qui lui permettront d'auto-corriger ses « erreurs ». Initialement disposées sur table et par tranche d'âge, les nombreuses activités sont à présent dispersées dans l'espace, seules ou regroupées en doublette associant 2 défis du même ordre et de difficulté croissante.*

Les puzzles 2D/3D originels sont agrémentés de quelques nouveautés dont un plateau « jeu de grille » évolutif qui devrait ravir les enseignants de cycles 3 et 4. La richesse des ressources existantes en matière de casse-têtes ainsi que leur relative facilité de mise en œuvre, permettra des renouvellements ponctuels des jeux proposés.



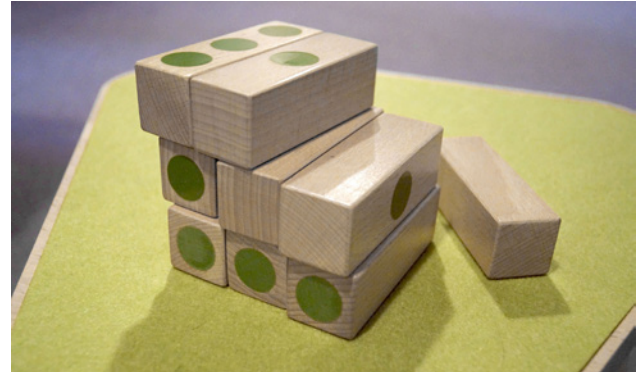
Prototype

### Tangram

Les casse-têtes invitent l'enfant à considérer l'ensemble des informations et à examiner différents aspects d'une forme, d'un problème. Il mobilise des qualités d'analyse et de concentration. Il adopte une démarche analytique pour comparer et rapprocher des formes, pour en établir les ressemblances, similitudes et différences. Ces expériences l'incitent à développer des stratégies de pensée nécessaires à l'acquisition des compétences logiques.



Pavage de Penrose



Dé nonabarre

### Au troisième plan

À travers les différentes activités proposées (l'essentiel des manipulations préexistantes et quelques nouveautés), l'enfant développe sa perception visuelle et tactile, son sens de l'orientation et ses capacités motrices. Il découvre les nombres et leur utilisation, explore des formes, des grandeurs ainsi que des suites organisées. Le jeu, la réflexion et la résolution de problème, la pratique et la mémorisation offrent la possibilité à l'enfant de construire les premiers outils qui lui permettront de structurer sa pensée pour *in fine* agir sur le monde.

*Au fond de la salle, le visiteur aperçoit des huttes tétraédriques qui forment un lieu davantage dédié aux plus petits (3-6 ans). Ils ont ici la possibilité de s'approprier les manipulations et jeux proposés en toute autonomie, pour y vivre des aventures ludiques en solo ou entre pairs.*

Les éléments interactifs sont regroupés par grandes thématiques (Espace, Formes & Grandeurs, Quantités & Nombres) autour de chaque micro-architecture en forme de tétraèdre tronqué, selon l'articulation suivante: à l'intérieur de la hutte – entre le dedans et le dehors – à l'extérieur de la hutte.

Dans un angle, proche de l'espace dédié aux plus petits, des assises confortables et colorées sont proposées aux accompagnateurs. Dans cet espace ils peuvent s'asseoir, continuer de garder un œil sur leurs enfants tout en consultant des livres et de la documentation.

Un panneau introductif précise les intentions générales de l'exposition et des textes ressources informent sur ce que l'enfant apprend / développe dans cet espace ainsi que sur le rôle que le parent ou accompagnateur peut y tenir.



### À l'eau les canards !

*À l'eau les canards !* invite le joueur à comparer les longueurs, les formes et à les dénombrer.



### Puzzle fantôme et pavage des petits

En réalisant un pavage, l'enfant découvre des particularités géométriques. Il apprend à situer des objets les uns par rapport aux autres, commence à établir une relation entre l'espace sensible et la géométrie.



#### 4. LES MATHÉMATIQUES : TOUT UN ART...

Perspectives, symétries, proportions. Les mathématiques ont une place prépondérante dans la création artistique. Le Vaisseau a fait le choix de faire intervenir trois artistes pour la réalisation de différents objets ou supports. Au-delà de l'apport esthétique dans l'univers de Log'hic<sup>2</sup>, les différents travaux des artistes pourront être le point de départ d'une réflexion plus technique sur la place des mathématiques dans la création artistique. Louise Fritsch interviendra également pour animer un atelier.



#### Denis Gridel, sculpteur de Structures Autotendantes

L'artiste grassois exposera durant 9 mois ses « tenségrités » dans un espace d'exposition temporaire au sein même de l'exposition, dédié aux curiosités mathématiques. Denis Gridel sculpte, ou plutôt structure depuis 40 ans, des assemblages délicats en équilibre, constitués d'éléments rigides qui ne se touchent pas, que l'on nomme tenségrités. Ces équilibres nécessitent des tensions qui peuvent être obtenues mécaniquement (ridoirs, élasticité, aimants...) ou par la gravité terrestre (poids).

<http://www.denisgridel.fr/>

#### Juliette-Andréa Elie, artiste des paysages

Parce que l'éducation à l'art peut aussi trouver sa place aux côtés des manipulations scientifiques proposées par le Vaisseau, l'équipe a choisi de faire appel à une artiste. Juliette-Andréa Elie a réalisé une cartographie de l'exposition et une installation consacrée à l'acquisition de la chaîne numérique (de 0 à 9) pour les plus jeunes visiteurs (3/6 ans). La plasticienne interroge *via* plusieurs médiums la notion de paysage comme milieu immersif, où l'humain est relié à l'infiniment grand et à l'infiniment petit.

<http://julietteandreaelie.com/>

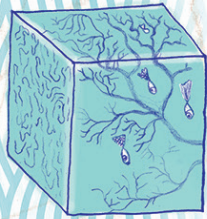
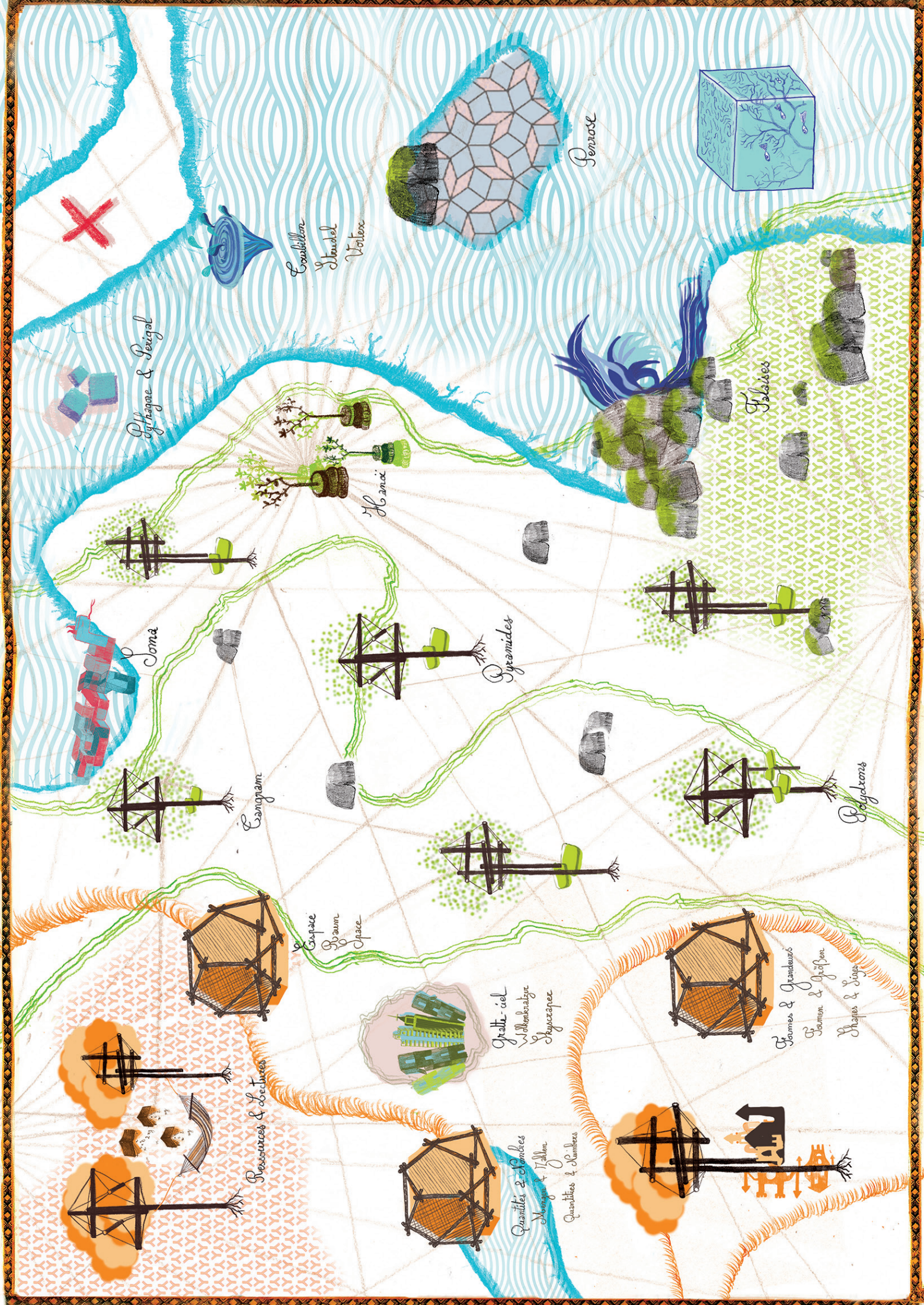


#### Louise Fritsch, artiste plasticienne créatrice d'anamorphoses

Le Vaisseau donne carte blanche à cette artiste strasbourgeoise pour habiller d'une anamorphose le porche de l'entrée de l'exposition. Cette œuvre jouera sur les perceptions, se laissant découvrir sous différents angles et sous différents visages. Louise Fritsch animera également des ateliers qui seront proposés aux visiteurs au cours des prochains mois.

<http://www.louisefritsch-peintre.fr/>





Penrose

Equilibrium  
Steady  
Vortex

Pill  
Syringe & Sertraline

Falsifies

Homicide

Coma

Pyramids

Engram

Polymers

Space  
Room  
Space

Gravitational  
Wavelength  
Frequency

James & Jansons  
Goumon & Jiffon  
Hazes & Jiggs

Resources & Devices

Quantities & Spheres  
Magnets & Tapes  
Quantities & Spheres

