

## MATHS ET ARTS

**CHARLIE, LE LUCHRONE DE BOURGES**

Groupe Maths et Arts



À l'automne 2021, dès leur arrivée à Bourges pour les Journées nationales de l'APMEP, des adhérent.e.s de la régionale ont remarqué cette structure métallique sur la place de la gare : oh un [tétradécaèdre](#), annonça l'une d'entre elles.

Oh, un [cube tronqué](#), pensa quelqu'un d'autre. Il n'est pas régulier, ce n'est pas un solide de Platon.

Les photos échangées à la suite de ces Journées Nationales ne montrent pas l'éclairage de la structure : il avait cependant été repéré par les participant.e.s.

L'envie est venue d'en savoir un peu plus...

L'[Encyclopédie de Bourges](#) nous indique les tribulations de cette œuvre d'Alain Le Boucher. Installée en 1986, démontée des années plus tard pour être finalement réhabilitée et réinstallée en 2000.

Sur le [site](#) qui lui est consacré, Alain le Boucher est présenté comme le « sculpteur de lumière ». Il nous fallait donc partir à la recherche de ses réalisations jouant avec la lumière : les [Luchrones](#). Rien de mieux que des [vidéos](#) pour percevoir les animations imaginées.

L'une d'entre-elles montre ce qui a été fait sur la structure « [The Dice](#) » semblable à celle réalisée à Bourges. « Charly » est le nom donné à l'œuvre par les habitants de Bourges, « le dé » aurait peut-être été plus conforme à ce qu'avait imaginé l'artiste.



L'œuvre « [Trois dimensions d'incertitude](#) » présente un éclairage différent, en hommage à Pierre Boulez.



[Retour au sommaire](#)

## Quelques compléments

Alain Le Boucher reconnaît avoir eu comme maître [Henry Comby](#), artiste connu des élèves du [lycée Louis Vincent à Metz](#) car une de ses œuvres orne le hall d'entrée de leur établissement.



Le site [mathscurve](#) nous offre une série d'animations présentant la formation de polyèdres tronqués. Il nous met aussi sur la piste d'un très riche [site allemand](#).

L'[IREM de Paris-Nord](#) utilise GeoGebra pour nous offrir une belle collection de polyèdres.



Pour certains [dés](#) en bois, les surfaces de contact avec le plan de jeu sont des disques. Dans ce cas, la modélisation n'est pas en cube tronqué mais une sphère tronquée à l'aide de trois paires de plan parallèles.

Il serait intéressant de savoir comment ces dés ont été fabriqués.