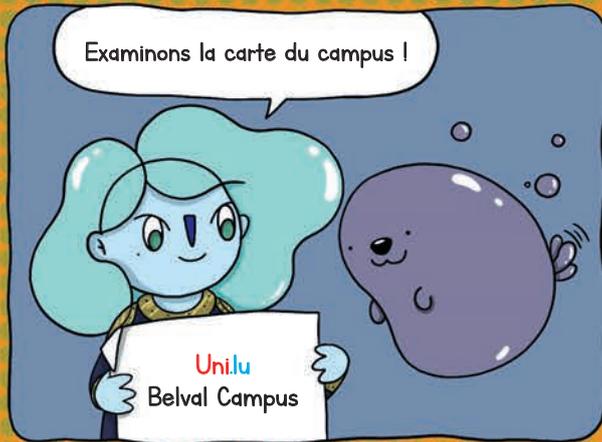


# LUX:PLORATIONS

UN UNIVERS DE RECHERCHE





- ① Maison du Savoir
- ② Food House
- ②① Food Lab
- ③ Luxembourg Learning Center
- ④ Maison des Sciences Humaines
- ⑤ Maison du Nombre
- ⑥ Maison des Matériaux I
- ⑦ Maison des Matériaux II
- ⑧ Maison de la Biomédecine I
- ⑨ Maison de la Biomédecine II
- ⑩ Maison de l'Innovation
- ⑪ Halles d'Essais Ingénieurs
- ⑫ Maison des Arts et des Etudiants
- ⑬ Résidence étudiante «Uni-Val I»
- ⑭ Résidence étudiante «Uni-Val II»

# Chasse au trésor au campus Belval





# SOMMAIRE



La chasse au trésor de Zamara et Yso	1
À travers l'esprit et l'espace	3 - 4 - 9 - 14 - 19 - 20
Pourquoi cet air si distrait ?	5
Un voyage quantastique	10
Les chroniques de la smart grid	15
Les personnes derrière les BD	21

## Fusion entre science et art



Le troisième volume de LUXplorations change la donne ! S'il réunit toujours des chercheurs et des artistes luxembourgeois pour raconter des histoires palpitantes mêlant sciences et aventures, cette fois-ci, les différentes histoires à titre individuel s'intègrent également dans un récit plus vaste.

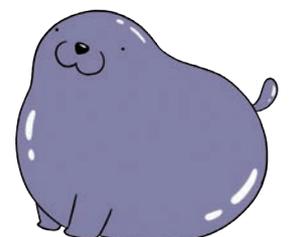
Plongez dans des épisodes de la vie de notre protagoniste Najma, dont la création témoigne des grandes possibilités qu'offre le travail de collaboration. Du choix de son prénom (qui signifie « étoile » en somalien et évoque le mot « astronomie » en arabe) à la conception de son apparence, l'équipe a coopéré étroitement pour lui donner vie. Nous espérons que vous l'aimerez elle, ainsi que les différentes histoires, autant que nous avons pris du plaisir à les créer. Et n'oubliez pas de jouer à notre jeu d'observation de la carte du campus inclus dans ce volume !

Jessica Burton  
Mentore

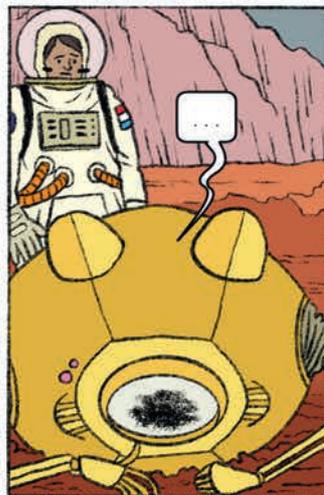
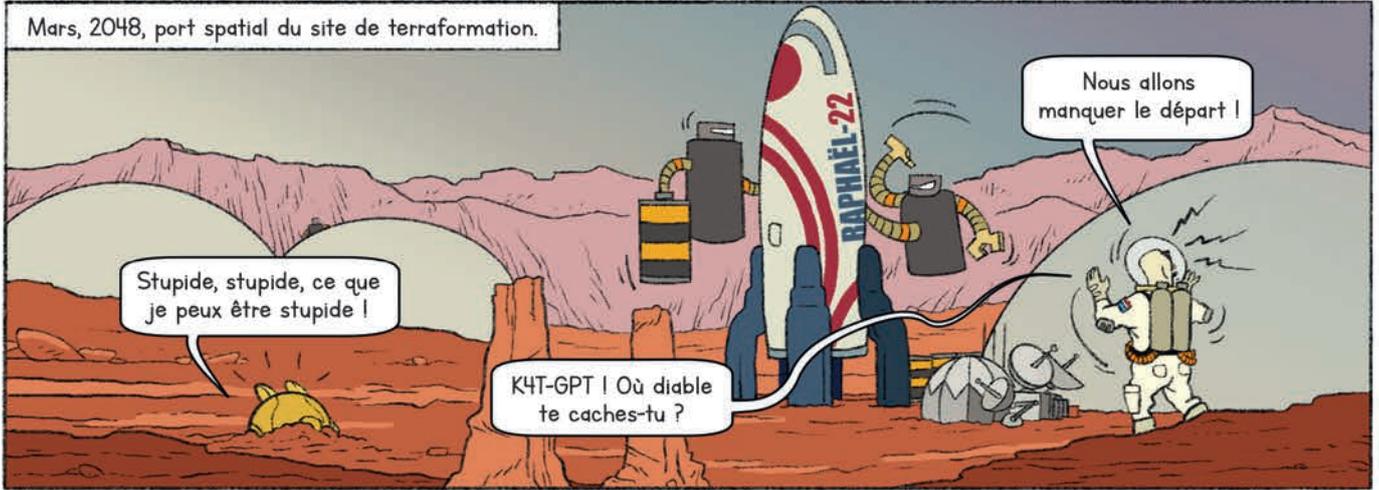


Originnaire de Liquaria, **Zamara** est une étudiante en échange intergalactique (elle effectue une sorte d'Erasmus, mais de plus grande envergure). Elle est aussi la première Liquarienne à quitter cette planète dans le cadre d'un tel échange. La planète Terre est complètement différente de la sienne. En effet, des concepts tels que la nourriture, la guerre et les genres, par exemple, lui étaient tout à fait inconnus, mais elle se familiarise peu à peu avec le fonctionnement des humains. Zamara a appris que sur Terre, il y a plusieurs identités de genre, comme la femme, l'homme, le non-binaire, le trans, le gender fluid et l'agender. Bien que la distinction entre les genres n'existe pas chez les Liquariens, Zamara a choisi d'être une fille durant son séjour terrien. Elle est animée par une soif débordante d'apprendre un maximum d'informations sur ses amis humains au Luxembourg. Elle peut parfois s'attirer des ennuis, par exemple lorsqu'elle poursuit son meilleur ami, le chien Yso.

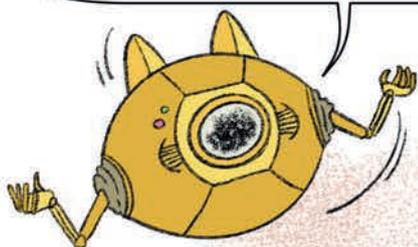
En bon chien, **Yso** (prononcez « why-so ? »), le fidèle compagnon de Zamara, a le goût de l'aventure, mais lorsqu'il (Yso a opté pour le genre masculin) mange un aliment qui ne lui convient pas, son fonctionnement interne devient apparent ! Il peut aussi changer de forme et passer à l'état liquide quand bon lui semble ! Impressionnant, non ? Le problème est qu'il court sans cesse dans tous les sens et est capable de s'échapper par la moindre petite fissure. Zamara doit alors le pourchasser dans tous les recoins de l'université !



Mars, 2048, port spatial du site de terraformation.



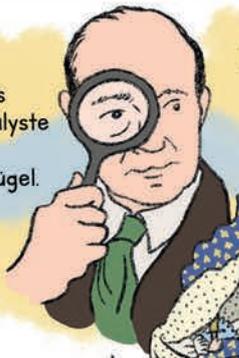
Mais parfois, je me vois plus comme un robot constructeur que comme un robot infirmier. C'est bête, je sais bien que je ne suis pas un robot constructeur. Mais je n'ai pas non plus le sentiment d'être un robot infirmier. J'imagine que je ne suis qu'un stupide robot bon à rien.



En fait, cela me rappelle un chapitre de ma thèse de doctorat consacrée à la psychologie et à la mode...



J'y parlais d'un psychanalyste nommé John Carl Flügel.



Il a étudié la psychologie qui sous-tend l'habillement et a introduit le concept de " Grande Renonciation ".



C'est l'idée selon laquelle les hommes ont renoncé à la visibilité...



alors que les femmes doivent se vêtir comme des " aimants à regard " pour donner une bonne image...



Elles croyaient en la performativité des vêtements : lorsque l'on s'habille comme on le souhaite, on devient ce que représente le vêtement !

De nombreuses sous-cultures ont combattu cette idée.

Cela montre que la mode a toujours fonctionné entre ces idéologies opposées. Se conformer aux autres tout en trouvant son véritable soi. Il s'agit de rendre visible son être invisible.



De trouver le point où l'on ne sera plus ce que l'on était, mais où l'on n'est pas encore ce que l'on sera.

Il s'agit de construire notre apparence, de devenir ce que l'on est vraiment !



Tout ce que tu dis là sonne très bien... Mais est-ce que je ne vais pas faire plein d'erreurs stupides en essayant de trouver mon véritable moi ?

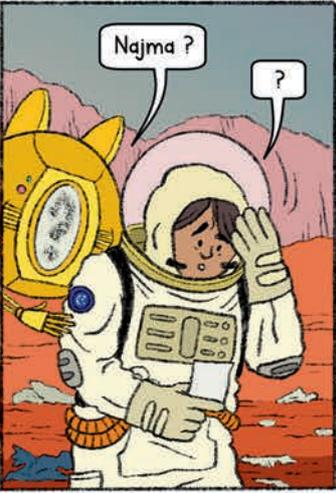


Tu sais, même quand notre aspect extérieur reflète parfaitement notre être, nous ne sommes pas à l'abri des erreurs !



Oh, mince ! Le vaisseau ! Tu vois, en voilà une bonne illustration...

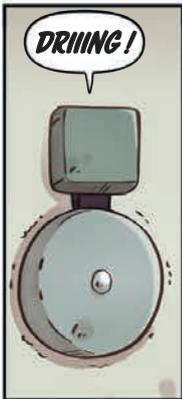
À vrai dire, j'aurais pu me passer de la démonstration.



Najma ?

?





Le TDAH\* est un trouble multifactoriel dont les symptômes incluent des difficultés d'attention, de l'hyperactivité et de l'impulsivité.

Certains l'expliquent par la taille de certaines structures du cerveau.

D'autres l'attribuent à une modification des réseaux neuronaux.

\*trouble déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité

L'une des principales explications met en avant le faible taux de certains neurotransmetteurs.

Nous sommes des messagers chimiques présents dans ton cerveau. Nous sommes chargés de maintenir l'attention et de réguler les émotions et l'impulsivité.

Dopamine      Noradrénaline

Tout cela pouvant avoir une influence sur le comportement (C) et l'attention (A).

Oooh ! Il se passe tellement de choses. Je n'arrive pas à me concentrer !

Tu veux bien arrêter de bouger ?!

J'peux pas. m'arrêter.

Il nous faut plus de neurotransmetteurs !

C'est complètement vide !

Je parie que quelque chose ne va pas entre les neurones !

Allons jeter un œil !

Émetteurs

Mais que font-ils ???

Récepteurs

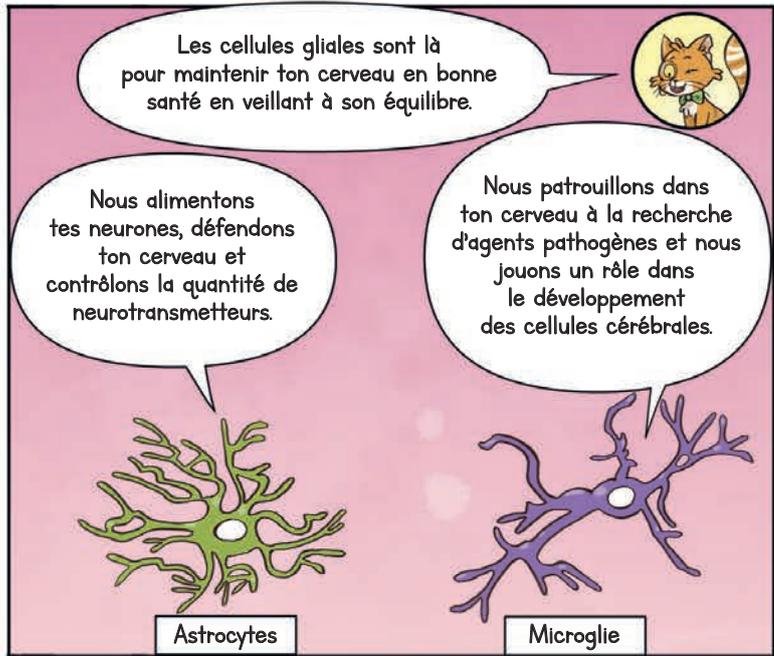
Les émetteurs ne sont pas supposés reprendre autant de neurotransmetteurs.





Nous devrions demander de l'aide aux cellules gliales.

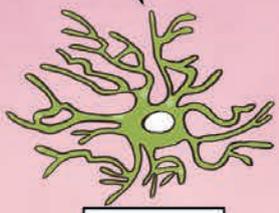
Euh. En quoi pourraient-elles nous aider ?



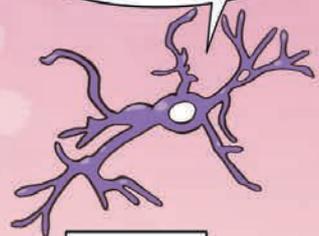
Les cellules gliales sont là pour maintenir ton cerveau en bonne santé en veillant à son équilibre.

Nous alimentons tes neurones, défendons ton cerveau et contrôlons la quantité de neurotransmetteurs.

Nous patrouillons dans ton cerveau à la recherche d'agents pathogènes et nous jouons un rôle dans le développement des cellules cérébrales.



Astrocytes



Microglie



Oh mon dieu ! C'est quoi leur problème ?

Oh. Ouah !



Selon une théorie, tes astrocytes et la microglie réagissent de façon trop agressive lorsqu'ils reçoivent des signaux de stress.



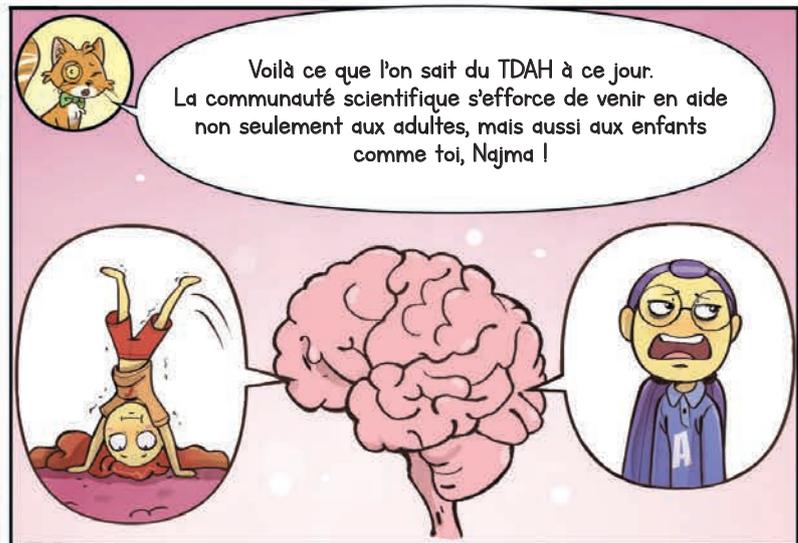
Ce qui pourrait avoir un impact sur l'attention et le comportement !



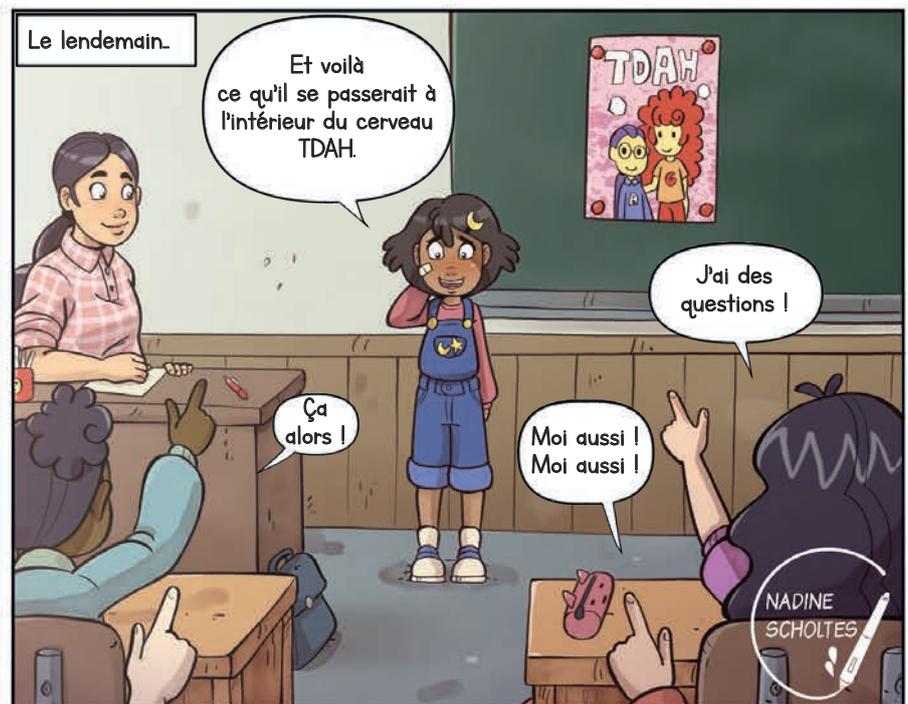
Ça, plus le manque de neurotransmetteurs. Je n'en peux plus. Je suis dépassée.



Allez ! Pensons à autre chose ! Viens avec moi !



Voilà ce que l'on sait du TDAH à ce jour. La communauté scientifique s'efforce de venir en aide non seulement aux adultes, mais aussi aux enfants comme toi, Najma !





Najma, veux-tu bien arrêter de fixer cette photo ?

Qu'allons-nous faire ? Regarde-moi ce tas de déchets high-tech !

Les robots constructeurs sont complètement inutilisables, eux aussi.



Oh mercredi ! Tu crois que nous pourrions construire une navette de fortune nous-mêmes ?



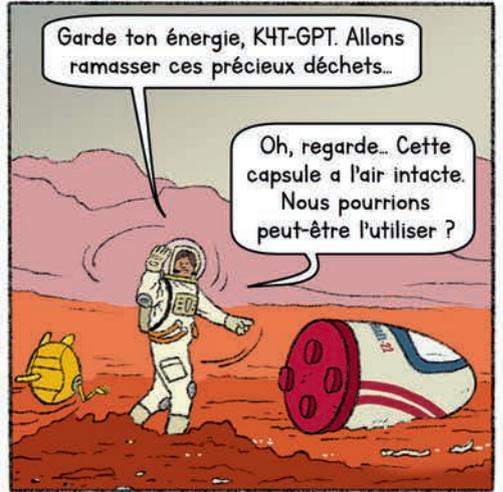
Tu veux dire : est-ce que TU pourrais construire une navette de fortune toi-même ?! Je ne suis qu'un robot infirmier.



Non ! Tu sais quoi ? TOI, tu vas m'aider !



Tu es timbrée, Najma !



Garde ton énergie, K4T-GPT. Allons ramasser ces précieux déchets...

Oh, regarde.. Cette capsule a l'air intacte. Nous pourrions peut-être l'utiliser ?



Tu vois, tu ne te débrouilles pas si mal que ça !

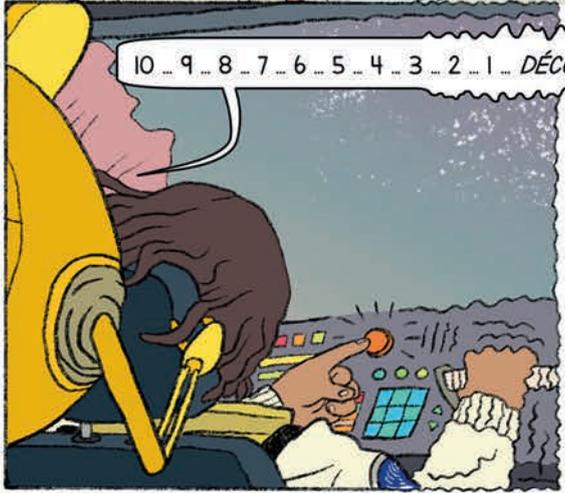
Ouais ! Ces outils humains me vont comme un gant.

Tu es vraiment unique, K4T-GPT. Et tu as fière allure. Crois-moi !



Notre navette aussi, tu ne trouves pas ?

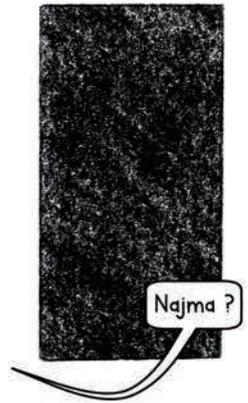
Nous ferais-tu l'honneur de faire le compte à rebours du lancement ?



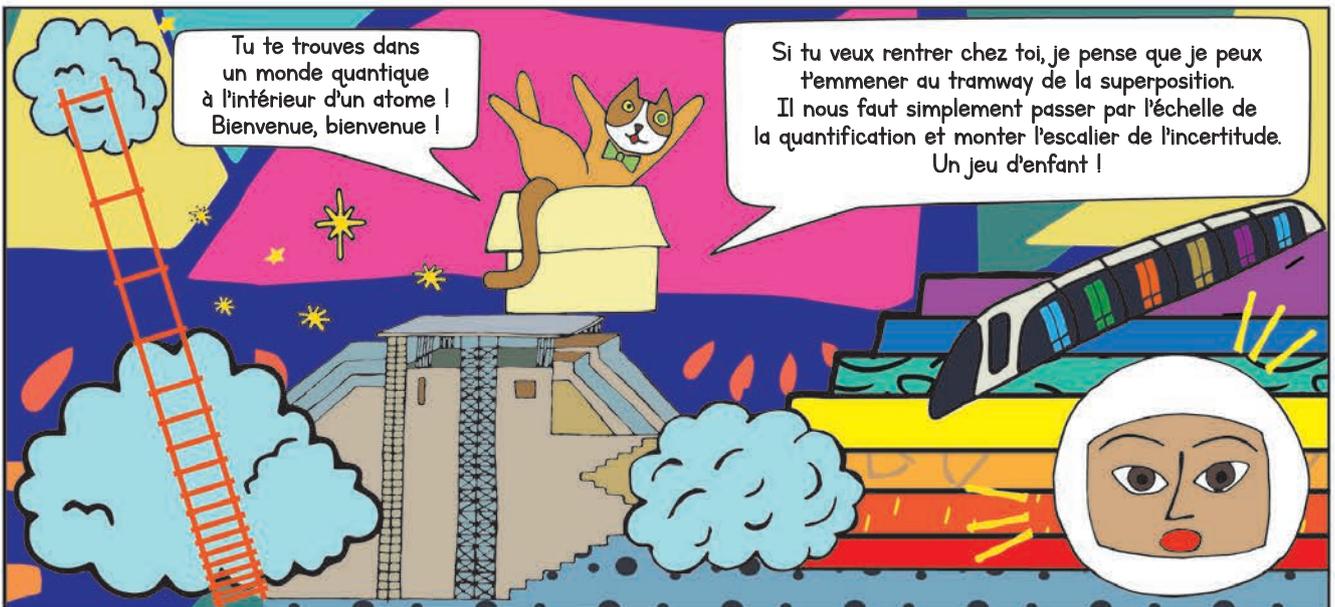
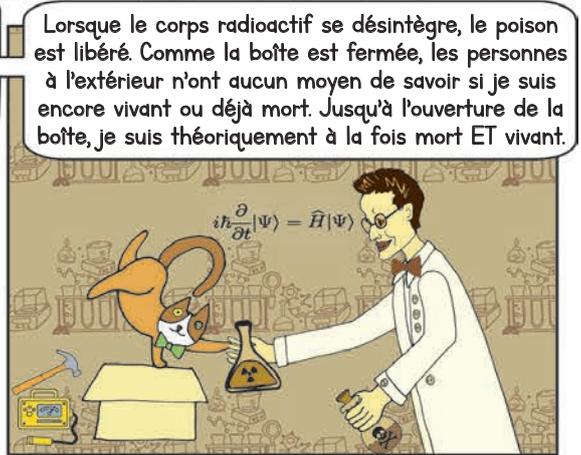
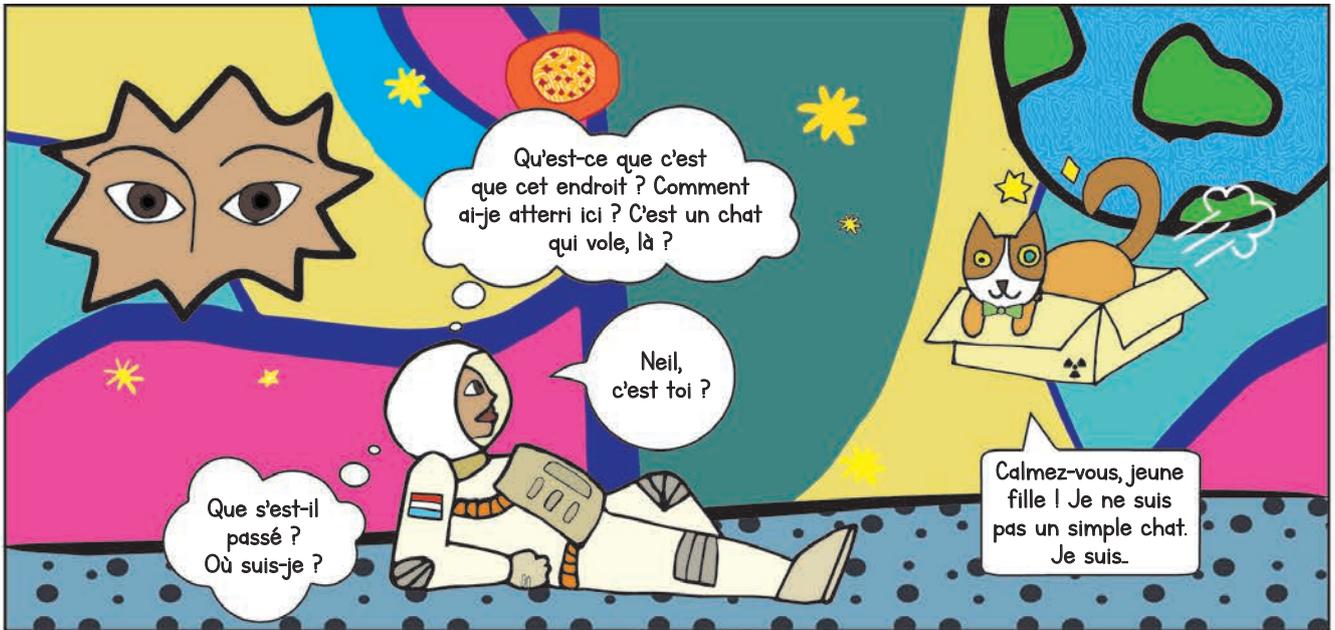
10\_9\_8\_7\_6\_5\_4\_3\_2\_1\_ DÉCOLLAGE !

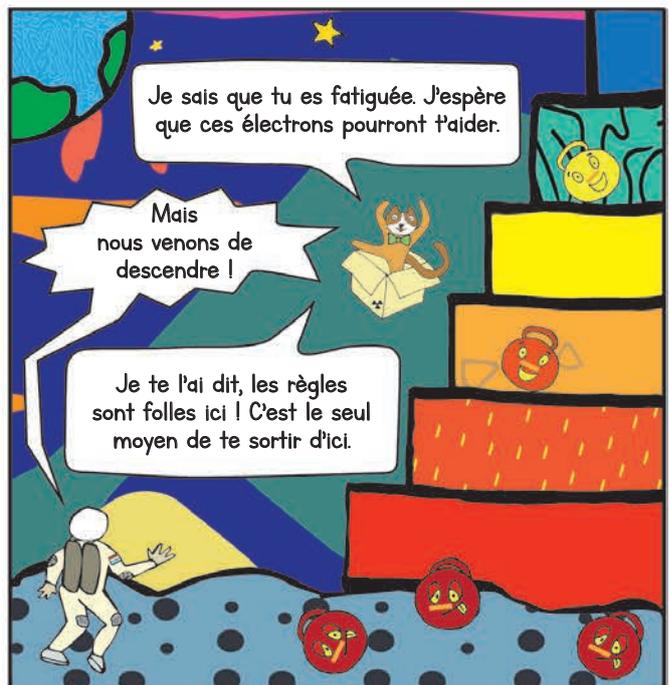
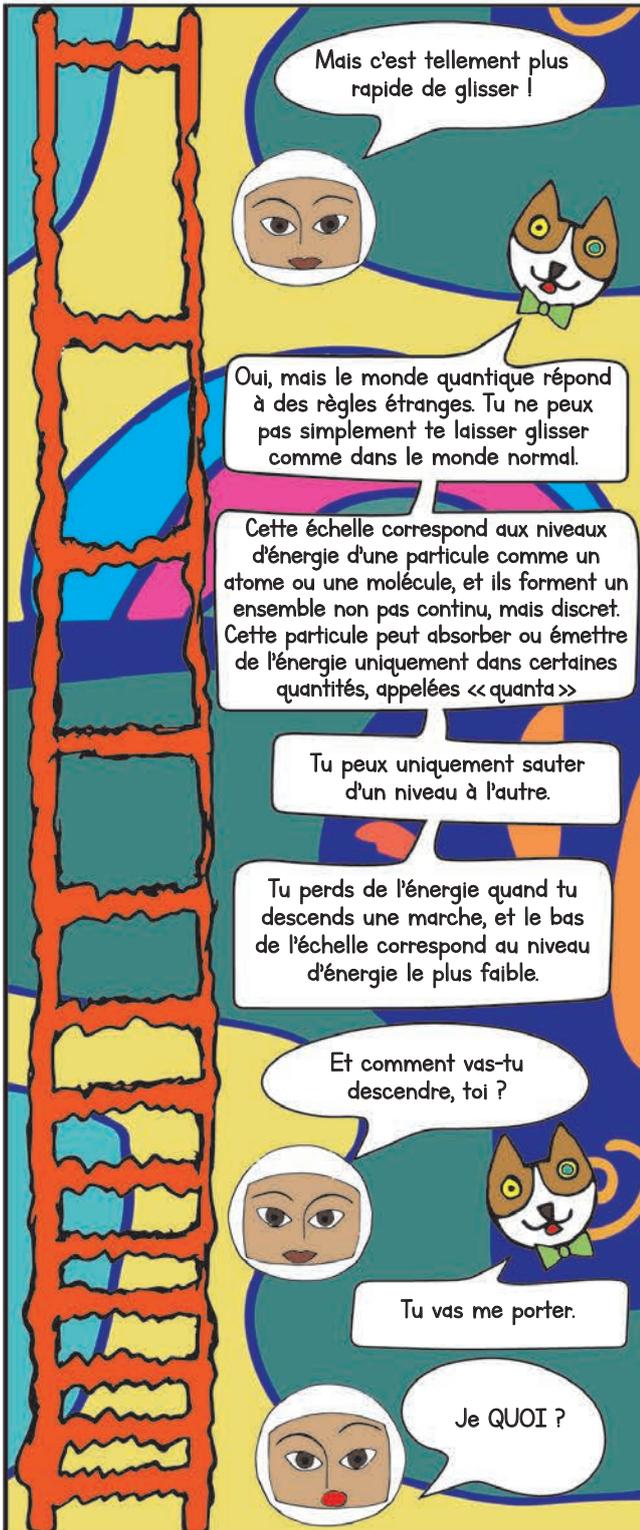


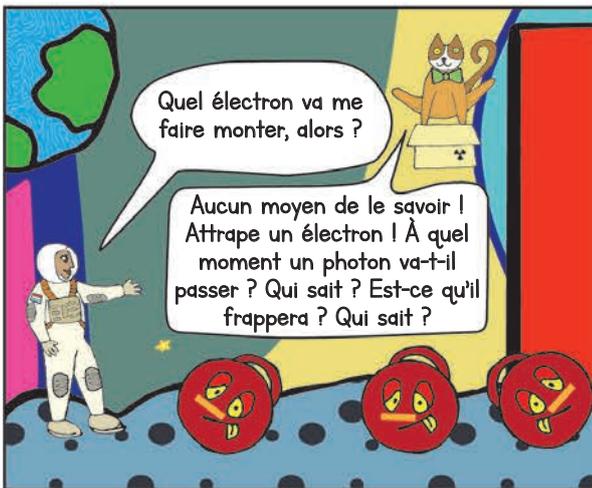
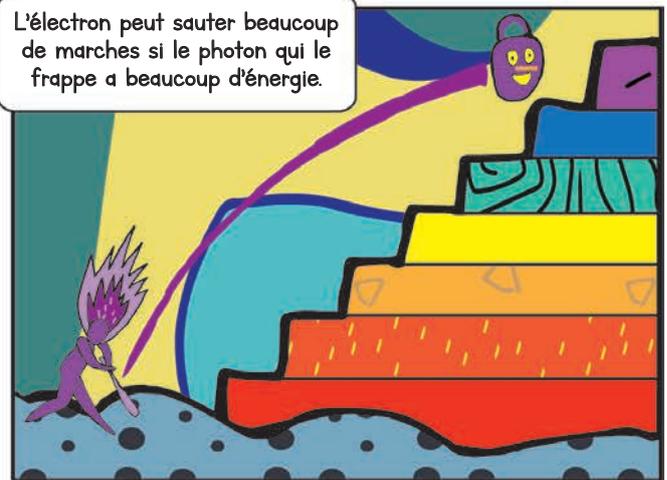
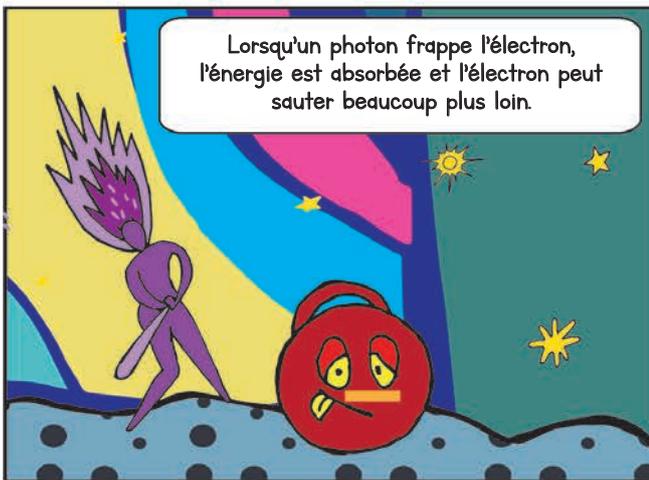
Najma, Najma, on a réussi !

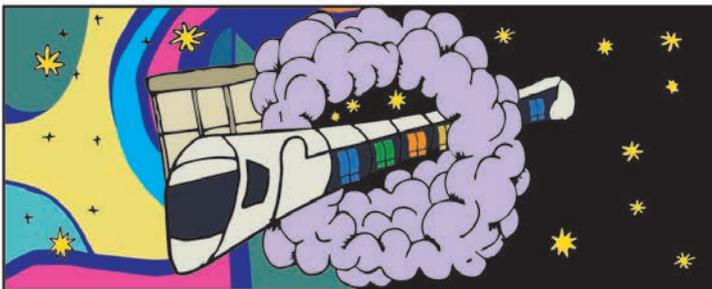


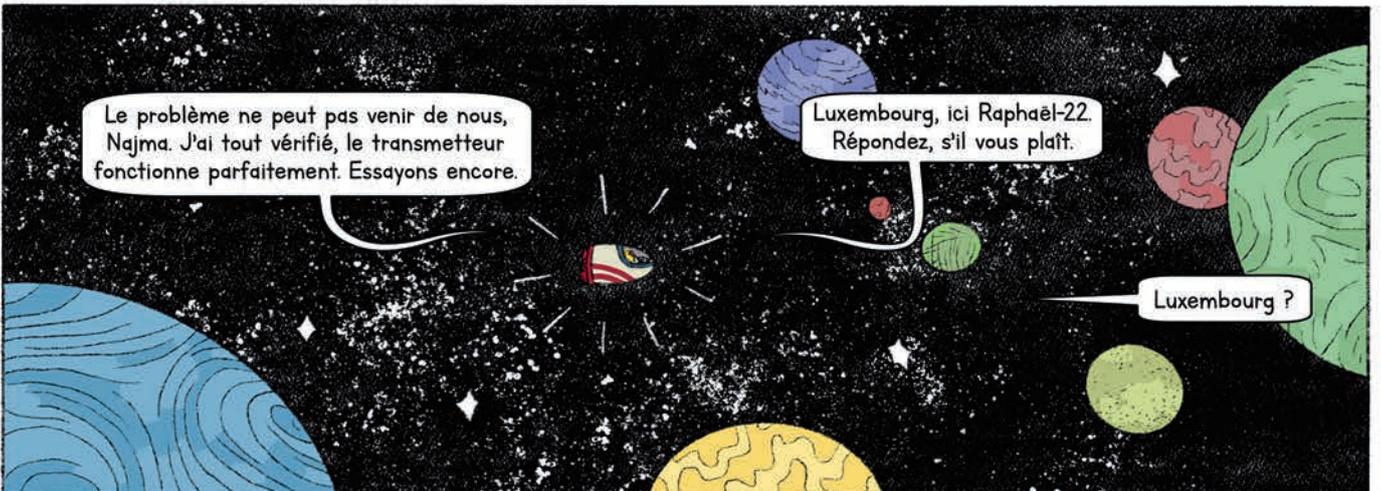
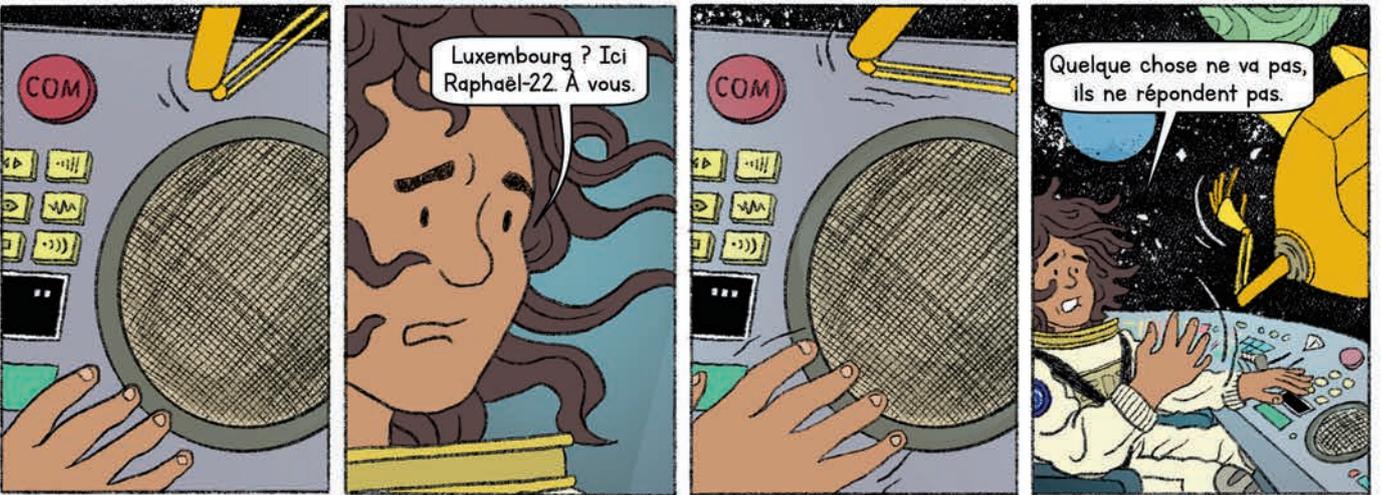
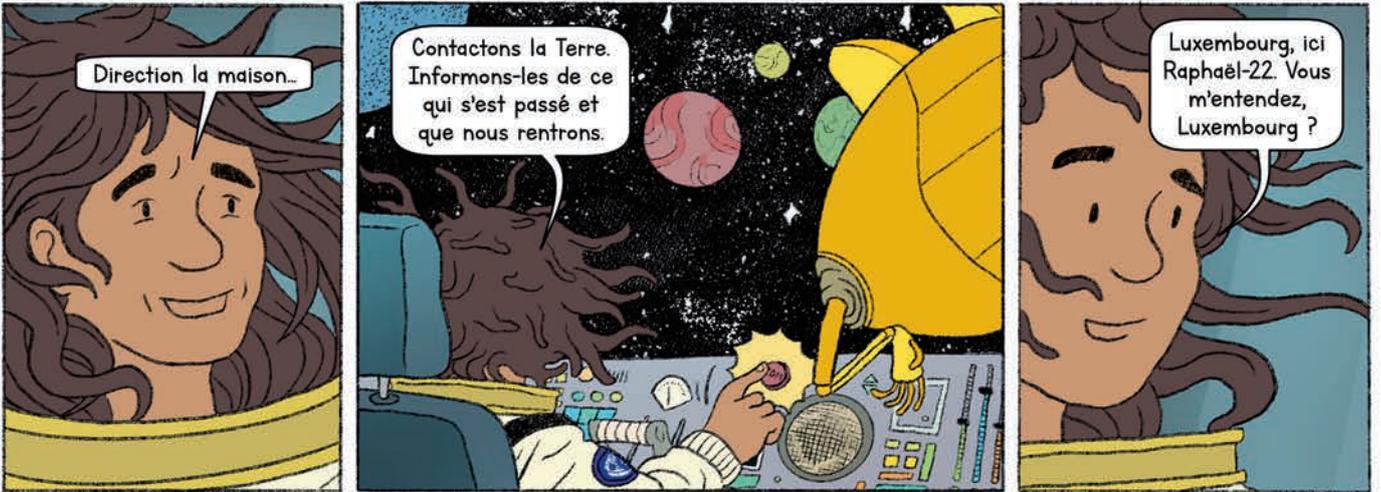
Najma ?

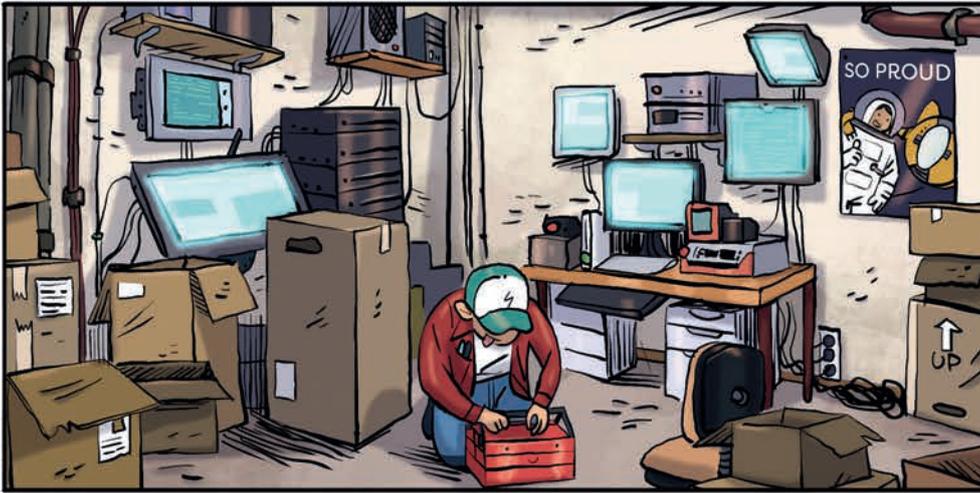


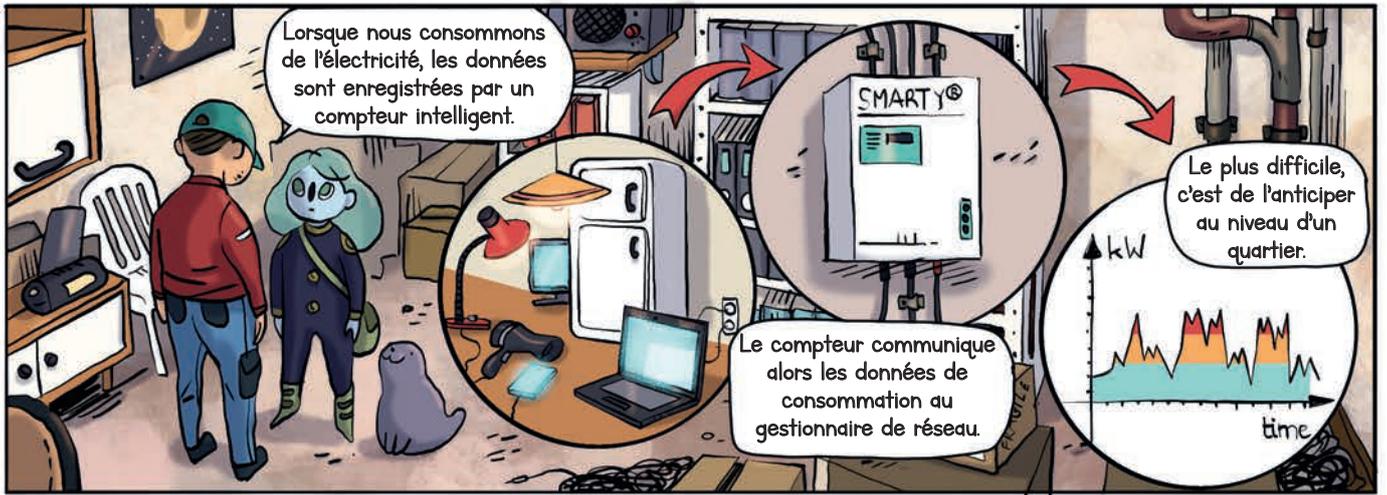


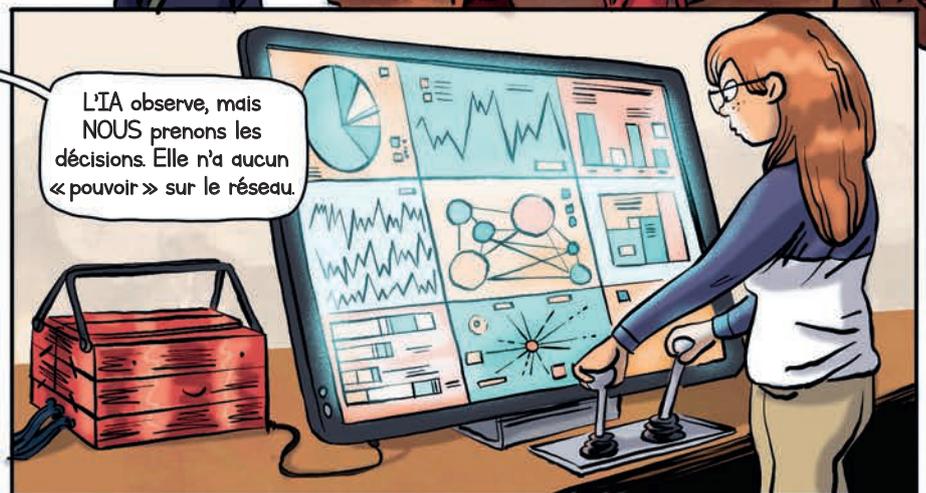
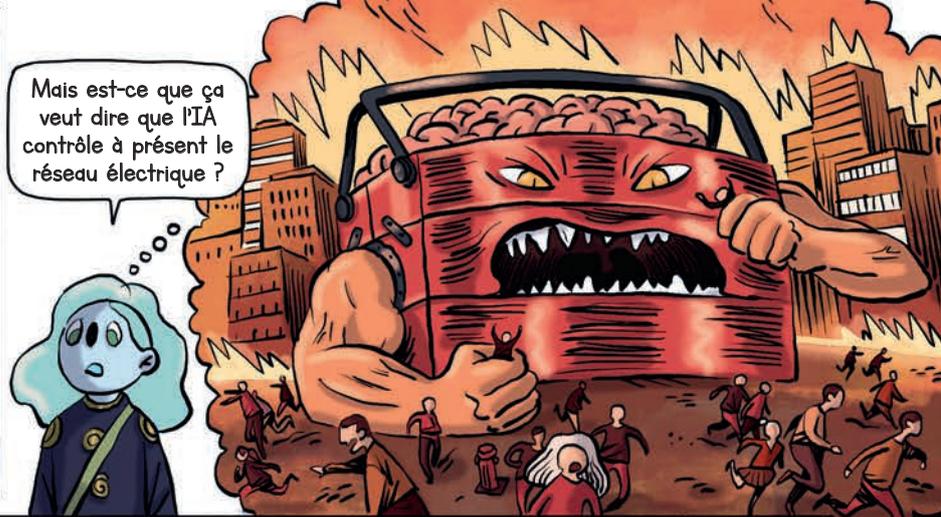
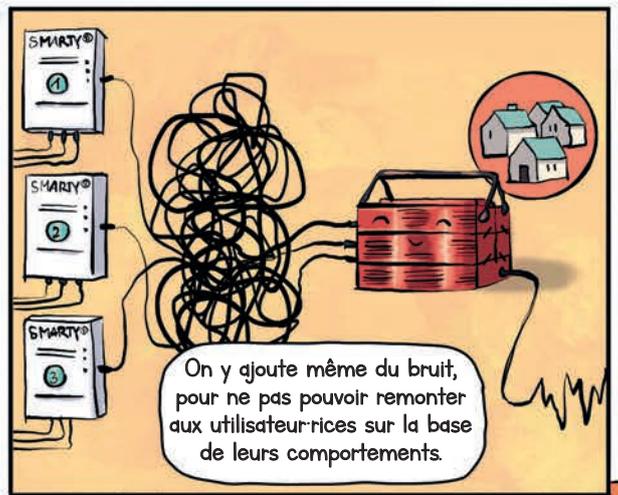
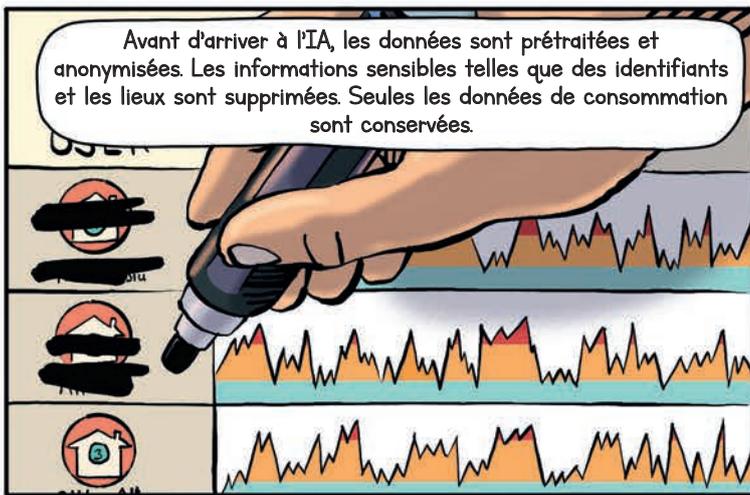


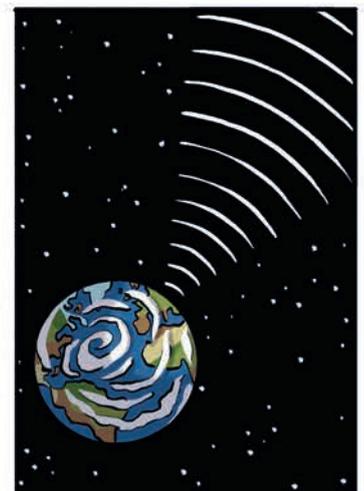
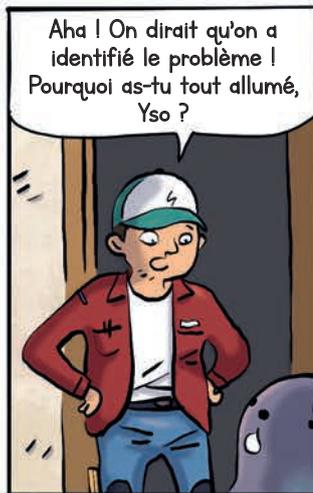














Imagine que ton cerveau est un vaisseau qui navigue à travers l'espace, avec à son bord toute une équipe de minuscules Najmas.

La capitaine est à l'avant. Sa mission principale : piloter le vaisseau à travers l'espace.

Pendant ce temps, l'équipage est à l'arrière et traite toutes les informations dites périphériques.

Il y a aussi une régulatrice, qui surveille le temps qui passe. Si la régulatrice est trop concentrée, elle accordera une attention excessive au temps et aura l'impression qu'il passe plus lentement. La capitaine commencera alors à s'ennuyer et arrêtera de se concentrer sur ses tâches.

Cela serait très dangereux !

C'est là que le ChronoPilot entre en jeu. Il augmente soigneusement ta réalité avec quelques détails supplémentaires à l'attention de l'équipage. Tu vois, ton cerveau est très doué pour fixer les priorités. L'essentiel est de fournir à l'équipage la quantité juste nécessaire d'informations périphériques pour exercer une certaine pression sur la régulatrice sans distraire la capitaine.

Ce processus lui donnera l'impression que le temps passe plus vite, tout en permettant à la capitaine de se concentrer pleinement sur le pilotage du vaisseau.

Remarque : la localisation du centre de l'attention a été simplifiée à des fins de clarté et n'est pas conforme à la réalité scientifique.

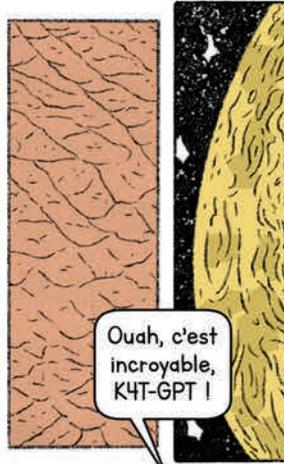
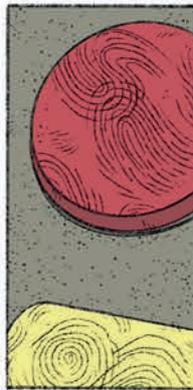


Hahaha, je comprends ! Prête à voler, voler comme un aigle ?

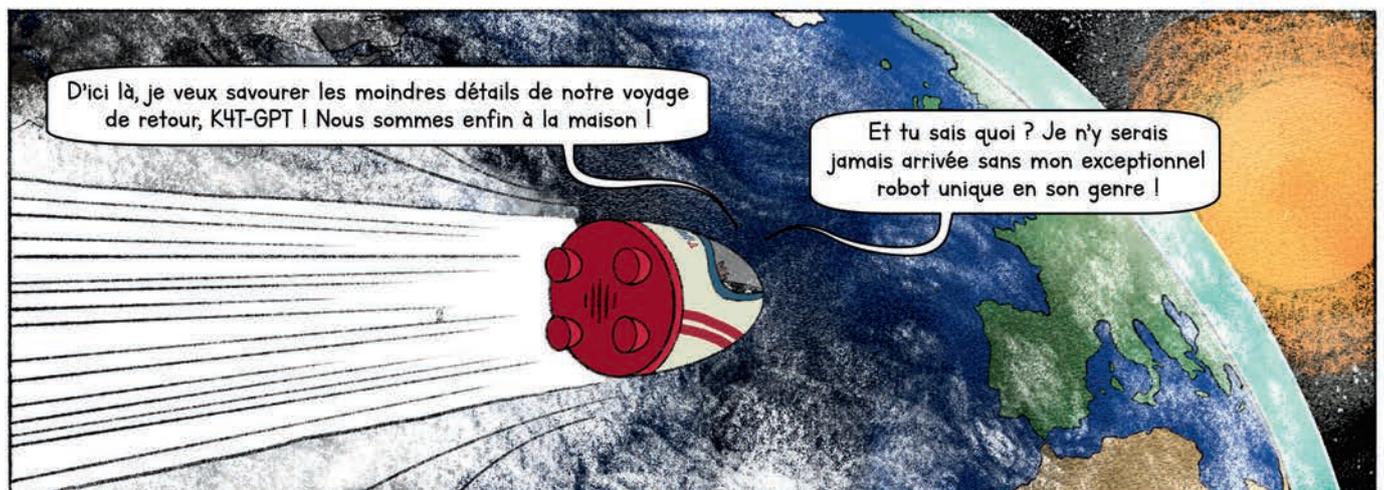


Direction le futur, capitaine ChronoPilot !

Tu vas percevoir davantage d'informations de ton environnement.



Ouah, c'est incroyable, K4T-GPT !



# ANTOINE GRIMÉE

Né en 1992, Antoine « Tunn » Grimée termine un master en narration à l'École de recherche graphique à Bruxelles en 2017. Après ses études, il se lance dans la bande dessinée et l'illustration. En plus des publications comme *De Coyote am Schofspelz* et *D'Geheimnis vum verschwonnene Sall* il réalise diverses illustrations pour le milieu culturel luxembourgeois, et publie régulièrement des bandes dessinées d'une page consacrées à des personnages historiques dans *Warte-Perspectives*.



Antoine



Daniela



Fabien

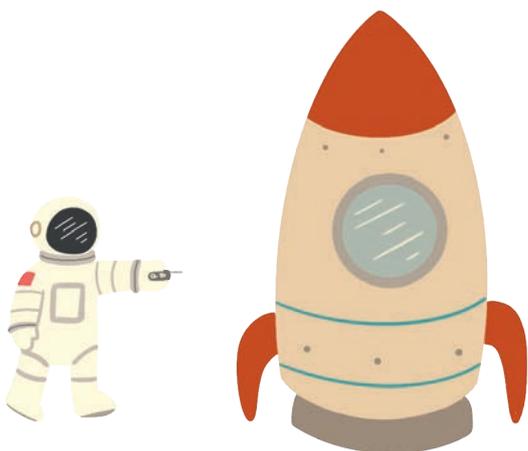
## Les chroniques de la smart grid

Dans un monde où la demande en énergie monte en flèche et dans lequel l'environnement constitue une préoccupation majeure, la fusion entre intelligence artificielle (IA) et réseau électrique revêtira une importance capitale. L'IA pourrait apporter un niveau d'adaptabilité inédit au système de distribution d'énergie en optimisant l'efficacité, en prédisant des modèles de demande et en facilitant la gestion efficace des ressources renouvelables. Si l'intégration de l'IA au réseau électrique offre de nombreux avantages, elle soulève également des inquiétudes quant à la consommation énergétique considérable des systèmes d'IA. Grâce à cette bande dessinée, nous souhaitons accroître la sensibilisation aux avantages et aux limites de l'IA dans notre quotidien et souligner certains principes de base de cette technologie révolutionnaire en prenant l'exemple de la consommation et de la distribution d'énergie.

Les recherches de **Daniela Hau** au sein de la Faculté des Sciences Humaines, des Sciences de l'Éducation et des Sciences Sociales (FHSE) sont axées sur les facteurs qui influencent l'adoption de l'IA par les enseignants dans le cadre éducatif.

Les enseignants jouent un rôle clé quant à l'utilisation ou non des « nouvelles technologies » au sein des classes. Comprendre leur vision et leur acceptation de l'IA est dès lors un fondement primordial pour le futur de la recherche en éducation et de l'élaboration des politiques.

**Fabien Bernier** est en deuxième année de doctorat à l'Interdisciplinary Centre for Security, Reliability and Trust (SnT, Université du Luxembourg) et membre de l'équipe SerVal. Originaire de Nancy (France), cet ingénieur informatique passionné a terminé ses études en 2021. Il est animé par un vif intérêt tant pour l'IA que pour l'art.



## NADINE SCHOLTES

Nadine Scholtes (née en 1992) est une illustratrice et dessinatrice de BD établie au Luxembourg. Elle dessine depuis toujours. À l'âge de 16 ans, elle entreprend des études d'art au Lycée des Arts et Métiers, et quelques années plus tard, elle décroche un diplôme de licence en communication à la Hochschule Trier.

Elle lance officiellement son activité d'illustratrice indépendante en 2019, date depuis laquelle elle prend en charge toutes sortes de projets, notamment une bande dessinée intitulée *Northstars Yule Be Sorry*. Elle a également créé sa propre série de bandes dessinées sous le titre *Cool Uncle*.



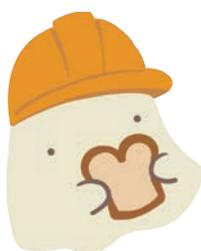
Nadine



Angélica



Félícia



### Pourquoi cet air si distrait ?

Le trouble déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH) concerne 5,3 % à 5,9 % des enfants et adolescents dans le monde entier. Les enfants sont particulièrement touchés par ce trouble en milieu scolaire, où il leur est demandé d'être attentifs et de maîtriser leur comportement. À travers cette bande dessinée, nous espérons permettre au public d'en savoir plus sur le TDAH.

**Angélica Mendes** étudie les motivations d'approche et d'évitement ainsi que les fonctions exécutives des enfants au sein du Département des Sciences Comportementales et Cognitives de la Faculté des Sciences Humaines, des Sciences de l'Éducation et des Sciences Sociales (FHSE).

**Félícia Jeannelle** étudie au Laboratoire National de Santé (LNS) les signatures et les réactions des astrocytes à la noradrénaline au moyen de la culture de cellules primaires. L'objectif est de comprendre les changements qui s'opèrent dans le système noradrénergique et leur influence sur les astrocytes dans des cerveaux atteints d'Alzheimer.

## SNEJANA GRANATKINA

Snejana est une artiste plasticienne, illustratrice et graphiste multidisciplinaire établie au Luxembourg.

Curieuse et polyvalente, elle jongle entre art numérique, peinture sur toile et illustration. Elle puise son inspiration en fonction du contenu et de l'idée du projet concerné. C'est la raison pour laquelle son style peut varier entre différentes techniques et approches.



Snejana



Byjesh



Flaviene

## Un voyage quantastique

Comment se comporte un atome ou une molécule ? Savez-vous à quel point les lois qui régissent les particules nanométriques comme les électrons sont hallucinantes ? La physique quantique nous apporte la réponse fascinante à cette question fondamentale pour l'étude de la matière. Cette bande dessinée relate l'histoire d'un voyage dans un monde imaginaire, tout en explorant certains principes de base de la physique quantique.

**Byjesh Nalini Radhakrishnan** est chercheur au sein du Département de Physique et Science des Matériaux de l'Université du Luxembourg. Ses recherches sont centrées sur la théorie de la physique de la matière condensée, et notamment sur les systèmes quantiques à plusieurs corps.

**Flaviene Scheidt de Cristo** est candidate doctorante auprès du SnT de l'Université du Luxembourg. Ses recherches sont centrées sur l'amélioration de la transmission de messages dans les réseaux pair-à-pair non structurés.

## JEFF HEMMER

Originaire de Wormeldange, Jeff Hemmer (né en 1982) est dessinateur de BD et illustrateur freelance. Il vit et travaille actuellement à Brême. Cet amoureux des chats apprécie particulièrement le travail au point de bascule entre bande dessinée et enseignement. Lorsqu'il n'est pas occupé à dessiner, il anime des ateliers de dessin avec beaucoup d'enthousiasme.



Jeff



Sahar



Alexis

## À travers l'esprit et l'espace

Étant férus de littérature de science-fiction sous toutes ses formes, nous étions enchantés par l'idée du « lancement d'une fusée et de son équipage sur Mars » et de la « création d'une colonie sur Mars ». La durée d'un tel voyage et la possibilité de développer une nouvelle civilisation sur Mars dotée de ses propres caractéristiques culturelles, telles que la mode et la religion, étaient en effet des éléments pertinents pour nos deux sujets de recherche.

En tant que contributrice au projet ChronoPilot financé par l'Union européenne, **Sahar Niknam** étudie les changements de perception du temps dans la réalité médiée au sein du laboratoire de réalité virtuelle et de réalité augmentée (VR/AR Lab, Département Informatique) de la Faculté des Sciences, des Technologies et de Médecine (FSTM) de l'Université du Luxembourg.

**Alexis Vandeweerd** est assistant de recherche à la Luxembourg School of Religion & Society et candidat doctorant à l'Institut d'Études Romanes, Médias et Arts (IRMA) de l'Université du Luxembourg. Il étudie actuellement l'iconologie dans la mode de Martin Margiela sous un prisme visuel, à la recherche d'un concept de mysticisme profane.



**Céline Lecarpentier** est gestionnaire de projet pour le troisième volume de LUXplorations. Elle a étudié la traduction dans l'optique de devenir traductrice littéraire, mais a ensuite découvert la gestion de projets et étudié la médiation littéraire. Intéressée par les sciences en tous genres, elle aime s'instruire sur de nouvelles matières et apprendre de nouvelles langues.

**Serge Haan** est professeur de chimie biologique au département Sciences de la vie et médecine de l'Université du Luxembourg. Ses recherches portent essentiellement sur les mécanismes moléculaires associés au développement et à la diffusion métastatique du cancer du côlon, en particulier sur la manière dont les cellules cancéreuses développent une résistance aux traitements et interagissent avec leur microenvironnement. Son intérêt marqué pour la transmission de connaissances scientifiques au public l'a mené à fonder le projet DESCOM.



**Oliver Glassl** est un professionnel en gestion de l'éducation bénéficiant d'une longue expérience dans l'enseignement universitaire et l'élaboration de programmes de formation. Il est notamment titulaire de diplômes en orthophonie-logopédie, ainsi qu'en gestion d'entreprise. Ses recherches dans le domaine de la rééducation neurologique ont donné lieu à plusieurs publications. Il travaille actuellement comme chargé de projet pour la Faculté des Sciences, des Technologies et de Médecine à l'Université du Luxembourg et est membre de l'équipe DESCOM.

**Bruno Teheux** est professeur assistant au Département Mathématiques (DMATH) de l'Université du Luxembourg. Il aime également organiser des activités permettant au plus grand nombre d'expérimenter les multiples aspects de la recherche en mathématiques et de prendre conscience de l'incroyable modernité de cette discipline. Là où il n'y a pas de plaisir, il n'y a pas de math !



Biologiste de formation, **Veronika Mischitz (Véro)** s'est convertie en conteuse visuelle. Depuis plus de dix ans, elle crée des bandes dessinées (sur la science) pour différents clients et enseigne la magie de son art à des enfants et des adultes. Animée par la curiosité et par sa capacité d'émerveillement, elle aime explorer des territoires inconnus, apprendre de nouvelles choses et transformer ces nouvelles connaissances en histoires fascinantes. Elle est experte pour LUXplorations.

**Jessica Burton** a réalisé son doctorat au Luxembourg Centre for Contemporary and Digital History (C2DH), travaillant sur la relation entre les transferts européens de bandes dessinées dans les années 1960 au sein du projet Popkult60. Avant cela, elle a travaillé comme éditrice de bandes dessinées chez Titan Comics pour des titres tels que Doctor Who, avant de se lancer dans son doctorat. Elle est experte pour LUXplorations et enseigne l'histoire de la bande dessinée à l'Université.



La Luxembourgeoise **Valérie Minelli** est une cartooniste installée en Allemagne. Elle est l'auteure et l'illustratrice de la BD en ligne *MrsFrollein*, créée dans l'espoir d'apporter un peu d'amour et de joie à ses lectrice·rices. Elle a étudié les beaux-arts puis la communication visuelle avec une focalisation sur la BD, à Sarrebrück. Depuis 2021, elle enseigne le sujet « BD et romans graphiques » aux cours du soir de la Hochschule der bildenden Künste Saar, et espère ainsi rapprocher les personnes de tous âges avec le dessin BD. Lorsqu'elle n'est pas occupée à créer des BD, Valérie adore réaliser des illustrations, en particulier destinées à des livres pour enfants.

Dès son plus jeune âge, **Andy Genen** (né en 1979) a toujours été fasciné par l'univers de la bande dessinée. Après avoir étudié la bande dessinée à l'Institut St-Luc à Bruxelles, il a commencé sa carrière en tant que dessinateur / illustrateur indépendant et a depuis lors illustré de nombreux projets en tous genres. Dans le domaine de la BD, il est connu entre autres pour la trilogie de *De leschte Ritter* créée avec Lucien Czuga, ainsi que pour diverses collaborations avec John Rech (notamment *Dream Catcher*, *Alex & Tun.*). Parmi ses créations en solo, on trouve *De Roude Puma* et sa récente série *Tow & Tank*.



**MERCI** à toutes les autres personnes qui ont contribué à la production de ces bandes dessinées sur la science, en particulier les superviseurs académiques qui en ont vérifié la pertinence scientifique, à savoir Jean Botev (Unilu), Alberto Fabio Ambrosio (LSRS), David Bouvier (LNS), Thomas Schmidt (Unilu) et Matthieu Jimenez (Unilu). Par ailleurs, nous tenons à remercier Aliénor Gandanger, Chantal Englert, Sabine Schmitz, Berta Rato ainsi que le Luxembourg Learning Centre (LLC) pour leur soutien.



[linktr.ee/scholtesnadine](https://linktr.ee/scholtesnadine)

SNEJANA GRANATKINA  
S-NEIGE@HOTMAIL.COM



JEFF HEMMER // Comic & Illustration & Workshops  
AFURNISHEDSOUL.INFO // INSTAGRAM @AFURNISHEDSOUL



**TUNN**  
Illustration &  
Bande dessinée  
● tunn.lu  
f tunnillustration  
@ Tunn



© Université du Luxembourg, septembre 2023. Volume 3, Première édition.

Publié sous la licence Creative Commons CC BY-ND 4.0. Cela signifie que vous pouvez copier et transmettre le matériel dans tout média ou format, à condition de mentionner les crédits correspondants et de ne pas modifier l'oeuvre.

Artistes contributeur-riche-s: Valérie Minelli (p. 1), Jeff Hemmer (p. 3-4, 9, 14, 19-20), Nadine Scholtes (p. 5-8), Snejana Granatkina (p. 10-13), Antoine Grimée (p. 15-18), Andy Genen (couverture, portraits)

Imprimé au Luxembourg, Ehlerange, par Reka Print + [www.reka.lu](http://www.reka.lu)  
ISBN: 978-2-87971-187-4



Avis de non-responsabilité : Cette bande dessinée est une oeuvre de fiction et ne reflète pas l'opinion de l'Uni.lu, ni d'aucune autre organisation ou d'aucun personnage figurant dans cette publication. Tous les événements et personnages de cette bande dessinée, même ceux basés sur des personnes réelles, sont purement fictifs. Toute ressemblance avec des personnes fictives ou réelles, existantes ou ayant existé, serait purement fortuite.

## NOUS SOUHAITONS REMERCIER NOS SPONSORS

Soutenu par le  
Luxembourg National Research Fund (FNR)

DSHSS | DOCTORAL SCHOOL  
IN HUMANITIES AND  
SOCIAL SCIENCES

 Luxembourg  
National  
Research Fund

DESCOM | DOCTORAL EDUCATION  
IN SCIENCE  
COMMUNICATION

 Faculty of Science,  
Technology  
and Medicine

### TÉLÉCHARGEZ LA BD ICI

[sciencecomics.uni.lu](http://sciencecomics.uni.lu)

### FAITES-NOUS PART DE VOS COMMENTAIRES ICI

