

# PAVAGES APÉRIODIQUES: DES FRACTALES AU CALCUL

Léo Paviet Salomon

GREYC, Université Caen-Normandie



**GREYC**  
Electronics and Computer Science Laboratory



Normandie Université





**ENSI  
CAEN**  
ÉCOLE PUBLIQUE D'INGÉNIEURS  
CENTRE DE RECHERCHE





Objet d'étude: les *pavages*.



Objet d'étude: les *pavages*.

- ▶ Ensemble de *tuiles*:  ou 

Objet d'étude: les *pavages*.

- ▶ Ensemble de *tuiles*:  ou 
- ▶ Règles locales d'adjacence: couleurs, "pièce de puzzle" ...

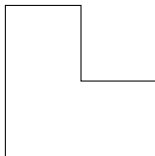
Objet d'étude: les *pavages*.

- ▶ Ensemble de *tuiles*:  ou 
- ▶ Règles locales d'adjacence: couleurs, "pièce de puzzle" ...

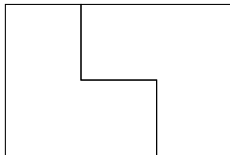
## Objectif

Faire un pavage valide (= qui respecte ces contraintes) et recouvrant le plan

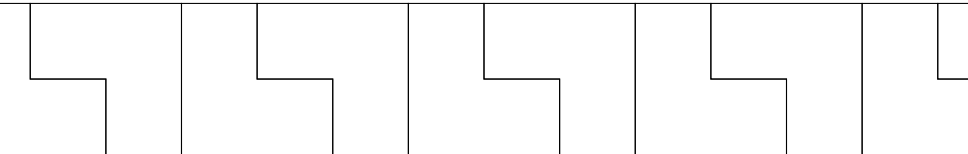
## Exemple de la chaise, une seule tuile + rotations



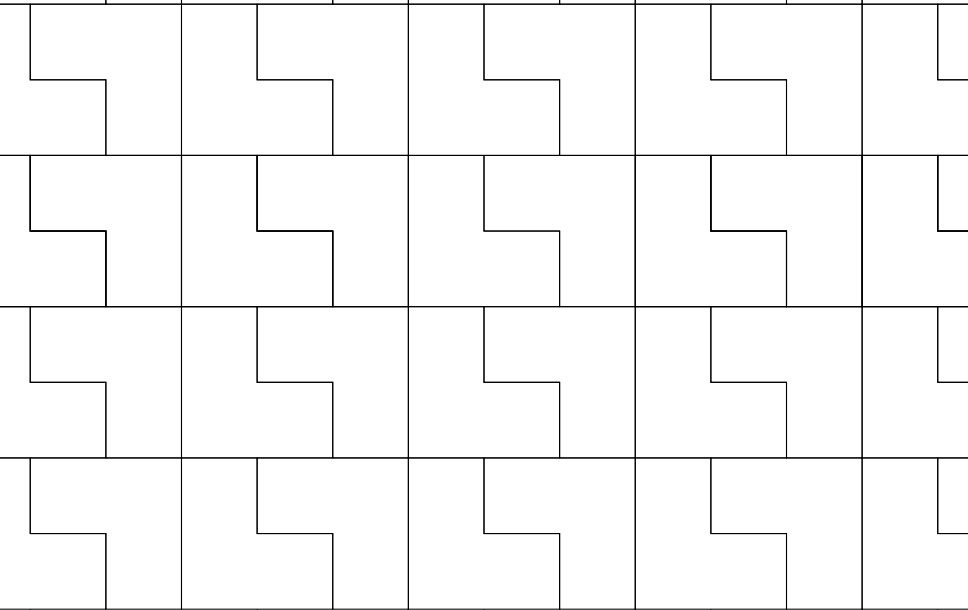
## Exemple de la chaise, une seule tuile + rotations



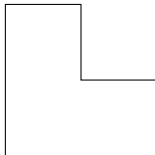
# Exemple de la chaise, une seule tuile + rotations



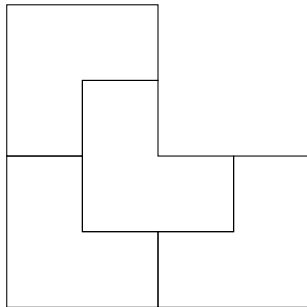


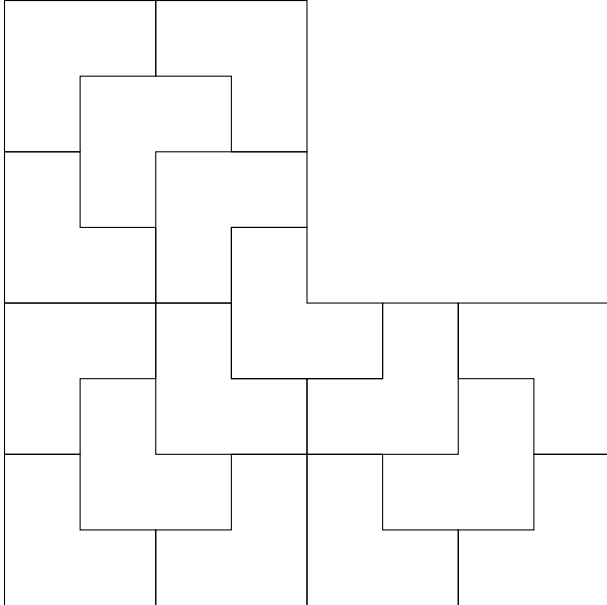


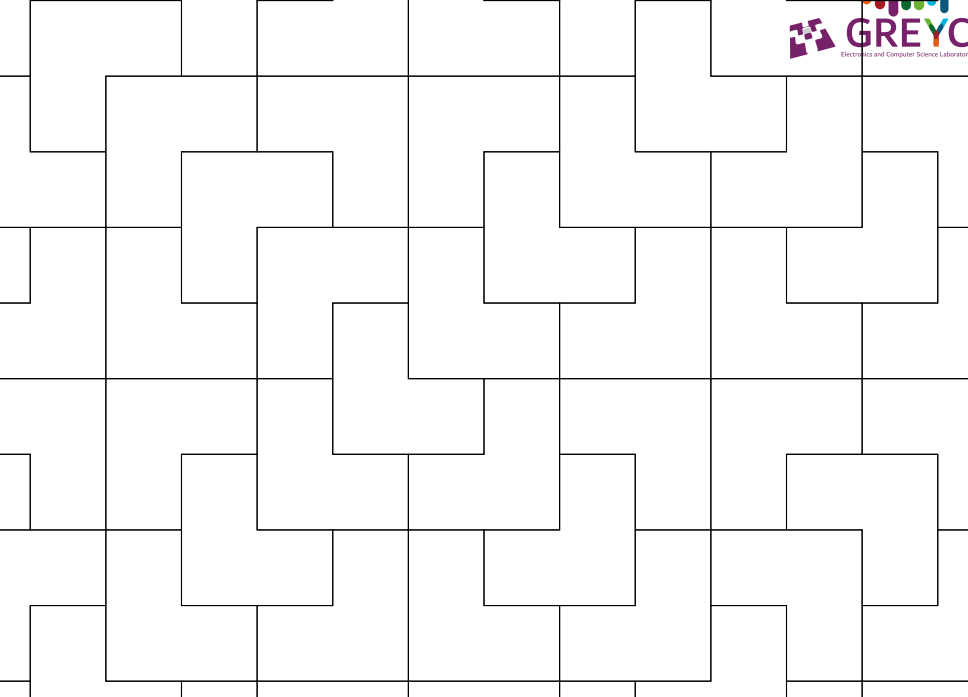
Autre pavage possible:



Autre pavage possible:







Différence importante entre ces deux pavages:

Différence importante entre ces deux pavages:  
Le premier est *périodique* = un seul motif répété  
horizontalement et verticalement.

Différence importante entre ces deux pavages:  
Le premier est *périodique* = un seul motif répété  
horizontalement et verticalement.

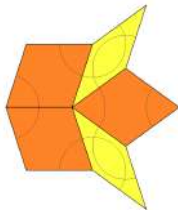
### Question

Est-il possible que *tout* pavage valide avec un certain jeu  
de tuiles soit apériodique ?



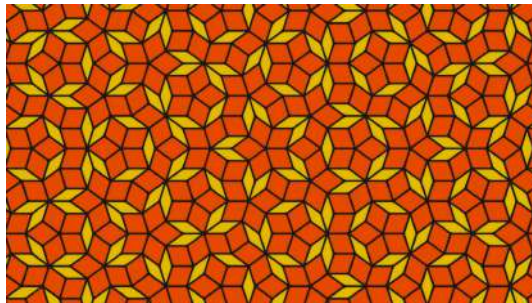
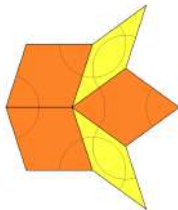
# Penrose (circa 1970)

Pavage de Penrose: deux tuiles, des losanges marqués.



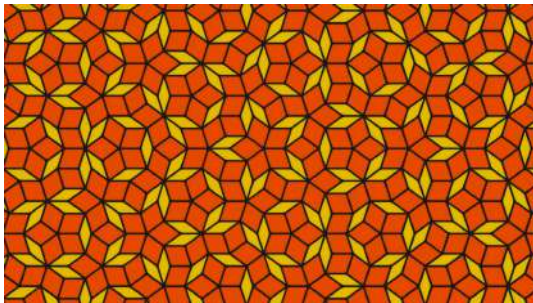
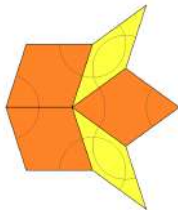
# Penrose (circa 1970)

Pavage de Penrose: deux tuiles, des losanges marqués.



# Penrose (circa 1970)

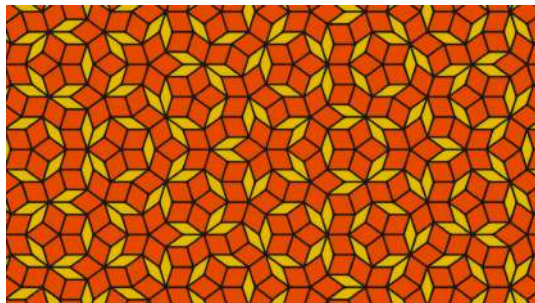
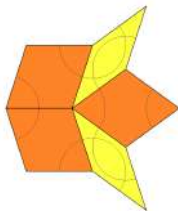
Pavage de Penrose: deux tuiles, des losanges marqués.



Egalement obtenu par *substitution* ("zoom + découpe")

# Penrose (circa 1970)

Pavage de Penrose: deux tuiles, des losanges marqués.

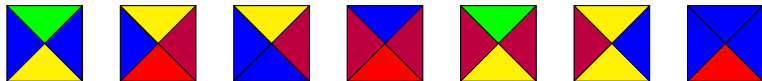
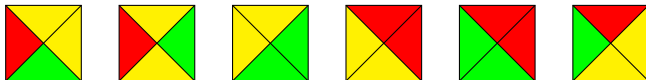


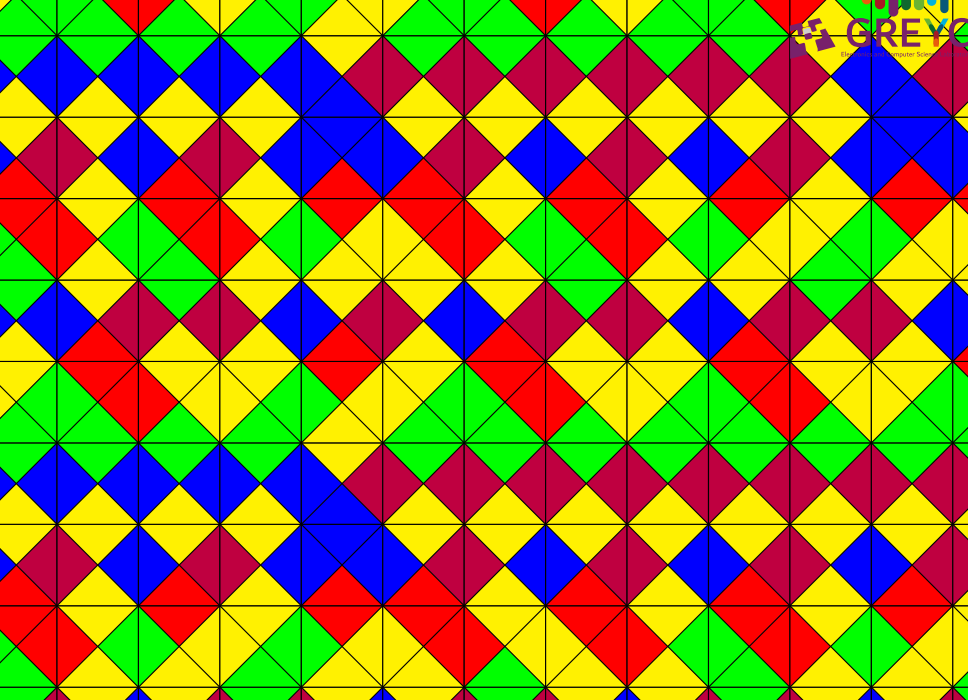
Egalement obtenu par *substitution* ("zoom + découpe")

Question bis

Est-il possible d'avoir un jeu de tuiles dont tous les pavages seraient apériodiques, mais pas substitutifs ?

# Pavage de Kari-Culik (1995)





Idées:

Idées:

- ▶ Chaque ligne va représenter un nombre réel  $x$



Idées:

- ▶ Chaque ligne va représenter un nombre réel  $x$
- ▶ Au-dessus d'une ligne  $x$ , on a soit  $2x$ , soit  $\frac{2x}{3}$

Idées:

- ▶ Chaque ligne va représenter un nombre réel  $x$
- ▶ Au-dessus d'une ligne  $x$ , on a soit  $2x$ , soit  $\frac{2x}{3}$

On passe donc d'une ligne à l'autre en multipliant par 2 ou  $\frac{2}{3}$

Idées:

- ▶ Chaque ligne va représenter un nombre réel  $x$
- ▶ Au-dessus d'une ligne  $x$ , on a soit  $2x$ , soit  $\frac{2x}{3}$

On passe donc d'une ligne à l'autre en multipliant par 2 ou  $\frac{2}{3}$   
⇒ aucune période verticale, car 2 et 3 sont premiers entre eux.

# Et les périodes horizontales ?

Périodes horizontales éliminées grâce à la représentation choisie.

# Et les périodes horizontales ?

Périodes horizontales éliminées grâce à la représentation choisie.

- ▶ un réel  $x \iff$  une suite infinie  $(u(x))_{n \in \mathbb{Z}}$

# Et les périodes horizontales ?

Périodes horizontales éliminées grâce à la représentation choisie.

- ▶ un réel  $x \iff$  une suite infinie  $(u(x))_{n \in \mathbb{Z}}$
- ▶ éléments de la suite:  $\lfloor x \rfloor$  et  $\lfloor x \rfloor + 1$

Périodes horizontales éliminées grâce à la représentation choisie.

- ▶ un réel  $x \iff$  une suite infinie  $(u(x))_{n \in \mathbb{Z}}$
- ▶ éléments de la suite:  $\lfloor x \rfloor$  et  $\lfloor x \rfloor + 1$
- ▶ les blocs  $(u(x))$  ont une valeur moyenne tendant vers  $x$ :  
 $u(\pi)$  est donc une suite de 3 et de 4, avec environ 14.15% de 3.

Périodes horizontales éliminées grâce à la représentation choisie.

- ▶ un réel  $x \iff$  une suite infinie  $(u(x))_{n \in \mathbb{Z}}$
- ▶ éléments de la suite:  $\lfloor x \rfloor$  et  $\lfloor x \rfloor + 1$
- ▶ les blocs  $(u(x))$  ont une valeur moyenne tendant vers  $x$ :  
 $u(\pi)$  est donc une suite de 3 et de 4, avec environ 14.15% de 3.
- ▶ Si  $x \notin \mathbb{Q}$ , cette suite est nécessairement apériodique



# Multiplication ?

La multiplication fonctionne presque normalement: bit à bit,  
avec des retenues !

# Multiplication ?

La multiplication fonctionne presque normalement: bit à bit,  
avec des retenues !

Chaque tuile est de la forme suivante:



avec  $aq + c_i = b + c_o$  (multiplie  $a$  par  $q \in \{2, \frac{2}{3}\}$ , ajoute la retenue  $c_i$  et produit la retenue  $c_o$ ).

La multiplication fonctionne presque normalement: bit à bit, avec des retenues !

Chaque tuile est de la forme suivante:



avec  $aq + c_i = b + c_o$  (multiplie  $a$  par  $q \in \{2, \frac{2}{3}\}$ , ajoute la retenue  $c_i$  et produit la retenue  $c_o$ ).

La représentation de  $x$  = le bas de la ligne, celle de  $qx$  en haut, et les retenues se propagent horizontalement.

$\frac{1}{\sqrt{3}} \times$	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	1	2	1	2						
	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{2}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{2}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{2}{\sqrt{3}}$	2	1	2	1	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$						
$2 \times$	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0						
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
$\frac{1}{\sqrt{3}} \times$	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$
	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$		
$\frac{1}{\sqrt{3}} \times$	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	
	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	2	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	
$2 \times$	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
$\frac{1}{\sqrt{3}} \times$	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$
	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$		
$\frac{1}{\sqrt{3}} \times$	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	2	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	2	
	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	0	0	$\frac{1}{\sqrt{3}}$		