

Enfin, les cellules Rov infectées convertissent la protéine PrP normale en protéine anormale, agrégée et résistante à la dégradation par les protéases.

Généralement, on admet que, chez l'animal, le prion pathogène est à l'origine de la mort neuronale ; pourtant, dans nos cultures cellulaires, nous n'avons constaté aucun effet cytopathogène associé à la multiplication de l'agent infectieux dans les cellules Rov. Ni leur croissance ni leur viabilité ne sont perturbées par la réplication de l'agent ovin, et l'observation au microscope ne permet pas de distinguer les cellules infectées des cellules contrôles. En conséquence, des cultures infectées peuvent être maintenues et étudiées pendant plusieurs mois. Ainsi, des cellules qui ne sont pas d'origine neuronale peuvent assurer une réplication efficace de prions pathogènes pour peu que l'expression de la protéine PrP normale soit suffisante.

La mise au point de ces nouveaux outils ouvre de nombreuses perspectives pour la recherche sur les encéphalopathies spongiformes transmissibles. Aujourd'hui, on ne dispose d'aucun modèle qui permettrait d'étudier la réplication de prions bovins ou humains en culture cellulaire. La méthode que nous avons mise au point pour l'agent de la tremblante du mouton permettrait d'assurer la multiplication des prions responsables de l'encéphalopathie spongiforme bovine ou de la maladie de Creutzfeldt-Jakob. Grâce à ces cultures cellulaires, on pourra tester de nombreuses molécules et identifier celles qui bloquent la propagation de ces agents pathogènes.

Les souches de tremblante circulant dans le cheptel ovin sont très variées et leur caractérisation, longue et complexe, nécessite la transmission à l'animal de laboratoire. Les modèles cellulaires pourraient représenter une alternative à l'expérimentation animale et nous serviront à étudier, à l'échelle cellulaire, le cycle infectieux, la réplication et la propagation de ces agents infectieux non conventionnels.

Didier VILETTE mène ses recherches dans l'équipe de Hubert Laude, Virologie et immunologie moléculaires, de l'INRA, à Jouy-en-Josas.

D. VILETTE et al., *Ex vivo propagation of infectious sheep scrapie agent in heterologous cells expressing ovine PrP prion protein*, in *Proc. Natl. Acad. Sci.*, vol. 98, pp. 4055-4059, 2001.

L'amplification des prions par PMCA

Les prions, les agents infectieux associés aux encéphalopathies spongiformes transmissibles, semblent constitués uniquement d'une protéine qui ne diffère de la protéine naturelle PrP, présente à la surface de nombreuses cellules de l'organisme, que par sa conformation. Aujourd'hui, de nombreuses questions restent ouvertes : par quel mécanisme, le prion pathogène se réplique-t-il dans l'organisme ? Comment déclenche-t-il la maladie ? Quelles substances pourra-t-on utiliser pour lutter contre la maladie ? Et enfin, comment peut-on améliorer les tests de dépistage de cet agent pathogène ?

L'émergence du nouveau variant de la maladie de Creutzfeldt-Jakob impose de mettre au point des procédés de diagnostic qui puissent détecter la maladie de façon rapide, efficace et précise. Toutefois, la difficulté principale tient au fait que les prions pathogènes ne sont abondants que dans l'organe cible principal : le cerveau. Pourtant, on a montré que les prions pathogènes sont également présents en petites quantités dans certains tissus, tels que les organes lymphoïdes et le sang. Généralement, les maladies infectieuses sont diagnostiquées grâce aux réactions immunitaires que l'agent infectieux déclenche dans l'organisme ou par l'amplification de la signature (la présence d'acides nucléiques spécifiques) de l'agent incriminé, notamment par la réaction d'amplification des gènes, la PCR. Toutefois, les encéphalopathies spongiformes transmissibles ne déclenchent pas de réactions immunitaires, car l'agent infectieux est une protéine qui a la même séquence qu'une protéine synthétisée naturellement par l'organisme. De surcroît, la PCR n'est d'aucune aide, puisque les prions ne contiennent pas d'acides nucléiques. Dès lors, quel test diagnostique précoce, sensible et spécifique peut-on utiliser pour diagnostiquer une encéphalopathie spongiforme transmissible ?

La méthode standard la plus sensible utilisée jusqu'à présent pour détecter l'agent infectieux consiste à inoculer le matériau testé dans le cerveau d'animaux de laboratoire (des souris ou des hamsters) et à observer l'apparition de symptômes. Malheureusement, ce type d'expérience peut prendre des mois, voire des années. Pour détecter plus rapidement les prions pathogènes, plusieurs laboratoires européens ont mis au point des tests biochimiques, mais ils sont moins sensibles que les tests biologiques, et il n'est pas établi qu'ils repèrent les animaux porteurs asymptomatiques. De surcroît, ces tests sont pratiqués *post-mortem* sur le cerveau des animaux abattus, et nous devons absolument trouver com-

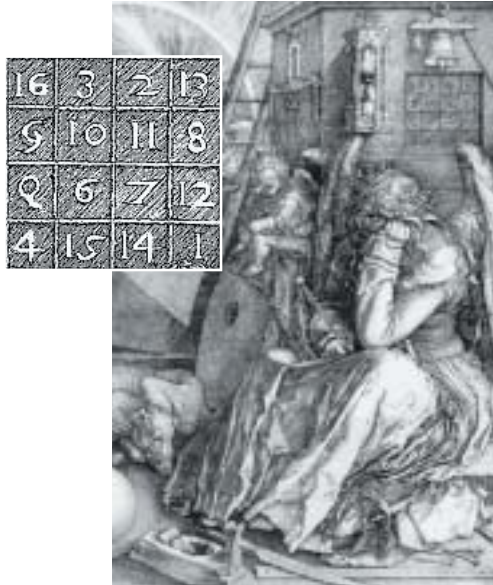
ment dépister les animaux vivants infectés, qui sont encore dans la période d'incubation. Ces tests devront être pratiqués sur des tissus facilement accessibles, de préférence le sang. Diverses méthodes ont été proposées, mais ce sont souvent des variations sur le même thème, des améliorations des réactifs ou de l'appareillage déjà utilisés.

Nous n'avons pas essayé de mettre au point une méthode de détection plus sensible, mais nous avons tenté d'amplifier des traces de prions indétectables par tout autre méthode aujourd'hui disponible. Nous avons élaboré la méthode d'amplification cyclique des protéines anormalement repliées, la PMCA, qui imite la réplication des prions *in vivo*. Au moment de l'infection, les animaux ou les hommes sont contaminés par de minuscules quantités de prions pathogènes, qui se répliquent lentement au détriment de la protéine PrP normale. La PMCA reproduit le même scénario, à ceci près qu'il est accéléré, au point que quelques années dans la réalité deviennent quelques heures en laboratoire. Le prion pathogène est un petit oligomère qui contient plusieurs unités protéiques dans une conformation anormale, et la protéine infectieuse enclenche le repliement anormal de la protéine normale. De cette façon, de plus en plus de protéines normales sont transformées et incorporées dans le polymère pathogène. Pour multiplier le nombre d'unités mal conformées, nous avons utilisé des ultrasons dont on sait qu'ils cassent les polymères.

Par ce procédé de sonication, les agents pathogènes sont découpés en petits fragments qui vont «repousser» en présence de protéine PrP. Ainsi, avec la PMCA, on soumet un échantillon contenant des traces de prions et un excès de protéine PrP à des cycles d'incubation (où le polymère pathogène croît) suivis de bouffées d'ultrasons (qui multiplient le nombre d'unités infectieuses). Le nombre de cycles peut être multiplié à volonté et la quantité de prions pathogènes augmente exponentiellement. Cette méthode est spécifique, car, en l'absence de prion, la protéine PrP ne peut être transformée.

C'est la première méthode qui autorise une amplification cyclique, *in vitro*, des prions, selon un principe qui ressemble à la multiplication de l'ADN par PCR. La PMCA servira certainement dans des tests sanguins de dépistage de l'encéphalopathie spongiforme bovine et du nouveau variant de la maladie de Creutzfeldt-Jakob, à un stade précoce.

Claudio SOTO, Institut de recherches pharmaceutiques *Serono*



Les premiers carrés tétra et pentamagiques

CHRISTIAN BOYER

Les carrés magiques ont une vie propre, distincte du courant mathématique principal. La découverte des premiers carrés tétra et pentamagiques prolonge une tradition millénaire.

Vous savez ce qu'est un carré magique : un carré de côté n , comportant donc $n \times n = n^2$ cases, où vous placez tous les nombres de 1 à n^2 de façon que les sommes des lignes, colonnes et diagonales soient toutes égales. Le carré magique de côté 3 est connu des Chinois depuis très longtemps : il daterait de... 2 200 ans avant Jésus-Christ ! (Figure 1a.) Un carré magique 4x4 est représenté dans Melancholia de Dürer (gravure de 1514 à côté du titre).

On sait aujourd'hui construire des carrés magiques de toute taille, à l'aide de nombreux et très variés algorithmes.

CARRÉS BIMAGIQUES ET TRIMAGIQUES

À la fin du XIX^e siècle, on eût l'idée de rajouter une condition supplémentaire. Si le carré magique reste magique lorsque l'on remplace chacun des nombres par son carré, alors le carré est dit « bimagique ». Hélas, le carré chinois est magique, mais vraiment pas bimagique, les sommes

variant de 77 à 107 ! (Figure 1b.) On imagine la difficulté pour construire de tels carrés bimagiques.

Le premier carré bimagique (figure 1c) connu date de 1890, et est dû au français Pfeffermann, qui n'a jamais donné sa méthode de construction. D'autres carrés bimagiques ont été ensuite trouvés par d'autres auteurs, ainsi que des méthodes pour les construire. Vous pourrez lire l'article de Pierre Tougne paru dans Pour la Science en août 1981, disponible sur le site de Pour la Science : www.pourlascience.com.

Les amateurs ont, bien sûr, essayé d'aller au-delà de la bimagie : les records sont faits pour être battus ! Mais l'art est difficile et le carré bimagique de Pfeffermann échoue en trimagie : les sommes des cubes des cellules, selon les rangées, varient entre 526 400 et 555 200. Seules 4 lignes valent la somme correcte, 540 800.

Le premier carré trimagique, donc

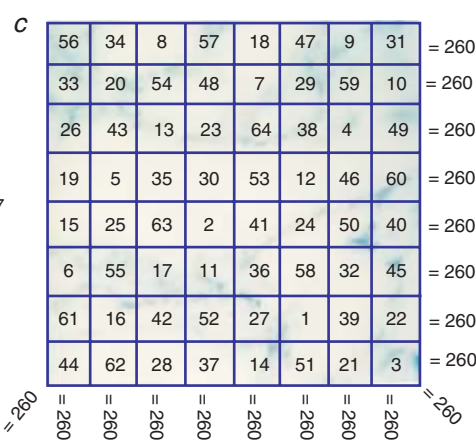
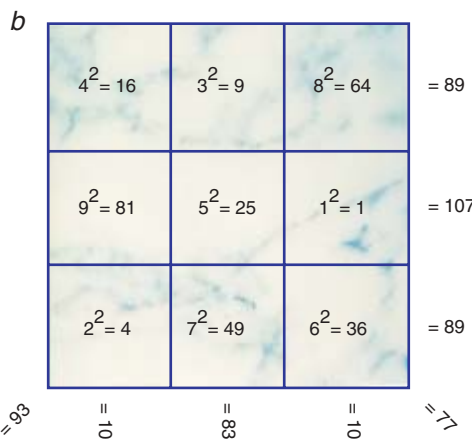
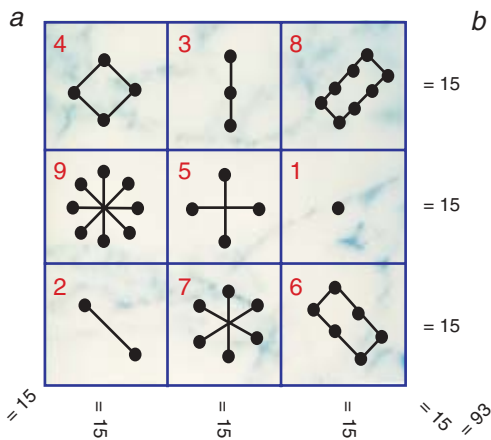


allant jusqu'au cube des cellules, est dû au français Gaspar Tarry (1843-1913), un aveyronnais qui, après avoir étudié en Mathématiques Spéciales au Lycée Saint-Louis à Paris, fait toute sa carrière en Algérie au service des Contributions directes de l'Administration des Finances. Son métier lui fait donc manipuler les chiffres !

TOI AUSSI BRUTUS

Écoutons Tarry (représenté ci-dessus) raconter comment est née sa passion pour les carrés magiques alors qu'il avait une cinquantaine d'années :

Pendant trois ans, peu près, un ami d'Alger [Brutus Portier], mage enragé, m'a cessé de me turlupiner pour que je m'occupe des carrés magiques. Je l'envoyais promener, n'aimant pas ce que je considérais comme un jeu de casse-tête chinois. Un jour, mon pro-



1. Le carré magique 3x3 est le plus simple (a) : il était connu des Chinois avec la représentation indiquée ici. Ce n'est pas un carré bimagique : les sommes des carrés des éléments selon les lignes, les colonnes et les deux diagonales ne donnent pas la même valeur (b). Le premier

carré bimagique est celui de Pfeffermann (c). Il est facile de vérifier, en élevant au carré tous ses éléments, que la somme des carrés des éléments des lignes colonnes et diagonales sur le nouveau carré obtenu est égale à 11 180. En revanche, ce carré n'est pas trimagique.

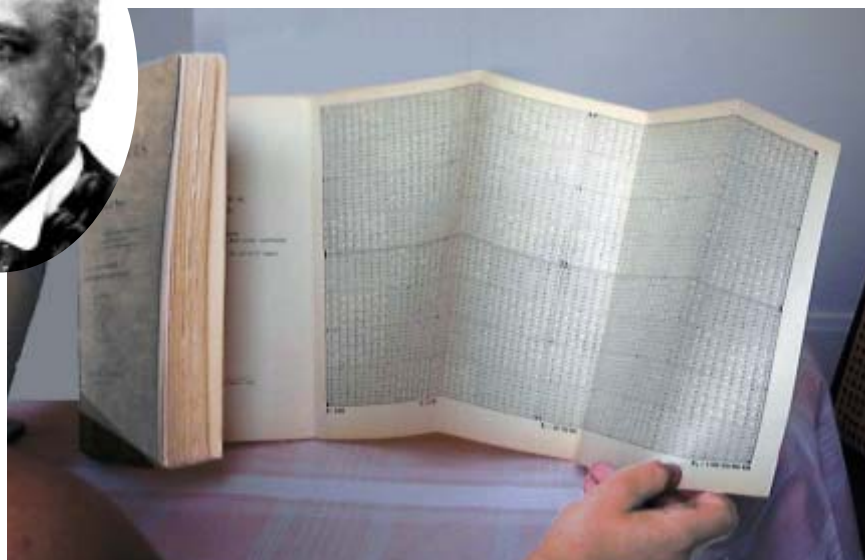
fesseur de magie malgr
moi m'affirma qu'il tait
impossible de construire
des carrés diaboliques
(panmagiques) de c t 3 n,
n n tant pas divisible par 3.
Cela me surprit.

Étonné, Gaston Tarry exa-
mine donc le problème et, vous
vous en doutez, découvre son pre-
mier carré panmagique de côté 15 (un
carré panmagique ou diabolique est un
carré qui est magique pour toutes ses
lignes, ses colonnes et toutes ses diago-
nales entières ou brisées, et pas seule-
ment pour ses deux diagonales
classiques). Une passion est née et
Tarry écrira un grand nombre d'articles
sur les carrés magiques dans les revues
scientifiques de l'époque.

En 1905, Tarry est le premier à
construire un carré trimagique. Son carré
a pour côté 128. Tarry appelait sa méthode
«condensateur cabalistique», dont on
trouve la description dans La Mathéma-
tique des Jeux de Maurice Kraitchik. Nous
ne résistons pas au plaisir de citer Gas-
ton Tarry dans le texte : Ce condensa-
teur est une véritable machine magique
chargée à sa limite. En la dchargeant,
nous obtiendrons des effets magiques.
La dcharge ne peut avoir lieu que dans
un milieu bon conducteur, un champ
magique. Étonnant!

Les records actuels, avant cet article,
sont toujours des carrés trimagiques, mais
les amateurs ont essayé de trouver des
côtés inférieurs à 128. Bizarrement, il
est plus difficile de trouver des petits car-
rés trimagiques que des grands.

Les recherches de Tarry seront pour-
suivies par un autre français au prénom
raressime, Eutrope Cazalas, général de
son état. Ce fils d'un contrôleur des Contri-
butions directes (décidément, après Gas-
ton Tarry...) est un esprit brillant qui, après



3. Carré trimagique, entièrement calculé à la main, en 1933, par le général Eutrope Cazalas (1864-1943), représenté en médaillon. Eutrope publia ce carré dans son ouvrage, *Les Carrés Magiques au Degré n*.

CARRÉ	TAILLE	INVENTEUR	PAYS	DATE
BIMAGIQUE	8x8	G. Pfeffermann	France	1890
TRIMAGIQUE	128x128	Gaston Tarry	France	1905
TRIMAGIQUE	64x64	Général Cazalas	France	1933
TRIMAGIQUE	32x32	William Benson	États-Unis	Publié en 1976*
TÉTRAMAGIQUE	512x512	C. Boyer-A. Viricel	France	2001
PENTAMAGIQUE	1024x1024	C. Boyer-A. Viricel	France	2001

4. Les records des carrés multimagiques obtenus à ce jour. * Dans son ouvrage de 1976, Benson indique avoir construit le carré trimagique 32 x 32 dès 1949.

avoir fait l'École Polytechnique, devient
rapidement capitaine de l'armée de terre,
traduit en 1899 un ouvrage russe Vers
l'Inde, et publie en 1909 un opuscule Le
Ballon Militaire capturé Wurzburg en
1796 (mais tout ceci n'a aucun rapport

avec les carrés magiques...). Il continue
à monter en grade, combat avec éclat pen-
dant la guerre 1914-1918, et devient gé-
néral en 1921. Notre général, alors à la retrai-
te de l'armée, construit en 1933 le premier
carré trimagique 64x64 connu, qu'il cal-

a

= 16400	2	831	1017	...	587	653	436
= 16400	59	774	964	...	626	696	393
= 16400	931	158	92	...	490	304	529
	...	...	...	...	...	...	...
= 16400	220	997	803	...	657	599	362
= 16400	836	125	187	...	265	463	754
= 16400	889	72	130	...	308	502	715

= 16400

2. Le plus petit carré trimagique (a) connu à ce jour est un carré 32 x 32, publié par William Benson en 1976. Le premier carré tétramagique connu (b) : ce carré est magique et les carrés, cubes et puissances 4 des éléments de ce carré forment aussi des carrés

b

	0	139938	18244	...	243899	122205	262143	= 67108608
	140551	1957	156227	...	105916	260186	121592	= 67108608
	18959	157869	3403	...	258740	104274	243184	= 67108608
	...	...	...	...	...	...	...	
	242703	104109	258891	...	3252	158034	19440	= 67108608
	121607	260517	105539	...	156604	1626	140536	= 67108608
	261632	122018	244036	...	18107	140125	511	= 67108608

= 67108608

c

	0	733632	419712	...	628863	314943	1048575	= 536870400
	866545	395569	745329	...	303246	653036	182030	= 536870400
	685538	82978	791138	...	257437	965597	363037	= 536870400
	...	...	...	...	...	...	...	
	685597	83933	790941	...	257634	964642	362978	= 536870400
	867086	395982	744590	...	303985	652593	181489	= 536870400
	1023	733759	418943	...	629632	314816	1047552	= 536870400

= 536870400

magiques. En (c), le premier carré pentamagique connu dont les puissances cinquièmes des éléments forment aussi un carré magique, de même que les puissances inférieures. Tous les carrés complets peuvent être consultés sur le site de Pour la Science.

5. LES FORMULES «MAGIQUES»

Comment déterminer les sommes des lignes, colonnes et diagonales des carrés multimagiques ?

Un carré magique de côté n contient tous les nombres de 1 à n^2 .

Commençons par la magie simple. Il est connu que la somme des premiers nombres entiers de 1 à N est : $N(N+1)/2$. La somme des premiers nombres entiers de 1 à n^2 est donc : $n^2(n^2+1)/2$

Puisqu'il y a n lignes à ce carré, il suffit de diviser par n pour savoir ce que doit être la somme magique S_1 de chaque ligne, colonne ou diagonale, soit $S_1 = n(n^2+1)/2$

Pour la bimagic, la somme des carrés des premiers nombres entiers de 1 à n^2 est $n^2(n^2+1)(2n^2+1)/6$. En divisant par n , nous obtenons la somme S_2 de chaque ligne, colonne ou diagonale, soit donc $S_2 = n(n^2+1)(2n^2+1)/6$ ou encore $S_2 = (2n^3+3n^2+n)/3$. Pour la trimagic, la somme des cubes est $S_3 = n \times S_1^2$

Pour la tétramagic, Fermat donnait, dès 1636, dans une lettre envoyée à Roberval, la solution de la somme des entiers de 1 à N élevés à la puissance 4. Voici la formule de Fermat après avoir remplacé N par n^2 , puis divisé par n :

$S_4 = ((4n^2 + 2) \times n \times S_1^2 - S_2) / 5$. En remplaçant $(4n^2 + 2) \times S_1$ par $6S_2$, on peut écrire, plus simplement que Fermat : $S_4 = S_2 \times (6n \times S_1 - 1) / 5$.

Pour la pentamagic (somme des puissances 5) : $S_5 = (3n \times S_2^2 - S_3) / 2$.

Si l'on préfère développer S_p , cela donne le tableau suivant, tableau généreux puisqu'il permet de calculer jusqu'aux sommes des records futurs, les carrés hexa, hepta et octomagiques :

$$\begin{aligned} S_1 &= (1/2) n^3 + (1/2) n \\ S_2 &= (1/3) n^5 + (1/2) n^3 + (1/6) n \\ S_3 &= (1/4) n^7 + (1/2) n^5 + (1/4) n^3 \\ S_4 &= (1/5) n^9 + (1/2) n^7 + (1/3) n^5 - (1/30) n \\ S_5 &= (1/6) n^{11} + (1/2) n^9 + (5/12) n^7 - (1/12) n^3 \\ S_6 &= (1/7) n^{13} + (1/2) n^{11} + (1/2) n^9 - (1/6) n^5 + (1/42) n \\ S_7 &= (1/8) n^{15} + (1/2) n^{13} + (7/12) n^{11} - (7/24) n^7 + (1/12) n^3 \\ S_8 &= (1/9) n^{17} + (1/2) n^{15} + (2/3) n^{13} - (7/15) n^9 + (2/9) n^5 - (1/30) n \end{aligned}$$

Pour calculer S_p lorsque le carré p -magique de côté n contient les nombres de 0 à $n^2 - 1$ (au lieu des nombres de 1 à n^2), il faut mettre le signe - au lieu du signe + de la deuxième colonne.

Vous remarquerez que la 1ère colonne de S_p est égale à $1/(p+1) \times n^{2p+1}$. Cette particularité est connue depuis le milieu du XVIII^e siècle, grâce à Pascal. Jacques Bernoulli s'intéressa ensuite à cette question de la somme des puissances d'entiers, et depuis son *Ars conjectandi* paru après sa mort début XVIII^e, les nombres utilisés dans ce développement s'appellent maintenant nombres de Bernoulli (1/6, -1/30, 1/42, -1/30, 5/66, ...).

Voici ce que donnent ces formules pour quelques tailles de carrés $A \times A$:

	3 x 3	4 x 4	5 x 5	6 x 6	7 x 7	8 x 8	9 x 9	32 x 32
S_1	15	34	65	111	175	260	369	16400
S_2	95	374	1105	2701	5775	11180	20049	11201200
S_3	675	4624	21125	73926	214375	540800	1225449	8606720000

Sur les sommes ci-dessus (S_p) d'un carré p -magique de côté n , contenant les nombres de 1 à n^2 , on retrouve les sommes du carré bimagique 8x8 de Pfeffermann et trimagique 32x32 de William Benson.

	32 x 32	512 x 512	1024 x 1024
S_1	16368	67108608	536870400
S_2	11168432	11728056920832	375299432076800
S_3	8573165568	2305825417061203968	295147342229667840000
S_4	7019705733392	483565716171561366524160	247587417561640996243120640
S_5	5987221633671168	105636341097042573844228866048	216345083469423421673932062720000

Avec ces sommes S_p d'un carré p -magique de côté n , contenant les nombres de 0 à $n^2 - 1$, on retrouve les sommes des 2 carrés tétramagique 512x512 et pentamagique 1024x1024 de l'article. Pour plus de détails sur les sommes des puissances, voir le chapitre 14 *Sommation des puissances numériques*, livre II de la *Théorie des Nombres* d'Edouard Lucas, Librairie Blanchard.

cule à la main et le publie intégralement à la fin de son impressionnant livre *Les Carrés Magiques au Degré n*. Notre général pensait alors – à tort – qu'il ne pouvait en exister de plus petits.

Le premier carré trimagique 32 x 32 connu est dû à l'américain William Benson. Même s'il est plus petit que celui du général Cazalas, il est toujours un peu trop grand pour être publié ici et nous n'en donnerons ici que les coins (figure 2a) : les sommes des carrés des lignes, colonnes et diagonales sont 11 201 200 (Benson avait utilisé un ordinateur IBM pour ses calculs). Les sommes des cubes des lignes, colonnes et diagonales sont 8 606 720 000. La totalité de ce carré a été publiée pour la première fois en 1976 dans le livre *New recreations with Magic Squares* (pages 86-87) de W. Benson et O. Jacoby, consultable sur le site Internet de Pour la Science. On en retrouve une copie intégrale dans le récent livre *Les carrés magiques* (page 146) de René Descombes ; on ne sait pas aujourd'hui si il existe des carrés trimagiques de taille inférieure à 32 x 32.

CARRÉS TÉTRAMAGIQUE ET PENTAMAGIQUE

Personne à notre connaissance n'a encore été au-delà de la trimagic. Serait-il impossible de construire des carrés dont la magie va jusqu'à la puissance 4, voire 5 ?

En étudiant une méthode de construction de carrés trimagiques 32x32 due à André Viricel, donc construisant des carrés de même taille que celui de William Benson, j'ai essayé d'aller au-delà pour construire des carrés tétramagiques (...si l'on aime le grec) ou quadrimagiques (...si l'on préfère le latin).

Après avoir essayé sans succès sur des carrés de côté 32, 64 et 128, j'ai pu construire des carrés de côté 256 tétramagiques pour les lignes et colonnes, mais dont, hélas, les diagonales restaient obstinément trimagiques «seulement».

Je suis donc ensuite monté à la taille 512, et là, gagné, c'est le bonheur, j'ai obtenu les premiers carrés entièrement tétramagiques ! En avant-première mondiale (soyons pompeux), les coins du premier carré tétramagique sont indiqués sur la figure 2b, le carré total étant consultable sur le site Internet de Pour la Science.

Attention, il utilise les nombres de 0 à $512^2 - 1 = 262\,143$. Si vous préférez les carrés classiques commençant par 1, il suffit de rajouter 1 à chaque cellule... cela modifie bien sûr les sommes, mais le carré est toujours tétramagique.

C'est un carré vraiment monstrueux ..., avec ses 262 144 cellules. Ce carré tétramagique se permet même d'avoir une caractéristique supplémentaire : ses

512 lignes sont pentamagiques, donc jusqu'à la puissance 5. Alors, pourquoi s'arrêter en si bon chemin? Les carrés pentamagiques ne doivent pas être loin.

Bingo! La méthode, appliquée aux carrés de taille 1024×1024 permet de trouver des carrés pentamagiques! Les coins du carré pentamagique découvert sont indiqués sur la figure 5. La méthode employée est indiquée ci-contre.

VÉRIFICATIONS

J'entends déjà l'objection : ces carrés sont-ils vraiment tétra et pentamagique? Étant donnée la taille du carré, personne ne peut manuellement vérifier la véracité de l'affirmation. Cela ne peut se faire que par informatique. Et qui dit informatique, dit... bug possible! D'où le doute insidieux.

Les différentes vérifications ont été faites par des personnes indépendantes (par Christian Boyer, Enghien les Bains, UBasic / Yves Gallot, Toulouse, C et librairie Integer de Proth / Renaud Lifchitz, Paris, Mathematica / Olivier Ramare, Lille, MuPAD) dans des lieux différents et avec des outils distincts : ces carrés sont bel et bien tétra et pentamagiques!

Si vous voulez le vérifier vous-même, ils sont à votre disposition à l'adresse Internet <http://www.pourlascience.com>, mais attention, sous forme ASCII zippée, les fichiers font quand même 0,8 et 3,8 méga-octets! Et attention à votre programme de vérification! Il doit savoir calculer en multiprécision, S_5 , la somme magique du carré pentamagique, (voir la figure 5) étant de l'ordre de 2×10^{32} .

Et si vous, lecteur, étiez le prochain détenteur du record de multimagie? Peut-être saurez-vous trouver des carrés tétramagiques et pentamagiques plus petits, de côté inférieur respectivement à 512 et 1 024? Je suis persuadé que de tels carrés existent.

Je formule l'hypothèse que cette méthode continue à fonctionner, et doit permettre de trouver relativement facilement des carrés hexamagiques, heptamagiques, octomagiques, etc. jusqu'à un niveau quelconque de multimagie, en augmentant suffisamment la taille de carrés, et bien sûr à condition d'utiliser de bons moyens informatiques. Peut-être vérifieriez-vous cette hypothèse?

LE MYSTÈRE DU CARRÉ BIMAGIQUE 7X7

À côté de ces monstrueux carrés multimagiques, il est plaisant de s'arrêter sur le problème opposé, celui du plus petit carré multimagique possible. Il est facile de démontrer qu'aucun carré bimagique de côté inférieur ou égal à 5 ne peut exister. Il est plus difficile, mais faisable,

6. LA MÉTHODE UTILISÉE

Voici le secret utilisé pour obtenir ces carrés tétra et pentamagiques. Cette méthode est initialement due à André Viricel qui a aujourd'hui 88 ans, et qui garde toujours un esprit aussi vif et acéré que lorsqu'il était professeur de mathématiques en activité.

André Viricel a initialement conçu cette méthode pour construire des carrés trimagiques 32×32 . Ma contribution a donc été modeste : j'ai eu simplement l'idée de la tester sur des niveaux supérieurs de multimagie, et sur des carrés de taille plus grande, et de l'implémenter informatiquement.

Voici la méthode qui vous permettra de calculer vous-même vos propres carrés multimagiques :

Démarrer par le coin haut gauche, en choisissant deux nombres N_1 et N_2 , différents et non nuls. Calculer la ligne 0 et la colonne 0, à l'aide de la multiplication numérale "@", puis calculer les autres lignes et colonnes, à l'aide de l'addition numérale "&" des éléments de la ligne 0 et de la colonne 0 : ces deux opérations sont détaillées plus bas.

	Col 0	Col 1	Col 2	...	Col i	...
Li 0	0 = (0,0)	$N_1 = (a,b)$	2 @ (a,b)	...	i @ (a,b) ...	...
Li 1	$N_2 = (c,d)$	(a,b) & (c,d)	2 @ (a,b) & (c,d)	...	i @ (a,b) & (c,d)	...
...	...	...	...	...	...	...
Li j	j @ (c,d)	(a,b) & j @ (c,d)	2 @ (a,b) & j @ (c,d)	...	i @ (a,b) & j @ (c,d)	...
...	...	...	...	...	...	...

La notation (a,b) indique un nombre décomposé dans la base n (n étant le côté du carré), a étant le quotient et b le reste. Prenons maintenant l'exemple de notre carré tétramagique (figure 2b). Regardons son coin haut gauche :

$$\begin{array}{r} 0 \quad 139938 \\ 140551 \quad 1957 \end{array}$$

$N_1 = 139938 = 273 \times 512$ (taille du carré) + 162 Donc (a,b) = (273,162)

$N_2 = 140551 = 274 \times 512$ (taille du carré) + 263 Donc (c,d) = (274,263)

Nous ne connaissons pas actuellement les règles exactes qui permettent de savoir si un couple N_1 et N_2 va engendrer un carré multimagique. Mais vous trouverez des couples autres que 139938/140551 qui donnent des carrés tétramagiques 512×512 : les plus petits sont 535/1103, 535/1145, etc...

Addition numérale &

Ce que l'on appelle ici l'addition numérale «&» est bien connue des informaticiens : il s'agit du OU EXCLUSIF, $0 + 0 = 0$, $0 + 1 = 1$, $1 + 0 = 1$, $1 + 1 = 0$.

$139938 = 100010001010100010$ (en base 2)

$140551 = 100010010100000111$ (en base 2)

$139938 \& 140551 = 000000011110100101$ (en base 2) = 1957 (en base 10) : 1957 est bien le nombre du tableau, sous le nombre 139938

Multiplication numérale @

Calculons l'avant-dernière cellule de la ligne 0 de notre carré tétramagique.

Elle vaut donc $510 @ (273,162)$. Commençons par calculer $510 @ 273$. $510 = 11111110$ (en base 2) et $273 = 100010001$ (en base 2)

La multiplication numérale se calcule comme la multiplication classique que l'on apprend à l'école, sauf que l'addition finale effectuée n'est pas classique, mais numérale (donc « ou exclusif » binaire). Cela donne :

$$\begin{array}{r} 11111110 \\ @ 100010001 \\ \hline 111111110 \\ \& 111111110 \dots \\ \hline \& 111111110 \dots \\ = 111100001000011110 \end{array}$$

Pour conclure la multiplication et afin que le résultat reste de la même taille que ses deux opérands (inférieurs à 512), on effectue une addition numérale supplémentaire des parties droite et gauche du résultat, soit donc : $000011110 \& 011110000 = 011101110$

Le résultat de $510 @ 273$ est donc 11101110 en base 2, soit 238 en base 10.

Si, par la même méthode, on calcule $510 @ 162$, on trouvera 349.

Le résultat de $510 @ (273,162)$ est donc $(238,349) = 238 \times 512 + 349 = 122205$.

Dans le coin haut droit de notre carré tétramagique, on retrouve bien ce nombre dans l'avant-dernière cellule de la ligne 0 (figure 2b) :

$$\begin{array}{r} 122205 \quad 262143 \\ 260186 \quad 121592 \end{array}$$

de démontrer qu'aucun carré bimagique de côté 6 ne peut exister.

Pour un éventuel carré bimagique de côté 7, la question est encore aujourd'hui réputée ouverte. Démarrons le raisonnement.

Dans un carré 7 x 7, il y a 49 cases. Il faut donc caser les nombres de 1 à 49, soit donc 25 impairs et 24 pairs. La somme S_1 des éléments d'une rangée d'un tel carré doit être égale à $7 \times (49 + 1)/2$, soit 175.

La somme S_2 des carrés des éléments d'une rangée doit être égale à $7 \times (49 + 1) \times (2 \times 49 + 1)/6 = 5775$, qui est de la forme $4k + 3$.

Les carrés des nombres pairs étant de la forme $4k$, et les carrés des nombres impairs étant de la forme $4k + 1$, une somme de 7 carrés ne peut faire $4k + 3$ que si la rangée contient 3 ou 7 nombres impairs.

Pour caser 25 impairs sur 7 rangées, la seule possibilité est donc d'avoir : 6 rangées à 3 impairs et 1 rangée à 7 impairs. D'où la question majeure : existe-t-il des groupes de 7 nombres impairs distincts, compris entre 1 et 49, dont la somme fait 175 et la somme des carrés fait 5 775 ?

En 1892, Michel Frolov, dans le bulletin de la renommée Société Mathématique de France, affirmait qu'il n'existe aucun de ces groupes : il en conclut qu'aucun carré bimagique 7 x 7 ne peut exister. Erreur, Monsieur Frolov ! Mais nous lui pardonnerons, car l'informatique n'existe pas encore à son époque.

Nous avons trouvé exactement 60 groupes ayant ces propriétés, comme par exemple :

$$G_1 = 49, 43, 25, 19, 17, 13, 9$$

$$G_2 = 49, 41, 29, 19, 17, 11, 9$$

...

$$G_{13} = 49, 33, 31, 25, 23, 13, 1$$

...

$$G_{60} = 41, 37, 33, 31, 25, 7, 1$$

Pour constituer une ligne et une colonne d'un tel carré, il suffit qu'il existe au moins un couple de 2 parmi ces 60 groupes ayant un et un seul élément commun.

Si nos calculs sont justes, il y a exactement 424 couples possibles parmi ces groupes de 7 impairs. Par exemple les groupes G_2 , G_{13} cités ci-dessus ont en

17	29	11	19	41	49	9
36	44	7	38	5	25	20
37	3	34	18	8	33	12
15	45	30	14	46	13	12
6	2	43	35	26	31	32
16	28	40	47	22	1	21
48	24	10	4	27	23	39

7. Un carré «quasi» bimagique 7x7 obtenu avec G_2 et G_{13} . Je vous défie de trouver mieux !

commun le seul nombre 49 : le nombre 49 sera alors l'intersection ligne/colonne du couple G_2/G_{13} .

Si on ne se limite pas aux nombres impairs, il existe 1 844 groupes de nombres distincts, pairs ou impairs, compris entre 1 et 49, dont la somme fait 175 et la somme des carrés fait 5 775.

Cette liste a été publiée dès 1909 par Achille Rilly dans Sphinx - dipe. Sans informatique, saluons l'exploit !

Il est possible de construire un programme informatique qui, à partir de ces 424 couples, puis en puisant parmi les 1 844 groupes, essaye de construire un carré bimagique. Sauf erreur de programmation de ma part, j'affirme qu'un tel carré bimagique 7 x 7 n'existe pas.

Mais... voici toutefois (figure 7) un exemple de carré de côté 7 que j'ai obtenu, justement à partir du couple d'impairs G_2 / G_{13} présent en 1^{re} ligne / 6^e colonne.

Est-il magique ? Est-il bimagique ? Ce carré 7 x 7 est «quasi» bimagique. Où sont ses failles ? Mon défi : trouverez-vous mieux ?

Je vous laisse prendre votre calculatrice, ou votre tableur, et tapoter. J'affirme, sans preuve mathématique, qu'il est impossible de faire mieux. Mais peut-être est-ce faux ?

Peut-être saurez-vous approcher de plus près la bimagie de côté 7 ? Ou même, éventuellement, infirmer ce que j'annonce, et prouver, tout simplement en le trouvant, que le mythique carré bimagique de côté 7 existe bel et bien ?

Christian BOYER est consultant en informatique : cboyer@club-internet.fr. Il remercie Yves Roussel de l'ADCS et Jacques Bouteloup pour leur aide.

La Mathématique des Jeux ou Récréations Mathématiques, par Maurice Kraitchik, Stevens Frères, Bruxelles, 1930.

Carrés Magiques au Degré n, par le Général E. Cazalas, Hermann, Paris, 1934.

New Recreations with Magic Squares, par William Benson & Oswald Jacoby, Dover Publications, New York, 1976.

Carrés Magiques Carrés Latins et Eulériens, par Jacques Bouteloup, Éditions du Choix, 1991 (cet éditeur est maintenant situé à Marseille).

Les Carrés Magiques, par René Descombes Vuibert, Paris, 2000.

Oracle, ô des espoirs!

DENNIS SHASHA

Aucun oracle n'est absolument fiable : peut-on profiter de cette imperfection pour réaliser quelques profits ?

Prédire précisément le futur est le trait le plus fréquent des paris : jouer en bourse en est un bon exemple. Hélas, les bons oracles sont rares, tout comme les excellents courtiers en bourse. Dans notre jeu, nous chercherons à tirer profit de l'imperfection d'un oracle.

Vous disposez de 100 euros et avez à parier à dix reprises. Chaque pari porte sur le résultat d'un jeu de pile ou face. L'oracle annonce à chaque fois le résultat, et vous lui faites confiance pour parier, mais il ne peut mentir qu'une seule fois au cours du jeu. Quand vous avez parié x euros, la banque vous verse $2x$ euros lorsque l'oracle dit la vérité (vous avez suivi ses conseils) et elle prend votre argent lorsque l'oracle ment (il vous a induit en erreur). De quelle façon pouvez-vous optimiser votre gain final, au terme des dix paris, sans savoir quand l'oracle ment ?

Examinons un deuxième problème. Cette fois, vous décidez à l'avance les sommes que vous jouerez sans savoir quand l'oracle ment. Quels doivent être vos paris dans ce cas, et quelle somme maximale pouvez-vous espérer gagner à coup sûr, toujours sans savoir quand l'oracle ment, ni même s'il ment ? Précisons : vous perdez tout votre argent quand vous n'avez pas de quoi assurer un pari que vous aviez programmé.

Un peu d'aide pour le premier problème. Supposez qu'il n'y a que trois jets et que l'oracle ne puisse mentir qu'une fois. Combien devez-vous parier la première fois ? Le résultat du premier jet étant connu, comment devez-vous parier la deuxième et la troisième fois ? La figure ci-contre indique quelques possibilités.

La solution de l'énigme sera donnée le mois prochain, et sera bientôt disponible sur le site Internet : www.pourlascience.com

Vous avez...		1) Vous pariez d'abord 50	
Pour ce pari, l'oracle dit :			
Vous avez :			
2) Vous pariez :			
Pour ce pari, l'oracle dit :			
Vous avez :			
2) Vous pariez :			
L'oracle dit :			
Vous avez finalement :			

Solution du problème d'énigmaths du numéro 285

Pour un cercle C d'un rayon supérieur ou égal à 10 centimètres, toute coloration en jaune et en rouge satisfait la condition des 10 centimètres : le problème posé était impossible. En voici une preuve en deux étapes. D'abord, montrons qu'il existe dans le cercle deux points (J en jaune et R en rouge) dont la distance qui les sépare est comprise entre 10 et 20 centimètres. Pour ce faire, supposons rouge le centre P du cercle. Quand le périmètre d'un cercle C_p de 10 centimètres de rayon et de centre P , est jaune, alors le cercle C satisfait la condition des 10 centimètres : donc le périmètre de C_p doit être rouge. Deux cas se présentent.

Quand le rayon du cercle C est d'exactement 10 centimètres de longueur, C et C_p sont identiques. Puisque le périmètre

est rouge, nous savons qu'au moins un point J dans le cercle est jaune. Dessinons le segment $[JP]$ puis prolongeons-le au-delà de P jusqu'au périmètre en un point R , qui est rouge. La distance entre J et R est supérieure à la longueur du rayon, mais inférieure au diamètre, donc elle est comprise entre 10 et 20 centimètres.

Lorsque le rayon du cercle C est supérieur à 10 centimètres et que le cercle C_p contient un point jaune, la conclusion du premier cas reste valable. Lorsqu'il n'y a pas de points jaunes dans C_p , nous savons que le cercle C contient un disque rouge D d'un rayon au moins égal à 10 centimètres, mais inférieur au rayon du cercle C . Prenons le premier point J jaune à l'extérieur de ce

disque D et joignons le par un segment à P . Excepté J , chaque point de ce segment est rouge, et le segment est d'au moins 10 centimètres de longueur. Le même raisonnement s'applique lorsqu'on inverse les couleurs. Ainsi, le cercle C contient deux points (J et R) dont la distance qui les sépare est comprise entre 10 et 20 centimètres.

Pour la seconde étape du raisonnement, dessinons les cercles de 10 centimètres de rayon centrés l'un en J et l'autre en R . Ces cercles se coupent en un ou deux points, dont au moins un, Q , est à l'intérieur du cercle C : soit le segment $[JQ]$, soit le segment $[RQ]$ ont des extrémités de couleurs différentes. Ainsi, le cercle C satisfait à coup sûr la condition des 10 centimètres.