

Un défi destiné à des professeurs de dessin, et à leurs élèves. Il y a moyen de transformer **The Game of Logic** en série de propositions graphiques très stimulantes, à mi-chemin entre la BD conceptuelle, le schéma pédagogique et l'illustration expérimentale. Le cœur du livre repose sur des propositions logiques représentées par des diagrammes à cases, des contre-exemples, et des déductions visuelles à partir de deux prémisses vers une conclusion [1][2].

## Idée générale du défi

Aux enseignants et aux élèves : **traduire une structure logique en langage visuel**, sans forcément garder le style "académique" du diagramme d'origine. Carroll utilise des catégories comme "tous", "aucun", "certains", "certains ne sont pas", ainsi qu'un passage du diagramme trilatéral au bilatéral pour faire émerger une conclusion [1][2][3]. Cela permet de proposer un défi où le dessin doit montrer non seulement le sujet, mais aussi la relation logique entre les éléments.

## Axes de représentation

Voici des axes graphiques qui peuvent structurer le concours :

- **L'espace de vérité** : représenter les zones "vraies", "fausses", "incertaines" ou "vides" par des territoires, des architectures, des paysages ou des plans.
- **La relation entre classes** : visualiser "tous", "aucun", "certains" par inclusion, exclusion, chevauchement, fragmentation.
- **Le passage du complexe au simple** : montrer visuellement comment deux prémisses deviennent une conclusion, comme une transformation, un dévoilement ou une compression.
- **La tension entre présence et absence** : utiliser des formes pleines, vides, effacées, suspendues, barrées ou doublées.
- **La logique comme narration** : faire d'un raisonnement un petit récit graphique avec début, conflit, résolution.

## Propositions concrètes

### 1. Le damier logique

Chaque quadrant du diagramme de Carroll devient une case d'un univers imaginaire : jardin, ville, laboratoire, ciel, classe, etc. Les élèves dessinent ce que signifie "certains sont...", "aucun n'est...", ou "tous sont..." à travers la composition des objets dans les cases. Le défi consiste à rendre la logique lisible sans texte, uniquement par la disposition spatiale.

### 2. La carte des frontières

Représenter les concepts par des frontières, murs, rivières, clôtures, lignes de faille ou zones de brouillard. "Aucun x n'est y" devient une séparation nette, alors que

“certains x sont y” devient une zone de chevauchement, un pont ou une intersection. C’est très adapté aux professeurs de dessin parce que cela travaille la notion de **limite** et de **recouvrement**.

### **3. Le théâtre des catégories**

Chaque terme logique est un personnage, un groupe ou une silhouette : x, y, m. Les prémisses deviennent des consignes de mise en scène, par exemple un personnage qui entre dans une pièce, un autre qui reste hors champ, un groupe partiellement caché. La conclusion doit être lisible comme une scène finale qui “prouve” quelque chose sans slogan.

### **4. Les objets impossibles**

Les élèves conçoivent une image où les relations logiques sont incarnées par des objets visuels paradoxaux : chaise coupée en zones, fruit à moitié visible, escalier qui ne mène nulle part, cercle traversant un carré, etc. Ce format marche bien pour faire sentir la différence entre ce qui est cohérent et ce qui est contradictoire.

### **5. L’ombre et la trace**

Inspiré des counters gris et rouges des diagrammes, on peut demander une image construite uniquement avec des traces, des ombres, des masques, des empreintes et des absences. Les propositions sont traduites par des marques visibles ou invisibles, comme si la logique laissait des indices dans l’espace. C’est intéressant pour des élèves parce que cela oblige à penser l’idée de preuve visuelle.

### **6. La machine à conclure**

Créer une illustration mécanique ou organique où deux entrées logiques arrivent dans une machine, et où la conclusion ressort sous forme de résultat visuel. Cela peut être une presse, un filtre, un labyrinthe, un alambic, une imprimante, ou même un organisme vivant. Cette approche montre très bien le passage du raisonnement à la forme finale.

## **Format de défi pédagogique**

Un format simple et efficace serait :

1. Donner une paire de prémisses logiques.
2. Demander une première esquisse fidèle au sens.
3. Demander une deuxième version plus artistique et symbolique.
4. Demander une troisième version sans aucun mot, seulement en image.
5. Faire expliquer ensuite le raisonnement visuel par l’élève ou l’enseignant.

Ce dispositif colle bien à l’esprit de Carroll, qui utilise le diagramme pour enseigner la logique par manipulation visuelle de propositions et de syllogismes [2][4].

## Exemples de consignes

Voici quelques prompts possibles pour le concours :

- “Représente visuellement une proposition de type ‘certains A sont B’ sans utiliser de texte.”
- “Transforme un raisonnement logique en scène de théâtre.”
- “Dessine l’idée de ‘aucun élément de ce groupe n’appartient à l’autre’ avec une métaphore spatiale.”
- “Fais passer deux prémisses contradictoires vers une conclusion visuelle.”
- “Interprète un diagramme de logique comme une architecture imaginaire.”

## Niveau de difficulté

On peut prévoir trois niveaux :

- **Niveau 1** : traduction directe des relations logiques en formes simples.
- **Niveau 2** : métaphore visuelle plus libre, mais encore lisible.
- **Niveau 3** : composition artistique complète, où la logique devient presque invisible mais reste déductible.

Pour des professeurs de dessin, le niveau 2 ou 3 sera probablement le plus stimulant, car il laisse place à la composition, à la symbolique et au style personnel. Pour des élèves plus jeunes, le niveau 1 aide à comprendre la logique sans se perdre dans l’interprétation.

## Proposition de thème

Un thème central pourrait être : **“Dessiner la preuve”**. C’est court, élégant, et cela relie parfaitement l’intuition artistique à la rigueur logique que Carroll met en scène dans son jeu de diagrammes [1][2][5].