

N° 559 - mars - avril 2007
ISSN 0272-9169 - 156 - 21 FS

REVUE DE LA PRES DIGITALISATION

Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs - parution Bimestrielle



Jack Barlett



David Bruce



Alpho



Gérard Magny



Olivier Clave

«C'était un illusionniste amoureux de son métier. Tous les gens, dans son quartier disaient de lui : c'est un artiste!»
Jean-Roger Coussimon L'Illusionniste, 1969.

Le monde à la portée de la main

Cette devise que Georges Méliès prit pour sa société de production, la "Star-Film", Jack l'a fait sienne, parce qu'il est en fait... une force qui va là ! Si votre rêve ne dépasse pas la marge d'un jeu de cartes Bicycle, évitez l'air qui respire. Il vous ferait pêter les bronches. C'est que Jack fait une sacrée route. Après avoir traversé la rue d'un lycée technique à l'école des Beaux-Arts, après avoir obtenu son émancipation dès l'âge de 16 ans, il dessine des anamorphoses sur les trottoirs. Lieu de toutes les rencontres, il y voit des crocheteurs de feu qui lui permettent de mettre au point un numéro de fakisme adapté à la rue.

Hervé Guillard



Qu'ont en commun le français Robert Houdin (1805 - 1871) et l'anglais John Neville Maskelyne (1839 - 1917), l'inventeur de la lévitation totale et de la première machine à écrire anglaise ? Qu'ont donc en commun ces grands artistes (hologues de formation !) qui ont fait progresser l'art de la Magie ?

C'est simple : tout deux ont appliqué les techniques scientifiques de pointe à l'art de l'illusionnisme. Replacez-vous en pensée à l'époque où Robert-Houdin présentait son mystérieux coffre lourd / léger. Cette illusion n'avait aucune explication possible si ce n'est celle de la "magie". Même l'explication aurait été incompréhensible au public du XIXe siècle qui, dans sa grande majorité, aurait reçu l'explication (félectro-aimant) comme relevant également de la magie. En ces temps où l'électricité n'était pas sortie des laboratoires, où la population s'éclairait avec bougies et lampes à pétrole, la force de félectro-aimant ne pouvait être que magique. Ces artistes novateurs furent également des inventeurs et des hommes de leur siècle à l'écoute de leur époque.

Étonnement, peu de leurs successeurs suivent leurs traces, se contentant de reprendre ou d'adapter. Alors dans ce contexte, nous pouvons prétendre sans exagérer que Jack Barlett, natif de Saint Etienne, marche sur la même route. Comme eux, il cherche au-delà des trucs simples et reçoit en 2004, non un simple prix, mais le Grand Prix des Concours Lépine. Depuis 2006, il est à la Cité des Sciences avec de la magie "illusionnisme" combinée aux "magies" du jeu et de l'informatique interactive. Comme Houdin et Maskelyne, il applique les technologies de pointe à sa discipline.

Comment notre ami magicien qui n'a pas fait de longues études, il ne s'en cache pas, en est arrivé là ?

A 18 ans Jack fait, rencontre un magicien et un jongleur, crée avec eux "Les balades du XIXe siècle" un spectacle de rue. Sur les routes de France, c'est un premier succès, les caisses se remplissent, et ... disparaissent ! Le magicien se fait la malle en Inde avec toute la recette, abandonnant derrière lui anneaux chinois, bombous, tête au sabre, et autres bricoles. Jack, sans perdre ses illusions, reprend au pied levé celles du magicien baladin parti en balade.

Retour à Saint Etienne, Jack devenu magicien, se bouge et les rencontres se succèdent : Fernand ODIN qui l'encourage, le conseille et l'initie en lui fournissant sa première grande illusion ; André MAL HARDY l'enchanteur ... Henri KASSAGI alors en déplacement à Saint Etienne et enfin, Jackie, jolie jeune femme déléguée, qui décide d'en faire son mage personnel. Le forceur et la déléguée partent en tournée : deux ans dans les îles du Pacifique.

A la fin du contrat, bond vers Singapour pour y monter un numéro d'anticipation très technologique (déjà !). S'en suivent deux ans et demi de spectacles dans toute l'Asie du Sud Est. Succès donc, mais leur agent chinois rêtère "le coup de la malle" et, bien que n'étant pas baladin, celui-ci part en balade avec la caisse. Le destin manque parfois d'imagination.

A 24 ans, le couple est de retour à Paris avec amour et souvenirs pour toute richesse. Jackie et Jack repartent de zéro. Mais les temps ont changé. Nous sommes en 1981. Il faut se remettre en phase avec une société qui a changé, qui a vécu ses premières crises pétrolières, etc. "68 c'est bien fini", Jack s'adapte, change de look, soignée sa chevelure hippie, passe du style Doug Henning (1947 - 2000) au style rock.

C'est l'époque où il crée des illusions comme "Deux parties de flipper" un numéro dansé où il présente un micro volant et en tee-shirt, fait apparaître l'énorme radio cassette alors à la mode puis se retrouve enfermé dans un flipper par une Jackie souriante mais décidée à le découper en morceaux. Flipper... et intelligemment adapté à la clientèle des dansings de l'époque. L'artiste de spectacle ne travaille pas pour la postérité mais pour le public de son époque.



ARLETT

De Pigalle, à la TV ...

En 1983, de célèbres agents artistiques comme Carmen BAUJOT et Pierre FAIX le font aller se faire voir chez "Plumeau", boîte célèbre à Montmartre, au "Topless" à Pigalle, au "Millionnaire" et à "L'Amiral" sur les champs Élysées. C'est ensuite le départ pour l'Islande (Reykjavik), l'Allemagne, la Belgique, Suisse...

A chaque retour en France, Jackie et Jack se replongent dans les cabarets parisiens. Ils y créent, d'autres numéros : La lévitation "Une étrange histoire d'amour", "Pipe line", une Zig - Zag en forme de pompe à essence et une malle des indes intitulée "La Malle des Dingués".



Ces numéros se succéderont chaque mois, sur chaque cabaret. C'est pendant ces 4 années de folles nuits parisiennes qu'ils croisent Jean DELAUDE qui leur révèle quelques secrets de Jean VALTON, Stéphane qui fait matricieux, tume sa cuillère à soupe ; Pierre SWITON et sa classe ; Otto WESSELY et son rythme inimitable, bref, complétez vous-même, ils croisent le "gota" artistique de Népoque.



Un magicien contemporain dans les pas de Houdin et de Maskelyne



Avez-vous remarqué comme le temps passe ? Déjà 1986, et vu le style très dans le vent du numéro "Magic Street" présenté par Jackie et Jack, ils sont engagés au "Marial", au "Palace", au "Bains Douches", à la "Scala" et autres "Métropolis" bref, tous les endroits branchés et décollés de la capitale !

Je vous passe les discothèques françaises, mais c'est important de savoir qu'ils les ont pratiquement toutes faites pour comprendre la direction artistique prise. C'est l'époque où le couple est élu "meilleur spectacle visuel du monde de la nuit", et ce, devant



tous les hits discographiques de l'époque qui se produisent en clubs.

Grâce à eux, c'est une belle reconnaissance de notre art, n'est ce pas ? Je me suis souvent demandé pourquoi la presse associative du monde magique n'en a pas parlé, ne serait-ce que pour être d'actualité !

Mais peu importe puisque Christophe Dechavanne, Patrick Poivre d'Anvo, Caroline Tresca, Marc Beisou, Jean Pierre Foucaud, Gérard Louvin, leur ouvrent le petit fenestron de la TV.

Dans la dynamique, ils réalisent aussi une mise en scène pour Marcello Mastroianni lors d'une émission en direct un samedi soir.

Quelle confiance !



Sa prestl... d'Angers de sifflets !

C'est alors qu'ils ont fiidé de montrer leur magie professionnelle aimée du "grand public" à une grosse association d'amateurs. C'est générique. Nous les retrouvons donc au congrès A.F.A.P. d'Angers de 1987.



ls y firent un tabac. Un sacré coup de tabac, même. J'y étais, toute la salle était debout ! Ça gueulait plus fort qu'à la chambre des députés quand les huissiers sont obligés de s'interposer entre nos représentants.

Un grand moment : sur scène des artistes en moto, cuir et lunettes noires avec même un danseur en collants résille et casquette de cuir !

Dans la salle, brillant, faeil méchant et le cheveu hirsute,

des illusionnistes brutalement révélés de la "quitéuse" des "six foulards" et autres "milk pitcher", conspuient le "meilleur spectacle visuel du monde de la nuit" élu par les professionnels du spectacle. Ce fut pour moi une révélation. Je compris soudain pourquoi la magie était en perte de vitesse.

Bravo les mecs ! Ils ont fait trembler le congrès tellement leur magie était bonne. Le costard de Jack n'est pas surfait. Une forte personnalité, comme son mentor Fernand ODIN. Une force qui va !

Mais regardez autour de vous : vingt ans plus tard, les magos adoptent ces musiques, chorégraphies, mises en scène, attitudes, que d'aucun ne siffle plus.

Et "The show must go on", le numéro siffé est engagé partout et reçoit même un nouveau "Disco d'or 89" ! Jack taille un sacré morceau de route !



"Méga-illusion" : l'émotion en grand.

A Népoque, je m'imaginais qu'il avait atteint son but, mais voilà qu'il se remet en question. Avec Jackie, qui est au moins sa version féminine, ils mettent au point un truc de dingue, déjà précurseur des "Méga Illusions" et baptisé "Déli Mortel", un show qu'ils donnent au milieu du Tarmac du Clouat de Castelet devant quelques 120 000 spectateurs. Enchaîné dans un sac, lui-même enfermé dans une caisse clouée, Jack ne risque pas de s'y ennuyer. Il y est en compagnie d'explosifs couplés à une mise à feu à retardement.

Au cas où la nitro se ferait trop discrète un camion (version "big truck") lancé à pleine vitesse doit percuter la caisse. But du jeu : se sortir de là avant de tout prendre dans les naseaux.

Mais cette fois le public ne voit sortir personne. Cent vingt mille personnes hurlent quand la caisse explose au moment où le camion arrive et broie ce qu'il en reste. Les services de sécurité se précipitent, inondent les flammes de mousse. Le chauffeur du camion semble s'être rendu compte du drame, il freine à mort, son camion dérape, et fait demi tour. Pour prêter main forte, il saute à bas du monstre, se précipite, ôte son casque. C'est Jack ! Ça, c'est de la magie "événementielle" ! C'est un peu autre chose que de marquer le nom de la société ou des des cartes non ?

Le public en reste tout tremblant. Avez-vous déjà vu 120 000 personnes sous le choc ? Un grand silence

entre deux cris. Oui, c'est cela, un profond silence entre deux cris de natures différentes. J'espère que vous vous rendez compte que pour un tel résultat le risque majeur, c'est en fait de perdre sa maison et tous ses biens engagés dans l'aventure ! Mais là c'est réussi.



S'enchaînent alors des événementiels comme "l'apparition du scooter Evolés" (à la demande d'Henry Moyot) où danseurs et effets spéciaux ponctuent

le show, l'apparition de la 406 Peugeot à Bercy, celle de la Kangoo en Turquie. Jackie et Jack s'y entourent de leurs amis Carmelo (rencontré à mon cours de créativité), Gwen Adult, Collin. Impossible de tous les citer. Il y eut des prestations pour EDF, GAZ de France, Toyota, LG Afrique.



Les années "showdes".

Ils vont aussi rester deux ans au célèbre Alcazar de Paris où ils succèdent à Jean Mad, non pas avec "Magic-street" spectacle qui mit le congrès en transe et que la direction de l'établissement juge elle, trop soft, mais avec une nouvelle création... encore plus décalée. "Nuit BARBARE".

Dans les années 1990 Jackie et Jack gèrent leurs spectacles en tournée. Ils tâtent aussi du théâtre avec "La Cérise" d'Anton Tchekhov (mise en scène de Marcel Maréchal) et avec "les Exclus" de Joël Jouhaud.





Et si, pour vous changer les idées, vous fréquentez les expositions d'œuvres d'arts de l'époque, vous y auriez peut être vu des peintures, sculptures, objets étranges, design d'ambiance (mais forcément) magiques) de Jack. C'est vrai ça, quand on fait

des spectacles de nuit, des créations de jour, on a toujours bien un petit créneau horaire où l'on s'enrôle !

Car avec Jackie et Jack, tout tourne autour de ce thème, leurs shows, leur travail, leurs tournées, leur



presse titre à l'époque : " JACKIE et JACK ne présentent pas des tours de magie, ils s'amuse avec ! "

En voilà qui ont tout compris.



vie, leurs émotions, leurs défis, leur art. Faire de l'art dans la vie et de la vie un art, c'est tout un art ! En 1995 le couple produit à Bobino une comédie magique. S'ajoute aux créations connues des nouveautés comme : " abra-cadabra-rock ", " Juke-box mélodie ", " Bulles de soda ", des ballets (de danseurs !), des chansons dans une présentation encore renouvelée. La

Défilé de Magie !

Dans le spectacle, le plus dangereux n'est pas d'affronter le public. Ça, c'est plutôt de l'ordre de la récompense. En 1997, ils sont ruinés par un producteur qui s'accapare leur nouveau spectacle de Bobino (idées, scénario, tout !). Et incroyable, la justice donne raison au producteur. Jack avertit toutes les instances sur les conséquences de ce surprenant jugement. Personne ne bouge vraiment.

Jack va en cassation. C'est cher ! Sans soutien il perd et c'est tant pis pour tout le monde parce que maintenant le cas fait jurisprudence : Dorénavant un producteur peut engager un artiste interprète de son numéro, casser le contrat, évincer l'artiste et garder l'exploitation de son œuvre.

Voilà où mène le manque de solidarité. Vous êtes avertis !

Au service des magiciens.

Mais maintenant il a la rage. Jack Bariett milite au Syndicat Français des Artistes (S.F.A.), il y devient le représentant national des visuels et fait de son mieux pour agir auprès des instances. Et si tout le monde entend et admet l'abomination (ministères, représentants des producteurs, fédérations internationales, sociétés d'auteurs) la chose est jugée par la cour de cassation et nous l'avons tous dans le frognon. C'est pour cela que notre ami s'est enchaîné aux grilles du palais de justice de Paris.

Là, tout être gonflé !

Si n'y a pas eu bavure, c'est probablement parce qu'il eut la bonne idée de mettre ses amis de la TV sur le coup et faire passer l'information sur l'internet tout juste naissant. Coup de maître : révénement lui ouvre tous les JT de 20 heures. Cette action va valoir une drôle d'aventure à Jack. Enfin, quand je dis " drôle ", c'est une façon de parler !

Mais c'est promis, il jure qu'un jour, il contera tout cela en détails dans un livre dont le titre prometteur est déjà trouvé " Défilé de Magie ".

Quelques mois plus tard, en 1998, un programme de la Fox "breaking magician code" (le magicien Masqué) va être diffusé en France. Cette série d'émissions qui se propose de révéler tous les " trucs " (= les principes) sur lesquels repose notre art, mobilise le monde des illusionnistes. Un comité national est formé, à sa tête sont élus Guy Lamelat, Gilles Arthur, Georges Proust et notre ami Jack

Bariett.

Comme Jack est un professionnel syndicaliste, il obtient le soutien de la Société des Auteurs, rencontre Madame Trautman, Ministre de la Culture de l'époque et sera reçu par France Télévision. La fresse psychologique du magicien de terrain fait alors merveille.



Au lieu d'attaquer de front, Jack préfère inviter ses interlocuteurs à une réflexion sur le thème " Les magiciens existent depuis la nuit des temps, ils perdurent toujours aujourd'hui.

Aurient-ils un rôle dans notre société ? Seraient-ils un besoin ? "

Ais perplexes, regards gênés, chuchotements, non dits, malaises ... l'émission ne sera finalement pas diffusée !

Jack Bariett (accompagné de Peter Din qui se dévoue toujours pour notre association), repart des instances de l'Association Henri de France avec la promesse que la chaîne veillera dorénavant à la qualité des programmes de magie. En synergie, une action de la " World Alliance of Magician " se déclenche sur internet et obtint que de grands annonceurs internationaux boycottent ce programme TV de débâchage. Et qui trouve t-on en représentant national de la W.A.M. ? Un certain Bariett Jack !

Comme Houdin et Maskelyne

Et puis c'est le tournant. Amis lecteurs qui êtes passionnés de magie depuis l'enfance, vous allez vous reconnaître. Après les actives découvertes de la jeunesse, après une course à la nouveauté, après diverses expériences, après bien des années, quand arrive l'âge où l'on regrette de ne pas avoir assez demandé à nos anciens maintenant disparus, arrive le moment où l'on se retourne vers l'histoire de la magie. Que furent ces hommes à qui nous devons tant et que le temps distille dans ses replis ? Jack est comme nous tous. Il s'intéresse alors à l'histoire de son art. Il a maintenant l'âge. Mais c'est Jack ! Il a rencontré Miliès dans les pages du livre du temps et décide de suivre sa devise " le monde à la portée de la main ". Et justement l'internet c'est exactement ce qui s'inscrit à sa première formation multimédia sans cesser le spectacle vivant et l'événementiel.

Il a une idée. L'idée d'un concept " arts-mêlés ". Un mélange de spectacle vivant, de magie, de virtuel interactif avec le réel et vice versa. Mais ce n'est pas si simple. Alors, nouvelle formation, Jack retourne à l'école, à plus de quarante ans, après ses succès, après ses prix. A l'âge où cer-

tains commencent à compter leurs points de retraite, ce phénomène retourne à l'école ! Durant un an, il intègre l'école Supérieure de Réalisation Audiovisuelle. Dès lors, écritures de scénario, mises en scène, story-board, prise de vues BETA, montage, logiciels d'infographie, logiciels Internet et logiciels d'animation forment son quotidien. Mais, vous comprenez, il a une idée. Alors quand Jack a une idée, il bouge et fait bouger. Il combine tout : histoire de la magie, invention de jeux, histoire des sciences et techniques, univers virtuels, action culturelle. Un fou furieux comme le monde de la magie sait en produire.

Bingo, l'animal décroche quelques années plus tard le Grand Prix des Concours Lépine (pas un prix mais, vous avez bien lu, Le grand prix). C'est ensuite la routine : prix pour l'innovation de mécanique ludique et citoyenne, la médaille de la Préfecture d'Île de France, je suis sûr que j'en oublie.



La Cité des sciences.

En 2006/2007 la route de Jack passe à " La Cité des Sciences et de l'Industrie " de Paris. C'est le 3e établissement le plus visité de France. Là, on s'intéresse à son travail. Dorénavant, si vous voulez le rencontrer, vous savez où aller. C'est moins loin que l'Asie du Sud Est. Il y présente ses recherches en interactivité, son spectacle et des conférences.

Quand j'entends Carla Bruni chanter " tout le monde est une drôle de personne. Et tout le monde a l'âme emmêlée. Tout le monde a de l'enfance qui ronronne. Au fond d'une poche oubliée. Tout le monde a des restes de rêves. Et des coins de vie dévastés. Tout le monde a cherché quelque chose un jour. Mais tout le monde ne l'a pas trouvé. " je pense à Jack. Des coups il en a pris plus qu'à son tour, mais à chaque fois il se relève et va plus loin. Et plus merveilleux, cela n'a pas digi son caractère. Comme tout le monde, il est une drôle de personne, mais

lui consacre cette " drôlerie " à ré-enchanter un monde qui en a besoin. Son enfance ronronne encore et que croyez-vous qu'il va faire de ses restes de rêve ? Voilà le parcours d'un qui respire grand.



Jack en direct ...

RV.Guillard : Jack peux-tu nous en dire plus sur cette invention ?

Jack : Dans sa pure définition déclarée et administrative, c'est : un outil de médiation. Il permet au public, d'expérimenter l'utilisation de dispositifs numériques dans un contexte scénique et artistique, ouvre une nouvelle porte du spectacle en prolongeant son récit en 3D multi-utilisateurs sur Internet et entraîne les utilisateurs dans la rue à la découverte animée des secrets du patrimoine de leur région.

RV : Si je comprends bien, il y a 3 lieux d'actions...

Jack : Exactement ! C'est une œuvre, allant : un spectacle avec une installation performance de cinéma-théâtre, un univers 3D virtuel multi-utilisateurs d'un théâtre magique sur l'internet (un peu comme le monde second-life dont tout le monde parle actuellement) et la découverte du patrimoine d'une région par un jeu de rôles magique animé dans le réel par les magiciens de cette même région.

C'est une offre artistique vraiment nouvelle permettant de plus, croisements et échanges.

RV : Peux-tu nous parler du spectacle ?

Jack : Le spectacle reprend une idée de Miliès reprise par Orson Welles et d'autres. Cette idée est traitée avec les



techniques de pointe dont nous disposons actuellement. Je mélange des "tours" classiques avec des tours qui utilisent des outils informatiques. Ainsi, j'entre dans les écrans, d'un monde en 3D diffusé en direct sur Internet.

RV : Pourrais-tu résumer comment marche tout cela ?

Jack : (Rires) En gros, très gros résumé alors ! J'associe des actions de capteurs avec des actions visuelles, mécaniques, sonores et prochainement interactives. Le tout en interaction croisée temps réel, couplé avec de l'intelligence artificielle. Il y a quelques années les spectacles de Marc Hologne m'avaient subjugué, mais en tant qu'acteur il restait dépendant de l'image, c'est-à-dire qu'il devait se caler par rapport au film. Je voulais aller plus loin dans la démarche et faire en sorte que l'acteur soit totalement libéré de cette contrainte en asservissant l'image au jeu de scène. Jusqu'à maintenant, c'était l'inverse.

RV : Tu m'avais expliqué une particularité de ton système.



Jack : La particularité, c'est que déjà, je ne suis plus lié aux anciennes contraintes de bas débit du réseau internet. Une fois entré dans l'écran sur lequel est diffusé le monde Internet, je teste l'interactif avec le public de la salle de spectacle mais aussi avec les participants du monde Internet...



Je transforme aussi une souris d'ordinateur en véritable souris, je fais sortir d'une imprimante une pizza toute chaude choisie par le public. Les mails jaillissent des ordinateurs, des coqs s'échappent des écrans, les images en sont retirées.... Bref, je m'amuse ...

et enfin je présente Shazam qui vit dans ce théâtre 3D.

RV : Shazam ! ?? Qui est Shazam ?



Jack : Shazam est un magicien virtuel. Mon alter ego qui vit dans le théâtre 3D sur Internet.

Ce magicien numérique est doué d'une intelligence artificielle. Il est capable de faire choisir une carte au public dans la salle, de la faire pénétrer dans l'écran, de l'envoyer via une webcam de l'autre côté du monde puis d'y interpellé par téléphone un passant pour qu'il puisse la retourner et la dévoiler...

RV : Donc spectacle de notre temps qui utilise Internet et les possibilités des capteurs. L'univers 3D est-il



accessible après le spectacle ?

Jack : Bien sûr et c'est même là que pour le public l'interaction va commencer ! En fait, le spectacle est mené avec un fil rouge qui est la quête d'un mystérieux grimoire dissimulé quelque part dans la région du lieu de diffusion du spectacle. Dès lors sorti de la salle, le spectateur devient "Spect-Acteur" en allant rejoindre de chez lui et sur Internet ce magicien virtuel dans le théâtre 3D dédié à l'art de la magie.

RV : Combien de temps faut-il pour découvrir le Grimoire ?

Jack : (Rires)... Cela dépend de la sagacité de chacun ! Mais, suivant les collectivités organisatrices, environ quarante jours. A la Cité des Sciences, le jeu est en place depuis début juillet 2006. En allant sur Internet, le "spect-Acteur" reçoit des missions magiques afin de retrouver le grimoire caché dans sa région ! Ces missions à réaliser se trouvent dans ce théâtre virtuel, sous la scène, derrière les affiches, dans les loges et sont le propos à découvrir l'histoire de la magie et aussi apprendre quelques techniques...



RV : Tu m'as parlé aussi de mise en valeur du patrimoine des régions par un jeu de rôles magique.

Jack : Oui en effet, l'interactivité continue, les actions dans le virtuel renvoient à d'autres missions et indices que le "spec-Acteur" trouve près de chez lui, lors du passage du spectacle.

Occasion de mettre également en contact le public avec des personnalités de la Magie.



Pierre Edernac, Bebel, Sylvain Mrouf se sont déjà prêtés au jeu. Bref, cette quête met donc en scène de la Street Magic. Et j'insiste sur l'aspect valorisation du patrimoine.

Le public, devenu Acteur du jeu de rôles Magique, part à la découverte de l'histoire de sa région qui est mise en scène et... animée par les magiciens amateurs ou professionnels de cette même région. Avis à tous ceux que cela tente...



RV : Tu donnes alors un rôle actif aux magiciens ?

Jack : Les magiciens existent depuis la nuit des temps, ils perdurent toujours aujourd'hui, auraient-ils donc un rôle dans notre société ? *

RV : Dans la société, pas sûr ! Dans notre imaginaire, ils sont un besoin si comme toi ils savent s'adapter ! Mais comment s'adapter ?

Jack : S'adapter ??? Je ne suis pas sûr que cela soit le bon terme, il suffit simplement de s'intéresser à son époque et aux gens. L'art de la magie n'est-il pas d'émerveiller ?

Et entre autres, aujourd'hui, je suis moi, émerveillé par les prouesses des nouvelles technologies, comme d'ailleurs... la majorité des gens !

Alors, curieux, de ce qui éveille cet émerveillement j'ai poussé la porte... sur la réalité augmentée, les capteurs temps réel, la 3D temps réel, les interactions, les projections holographiques, la reconnaissance vocale, l'intelligence artificielle, les nanotechnologies, ...

RV : Bref, ce qui est pour toi la magie du XXI^e siècle !

Jack : Holà attention, au même titre qu'une levée double ou qu'une bascule Zika cela ne reste que de la technique. Techniques diverses avec lesquelles tu vas raconter ton histoire. Mais c'est vrai, la technologie actuelle et ses applications sont si riches que chaque artiste peut en tirer sa magie.



RV : Tu vas rendre enrégés les colleurs d'étiquettes parce que tu le places à la croisée d'un tas de disciplines.

Jack : (Rires) Mais... c'est l'art de la Magie lui-même qui est à la croisée d'un tas de disciplines. Je ne fais qu'explorer !

Et puis, que cela tienne à la fois du spectacle de divertissement, de faction culturelle, voire pédagogique c'est aussi une volonté de ma part, dans le droit fil du siècle des lumières et quel merveilleux outil que l'art de la magie pour réaliser cela.

Tu portes d'étiquette ?
S'il y a une étiquette à porter et même à brandir très haut, ce serait celle de la médiation !

Une Médiation au sens noble, remplie de la relation entre toutes les formes d'art, de culture, de patrimoine et les populations.

Médiation chargée de donner du plaisir et des outils de lecture, de provoquer la découverte et l'envie d'en faire davantage, d'inviter à regarder le monde.

C'est ça qui m'intéresse en tant qu'artiste...

RV : Un vrai Magicien en quelque sorte !!

Jack : (Rires)...

Retrouvez Jack Barlett en conférence à la Cité des Sciences le samedi 23 juin 2007
Agora du Carrefour Numérique 30, avenue Corentin Cariou - 75019 Paris
Réservations : 01 60 66 11 25



Lorsque Serge Odin m'a proposé d'initier sur la revue, une nouvelle rubrique qui serait consacrée aux nouvelles technologies, passionné par celles-ci, je ne pouvais évidemment pas refuser !

Après réflexion sur comment vous présenter la chose ? Par où commencer ? ... Comment l'organiser ? Fallait-il étudier les explications trop complexes ou au contraire être très précis ? Avouez-le, un sacré dilemme de choix ! Parler de technologies est un champ tellement vaste. Et magie, la lumière vient toute seule...

Cette semaine, je viens juste de réaliser pour la SNCF une installation interactive vocale/images avec une application en rapport avec les illusions d'optiques et les couleurs. Voilà, comment je vais commencer. Je vous décris cette installation vécue et l'on aborde ensuite un usage que l'on peut en déduire. Puis à la suite, je respère, cette rubrique s'enrichira de vos propres contributions, commentaires, exemples, idées, applications...

Magie Hygh Tech Interaction commande Vocale

Le téléphone sonne... Allo, c'est la SNCF ! Nous souhaiterions, lors du Salon des Maires, avoir une animation ludique et technologique sur notre stand, que pourriez-vous nous proposer ? Voilà une interrogation comme je les aime ! Après avoir demandé leur cahier des charges, me voici donc avec thème précis et un budget de réalisation non moins conséquent. Le thème : le Transilien. C'est le nouveau train qui vient d'être commandé par la SNCF pour desservir l'île de France.



La première chose qui m'accroche, ce sont ses couleurs. Les rames ont une décoration superbe et pleine de rectangles de couleurs : vert, rouge, bleu, orange, jaune, ... Après cogitations, voilà l'idée retenue : vous connaissez peut-être l'effet Stroop, il ne s'agit pas à proprement parler d'une illusion, mais plutôt d'un effet relatif aux illusions d'optique. Il s'agit d'un ensemble de noms de couleurs (rouge, vert, jaune, bleu...). Ces mots sont colorés. Mais le mot et la couleur ne concordent pas. On vous demande de nommer rapidement les couleurs de ces mots et non pas les mots eux-mêmes. Vous devrez donc dire "bleu" si vous voyez le mot "rouge" écrit en bleu. Un test valant mieux que toutes explications. Essayez ... sur <http://www.magie-flap.com/> * Vidéos des tous de la Revue Vous venez ...c'est pas facile ...et bien étrange de voir les carences de notre cerveau. Celui-ci, le plus vite qu'il n'observe !

Le principe étant posé, il me reste à l'appliquer pour que l'installation soit ludique, technologique et interactive. Aujourd'hui, parler à une machine, à un écran et que ceux-ci réagissent et inter-agissent, fait parti du "magique" (encore quelques temps) ! Dans mes recherches, j'ai travaillé sur la reconnaissance vocale avec la location de mots clés cachés, permettant avec dichotomie d'arriver à afficher sur l'écran, une carte choisie. Pour cette installation de la SNCF, je vais donc employer le même principe de commandes vocales appliquées à l'effet Stroop. Et pour que le visuel concorde avec la demande qui m'est faite, je construis le scénario sous la forme d'un jeu de test chronométré. A l'écran un nom de couleur est affiché, lorsque la personne prononce la bonne couleur, un effet de zoom fait passer le regard au travers de la font des caractères du mot pour découvrir la partie du train qui compose sa couleur. Et le train démarre ...10 séquences sur les différentes couleurs ont été réalisées. Ce qui fait un "jeu quiz aux allures magiques" d'environ 5 min. Durant ces 3 jours d'exposition, plus de 1000 élus s'y sont essayés et les résultats n'ont pas été tristes ! Pour des élus ... lire plus vite qu'ils n'observent, m'a fortieusement fait sourire ...

Maintenant que je vous ai décrit le scénario utilisé, passons à la technologie employée et un exemple d'application avec des cartes. Pour faire facile et re faisable par tous, je vais décrire un effet en utilisant de simples pages html. Chacun de vous, pourra créer ses pages html avec un logiciel gratuit sur Internet. Compliqué ? Allez un effort, ici c'est la rubrique TechnoMagie, c'est le moment de vous y mettre !

- Effet - (Dans cet effet décrit, il n'est surtout pas dit à vos spectateurs que le microphone est utilisé !!)

Vous annoncez à vos spectateurs que, s'ils ont déjà vu des tours de magie sur ordinateur, tous sont basés sur des mathématiques, des substitutions subtiles ou des principes de clic. Vous, ...vous avez transmis vos propres pouvoirs de magicien à votre ordinateur. Et vous êtes leur démontrer !



Vous avez à Nécran les 32 cartes d'un jeu étalé faces en l'air. Vous demandez à votre spectateur, sans toucher la souris ni Nécran... il pourrait être tactile, de faire le choix d'une carte. Quand il l'a désigné, dites-lui de cliquer sur un bouton "mélanger les cartes". Les cartes se mélangent et se retournent pour venir former un seul paquet coté tarot. Demandez-lui s'il est possible que votre ordinateur puisse connaître sa carte sans que, à aucun moment il ne lui ait cliqué dessus. Évidemment, il vous répondra que non ! Et pourtant, le spectateur en cliquant sur un bouton "retourner la carte" le jeu s'étalera en ruban avec une seule carte retournée Faites cliquer votre spectateur sur celle-ci. Ce sera la carte choisie !

Explications

Aujourd'hui, tout ordinateur est équipé d'une carte son, microphone et haut-parleurs, c'est par-là que l'on va commencer. Vous allez installer une application activeX dans les bases registres de votre machine. Celle-ci permettra la reconnaissance de mots que vous aurez préalablement enregistrés. Ces mots, à leur reconnaissance par votre système, commanderont de manière précise l'ouverture de pages html. Demandez-moi les fichiers et la routine d'installation de cet activeX, je vous les ferai parvenir par email :

commande_vocale@worldmagicpark.com

Une fois cette application installée, il vous faut créer une animation multimédia. (Pour les plus aguerris aux NTIC, le logiciel flash est celui que je recommande vu que chaque image est indexée par un n° précis et que l'on peut réaliser une véritable animation en un seul fichier) Mais comme je l'ai dit, pour faire facile et le faisable par tous, je vais décrire un effet en utilisant de simples pages html. Créez une page html que vous nommerez entree.html placez-y une image où les 32 cartes sont faces en l'air (vous pouvez la faire ou en trouver une sur le net). Rajoutez un bouton "mélanger les cartes". Ce bouton activé, mènera en lien sur une page melange.htm où vous mettrez une image où les cartes se mélangent et se retournent pour venir former un seul paquet coté tarot. Maintenant, il vous faut 32 autres pages, où dans votre image le jeu s'étale en ruban face en l'air avec une seule carte retournée coté tarot. Faites évidemment un copié-collé de chaque page html et changez seulement l'image de la carte à dévoiler par le principe d'un bouton en roll-over ou autre technique de votre convenance. Puis renommez les pages avec un nom correspondant à la carte de votre page.

Exemple : coeur_as.html, coeur_roi.html, coeur_dame.html, coeur_valet.html, etc.... Voilà, maintenant passons à l'interaction entre le vocal et ces pages.

Dans votre page melange.htm, vous allez placer en copié/ collé le petit code script de commande (que je vous fournis avec les fichiers) C'est lui qui fera appel à votre application de reconnaissance vocale, installée précédemment. A présent, il vous faut faire une chose essentielle,

c'est le moment d'enregistrer les mots que l'application doit reconnaître pour ouvrir les bonnes pages ! Soit, si vous enregistrez "as de coeur" l'application reconnaîtra ce groupe de 3 mots et donnera l'ordre que vous lui avez indiqué dans la commande du script: ouvrir la page coeur_as.html. Mais avant de continuer il faut souligner que la reconnaissance vocale n'est pas aisée d'utilisation, il suffit que deux mots ou phrases soient quasi similaires en phonème, pour que la reconnaissance soit détraquée. Exemple : six de trèfle et dix de trèfle ! Mais OH ! MAGIE ...au service des nouvelles technologies, on va utiliser un principe bien connu dans notre art : La dichotomie. Et ce principe va permettre non seulement, d'arriver à la bonne carte sans aucun risque de confusion mais aussi d'utiliser un mot clef caché " façon code " pour numéro de télépathe". Pourquoi un mot clef caché ? Pour n'avoir à aucun moment, à entendre prononcer le nom de la carte choisie !!!

Je m'explique : évidemment vous pourriez prononcer " vous vivez donc chose " fas de coeur " et là, le système ira chercher et ouvrir la page coeur_as.html. Mais d'une part comme je vous l'ai expliqué, il peut y avoir des phonèmes prêtant à confusion et surtout surtout... ça ne ferait pas très magique tout ça ! Alors, nous allons rajouter quelques pages. Rasurez-vous, ce ne seront que des copié-collés de la page melange.htm avec sa même image (une image où les cartes se mélangent et se retournent pour venir former un seul paquet coté tarot), seul le script de commande à l'inférieur du code de la page changera. Pour parfaire l'explication, disons que c'est fas de tête qui a été désigné par le spectateur.

Ceux qui connaissent les arborescences comprendront aisément, pour les autres soyez très attentifs. Vous avez retenu que votre page melange.htm contient les commandes de la reconnaissance vocale avec ses différents mots/pré-enregistrés pourtant chacun sur une page définie. Il faudrait donc dans cette même page, autant d'ordres pré-enregistrés que de cartes, soit ici dans l'exemple 32. Cela ferait 32 ordres avec tous les problèmes de phonèmes précédemment expliqués. Nous allons donc les segmenter par dichotomie.

Votre page melange.html est là, avec dedans son script qui attend un ordre, nous allons pré-enregistrer et mettre dans le script uniquement deux ordres et leurs liens, exemples " monsieur " et " madame ", correspondant aux liens cartes noires ou aux cartes rouges. Vous n'avez donc qu'à prononcer une phrase contenant " madame " cela ouvrira la page melange_rouges.html ; si vous prononcez une phrase avec " monsieur " la page melange_noires.html s'ouvrira. Dans notre exemple de fas de tête, c'est donc " monsieur " qu'il faut prononcer. Le système reconnaît l'ordre, va chercher le lien correspondant, et change votre page melange.html par melange_noires.html. (Les images et leurs positions étant similaires sur toutes les pages de transition, le spectateur ne voit pas le changement). A présent, il faut avancer dans notre dichotomie, il faut indiquer à notre système que c'est une carte trèfle ou pique. Dans cette page melange_noires.html, pré-enregistrez et placez dans le script deux ordres " nuit " pour trèfle et " jour " pour pique, donc dans notre cas, l'ordre locution " nuit " ouvrira le lien d'une nouvelle page que vous aurez préalablement nommée melange_trefle.html. Dans cette page placez-y de nouveau 2 ordres " matin " pour les cartes basses (7-8-9-10) et " soir " pour (V-D-R-A). En prononçant " soir ", vous ouvrirez une page nommée trefle_bas.html. Dans cette page placez à nouveau 2 ordres " belle " pour le Valet et la Dame et " joli " pour le Roi et l'As. En prononçant " joli " vous ouvrirez une page nommée trefle_Roi&As.html. Et enfin pour terminer dans cette page placez 2 derniers ordres " maison " pour le Roi et " jardin " pour l'As. En prononçant " jardin " vous ouvrirez la page nommée trefle_As.html. Et voilà, il ne reste plus qu'à faire cliquer votre spectateur sur le bouton roll-over et l'as de tête apparaît !

Vous l'avez compris, il suffira dans votre présentation de placer successivement dans vos phrases " monsieur ", " nuit ", " soir " " joli " et " jardin " pour arriver à la carte désignée. Bien sur vous pouvez aussi enregistrer les mots clefs que vous désirez ou même appliquer le principe à un autre scénario. Voilà, créer un magicien virtuel avec lequel vous pouvez dialoguer ouvertement avec le microphone. Ou encore utiliser l'application pour simplement faire un tournique de pièce et jeter celle-ci dans un verre vide à nécran...au même moment vous prononcer une formule magique qui déclenche l'apparition de la pièce dans le verre et l'on peut même y mettre le son de la pièce tombant dans le verre ... Bref ! l'imagination est Reine. A vous de jouer.

Magie Hight-Tech

La carte au T'CHAT sur Internet

Selon une étude très sérieuse, 1. 4 milliard d'individus utilisent le T'chat, il est donc grand temps de faire évoluer le " très classique " tour de la carte au Téléphone. Et qui plus est avec les T'chat, vous êtes dans une salle avec plusieurs personnes, voir des centaines, alors qu'au téléphone, vous n'avez qu'un seul interlocuteur ! Un Immense public vous attend ! Voilà déjà 5 ans que j'ai expérimenté la carte au T'chat et çà marche du tonnerre ! De plus et comme vous l'avez découvert, j'ai créé un théâtre magique virtuel, ce qui permet, non seulement de retrouver la carte choisie mais aussi de l'afficher instantanément en 3 dimensions sur la scène du théâtre... devant un public venu du monde entier. Mais libre à vous d'utiliser la routine qui suit dans un T'chat traditionnel en annonçant simplement la carte. Au passage, je profite à nouveau de cette tribune pour rappeler que beaucoup plus qu'un jeu comme beaucoup peuvent le penser, ce théâtre est aussi un lieu de discussions, de rencontres magiques et qui permet d'explorer les possibilités technologiques du spectacle virtuel. N'hésitez pas à venir tester aussi vos idées...



Effet Demandez si l'une des personnes connectées dans la salle du T'Chat, possède chez elle un jeu de carte. Faites lui choisir une carte sans qu'elle vous la nomme. Faites lui replacer la carte dans le jeu. Vous allez à présent lui faire nommer les cartes une à une ; Vous fanérez sur la carte qu'elle a choisie.

Explication Demandez évidemment si la personne possède un jeu de carte !!! Puis, je vous conseille de reprendre ce texte à même le T'chat, en respectant les temps d'action de votre interlocuteur.

- je vais vous donner des indications. Suivez-les très attentivement !!! Prenez le jeu de carte, enlevez les jokers s'il y en a...et mélangez-le...

- Regardez juste quelle est la carte du dessous du jeu.
- posez le jeu devant vous sur la table, les faces non visibles...les figures en dessous

Temps d'arrêt dialogue quelconque => animation pour accréditer un don de médium, de double vue ou autre invention de votre cru...

- Bien, sachant qu'un a vaut 1, le valet 11, la reine 12, le roi 13, et les autres cartes leurs points respectifs.

- Maintenant et à partir du dessus du jeu...vous allez enlever une à une, autant de cartes que la valeur de la carte dont vous avez pris connaissance il y a un instant... posez-les de côté, les unes sur les autres, face contre la table.
- A présent vous devez avoir deux paquets, mettez le petit paquet à votre gauche et le gros paquet à votre droite en laissant de la place entre les deux pour poser une feuille de papier

- Vous allez écrire le nom de votre carte sur le papier (çà sert à rien, sauf à faire oublier à votre interlocuteur où se trouve la carte.)
- C'est fait ? Prenez le gros paquet et posez le sur le petit. Puis posez le paquet entier au centre de la feuille

Temps d'arrêt dialogue quelconque => animation pour accréditer un don de médium, de double vue ou autre invention de votre cru...

- A présent, Reprenez le paquet de cartes... Retournez-le face visible.... et reposez le sur le papier !

A ce stade, si vous correspondant à respecter toutes les règles, on peut considérer que le reste du tour ne dépend plus que de votre talent d'animateur Internet. Techniquement il vous suffit de demander à votre interlocuteur de vous annoncer les cartes une à une, lentement, à mesure qu'elles seront prises à la face du jeu. Et, de lui dévoiler parmi celles-ci, la carte qu'il a choisi !

- Maintenant, annoncez-moi une à une les cartes de ce paquet et je vais vous dévoiler parmi celles-ci la carte que vous avez choisi..... (faites annoncer au moins 14 cartes !)

Le moyen employé est fort simple, et cependant il mystifiera complètement votre correspondant. Vous avez devant vous, une feuille de papier sur laquelle sont inscrits les nombres de 1 à 10, + V, D, R, sur une seule ligne. Vous ne tiendrez pas compte de la première carte annoncée, mais dès que la seconde est nommée, Vous inscrivez son nom en abrégé en dessous du chiffre 1 et ainsi de suite.

exemple :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	D	R
6P	VC	3K	7C	9T	1P	10C	4C	7P	4T	2K	DC	8P

P= Pique C = Coeur T= Trèfle K= Carreau

Il vous suffira de noter, quelle est la carte dont la valeur en points correspond à son numéro.

ATTENTION Il arrive quelques fois qu'une autre carte, soit aussi en correspondance avec son numéro, il y a alors un doute entre deux cartes. Dans l'exemple, la 3K se trouve sous le 3, et la 8P se trouve sous le Roi Vous avez donc recours à une question repère, à moins que par tempérament vous préférez aller directement au but en annonçant " C'est un carreau ! " Si la réponse est négative, vous savez que c'est le Roi de Pique, si la réponse est positive vous savez que c'est le 3 de Carreau. Et si vous êtes dans un T'chat Vir tuel 3D, vous n'avez plus qu'à aller chercher l'ui de la carte 3D correspondante et de la coller dans l'adresse de votre Avatar. La Carte s'affichera devant votre correspondant et...de voir les autres T'chateurs présents.

Magilliquie !

Ce qui dérouté votre interlocuteur, c'est que son attention se porte sur le nom des cartes qu'il nomme et ignore que vous les comptez. A vous de jouer ...

Rubrique Magie Hight-Tech

Ajouter vos commentaires, vos propres contributions, exemples, idées, applications...

Rubrique Techno-Magie.

Ajouter vos commentaires, vos propres contributions, exemples, idées, applications...

Bonjour à toutes et tous, Dans la série High Tech, on continue. Voici, une idée "testée live" pas plus tard qu'hier lors d'un Congrès pour une Société d'imagerie médicale. La routine a percuté, je la partage et je suis sûr que vous lui trouverez une multitude de présentations différentes et originales.

On le savait, les nouvelles technologies permettent des miracles, votre ordinateur est bientôt capable de vous faire le café et les téléphones vous promettent... presque la lune.



Les prochains annoncés, feront projecteur... ! J' imagine déjà des possibilités magiques avec cette fonction. Jusqu'où vont-ils aller ?

Bref et en attendant, ici, un simple téléphone multimédia fera l'affaire.

L'ayant mis en route, le son sonar et l'image du radar s'animent à l'écran... Vous promenez celui-ci au dessus du ruban. Sur un emplacement d'un groupe de cartes, une alarme retentit. Vous vérifiez cette localisation par deux fois.

Puis vous justifiez : " Pour affiner l'analyse, cela se fait à l'intérieur du logiciel du portable ".

Et vous prenez une photo de ce groupe de cartes...

Faites remarquer que vous n'avez toujours touché à aucune carte !

Prenez la carte IRM radio transparente vierge, choisie depuis le début et passez là sur l'écran.

Sur l'écran, une carte se révèle...

Est-ce la bonne carte ?

Parfait !

Reposer la carte IRM radio sur l'écran...

La révélation s'estompe ...

La surprise de la révélation passée, ramenez l'attention sur la carte IRM radio vierge transparente.

MATERIEL NECESSAIRE :

- Un téléphone des dernières générations qui prends en charge les fichiers swf.
- Le petit fichier multimédia de l'animation, tout prêt pour vous, vous n'avez qu'à le télécharger ici : <http://www.WorldMagicPark.com/radar.htm>
- 4 cartes "IRM radio transparentes vierges", type cartes WoW que vous pouvez vous procurer chez votre dealer préféré.

PRESENTATION :

Une fois le fichier d'animation chargé sur votre téléphone,

Sonar Téléphone et IRMM

Imagerie par Résonance Magnétique Magique

EFFET :

L'effet comporte un double climax ! (voir trois !)

Vous présentez recto verso, 4 cartes "IRM radio transparentes vierges" types carte WoW et vous en faite choisir une. Elle est posée sur la table. Vous sortez un jeu de carte (un vrai) et vous faites choisir une carte. Remise, mélangée et perdue dans le jeu. Celui-ci est étalé en ruban sur la table.

Vous racontez ensuite votre histoire sur les N.T.I.C. (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) et vous annoncez que vous êtes capable de retrouver la carte sans toucher quoi que ce soit ! Comment ? Avec votre Téléphone ! Vous avez un nouvelle fonction sur votre

appareil... Un radar ! Un radar capable de détecter la carte choisie.

L'ayant mis en route, le son sonar et l'image du radar s'animent à l'écran... Vous promenez celui-ci au dessus du ruban. Sur un emplacement d'un groupe de cartes, une alarme retentit. Vous vérifiez cette localisation par deux fois.

Puis vous justifiez : " Pour affiner l'analyse, cela se fait à l'intérieur du logiciel du portable ".

Et vous prenez une photo de ce groupe de cartes...

Faites remarquer que vous n'avez toujours touché à aucune carte !

Prenez la carte IRM radio transparente vierge, choisie depuis le début et passez là sur l'écran.

Sur l'écran, une carte se révèle...

Est-ce la bonne carte ?

Parfait !

Reposer la carte IRM radio sur l'écran...

La révélation s'estompe ...

La surprise de la révélation passée, ramenez l'attention sur la carte IRM radio vierge transparente.

Et expliquez en désignant votre écran de Téléphone, que l'image, même éphémère, laisse des ondes magnétiques.

Reprenez à nouveau la carte IRM radio sur l'écran de votre appareil.

MARQUEZ un temps d'arrêt... Et laissez tomber de sa hauteur, cette carte transparente sur la table. Le flap la retourne, révélant à vue et à nouveau la carte !

Et vous n'avez jamais touché au jeu !

LÀ, vous pouvez conclure sur cette révélation. Mais si vous avez maîtrisé le forçage du début, vous êtes sans doute aussi capable d'avoir fait un contrôle et avoir placé le vrai 10 de P, prêt pour une carte épelée ou autre révélation traditionnelle. Donc, vous pouvez rajouter un troisième rebondissement !

En reprenant la carte IRM radio : " Ainsi donc vous avez choisi le 10 de pique... " Curieux ... ". Et là vous révélez la vraie carte dans le ruban avec la présentation de votre choix.

répétez un tant soit peu la présentation. Faites votre premier forçage des cartes IRM. Faites le forçage de la carte du vrai jeu. (En correspondance avec celle de votre set WoW). Ouvrez l'animation de votre téléphone et laissez vous guider par la présentation sus-décrite. Voilà, je pense que vous avez compris, maintenant il ne vous reste plus qu'à agir !

Bonne Techno Magie à Tous !





BOITE à MONTRE



PYRAMID



DRANGER MAGIQUE

TOURS de CARTES
LEÇONS D'ESCAMOTAGE
VENTE D'INSTRUMENS

DELION

Soirées en Ville



JONGI 'R

9. PASSAGE VERDEAU

Expert au Tribunal.

