

—Tu es grise. Donnez-lui de l'ammoniaque dans un peu d'eau.

—Oh, ça va mieux.

—Oui, mais dans tout ça, nous n'avons pas de criterium. Elle est donc fort hallucinable, nous lui avons fait croire tout ce que nous avons voulu. Maintenant, nous allons faire la démonstration de la carte. Voilà ce que c'est : Cette carte est un simple carré de bristol pour un observateur ordinaire. Nous en avons un paquet comme ça. Sur l'une d'elles, on a mis un H, qui veut dire "le haut." Nous allons présenter cette carte à la malade, du côté où l'H n'est pas et nous lui suggérerons que c'est une photographie. Or, quand l'hallucination sera fixée, voici ce qui arrivera : Lorsqu'on lui présentera cette carte renversée, elle la retournera. Si l'on met la carte au milieu du jeu et qu'on lui dise de la chercher, elle les enlèvera les unes après les autres jusqu'à ce qu'elle ait trouvé celle qui pour elle est une photographie et si elle est renversée elle la retournera. On lui présente la carte : Tiens, regarde bien, c'est le portrait de M. Charcot, hein ? Tu le vois bien, il a sa calotte, sa décoration. Tu vois son bras ici, son pied. Il est assis sur son fauteuil.

—Oh ! oui, je le vois.

—C'est bien noir, n'est-ce pas ? Le papier est blanc et le portrait est noir.

Elle regarde fort attentivement et trouve le portrait bien ressemblant. On lui retourne la carte ; mais vous la mettez toujours à l'envers. Nous allons tout à l'heure la faire entrer dans l'état numéro 1. Cette carte alors sera toute blanche pour elle comme pour nous, mais le portrait reviendra avec l'état numéro 2. Nous allons procéder maintenant à ce que l'on pourrait appeler le réveil. Le passage d'un état à l'autre se fait par une petite attaque.

On prend les deux mains du sujet ; voyons, réveille-toi.

—Mais je ne dors pas.

—Mais oui, tu dors, réveille-toi.