

Bienvenue à la présentation d'un art prévisionnel que vous pourrez mettre vous-même en oeuvre

Michel JACCARD

LA GÉOMANCIE UNE ASTROLOGIE POUR TOUS

Préface de Denis Labouré



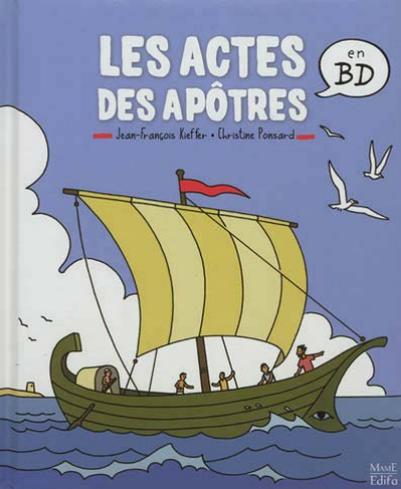
*Maîtrise d'un art divinatoire traditionnel
avec exemples et études de cas*

FAVRE

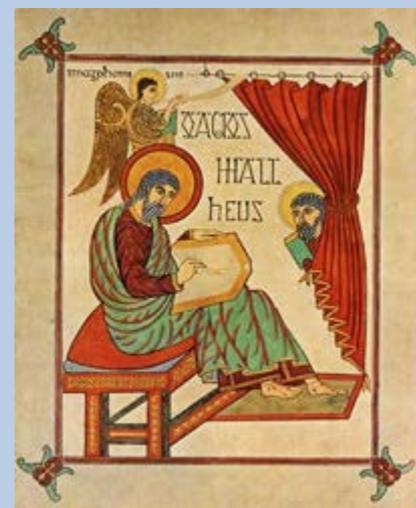
Cet exposé traite d'un des plus anciens arts divinatoires de l'Occident. Un art divinatoire est une des deux formes de la divination.

La divination ne renseigne pas sur un destin immuable, mais évalue synthétiquement les forces en présence lors de l'interrogation d'un consultant et en indique l'issue probable (si rien n'est changé).

La divination est présente dans toutes les cultures, à tous les âges.



La divination dans le Nouveau Testament



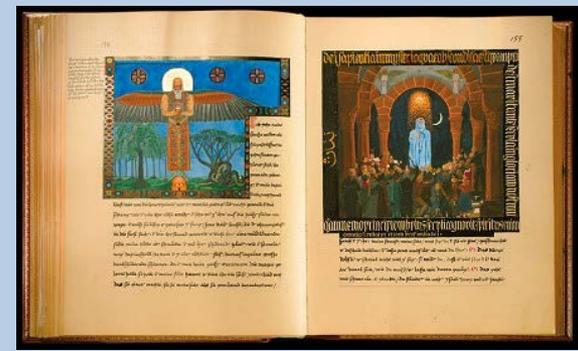
Judas est allé se pendre. Le collège des douze apôtres est réduit à onze membres. Une place est à pourvoir. Deux candidats sont proposés.

*« On en présenta deux, Joseph appelé Barsabbas, surnommé Justus, et Matthias. Et l'on fit alors cette prière : Toi, Seigneur, qui connais les cœurs de tous, **désigne celui des deux que tu as choisi**, pour prendre dans le service de l'apostolat, la place que Judas a délaissée pour aller à la place qui est la sienne.*

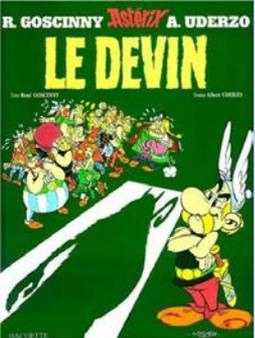
On les tira au sort et le sort tomba sur Matthias qui fut dès lors adjoint aux onze apôtres . » (Actes des Apôtres 1, 23-26)



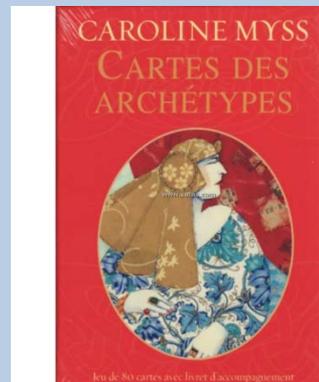
Psychologie moderne de la divination (1)



- Selon Carl Gustav Jung, l'inconscient dispose de connaissances insoupçonnées et globales sur le futur.
- Ceci est du au fait que, dans ses couches les plus profondes, psychisme et univers sont intimement liés.
- La divination permet de sonder ces couches et d'en restituer un contenu symbolique qui peut être dans une deuxième étape interprété par le devin



Psychologie moderne de la divination (2)



Pour recevoir le message de l'inconscient en réponse à une interrogation, deux approches ont été utilisées dès l'Antiquité.

- La **divination naturelle**, ou *voyance*, un don de naissance qui peut être éduqué plus avant et qui fait surgir spontanément des situations, images, symboles ou des sons dans le conscient du devin
- La **divination technique** ou *art divinatoire*, qui consiste à interpréter un contenu symbolique que l'inconscient transmet par des actions «spontanées» ou «involontaire» du client ou du devin, apparemment donc provoquées par le hasard.

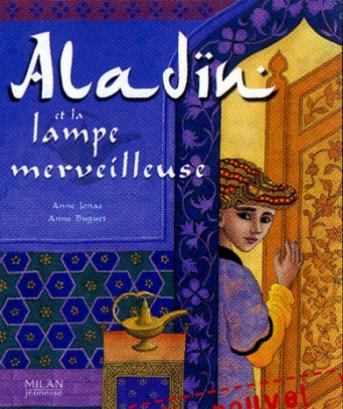


La géomancie

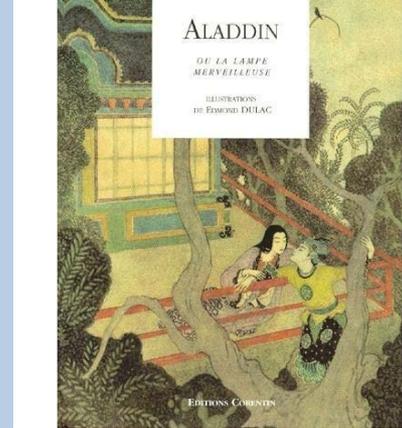


La géomancie est une divination technique arabe qui est parvenue en Europe au XIIe siècle.

- Elle consiste à produire des figures symboliques en réponse à une question et de les inscrire dans les cases d'un tableau, un mandala
- Le tableau est alors interprété selon des règles invariables faisant appel à la logique dans un premier temps, puis à l'intuition.
- La géomancie ne nécessite aucunement des talents de voyance, mais de la pratique et de l'expérience.



Les Mille et Une Nuits: Aladin et le magicien africain



Dans le conte, le magicien cherche à savoir si Aladin est resté prisonnier de la caverne après qu'il ait refusé de donner la lampe :

*« ...il vint néanmoins en pensée au magicien africain de savoir précisément quelle avait été la fin d'Aladdin. **Comme il était grand géomancien**, il tira d'une armoire un carré en forme de boîte couverte, dont il se servait pour faire ses observations de géomance. Il s'assied sur son sofa, met le carré devant lui, le découvre, et après avoir préparé et égalé le sable avec l'intention de savoir si Aladdin était mort dans le souterrain, **il jette les points, il en tire les figures et il en forme l'horoscope.***

En examinant l'horoscope pour en porter jugement, au lieu de trouver qu'Aladdin fut mort dans le souterrain, il découvre qu'il en était sorti et qu'il vivait sur terre dans une grande splendeur, puissamment riche, mari d'une princesse, honoré et respecté .»

Les éléments de la géomancie

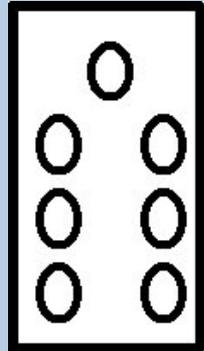
**Figures
géomantiques**

**Maisons
géomantiques**

Ecu géomantique

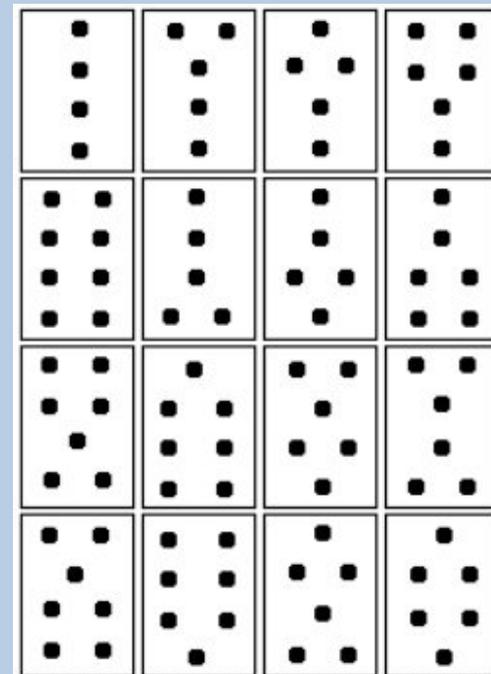
Jet de points

**Règles et
méthodes
d'analyse**



Figures géomantiques

- Les figures géomantiques sont au nombre de 16
- Ce sont des figures de 4 lignes regroupées en 8 paires avec un ou deux points par ligne
- Chacune est un symbole, un archétype, qui représente:
 - Des énergies psychiques
 - Des modes d’agir
 - Des façons d’être
 - Des personnes
 - Des objets du monde extérieur

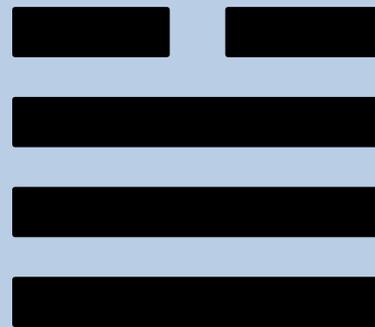


Figures du Yi-King et de la géomancie: similitudes

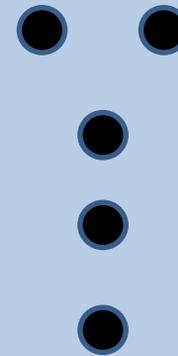
Yi-King



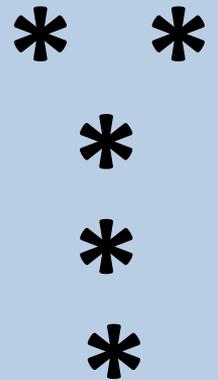
Géomancie



Ou



Ou

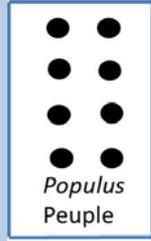


Représentations
utilisées en Géomancie

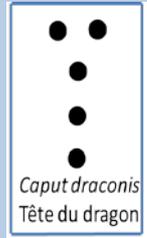
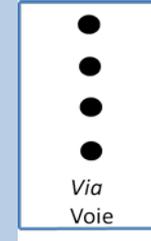
Caput draconis ou Tête du Dragon

Figures géomantiques

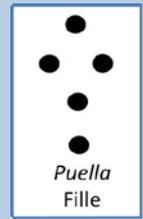
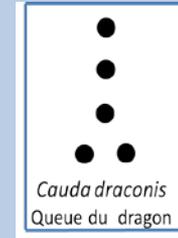
Les figures sont groupées sous forme de huit dialectiques symboliques



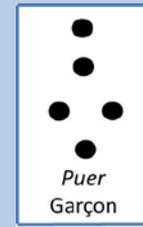
Inertie et Mouvement



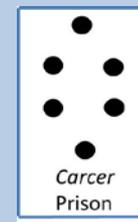
Commencement et Fin



Féminité et Masculinité

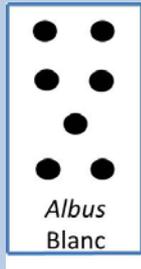


Sociabilité et Solitude

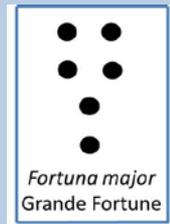
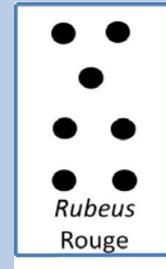


Figures géomantiques

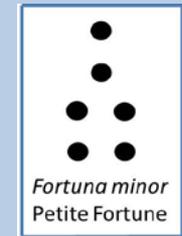
Les figures sont groupées sous forme de huit dialectiques symboliques



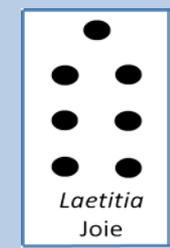
Sagesse et Passion



Autorité naturelle
ou contestée

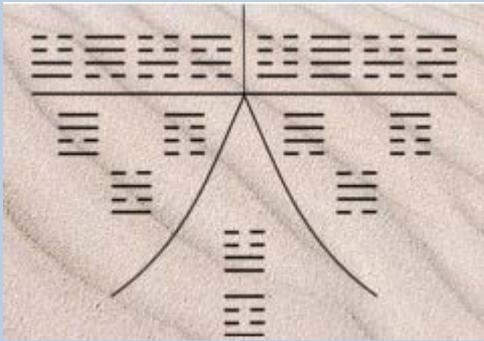


Croissance et Perte

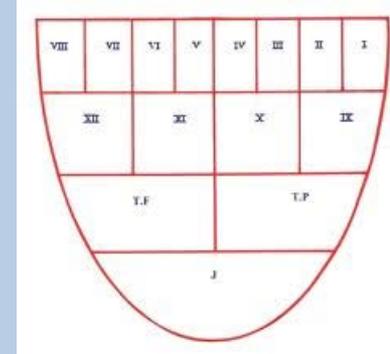


Ascension et Chute

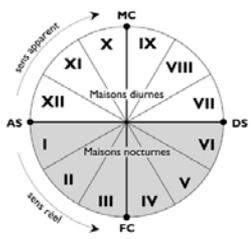




Maisons géomantiques



- Les maisons sont les cases d'un tableau appelé écu qui accueillent chacune une figure géomantique lors de la divination
- Au nombre de 15, les 12 premières représentent chacune un secteur des activités de l'être humain
- Les 3 dernières, constituées de deux Témoins et d'un Juge, forment le Tribunal, jugement céleste et global de l'interrogation
- Dans une interrogation, le devin consulte avant tout les maisons en relation symbolique avec la question posée.



Maisons géomantiques

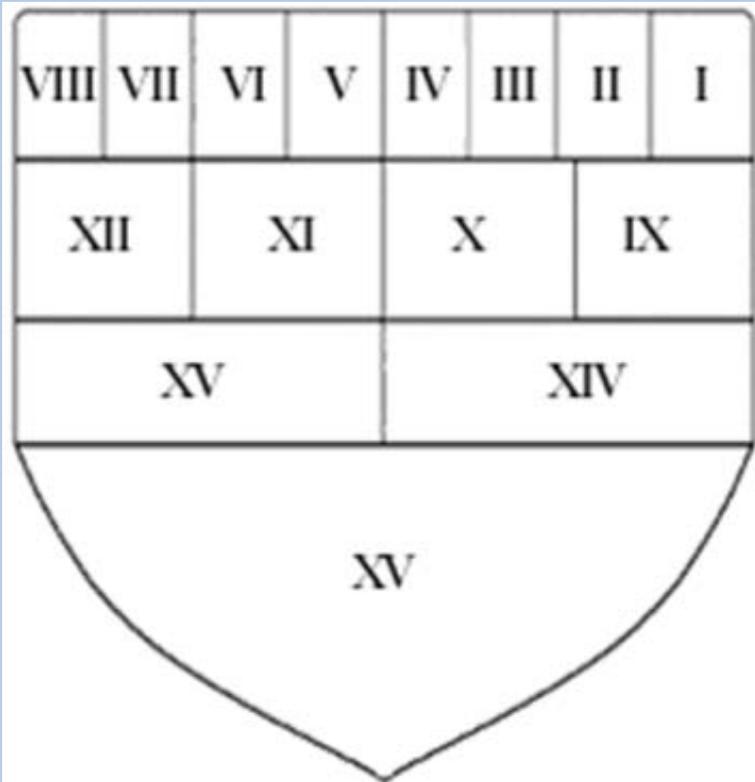
- **Maison 1**: le consultant, son caractère et apparence
- **Maison 2**: avoirs, fortune, alliés
- **Maison 3**: frères et sœurs, écrits, petits déplacements
- **Maison 4**: père, biens fonciers, foyer
- **Maison 5**: enfants, récréations, créativité
- **Maison 6**: obligations, maladies, subordonnés
- **Maison 7**: conjoint associé, adversaire
- **Maison 8**: legs, mort
- **Maison 9**: philosophie, religion, longs voyages
- **Maison 10**: mère, honneurs, carrière
- **Maison 11**: projets, amitiés, le *réseau*
- **Maison 12**: épreuves, réclusion

Maison XIII ou *Témoin droit*: la situation actuelle du consultant

Maison XIV ou *Témoin gauche*: le dénouement probable

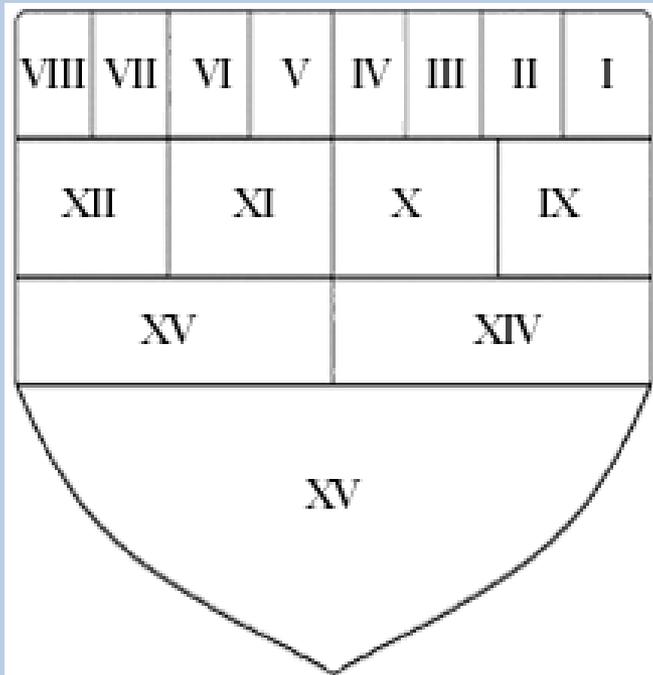
La maison XV ou *Juge*; la synthèse de la question, la réponse.

Écu géomantique

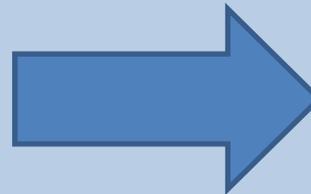


- L'écu est une représentation graphique de l'univers, du microcosme du consultant au moment de la consultation
- L'écu est le tableau sur lequel le géomancien fait son analyse; c'est une forme de mandala
- L'écu divinatoire regroupe les 15 maisons de la géomancie
- L'écu divinatoire a la forme d'un bouclier, d'un blason

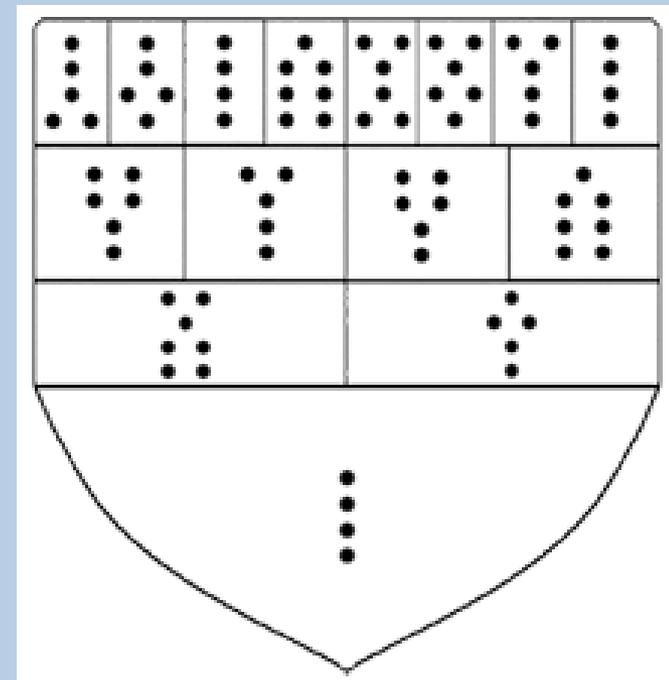
Ecu géomantique



Ecu vide
avant le jet de point

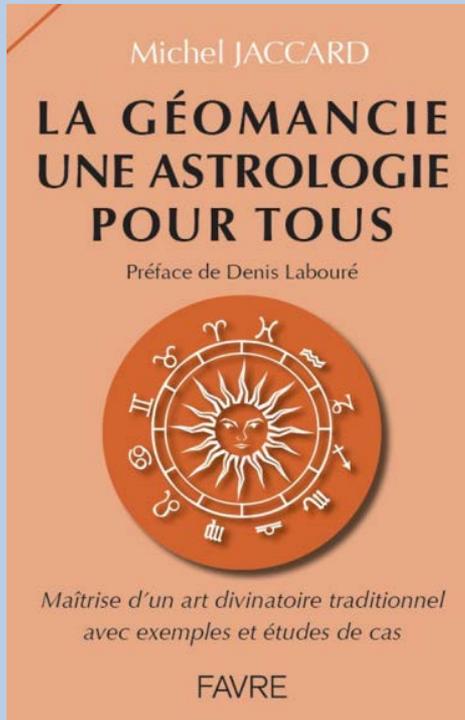


*Jet de points
et
montage du
thème*



Écu avec les figures,
prêt pour l'interprétation

Pourquoi le titre de l'ouvrage?



- Les figures géomantiques ont des correspondances étroites avec les planètes et les signes de l'astrologie.
- Les maisons de la géomancie sont les mêmes que les maisons astrologiques.
- Comme les planètes, les figures de la géomancie sont en analogie avec un des quatre éléments (Feu, Terre, Air, Eau).

Il n'est toutefois nullement nécessaire de connaître l'astrologie pour pratiquer la géomancie

La première étape de l'art divinatoire: poser la bonne question

- Les questions posées en géomancie doivent pouvoir se répondre par un Oui ou un Non
- La question doit être précise, et concrète.
- Il y a lieu de discuter avec le questionnant afin de vérifier que la question est bien posée
- Dans la majorité des cas, le géomancien fait appel avant le jet de points à une autorité spirituelle pour le guider (méditation, courte prière, etc.).

Jet de points (1)

- Le jet de points consiste à générer «apparemment» au hasard 16 nombres
- Noter si ils sont pairs ou impairs
- Générer avec ces nombres les 4 premières figures appelées Mères, puis d'autres: les 4 Filles, les 4 Nièces et les 3 figures du tribunal
- Les 15 figures viennent se loger dans un tableau appelé écu ou thème géomantiques.

Jet de points (2)

- Obtenir 16 nombres pairs ou impair par un jet de points, qui peut être effectué de plusieurs manières:
 - En roulant un dé
 - En jouant à pile ou face avec une pièce de monnaie
 - En tirant une carte d'un jeu et selon que la couleur de la carte est rouge (cœur, carreau) ou noire (pic, trèfle), on lui attribue une valeur paire ou impaire.
 - En jetant au hasard 16 lignes de bâtonnets sur une feuille de papier et en comptant leur nombre.
- Attribuer à chaque nombre un (●) ou deux (● ●) points selon que celui-ci est pair ou impair
- Les quatre premiers nombres génèrent la première Mère, les quatre suivants la deuxième, etc. 16 nombres génèrent donc 4 Mères.
- Ces quatre figures sont appelées Mères car elles génèrent toutes les figures géomantiques qui se placent dans les maisons de l'écu

Nombres de points ou de traits pairs ou impairs

Lignes de traits ou de points faite «au hasard»

Jet de points et génération des 4 Mères



Première Mère (figure géomantique) de 4 lignes

Question posée : Perdrai-je mon procès ?

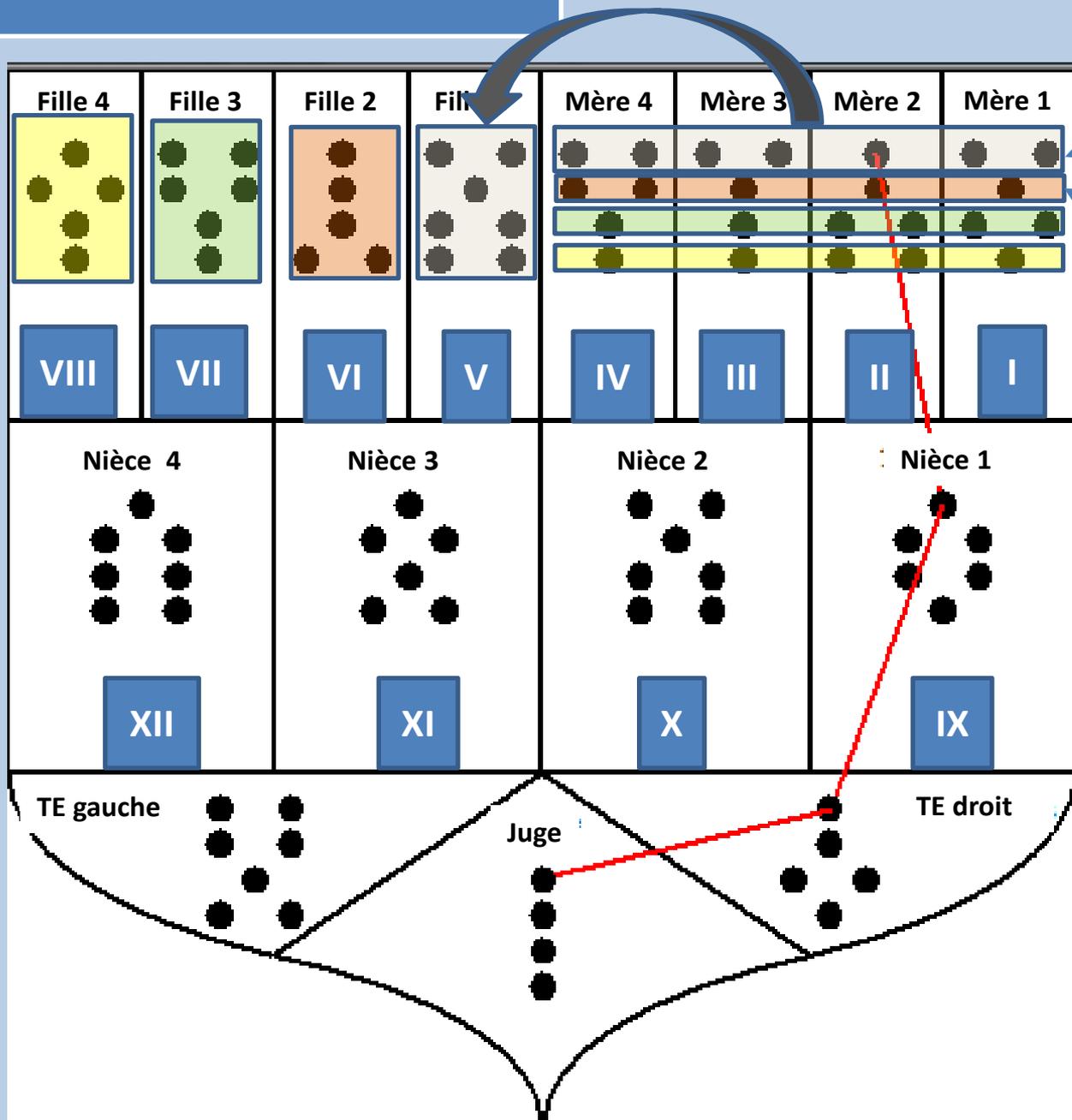
.....	20	●●●●
.....	13	●●●
.....	16	●●●●
.....	11	●●
.....	19	●
.....	15	●
.....	12	●●
.....	16	●●
.....	14	●●
.....	27	●
.....	17	●
.....	21	●
.....	10	●●
.....	20	●●
.....	19	●
.....	9	●
	<hr/>	
	259	

Le jet de points peut aussi être réalisé:

- En roulant un dé 16 fois
- Par un tirage de cartes en attribuant un point à une carte de couleur rouge, deux points à la couleur noire.
- Par le jet d'une pièce de monnaie: pile un point, face deux points.

Le Jet de points

Génération des filles



La première ligne des 4 mères donne la première fille

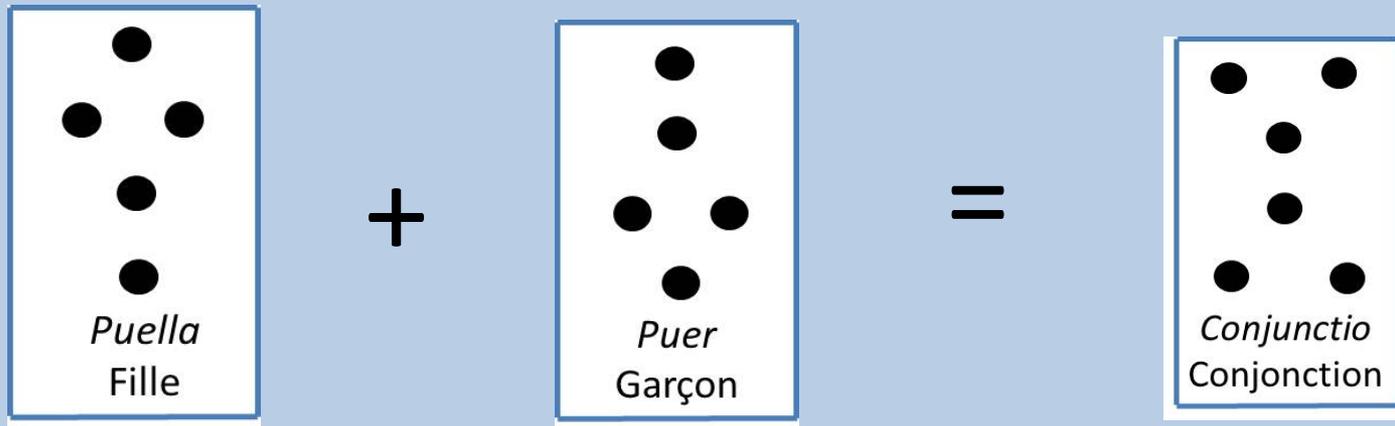
La deuxième ligne des 4 mères donne la deuxième fille, etc.

Les 4 Mères prennent place dans les maisons I à IV

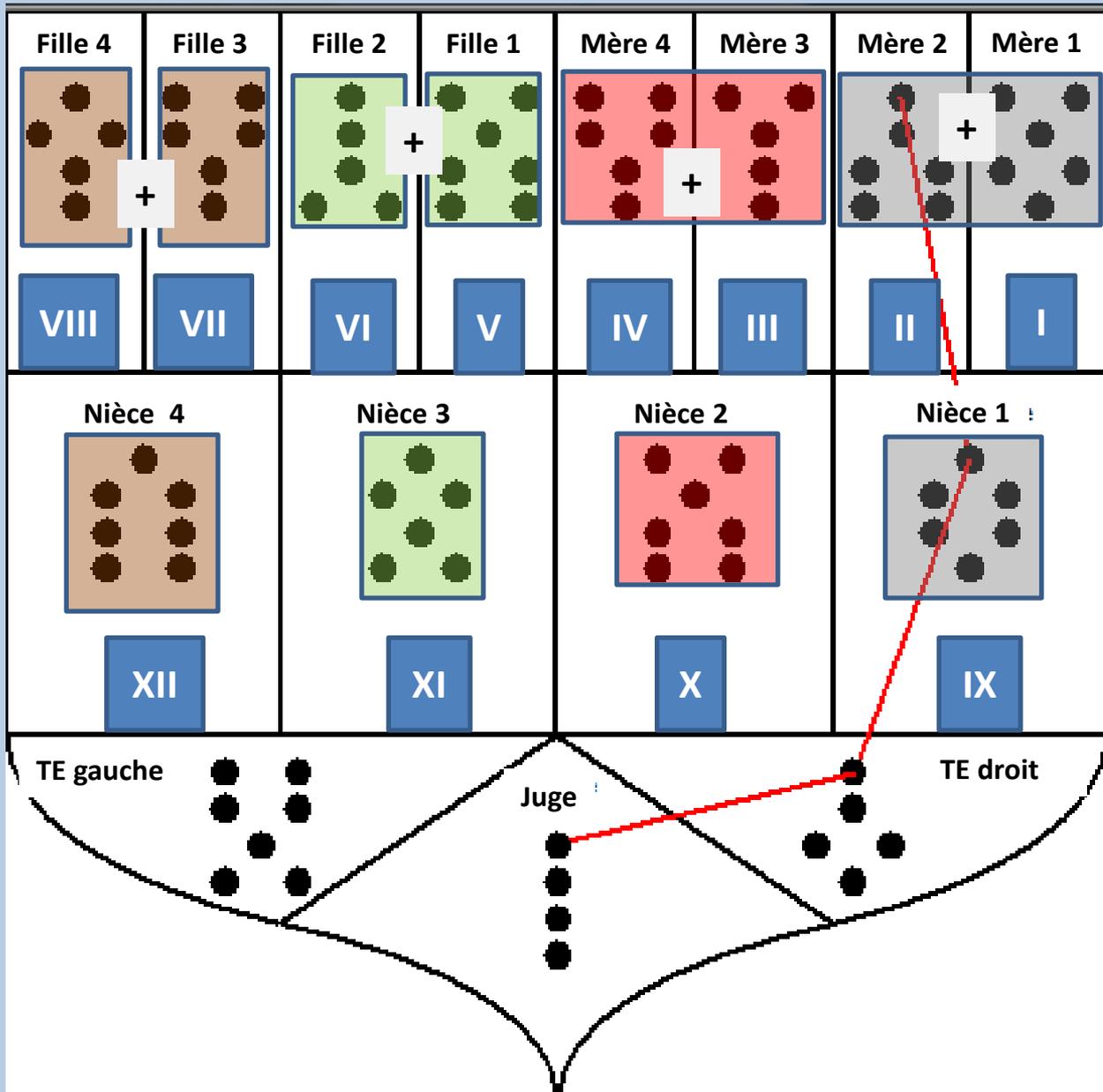
Les 4 Filles prennent place dans les maisons V à VII

Génération des Nièces et du Tribunal

- Les Nièces sont les figures occupant les maisons de l'écu IX à XII
- Elles sont générées par les 4 Mères (maison IX à X) et les 4 Filles (maison XI à XII)
- Le Témoin droit est généré par les Nièces en maison IX et X
- Le Témoin gauche est formé des Nièces en maison XI et XII
- Le Juge se déduit des Témoin gauche et droit
- Pour générer les Nièces et les Figures du Tribunal, on utilise l'addition binaire de deux figures selon l'exemple ci-dessous



Génération des Nièces



On utilise une addition en mode binaire

Mère 1 + Mère 2 = Nièce 1

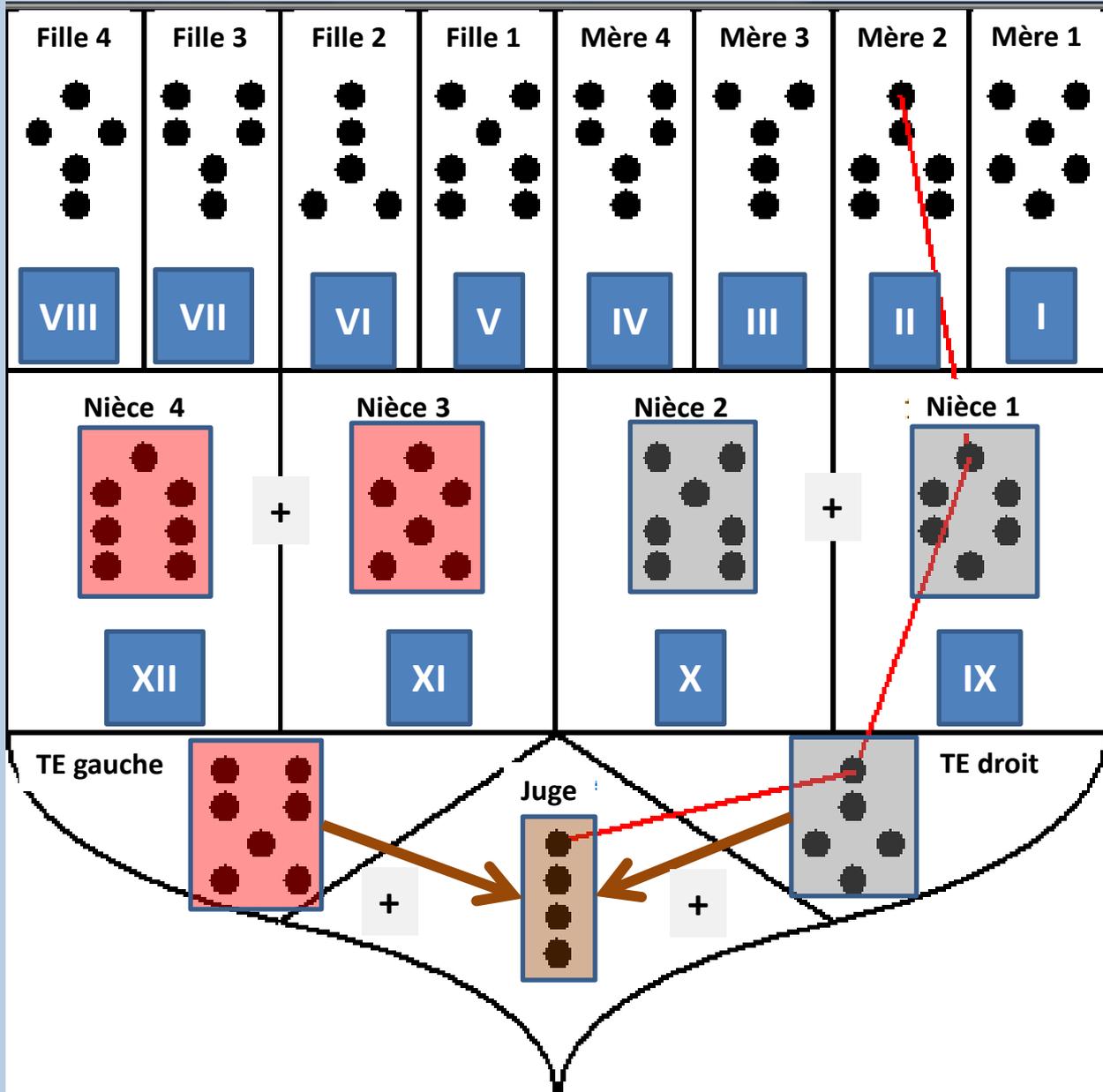
Mère 3 + Mère 4 = Nièce 2

Fille 1 + Fille 2 = Nièce 3

Fille 3 + Fille 4 = Nièce 4

Les 4 Nièces prennent place dans les maisons IX à XII

Génération des Témoins et du Juge



On utilise une addition en mode binaire

Nièce 1 + Nièce 2 =
Témoign droit

Nièce 3 + Nièce 4 =
Témoign gauche

TE droit + TE gauche =
Juge

Règles et méthodes d'analyse

- commencer par repérer la maison qui représente le questionnant et celle de l'objet de la question
- regarder si elles sont occupées par de bonnes ou mauvaises figures
- observer si ces figures «mutent» (occupent) dans d'autres maisons et se trouvent en relation
- Analyser les maisons angulaires et le Tribunal
- Elaborer et communiquer la réponse de l'oracle

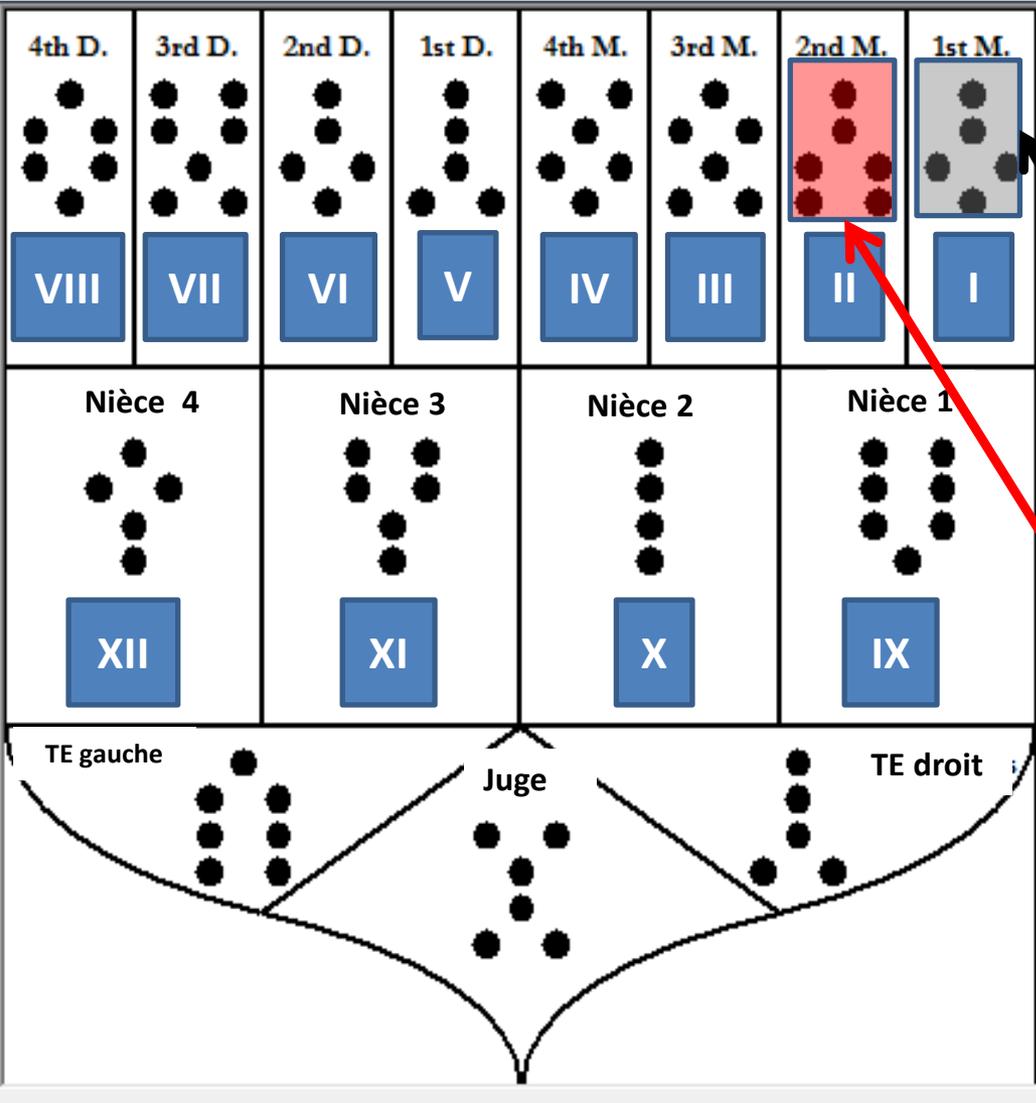
La restitution

Utilisation du double

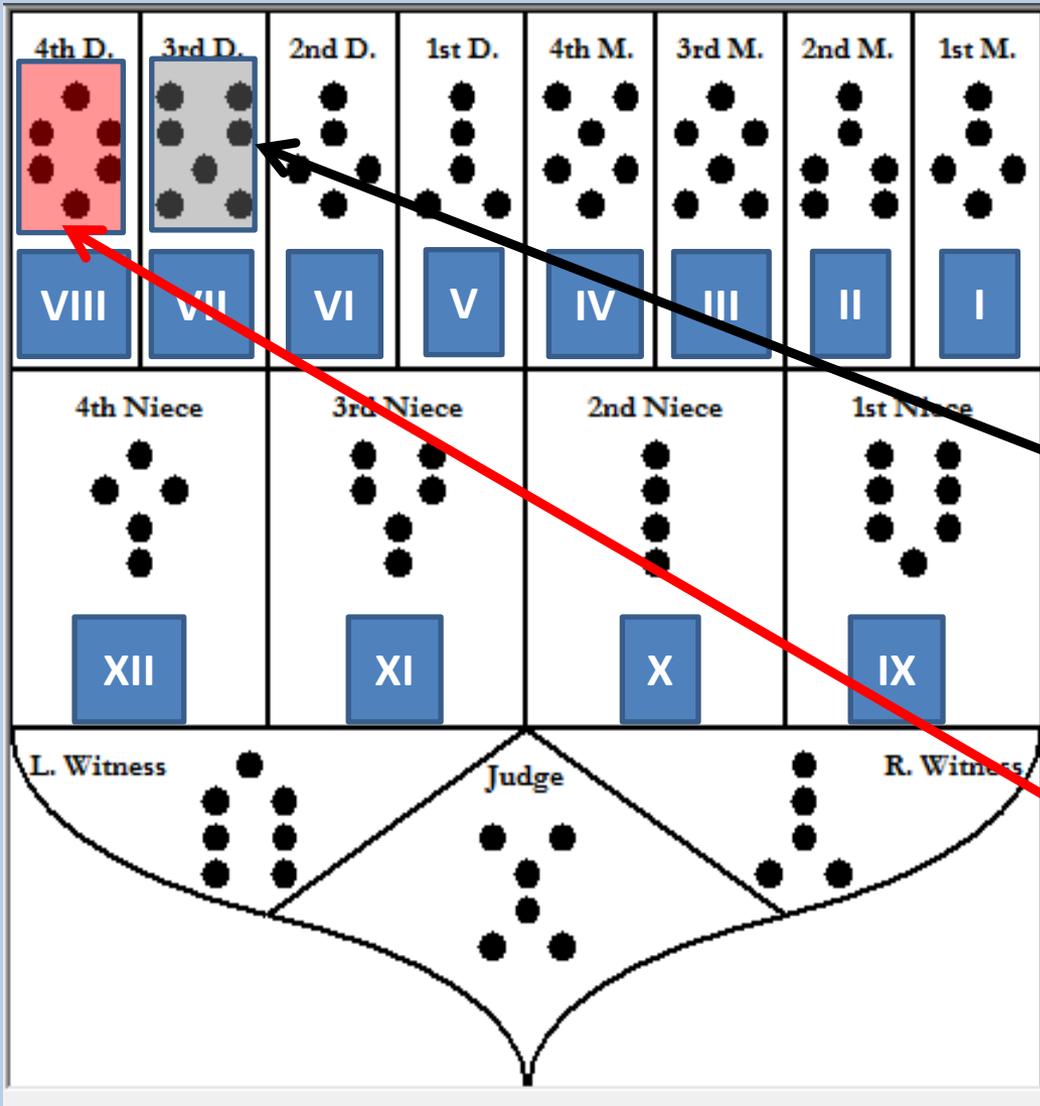
- Le thème géomantique est un «double» instantané et synthétique du consultant en rapport avec la question
- Le thème géomantique est un microcosme qui révèle l'environnement global du consultant
- Commencer par répondre avec empathie à la question principale
- Utiliser le thème, son intuition, le dialogue avec le consultant pour rechercher d'éventuelles alternatives si la réponse est critique

Exemple: Réélection d'Obama (1)

- La figure en maison I d'Obama, qui le représente est occupée par une figure de victoire, *Garçon*.
- La figure en maison II, celle de ses supporters est occupée par *Petite Fortune*, elle aussi figure de victoire, mais un peu à l'arraché



Exemple: Réélection d'Obama (2)

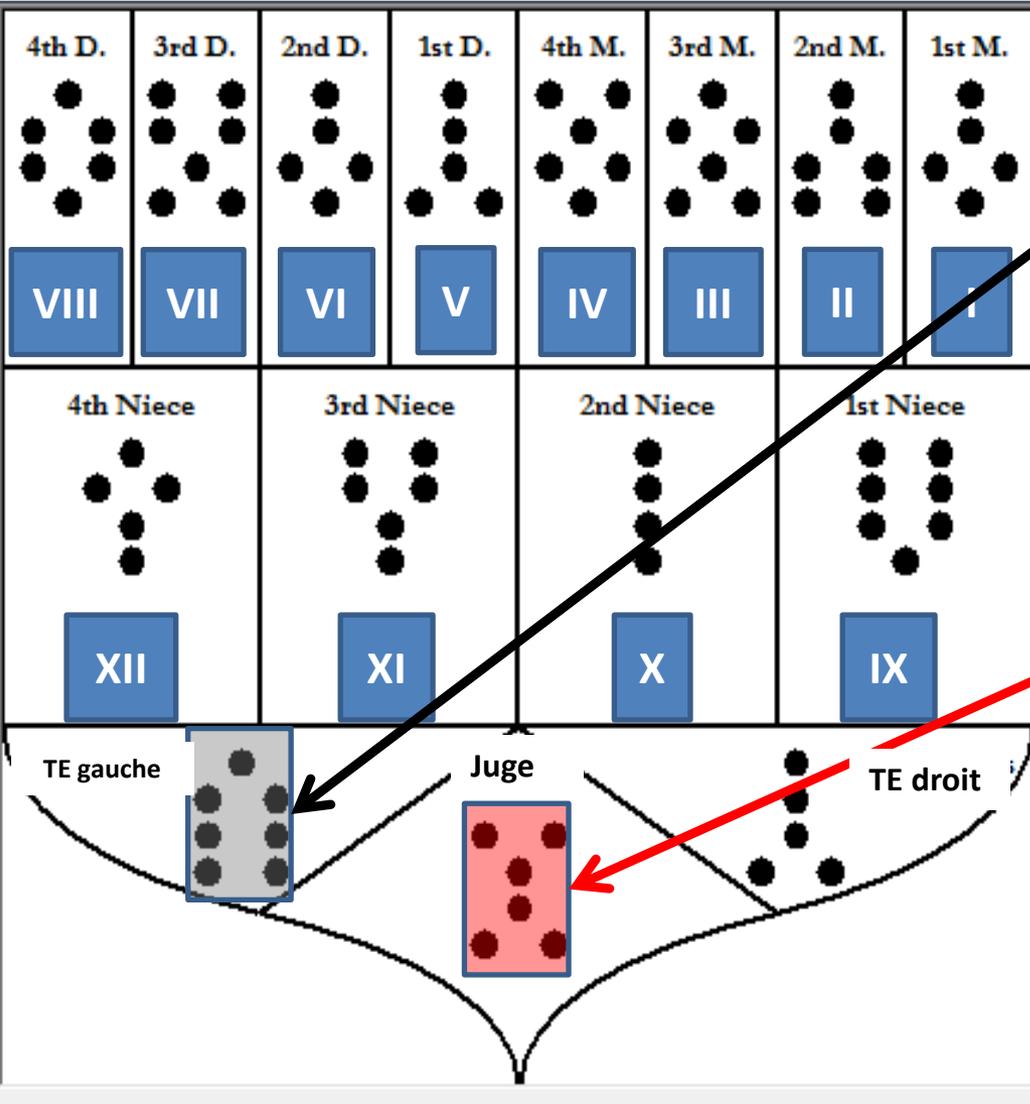


- La figure en maison VII qui représente Romney est occupée par une figure plus faible que celle en I, *Blanc*.
- La figure en maison VIII, celle des supporters de Romney est occupée par *Prison*, figure de défaite

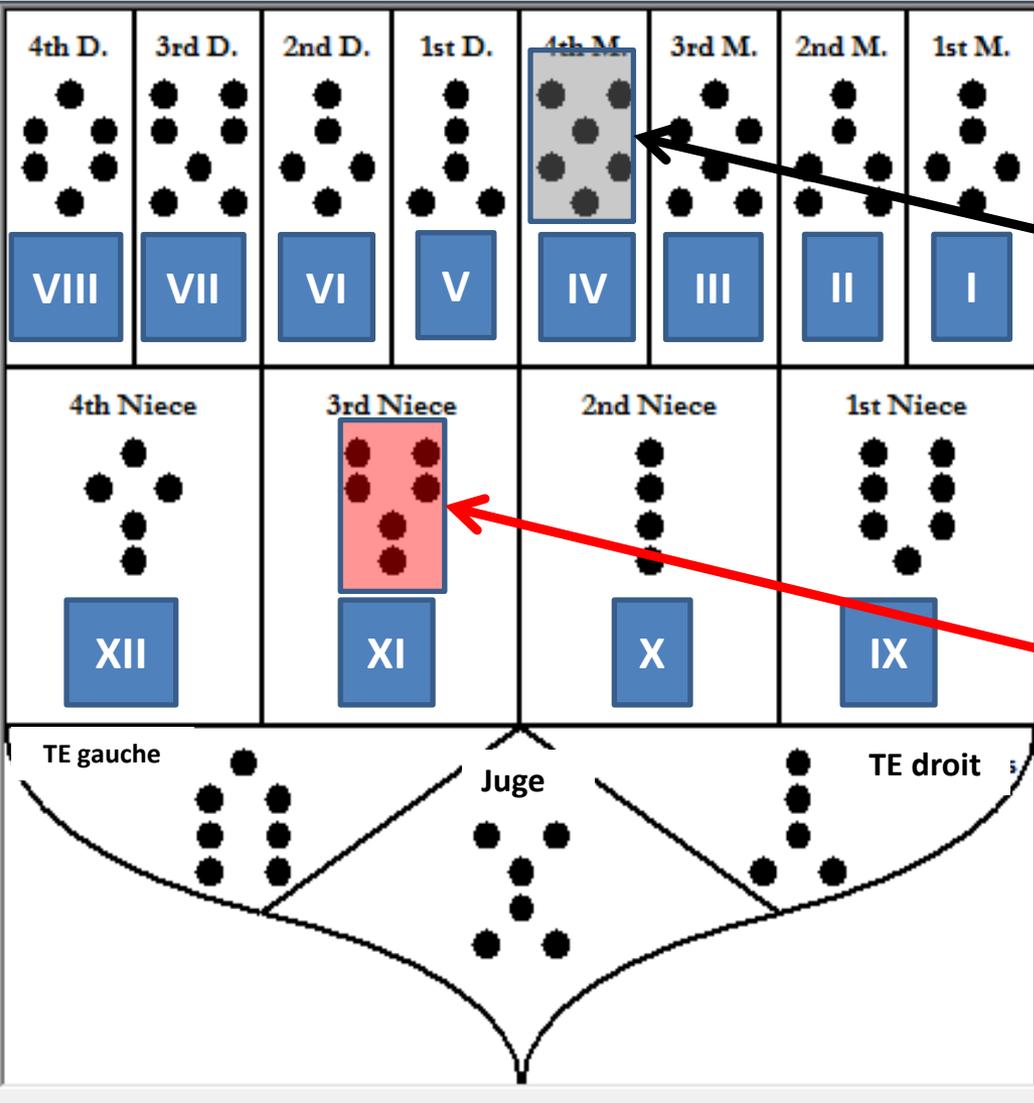
Exemple: Réélection d'Obama (3)

- Le Tribunal, composé de *Joie* comme Témoin gauche (une figure de popularité) est favorable à Obama
- Le Juge occupé par *Conjonction*, une figure d'habileté politique est aussi favorable à Obama

Conclusion: Obama remportera les élections



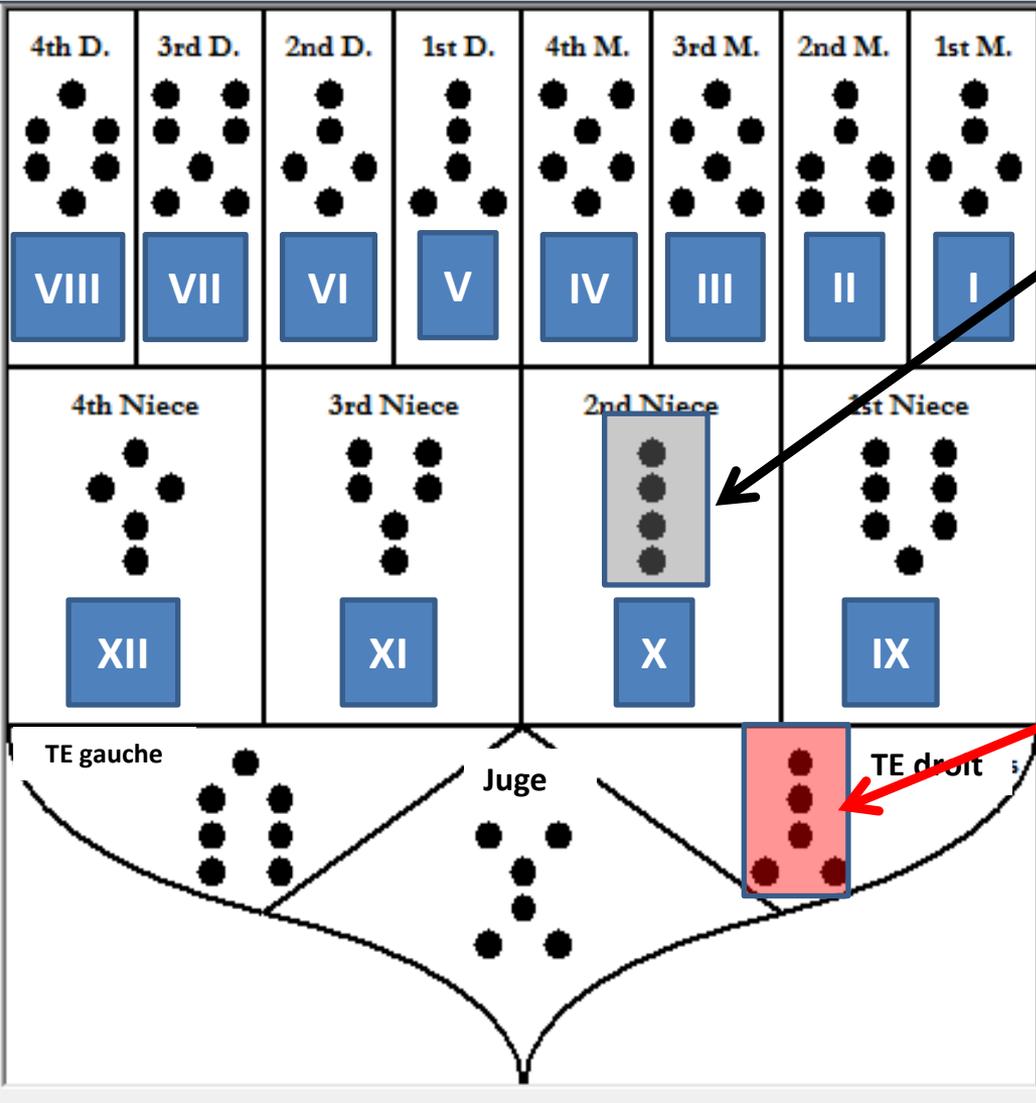
Réélection d'Obama (4): Affinement du Jugement (I)



- La maison IV, l'issue, est occupée par *Acquisition*, une figure de victoire.
- La maison XI, celle des espérances d'Obama contient *Grande Fortune*, une figure de victoire

Conclusion: Obama remportera les élections

Réélection d'Obama (4): Affinement du Jugement (II), les bémols



- La maison X, la réélection contient, *Voie*, une figure de tribulations et de retards une fois en poste.
- Le Témoin droit, avec une mauvaise figure, *Queue du Dragon* montre la position critique d'Obama au moment où la question est posée (25 octobre 2012)

Conclusions

- 45 minutes ne permettent que de présenter les grandes lignes de l'art divinatoire plus que millénaire de la géomancie
- La géomancie cumule des siècles d'expérience et est apte à répondre aux questions existentielles de l'Homme, car celles-ci n'ont pas varié (beaucoup) avec le temps
- Sa maîtrise demande un peu d'étude et... beaucoup de pratique

Place aux questions!!!