

Oracle Belline

Vincent Hedan

© 2019 — Vincent Hedan

L'utilisation de ce contenu est autorisée dans le cadre de représentations non enregistrées, non diffusées (vidéo ou audio), et sans billetterie : prestations événementielles ou situations informelles (club de magie, famille, amis, etc.). Si ce contenu est présenté dans le cadre d'une représentation enregistrée et/ou diffusée et/ou avec billetterie, il faut alors faire une déclaration auprès de la SACD, avec l'accord de l'auteur.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que « *les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à utilisation collective* » et « *les analyses et courtes citations, sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source* ».

Du même auteur

(disponible sur magic.VincentHedan.com)



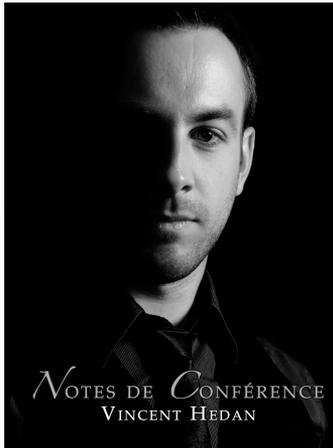
Le premier tome de cette série dévoile 13 routines de mentalisme facile et impressionnant.



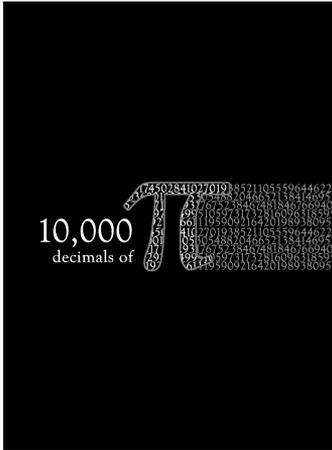
Le deuxième tome de cette série dévoile 11 nouvelles routines de mentalisme facile et impressionnant.



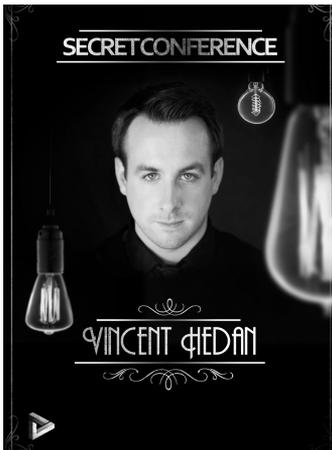
Babel vous permet de présenter des effets de *book test* miraculeux : divination, mémoire, etc.



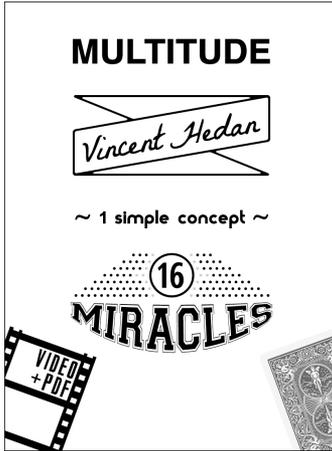
Mélange de cartomagie et d'objets du quotidien, ces notes reprennent les deux heures d'une conférence présentée partout dans le monde.



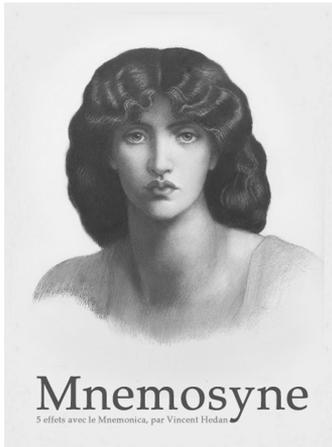
Pi est un effet de mémoire impossible avec les décimales de cette célèbre valeur mathématique.



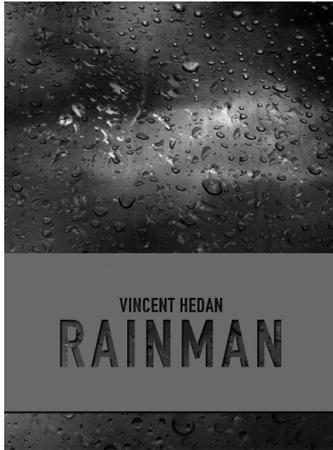
Cette conférence, filmée en français, vous invite à repenser votre façon de voir le mentalisme, et à intégrer de nouveaux miracles à votre répertoire.



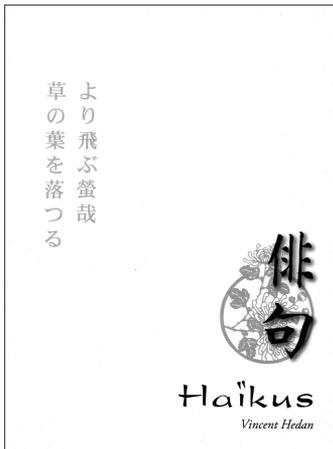
Multitude dévoile le principe du jeu Multieffet, ainsi que 16 routines incroyables du répertoire professionnel de Vincent Hedan.



Mnemosyne est un PDF gratuit détaillant plusieurs routines avec Mnemonica, sans avoir besoin de mémoriser le chapelet.



Rainman regroupe les explications de la routine qui a reçu le 1er prix de mentalisme au concours FFAP 2008, ainsi que trois effets supplémentaires.



Haïkus est un pur moment de poésie, de calme et de raffinement...

Sommaire

Introduction	11
La question éthique.....	15
Historique.....	21
Présentation du jeu	25
Le jeu.....	27
Faces.....	29
Dos.....	33
Routines	35
Passé, futur, présent.....	37
L'oracle sudérien	49
Vue de l'esprit	55
L'argent brûle les doigts.....	59
À la lettre	67
Voyance en groupe.....	73
La carte liée	81
La réponse	89
Triple oracle.....	97
La séance	105
Signification des cartes.....	123

Introduction

À l'origine, l'oracle Belline est un vrai outil divinatoire utilisé depuis plus de cent cinquante ans. Les routines présentées ici se basent toutes sur ce sujet, mais on pourrait imaginer les adapter à d'autres types de jeux divinatoires.

La motivation pour créer ces effets est similaire à celle qui m'a poussé à créer mon effet « Haïkus ». Avec « Haïkus », je voulais un *book test* qui ait un impact émotionnel sur le public, et il ne me semblait pas que c'était le cas des *book tests* traditionnels ; j'ai donc imaginé un *book test* où le texte deviné était poétique, incluant ainsi de l'émotion dans la divination du haïku choisi.

Avec l'oracle Belline, c'est la même chose. Je pense qu'il est difficile pour le public de créer un lien affectif avec un 4 de trèfle, un 2 de cœur ou un 7 de carreau. Vous obtiendrez un impact émotionnel plus fort avec des cartes portant des thèmes tels qu'Amour, Accident ou Argent.

Grâce à ces thèmes, vous pouvez faire plus que juste deviner la carte choisie par la personne. Si vous

La question éthique

Bien sûr, des sujets comme la destinée, la maladie ou la grâce entraînent un certain degré de responsabilité. La question de votre positionnement éthique est une réflexion indispensable que vous devrez mener avant de décider comment utiliser ce jeu. Je ne peux pas vous dire quelle sera la réponse parfaite pour vous, car cela dépend bien sûr de votre personnalité, de votre style, de votre façon d'interagir avec le public et de ce que vous souhaitez lui apporter. Je vous laisserai donc former votre propre opinion, mais laissez-moi vous présenter mon avis et aborder la question importante de l'éthique.

L'oracle Belline a d'abord été conçu comme un jeu de voyance. Au mieux, c'est une pratique dont je suis convaincu qu'elle est sans fondement, car malgré les nombreux tests effectués et les promesses de récompense en cas de succès, la voyance n'a jamais su produire un résultat qui dépasse la simple chance statistique ou l'effet placebo. Au pire, je trouve cette pratique dangereuse et méprisante, car il existe depuis toujours une multitude de témoignages documentant les arnaques liées à ce domaine, les échecs ridicules et inévitables de ses praticiens, ainsi

Présentation du jeu

Faces

Le jeu original contient 53 cartes. Sur chaque carte figure le symbole d'une des 7 planètes fondamentales (Soleil, Lune, Mercure, Vénus, Mars, Jupiter et Saturne), l'oracle se divisant en 7 groupes de 7 cartes, soit 49 cartes auxquelles s'ajoutent 3 cartes sans référence planétaire ainsi qu'une carte « bleue », non influencée par une planète et ne portant aucun nombre.



Routines

Passé, futur, présent

Effet

Une personne vous demande si vous savez tirer les cartes ou si vous avez un don de voyance. En guise de réponse, vous proposez de lui montrer à quoi ressemblerait une rapide séance de voyance avec l'oracle Belline.

Avant de commencer, vous laissez la spectatrice mélanger le jeu et le couper. Elle tient le jeu face en bas dans sa main gauche. Vous posez votre paume droite par-dessus le jeu, et votre paume gauche par-dessus la main droite ouverte de la spectatrice ; vous lui demandez de vous regarder dans les yeux en gardant le silence. Après un moment, vous détournez le regard et retirez vos mains, puis vous prenez un morceau de papier, vous y écrivez quelque chose et vous pliez le papier avant de le poser sur la table. Vous n'y toucherez plus.

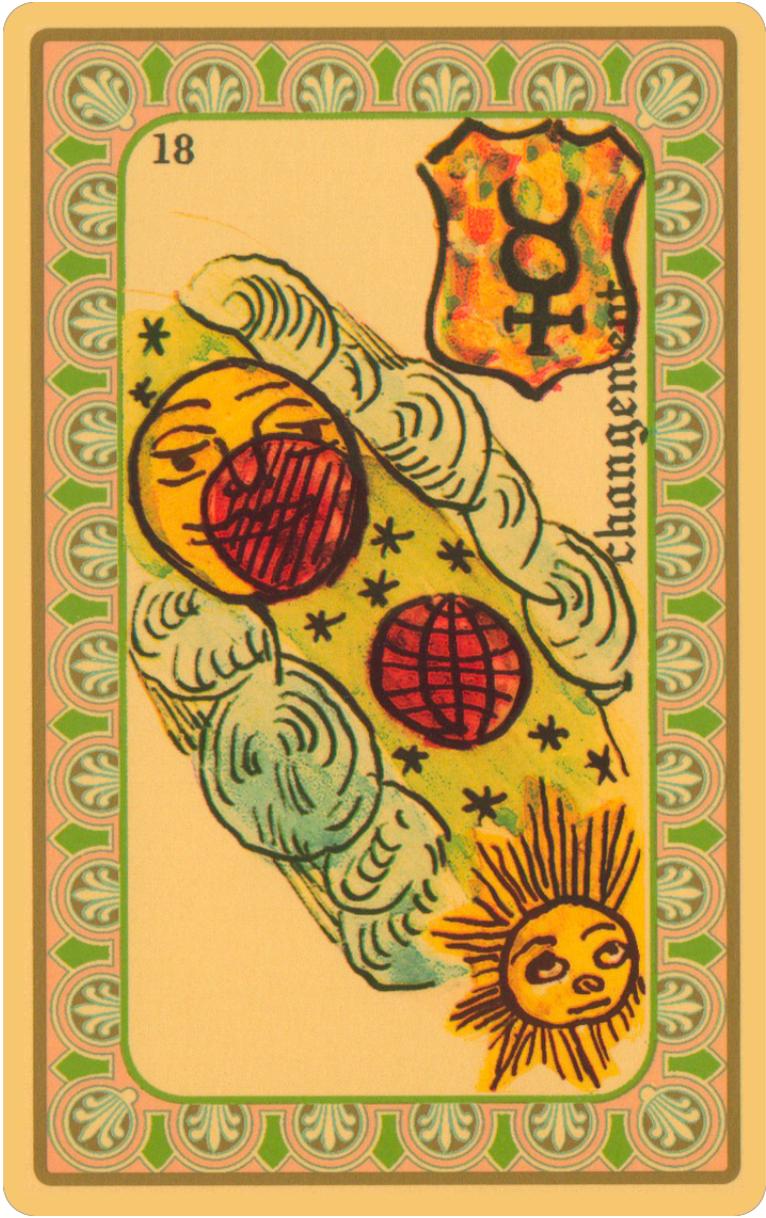
Vous expliquez à la spectatrice que les cartes vont vous aider à percevoir des choses sur son passé, son présent et son futur. Vous commencez par le passé et vous invitez à la spectatrice à couper un petit paquet de cartes puis à le retourner face en l'air sur le reste

du jeu face en bas. La carte visible sur le dessus est liée au passé de la spectatrice et vous interprétez le sens de cette carte.

Vous dites que vous allez maintenant vous concentrer sur le futur, plus loin dans le temps. Vous invitez donc la spectatrice à couper un plus gros paquet de cartes puis à le retourner face en l'air sur le reste du jeu face en bas. La carte visible sur le dessus est liée au futur de la spectatrice et vous interprétez le sens de cette carte.

Vous continuez en disant que ce qui intéresse vraiment la spectatrice, c'est le présent. Le jeu est étalé et la première carte face en bas, désignée par le hasard des coupes de la spectatrice, est retournée (par exemple, la carte du Changement). Cette carte est liée au présent de la spectatrice et vous interprétez le sens de cette carte.

Pour finir, vous dites que vous aviez reçu quelque chose, quand vous regardiez la spectatrice dans les yeux au tout début. Vous l'invitez à ouvrir le papier et à lire ce que vous y aviez écrit : « *Votre présent est sous le signe du Changement* » !



L'oracle sudérien

Effet

Le mentaliste pose le jeu sur la table et se retourne ou quitte la pièce. Une spectatrice mélange le jeu et prend les trois cartes amenées par le hasard sur le dessus.

Sans jamais regarder le jeu ou les cartes choisies, le mentaliste commence à recevoir des bribes d'images qu'il décrit à voix haute, puis qu'il sépare en trois images distinctes : un visage humain surmonté d'une étoile, un oiseau brun lié à Jupiter et portant une couronne, une tour en pierre dont le sommet s'effondre. La spectatrice confirme que ces descriptions correspondent bien aux trois cartes qu'elle a choisies !

L'argent brûle les doigts

Effet

Le jeu est mélangé puis étalé face en bas. Le spectateur désigne deux cartes. Sans vous les montrer, il les regarde et choisit celle qu'il souhaite. Vous montrez alors une prédiction qui correspond exactement à sa carte !

La carte liée

Effet

Le jeu est mélangé puis la spectatrice choisit un groupe de cartes. Elle mélange ces cartes, les regarde et choisit celle qu'elle préfère. Sa carte et les autres sont perdus dans le jeu qui est à nouveau mélangé.

En se basant sur ce qu'il ressent à propos de la spectatrice, le voyant devine des traits de caractère de la spectatrice. Le voyant annonce le nom de la planète à laquelle il pense que la spectatrice est liée. La spectatrice dit que c'est aussi la planète de sa carte ! Le voyant finit en devinant la carte à laquelle la spectatrice pense !

Pour conclure, le nom de la carte est épelée à partir du dessus du jeu mélangé : la dernière lettre correspond à la carte pensée !

La réponse

Effet

Vous invitez la spectatrice à se concentrer sur une question qui la préoccupe. Elle doit ensuite la condenser en deux ou trois mots qu'elle écrit sur un papier. Par exemple, si elle pense à un changement de carrière, elle peut écrire « nouveau travail ? ». Elle plie le papier et le garde sur elle.

Vous sortez alors l'oracle Belline et le mélangez, avant de poser le jeu face en bas devant la spectatrice. Vous lui expliquez que ce jeu divinatoire peut éclairer sa question et peut-être même proposer une réponse. Pour cela, elle doit couper un paquet du dessus du jeu et le retourner face en l'air sur le paquet inférieur. Le jeu est ensuite étalé et la première carte face en bas à partir du dessus du jeu (carte désignée par le hasard de la coupe de la spectatrice) est sortie. Elle correspond exactement à la question de la spectatrice !

Triple oracle

Effet

Le mentaliste invite trois personnes à participer à une expérience de groupe avec une moitié de l'oracle Belline. Les cartes sont mélangées. Chaque spectateur choisit une carte puis se concentre dessus.

Le mentaliste se concentre à son tour sur les trois personnes en face de lui.

« Je reçois une image composée de plusieurs éléments, probablement un mélange d'images appartenant à vos cartes. Parmi ces images, je vois un oiseau. Si vous avez un oiseau dans votre dessin, levez la main. »

L'un des trois spectateurs lève la main.

« Merci. Je vois aussi plusieurs valeurs différentes. Celle que je vois... oui, c'est inférieur à 11. Si la valeur de votre carte est inférieure à 11, levez la main. »

Un autre spectateur lève la main.

« Merci. C'est un peu flou, car vos images et vos valeurs se mélangent, mais je crois que j'ai correctement perçu chacune de vos cartes. Vous avez choisi la carte Passions ; vous avez choisi la carte Présents ; et vous avez choisi la carte La table. C'est bien ça ? Parfait ! »