

Géométrie

Sacrée

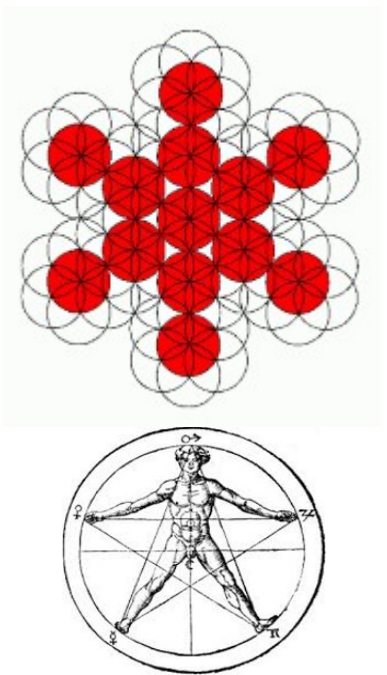
La géométrie sacrée peut être définie comme un ensemble de proportions, de manipulations géométriques et de dimensions, telles qu'elles ont pu être observées dans la nature : les cristaux, les fleurs, les fruits, les animaux.

Les traces attestées de l'utilisation de la géométrie sacrée remontent au 5^e millénaire avant J.-C.

Le but de la géométrie sacrée est de créer de la beauté et de l'harmonie sans rien laisser au hasard et de tout justifier par les proportions.

Tous les bâtiments construits par les maîtres bâtisseurs : édifices religieux, château, tombeau, hospice, mausolée, pyramide, pont, etc. Nous trouvons, depuis la période du néolithique, cette géométrie dans l'implantation de menhirs et de dolmens.

Elle est intimement intégrée dans l'antiquité grecque, romaine, égyptienne, chinoise, aztèque, incas, mais aussi à notre moyen-âge avec les bâtisseurs de cathédrale ou à l'époque de la renaissance occidentale.

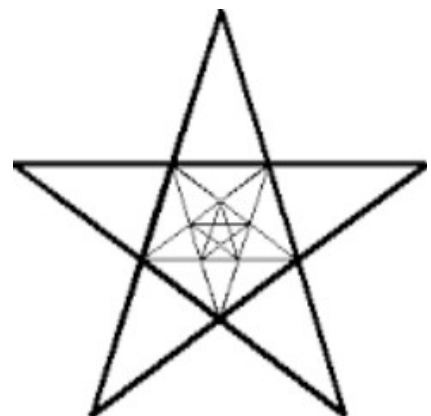
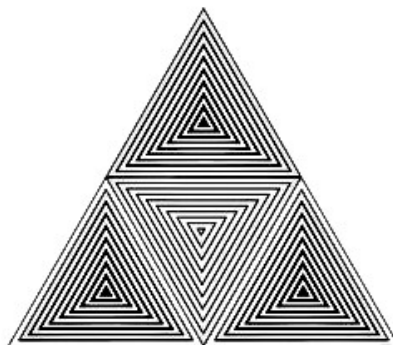
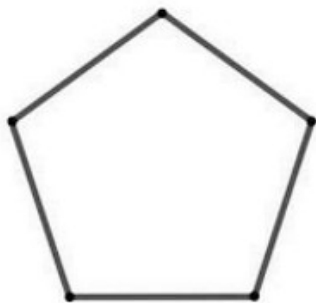


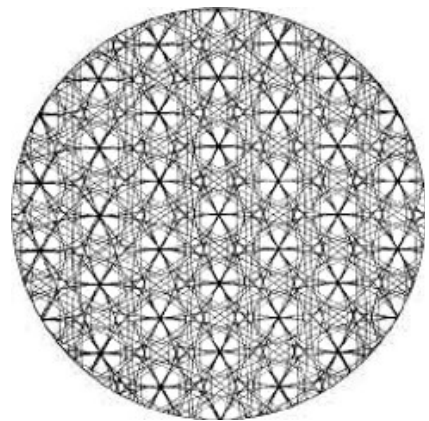
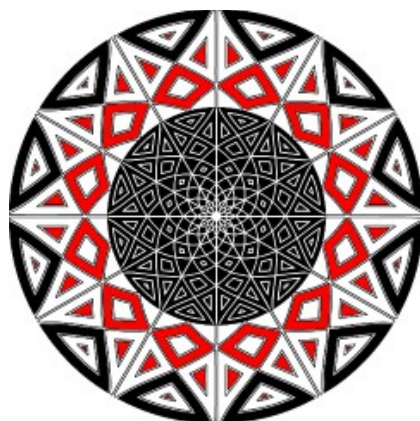
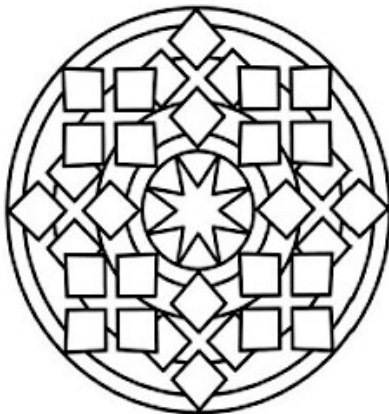
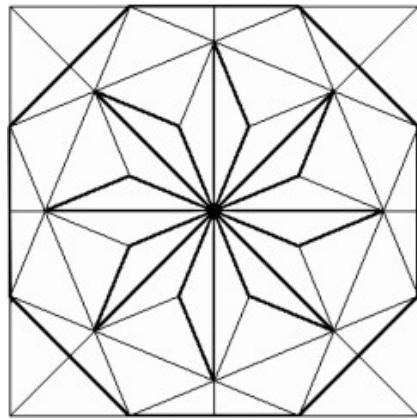
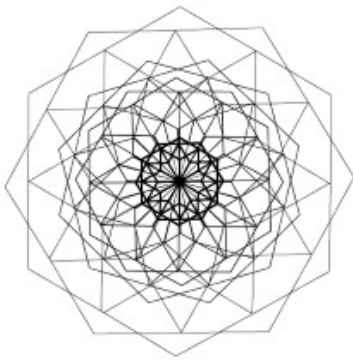
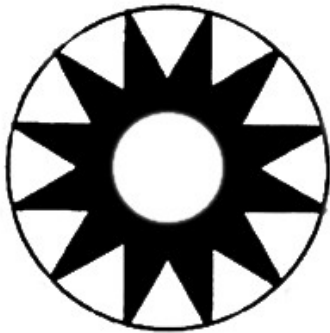
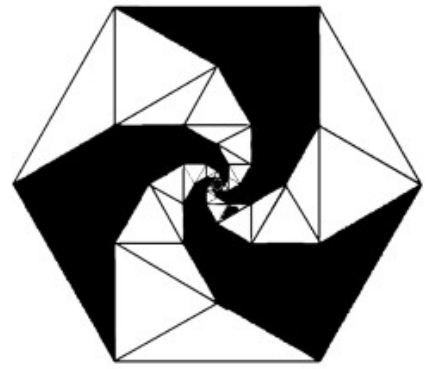
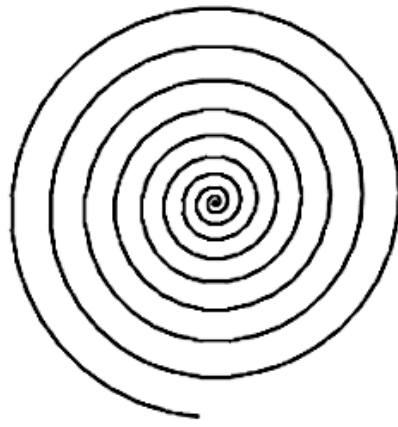
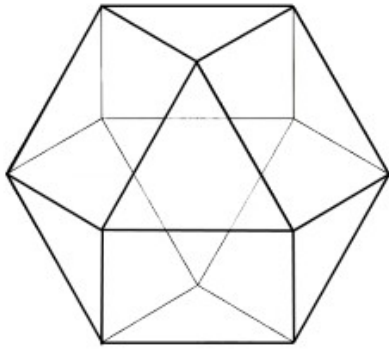
En mettant en lumière l'harmonie de notre monde, la géométrie sacrée est le reflet de notre conscience d'être. En utilisant cette Géométrie Sacrée l'artiste ou le maître d'œuvre introduit dans sa réalisation une dimension harmonieuse, proche de la nature et donc divine. Mais c'est aussi un moyen utilisé pour passer des messages symboliques, seuls compris par les initiés.

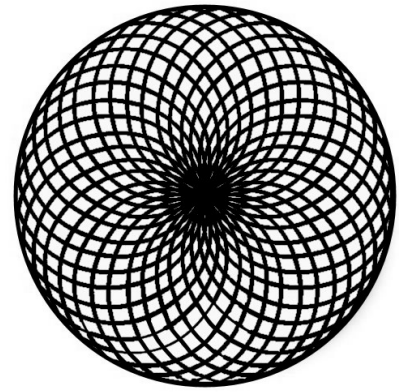
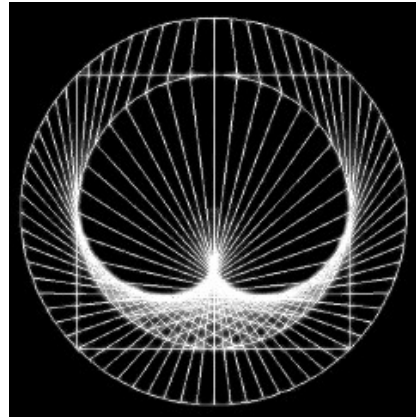
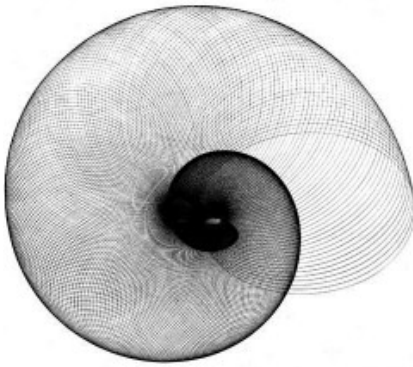
En Égypte, source de toutes les religions monothéistes, la Fleur de Vie se retrouve dans l'ancien Temple d'Abydos dédié à Osiris. En Israël, on la retrouve dans les synagogues anciennes de Galilée et Mesada.

La Fleur de Vie comporte les caractéristiques de la création telles qu'elles étaient en émergeant du Grand Vide.

Le Fruit de Vie contient par conséquent une configuration unique composée de 13 systèmes d'accès au macrocosme (univers) et au microcosme (humain) et c'est par exemple à partir du premier système qu'il est possible de créer n'importe quelle structure moléculaire et la structure de n'importe quelle cellule vivante présente dans l'univers.





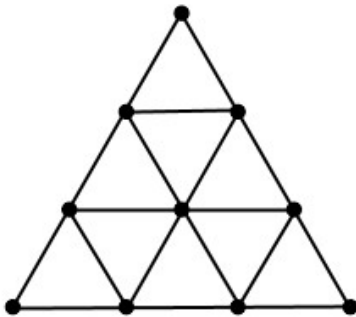


La géométrie fait partie des expressions vibratoires issues de la substance originelle de l'univers. Elle est le fondement de la cristallisation de la lumière à travers toutes les formes et tous les aspects de ses formes.

Dans toute la création une même proportion s'applique et se répète. Cette structure originelle est appelée le nombre d'or : 1,618033, désigné par la lettre grecque phi ϕ et qui désigne l'harmonie parfaite, la beauté absolue de la création à travers les éléments naturels des trois règnes, humain compris.

Les figures géométriques constituent le langage symbolique absolu en condensant la quintessence de la sagesse.

La géométrie sacrée s'adresse non seulement à notre mental, mais à toute notre structure psychique et physique, et à notre conscience profonde.



La notion de géométrie sacrée remonterait à Pythagore. On rapporte qu'il aurait déclaré : « **Au commencement, Dieu géométrisa** ». Ce mathématicien grec, fit le lien entre l'aspect Divin, les mathématiques et les formes géométriques. Il découvrit ou redécouvrit les sept formes primordiales, et réalisa qu'elles contenaient, en langage géométrique, toutes les informations de l'univers. On raconte que Pythagore demandait à ses disciples de méditer durant sept ans sur certaines figures géométriques fondamentales : le cercle et le point, la ligne, le triangle, la croix, le carré, etc.

Dieu s'apparentait pour lui à ce qu'il désignait sous le nom de : « **Très Sainte Tétraktys** » ou « **Décade** », et qu'il assimilait à la somme des quatre premiers chiffres (nombres) : $1 + 2 + 3 + 4 = 10$.

Plus près de nous, l'art du blason est, par essence, celui de la langue secrète. Le mot **blason** vient du latin **blaesus** qui signifie bègue, personnage qui est souvent présenté comme une figure de l'Initié.