

DIETUS ELBL

ESSAI · TRADUCTION

Le un et le zéro dans l'histoire de l'art

La melencolia de Dürer

Titre original : *Die Eins und Null in der Kunstgeschichte*

de Dietus Elbl

CET ESSAI DANS D'AUTRES LANGUES

Deutsch · English · Italiano

zahlen.cc · office@zahlen.cc

Nous voici ainsi arrivés à l'une des œuvres les plus importantes d'Albrecht Dürer, dont le nom a lui aussi à voir avec Tür (porte). Albrecht reçut son nom aujourd'hui usuel de son père hongrois Albrecht von Ajtas, qui - lorsqu'il s'installa à Nuremberg en 1455 - traduisit son nom en allemand et se nomma Albrecht Thürer, un nom qu'il simplifia bientôt en Dürer et transmit à son fils, lequel s'immortalisa de manière tout aussi impressionnante avec le titre « melencolia ».

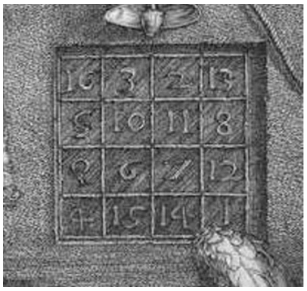
« Melencolia » n'a pas grand-chose à voir avec « Melancolia », ou du moins seulement en surface. L'artiste n'a d'ailleurs pas commis de faute d'orthographe, car, comme David Finkelstein a pu le montrer, « *melencolia* » peut aussi se lire « *limen caelo* », ce qui signifie en clair : « porte dans le ciel » ou « entrée du ciel ».

En latin, on trouve encore plus de subtilités : ainsi le mot *caelo* signifie aussi bien « dans le ciel » que « je grave », ce qui, en tant qu'énoncé à double sens, s'applique pleinement à une gravure sur cuivre. Les armoiries de la famille Dürer montrent une porte ouverte (porta coeli) et sont très étroitement apparentées à *limen caelo*, la porte et l'entrée n'ayant en effet aucun sens l'une sans l'autre.



La *melencolia* de Dürer

Le carré magique se trouve sous la cloche des heures et présente une particularité qui ne devient visible que si l'on comprend le carré comme la représentation de la Création à partir du « vide » - *appelé « sunya » en sanskrit et représenté par le zéro* -.



carré magique

Pour faciliter la lecture, voici encore une fois la structure numérique du carré ci-dessus :

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Dürer acheva « Melencolia I » en 1514, ce qu'illustrent les nombres 15 et 14 à la base du carré, bien que la rangée inférieure de nombres exprime aussi le nom de Dürer lui-même, puisque la 1re et la 4e lettre de l'alphabet allemand correspondent au A et au D.

En raison de la nature binaire du carré, je voudrais renvoyer au thème du miroir et à la mystique islamique, dans laquelle *« la Création comme reflet du nom divin sur le fond obscur du néant »* vaut tout autant que le cœur comme *« miroir toujours à polir à nouveau »*.

Ce n'est un secret pour personne que, depuis les Templiers (qui introduisirent en Europe des écoles de langue hébraïque et avaient une prédilection pour les contenus de savoir extrême-orientaux et kabbalistiques) jusqu'au Prieuré de Sion, tous étaient épris du thème du miroir, et cela vient de ce que le monde n'est justement pas né de la lumière, mais de l'obscurité. Celui qui s'intéresse à l'essence apprendra donc à aimer la nuit, la lune et les femmes. Eh bien, comment cela se manifeste-t-il dans cette œuvre ?

Notre carré magique présente, symétriquement au centre, des sommes de colonnes comme de rangées de valeur numérique 34 ou 2 fois 17, toutes les paires de nombres reflétées par le milieu donnant chacune le nombre 17. Outre ces relations numériques fixes, il existe, comme mentionné, deux manières de lire ou angles de vue, qui aident à ouvrir le message intérieur du carré magique. La différence est fondée dans le commencement lui-même et a à voir avec le système binaire (base de l'ordinateur), qui contient les nombres 1 et 0, ce que soulignent aussi les parties de texte suivantes :

L'homme sûr de lui ou le black jack (17+4) est un beau jeu, ou pourquoi tout doit commencer par Un :

Commencer par le 1

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

La femme sûre d'elle ou pourquoi les ténèbres sont délicieuses ou pourquoi tout commence par le zéro :

Ici aussi nous remplissons le carré magique de 16 nombres, mais nous commençons par le 0 au lieu du 1 et complétons le tout selon le modèle ci-dessus, de sorte que toutes les symétries sont conservées :

Commencer par le zéro

15	2	1	12
4	9	10	7
8	5	6	11
3	14	13	0

L'indication de l'année 1514, caractéristique des œuvres d'Albrecht Dürer, s'est transformée en 1314 si on la lit à l'envers. C'est réjouissant dans la mesure où nous avons ainsi établi un lien d'une part avec le 22e grand maître des Templiers - Jacques de Molay, mort en 1314 - et d'autre part avec Jeanne d'Arc, qui devint immortelle en 1431, comme on dit.

Ces références à des personnes et à des événements ne veulent pas seulement souligner la magie et la mystique comme élément central du carré, mais aussi délimiter le champ (carré) sur lequel les contenus proposés peuvent être mieux compris. Les nombres eux-mêmes représentent en effet des principes ou des idées immatériels et qui donnent forme, et l'« histoire » que nous avons consignée illustre la manière dont l'homme traite ces archétypes. Pour mieux comprendre l'essence de la Création à partir du vide et de l'espace obscur du monde, nous remplissons à nouveau le carré ci-dessus de nombres, mais nous utilisons maintenant, au lieu de l'écriture décimale des nombres, leurs formes *binaires*, telles qu'elles sont énumérées ci-après :

représentation binaire des nombres décimaux de 0 à 15 :

0 → 0	08 → 1000
1 → 1	09 → 1001
2 → 10	10 → 1010
3 → 11	11 → 1011
4 → 100	12 → 1100
5 → 101	13 → 1101
6 → 110	14 → 1110
7 → 111	15 → 1111

à noter : avec les nombres 2,4,8,16 etc., une nouvelle position binaire s'ajoute à chaque fois

carré magique en représentation binaire

1111	10	1	1100
100	1001	1010	111
1000	101	110	1011
11	1110	1101	0

Afin de rendre le tout encore un peu plus clair, nous complétons maintenant toutes les représentations binaires en grandeurs à quatre positions, ce qui ne change pas la valeur des nombres, puisque par exemple le nombre 3 peut s'écrire en binaire aussi bien 11,011 ou 0011.

$$\text{décimal } 3 = \text{binaire } 11 = 1 \text{ fois } 2^0 \text{ plus } 1 \text{ fois } 2^1 = 1 + 2 = 3$$

Tout comme dans le système décimal, la position des unités se trouve à droite et celle des dizaines à sa gauche, avec cette seule différence qu'ici chaque position dans le système de numération de position ne correspond pas à un 10, mais à un 2. Si nous ajoutons maintenant deux zéros à gauche - binaire 0011 - le résultat ne change pas :

$$0011 = 1 \text{ fois } 2^0 \text{ plus } 1 \text{ fois } 2^1 \text{ plus } 0 \text{ fois } 2^2 \text{ plus } 0 \text{ fois } 2^3 = 1 + 2 + 0 + 0 = 3$$

Il est intéressant ici que nous calculions « à l'arabe » (à savoir de droite à gauche) et que personne ne s'en étonne, bien que nous écrivions de gauche à droite.

Nous reconnaissons aisément l'élégance particulière de la représentation *(voir aussi le tableau : carré magique binaire et le 69)*, dans laquelle les nombres sont disposés en miroir par rapport au milieu du carré. Chaque nombre a un partenaire réciproque avec lequel il fusionne en une unité de 4 zéros et 4 uns chacune. La définition des nombres à quatre positions n'est pas arbitraire, mais exprime la structure 3+1 de toutes les formes d'être, qui correspondent à l'articulation « corps-âme-esprit » de l'existence humaine.

carré magique binaire et 69

1111	0010	0001	1100
0100	1001	1010	0111
1000	0101	0110	1011
0011	1110	1101	0000

6 en binaire = 0110 et **9** = 1001

> → *le milieu 1001 (nombre décimal 9) et 110 (nombre décimal 6) représentent aussi la relation biblique Pierre/Céphas ou le cube avec son rapport surface/volume de 6:9 et - d'un point de vue astrologique - la constellation du Cancer*

Les paires de nombres binaires représentent le nombre de Mersenne 15 (1111) et ses divisions internes (15 = 15+0, 14+1, 13+2, etc.), le résultat nominal étant, selon l'écriture, soit 15 (binaire 1111), soit – si les zéros ne se cachent pas derrière les uns – 240 (11110000). Si l'on choisit cette dernière variante, on a en même temps effectué la multiplication 15*16, qui conduit à son tour à un nombre de Mersenne, à savoir au 31 (15+16), qui apparaissent comme berceau de la Création dans le règne des nombres.

Cela a de nouveau à voir avec le temps et l'espace, parce que nous avons divisé notre système de coordonnées global en 24 degrés de longitude de 15° chacun.

15 × 24 = 360 = 360° d'angle

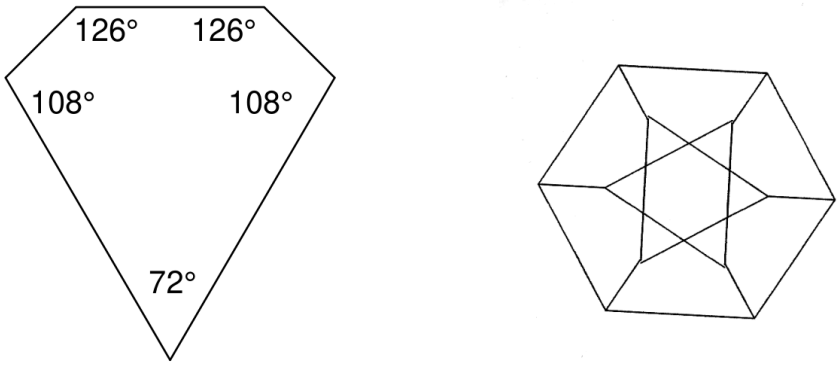
Si nous prenons comme point de référence un jour de 1440 minutes et le divisons en 15 sections, nous revenons par ce chemin à notre thème central, le cube :

1440 : 15 = 96

Ce qui importe ici, c'est que ce carré magique incarne aussi une vision du monde qui repose sur l'*aspect féminin* (obscurité, « vide », zéro) et ne poursuit pas la tradition du culte de Mithra, qui place la masculinité au premier rang de la Création.

LE ROCHER DANS MELENCOLIA I

n'a pas seulement une surface lisse comme un miroir, mais une géométrie particulière, qui repose sur un cube tronqué et présente dans notre cas 8 faces. La somme des angles dans les faces qui paraissent déformées donne 306° et se compose des angles suivants :



Le « rubis » de *melencolia* · vue tournée

Les relations des angles 72° à 108° à 216° sont dans le rapport 2:3:6, la demi-somme totale 153° (36° +54°+63°) renvoyant à l'œil qui voit tout et au nombre 153 lié à la constellation des Pléiades.

Comme il s'agit d'un rocher à 8 faces, la somme totale des angles est de

1224 ou 8 fois 153 degrés

ce qui correspond, en gématrie, à la valeur numérique de « poisson » en tant que symbole du Logos créateur (Jésus-Christ en tant que « dieu poisson » Ichthýs).

F. Nietzsche aussi, dans « Ainsi parlait Zarathoustra », s'est référé à la Création et a parlé de trois degrés de conscience :

> *« Je vais vous dire trois métamorphoses de l'esprit : comment l'esprit devient chameau, comment le chameau devient lion, et comment enfin le lion devient enfant. »*

Le chameau en tant que « porteur d'eau » (côté passif, féminin) et fondement de la Création est relié au cube, comme le montre entre autres la carte de la Grande Prêtresse dans le tarot de Crowley. Le chameau forme ici, avec le lion (part active, masculine) et l'enfant (aspect du milieu, zéro, faculté créatrice), la trinité de base du vivant.

En latin, on trouve pour ces trois aspects les noms :

Chameau :	*camelus*
Lion :	*leo*
Enfant :	*infans*

L'enfant (infans) a dans presque toutes les cultures une proximité avec l'essence divine, comme le montre le lien linguistique entre : all. in- fanum et lat. fanum = sanctuaire, temple = « consacré à la divinité ».

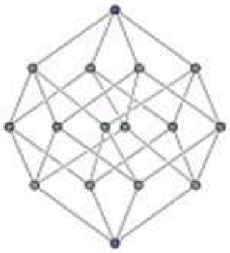
Si l'on applique le savoir gnostique et que l'on transforme les trois termes camelus, leo et infans en une suite de lettres 5-3-2, qui reproduit les premiers termes du champ des nombres (2-3-5, mère, enfant, père), on parvient à la représentation suivante :

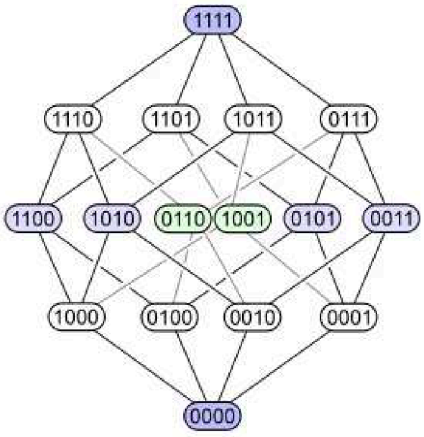
camel (5), leo (3), in (2)

Ces 10 lettres forment en anagramme le mot « melencolia », qui, en tant que clé, ouvre la porte du ciel.

CARRÉ MAGIQUE DE 4, TESSERACT ET DODÉCAÈDRE RHOMBIQUE

La représentation du carré magique de quatre - reposant sur le nombre 0 - correspond à un cube à 4 dimensions ou « hypercube », appelé aussi *tesseract*. Il est au cube ce que le cube est au carré, c'est pourquoi le carré bidimensionnel symbolise la structure d'arrière-plan quadridimensionnelle de la réalité tridimensionnelle. Le tesseract possède 16 sommets, 32 arêtes de même longueur et 24 faces carrées, et se rencontre dans la nature sous forme de dodécaèdre rhombique et de forme cristalline chez les minéraux du groupe des grenats.





Projection parallèle d'un tesseract :



Grenat

Traduction de l'original allemand de Dietus Elbl. zahlen.cc · office@zahlen.cc
CONCEPTION ET RÉALISATION LOTBLICK