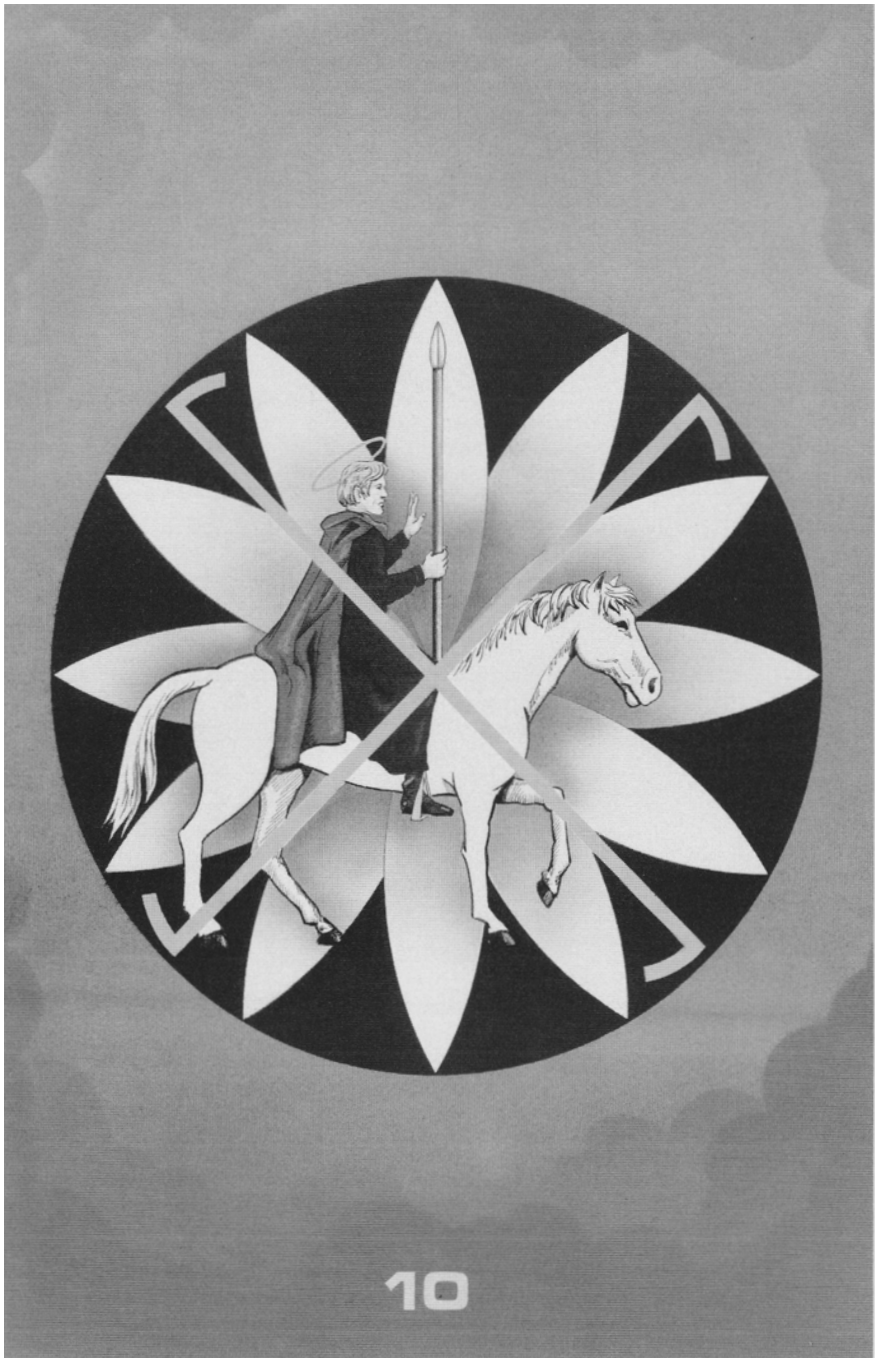


LIBRO 3º (XPhR G). Portada lámina 10 de Arloan

La escuadra de medir.

De la Medida que permite
OSAR a construir.

ÍNDICE

LIBRO 3º (XPhR G)

Portada lámina 10 de Arloan 478
Las Tres Tablas del Grial: redonda, cuadrada y rectangular 481
Los 32 Senderos en la Tabla Rectangular 499
Tetraedro - Triángulo de Pascal 508
Paradoja de Lewis Carrol 518
El Tangram chino = Tabla cuadrada y Tabla rectangular 519
El Laberinto 520

KIΣ AΣR IΣ ▪ Γ

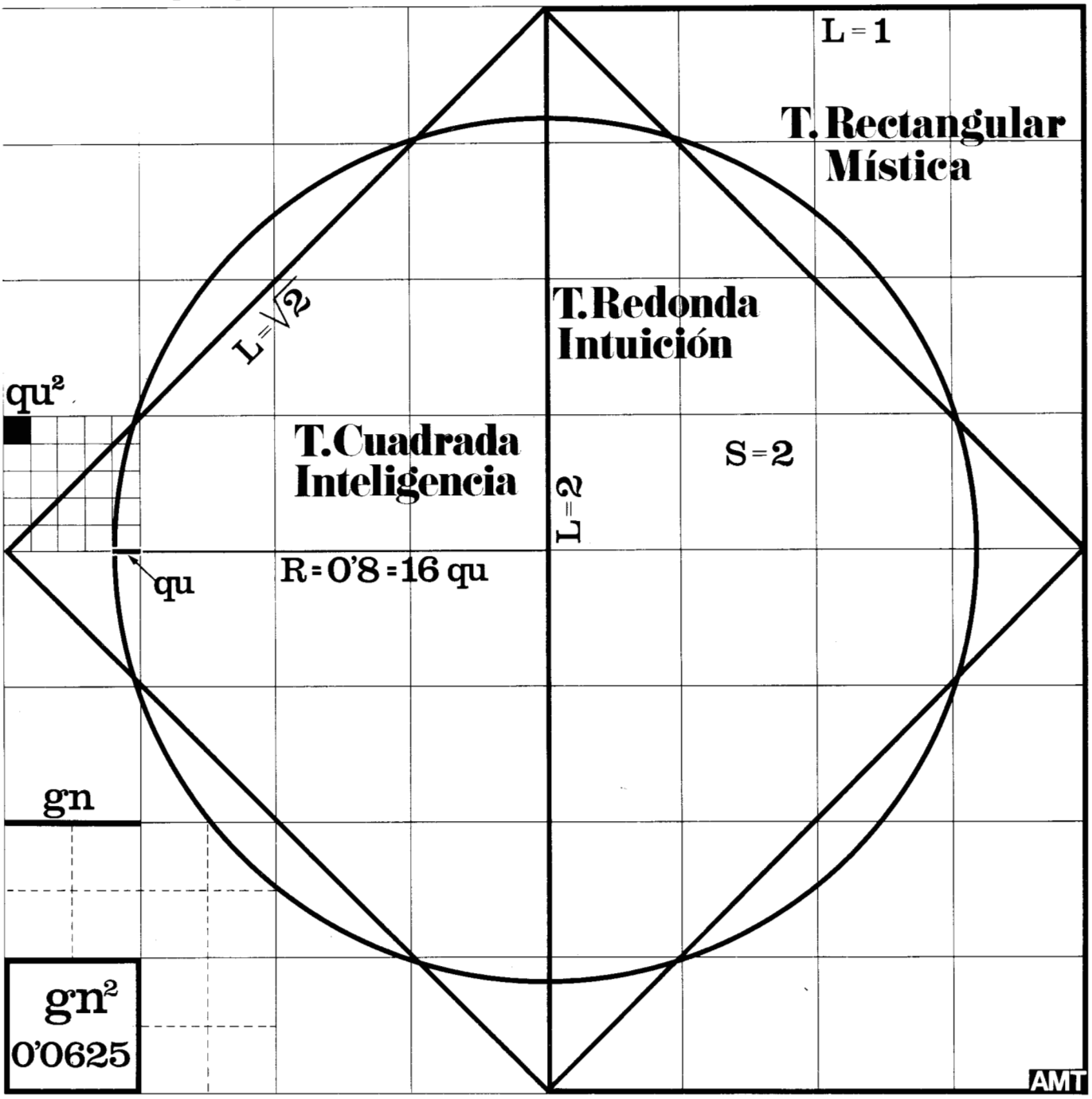
+ info > Anexos 481 a, 481 b, 481 d, 481 e, 481 f

TRES TABLAS LLEVARON EL GRIAL

Una tabla redonda, una tabla cuadrada y una tabla rectangular. ΓRIAG

Las tres tienen la misma superficie, y su número es el 21. (2;1)

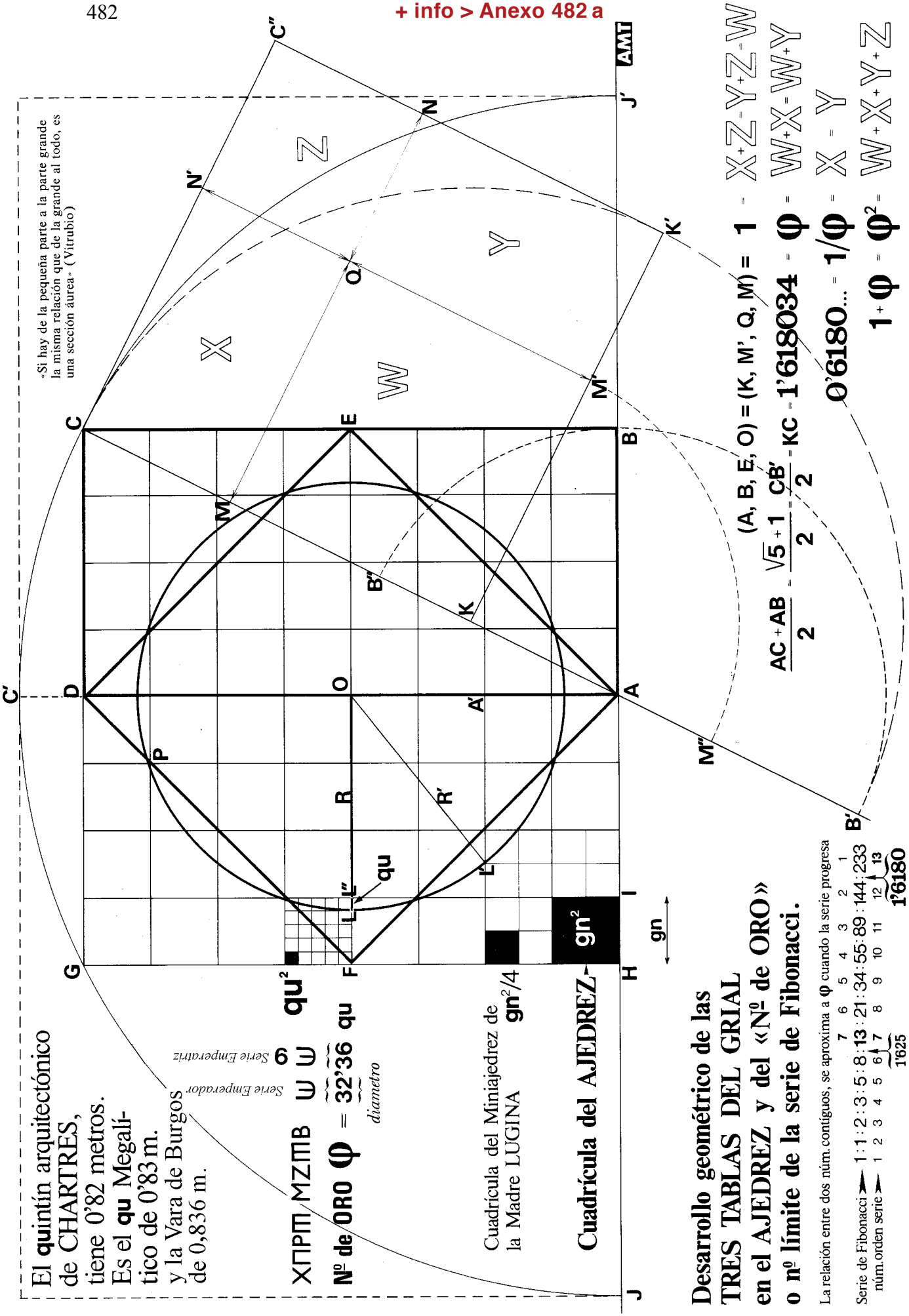
Su medio topológico natural es el AJEDREZ = AΣΦVΦΠ -dg- 8 = ИPΔΣIP -dg- 8



0'83 = Yarda megalítica (Alex Thom)
0'8359 = Vara de Burgos (Castilla)
0'82 = qu de Chartres

	Catedral Chartres en m. (Charpentier)	Valores antecámara Keops K: 16 gn² = 1 π	Valor Qabalístico Q: 16 gn² = 1
Superficie total del AJEDREZ		4 π = 12'56637061	4 = 64 gn²
Superficie de cada una de las 3 Tablas	537'92 = 0'82·656	2 π = 6'28318530	2 = 32 gn²
Radio del Círculo	13'08 = 0'82·16	√2 = 1'41421356	0'8 = √(32gn²/π)
Lado del Cuadrado	23'193 = 0'82·28'28	√2π = 2'50662827	√2 = √32 gn²
Lado mayor del Rectángulo	32'8 = 0'82·40	2√π = 3'54490770	2 = 8 gn
Lado menor " "	16'4 = 0'82·20	√π = 1'77245385	1 = 4 gn
Superf. cuadrado gnomónico	16'81 = 0'82·20'5	π/16 = 0'19634954	0'0625 = 1 gn²
Lado " "	4'1 = 0'82· 5	√π/4 = 0'44311346	0'25 = 1 gn
Quintín, 1/5 del gnomon	0'82 = 0'82· 1	R/16 = 0'0883883	0'05 = 1 qu

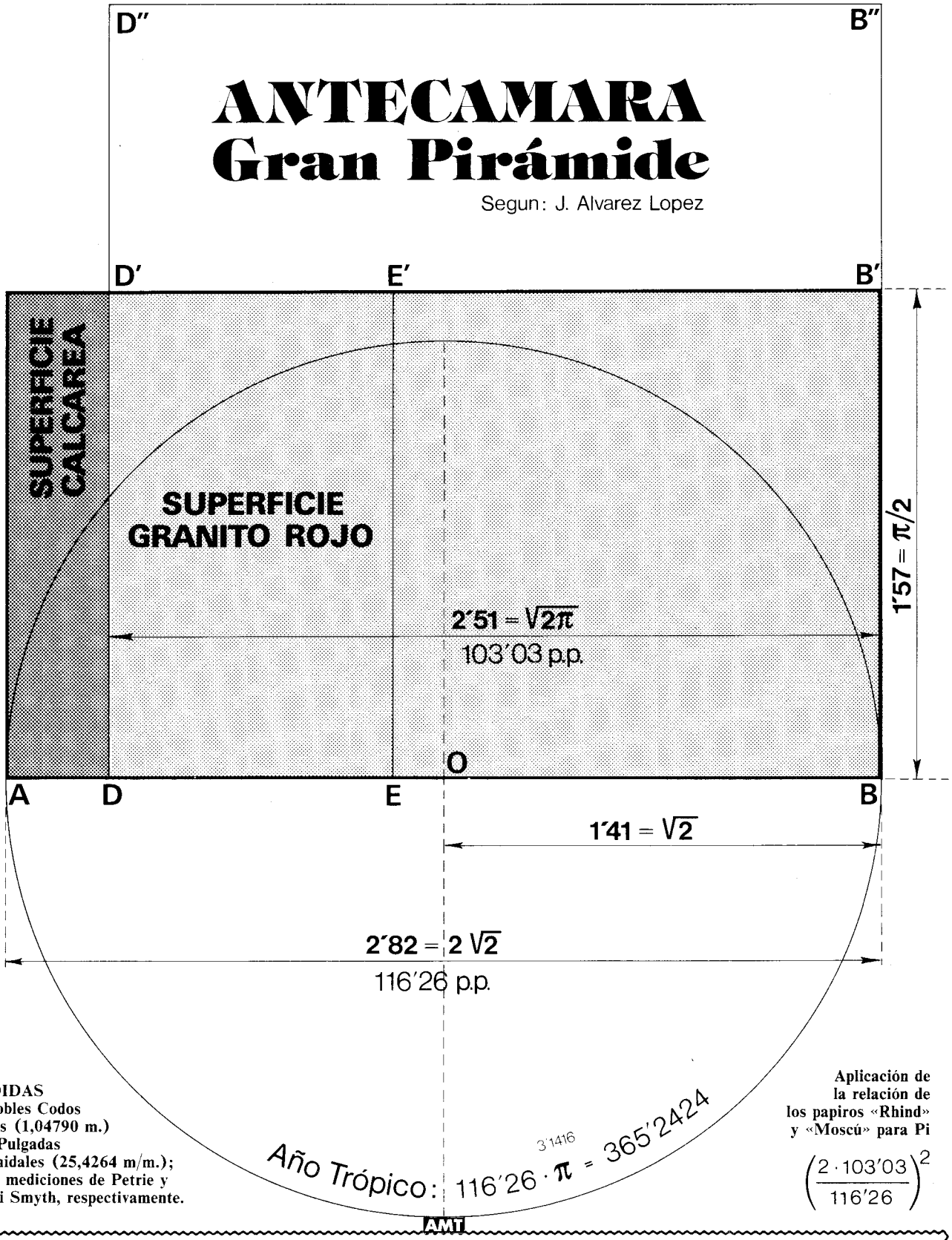
+ info > Anexo 482 a



LAS TRES TABLAS Y EL Nº DE ORO

		Valores s/. fórmula Antecámara Keops. $(AB)^2 = \pi$ (Valor K)	Valores según la medida Tradicional de las Tres Tablas del Grial. $(AB)^2 = 1$ (Valor Q)
$(BC)^2$	Superficie **Ajedrez**	$4\pi = 12'566370$	64 **gn²** = 1.600 **qu²** = 4
$(BC)^2/2$	" de cada **Tabla**	$2\pi = 6'283185$	32 **gn²** = 800 **qu²** = 2
AB	Lado menor **T. Rectangular**	$\sqrt{\pi} = 1'772453$	4 **gn** = 20 **qu** = 1
AD	" mayor "	$2\sqrt{\pi} = 3'544907$	8 **gn** = 40 **qu** = 2
AE	" **T. Cuadrada**	$\sqrt{2\pi} = 2'506628$	$4\sqrt{2}$ **gn** = $20\sqrt{2}$ **qu** = $\sqrt{2}$
L'O = R'	Radio **T. Redonda** en base al **gn**		3'201 **gn** = 16'007 **qu** = 0'8004
LO = R	" " " " " **qu**		3'2 **gn** = 16 **qu** = 0'8 = 4/5
$\dot{\pi}$	Valor de "Pi" " " " **qu**	$(\pi - \dot{\pi} = 0'0166)$	12'5 **gn** = 62'5 **qu** = 3'125 = 1/0'32
r	Radio s. valor real de "Pi"	$\sqrt{2} = 1'414213$	3'1915 **gn** = 15'957 **qu** = 0'7978
BCGH	Perímetro **Ajedrez**	$8\sqrt{\pi} = 14'179624$	32 **gn** = 160 **qu** = 8
ABCD	" **T. Rectangular**	$6\sqrt{\pi} = 10'634718$	24 **gn** = 120 **qu** = 6
AEDF	" **T. Cuadrada**	$4\sqrt{2\pi} = 10'026512$	$16\sqrt{2}$ **gn** = $80\sqrt{2}$ **qu** = $5'6.56 = 4\sqrt{2}$
Perimetro	**T. Redonda**	$(2\sqrt{2})\pi = 8'885762$	20 **gn** = 100 **qu** = 5
AB/4 = HI	**Gnomon** de las figuras	$\sqrt{\pi}/4 = 0'443113$	1 **gn** = 5 **qu** = 0'25 = 1/4
(HI)² = gn²	Cuadrícula del **Ajedrez**	$(1/16)\sqrt{\pi} = 0'196349$	1 **gn²** = 25 **qu²** = 0'0625 = 1/16
L'A'	Cateto de la hipotenusa **R'**	$(1/1'6)\sqrt{\pi} = 1'107783$	2'5 **gn** = 12'5 **qu** = 0'625 = 1/1'6
HI/5 = LL'	**Quintin** (1/5 del gnomon)	$(1/20)\sqrt{\pi} = 0'088622$	0'2 **gn** = 1 **qu** = 0'05 = 1/20
(LL')²	Superficie del **quintin**	$(1/400)\sqrt{\pi} = 0'007853$	0'04 **gn²** = 1 **qu²** = 0'0025 = 1/400
AC	Radio semicírc. Ajedrez inscrito	$\sqrt{5\pi} = 3'963327$	$4\sqrt{5}$ **gn** = $20\sqrt{5}$ **qu** = $2'2.36 = \sqrt{5}$
Superf.	semicírc. de radio **AC'**	$5\pi^2/2 = 24'674005$	40π **gn²** = 1.000π **qu²** = $7'8.54 = 5\cdot\pi/2$
Perim.	" " " "	$2\sqrt{5\pi}\,\pi/2 = 12'451158$	$4\pi\sqrt{5}$ **gn** = $20\pi\sqrt{5}$ **qu** = $7'0248 = \pi\sqrt{5}$
S.	círculo " " "	$5\pi^2 = 49'348010$	80π **gn²** = 2.000π **qu²** = $15'708 = 5\pi$
P.	" " " "	$2\sqrt{5\pi}\,\pi = 24'902317$	$8\pi\sqrt{5}$ **gn** = $40\pi\sqrt{5}$ **qu** = $14'0496 = 2\sqrt{5}\pi$
S.	rectángulo **JJ'** x **AC'**	$10\pi = 31'415926$	160 **gn²** = 4.000 **qu²** = 10
P.	" " "	$6\sqrt{5\pi} = 23'779962$	$24\sqrt{5}$ **gn** = $120\sqrt{5}$ **qu** = $13'416 = 6\sqrt{5}$
S.	cuadrado de lado **JJ'**	$20\pi = 62'831853$	320 **gn²** = 8.000 **qu²** = 20
P.	" " " "	$8\sqrt{5\pi} = 31'706616$	$32\sqrt{5}$ **gn** = $160\sqrt{5}$ **qu** = $17'888 = 8\sqrt{5}$
S. JJ' x AC − S. Ajedrez		$6\pi = 18'849555$	96 **gn²** = 240 **qu²** = 6
B'C = AB+AC = HJ'		$\sqrt{5}+1 = 2\varphi =$	12'944 **gn** = 64'72 **qu** = 3'2.36
KC = B'C/2		$\sqrt{5}+1/2 = \varphi =$	6'4.72 **gn** = 32'36 **qu** = 1'6.18 } **nº ORO**
W/X = W/Y = W+X = W+Y		$\varphi =$	25'888 **gn²** = 64.7'2 **qu²** = 1'6.18 } **nº ORO**
B"C = HJ = BJ' = OC' = DC'+1		$\sqrt{5}-1 = 2\cdot 1/\varphi =$	49'44 **gn** = 24'72 **qu** = 1'2.36
KC + KM' = M"C		$1+(\sqrt{5}+1/2) = \varphi+1 =$	10'4.72 **gn** = 52'36 **qu** = 2'6.18
(KC)² = W+X+Y+Z = W/Z		$(\sqrt{5}+1/2)^2 = \varphi^2 =$	41'888 **gn²** = 104'72 **qu²** = 2'6.18
MC = MB" = AK = M"B' = QN		$\sqrt{5}-1/2 = 1/\varphi =$	2'4.72 **gn** = 12'36 **qu** = 0'6.18 } **inversa nº ORO**
X = Y		$1\cdot(\sqrt{5}-1/2) = 1\cdot 1/\varphi =$	9'888 **gn²** = 24'72 **qu²** = 0'6.18 } **inversa nº ORO**
KB" = AM"		$1-(\sqrt{5}-1/2) = 1-1/\varphi =$	1'528 **gn** = 7'64 **qu** = 0'382 } cuadrado de la inversa
Z = X×Y = **(QN)²**		$(\sqrt{5}-1/2)^2 = (1/\varphi)^2 =$	6'112 **gn²** = 15'28 **qu²** = 0'382 } cuadrado de la inversa
KM = AB			4 **gn** = 20 **qu** = 1
(KM)² = W = X+Z = Y+Z			16 **gn²** = 400 **qu²** = 1
$\pi/\varphi+1$			4'8 **gn** = 24 **qu** = 1'2
π/φ^2			19'2 **gn²** = 480 **qu²** = 1'2

R − r ; T. Redonda: diferencia entre el radio de 16 **qu** del AJEDREZ y el cálculo aritmético real 0'0022 (∀VTIVT)



MEDIDAS
en Dobles Codos Reales (1,04790 m.) y en Pulgadas Piramidales (25,4264 m/m.); según mediciones de Petrie y Piazzi Smyth, respectivamente.

Aplicación de la relación de los papiros «Rhind» y «Moscú» para Pi

$$\left(\frac{2 \cdot 103'03}{116'26}\right)^2$$

CUADRATURA DEL CIRCULO

Superficie del círculo, de diámetro **AB**: $\pi \cdot (OB)^2 = 6'28 = 2\pi$

Superficie del cuadrado, de lado **DB**: $(DB)^2 = (\sqrt{2\pi})^2 = 6'28 = 2\pi$

RECTIFICACION DE LA CIRCUNFERENCIA

Perimetro del cuadrado de lado **BB'** = Circunf. de radio 1 $= 4 \cdot \pi/2 = 6'28 = 2\pi$

Catedral de Chartres

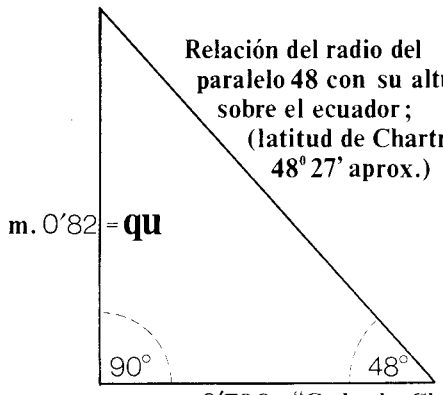
Las Tres Tablas
Según L. Charpentier

El Centro Sagrado es también el centro del Miniajedrez de Lugina o media tabla rectangular.

El patrón de medida, según análisis alicuoto, es 0,82 metros.
Se trata del «metro megalítico» hallado por Alexander Thom (Oxford).
Esta unidad de medida no es otra cosa que el «quintín» (qu) que aparece en el estudio de las Tres Tablas del Graal, o sea, la dieciseisava parte del radio de la Tabla Redonda.

✸ Piedra Blanca marcada con una espiga de metal brillante que el Sol del solsticio de Junio ilumina a mediodia del día 21 (nº secreto de las Tres Tablas)

El perímetro de la Tabla Cuadrada de Chartres, es igual al perímetro del círculo de sarsen de Stonehenge; igual a un décimo, del promedio de los dos perímetros de la Gran Pirámide de Gizeh; igual a medio minuto de arco del meridiano terrestre; y multiplicado x100 x12 x36, igual a la circunferencia terrestre.

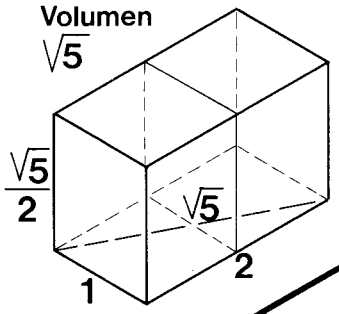


m. 0'738 = "Codo de Chartres" cienmilésimo del grado del paralelo de Chartres

TABLA RECTANGULAR EN LA CAMARA DEL REY ·Keops·

En medidas absolutas de las Tres Tablas (rectángulo de lados 1:2 y diagonal $\sqrt{5}$) la altura y volumen de la Cámara del Rey queda determinada por estos mismos números, al dar a la altura un valor mitad de la diagonal de la base.

Estos números absolutos de la Cámara, son los que caracterizan a la Divina Proporción o Número de Oro, $\varphi = 1{,}618034\ldots$

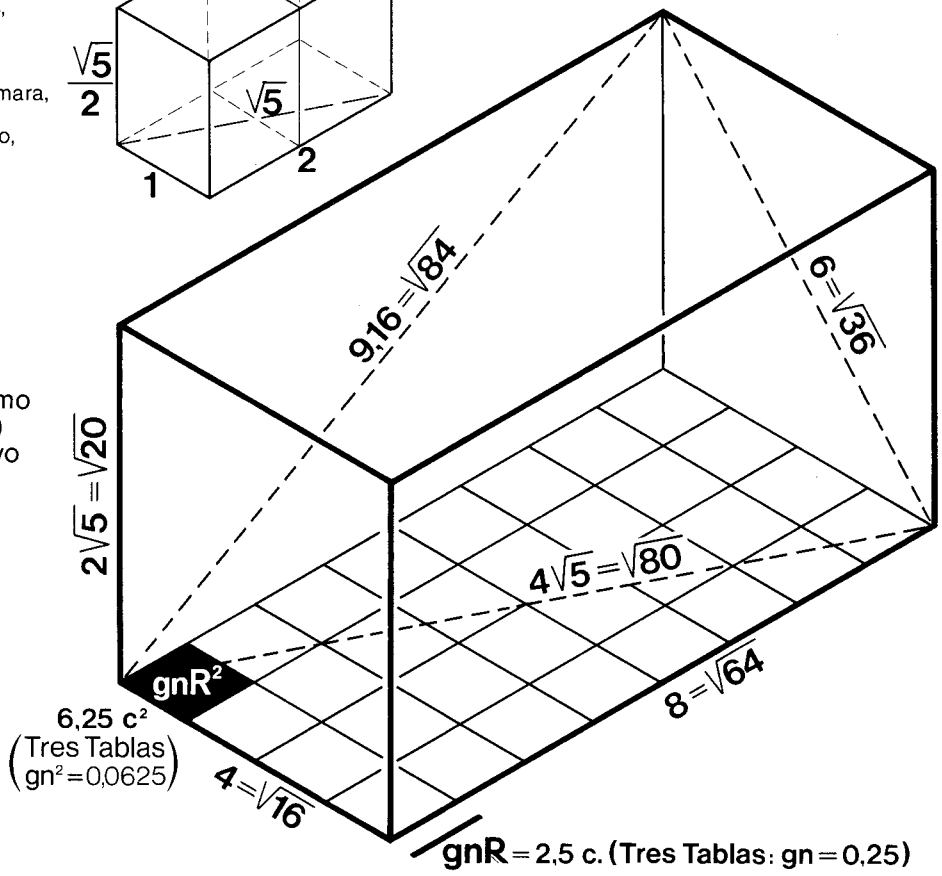


$$\varphi = \frac{1+\sqrt{5}}{2}$$

La Cámara del Rey está dimensionada utilizando como patrón o gnomon Real (gnR) a un séptimo del dieciseisavo de la altura de la Pirámide,

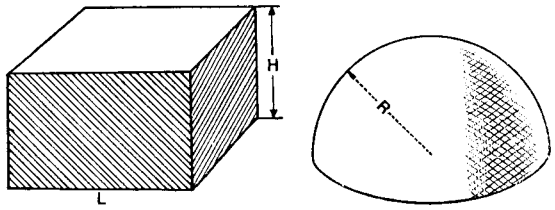
$$\frac{H/16}{7} = gnR$$

$$112\ gn^2 = 7$$

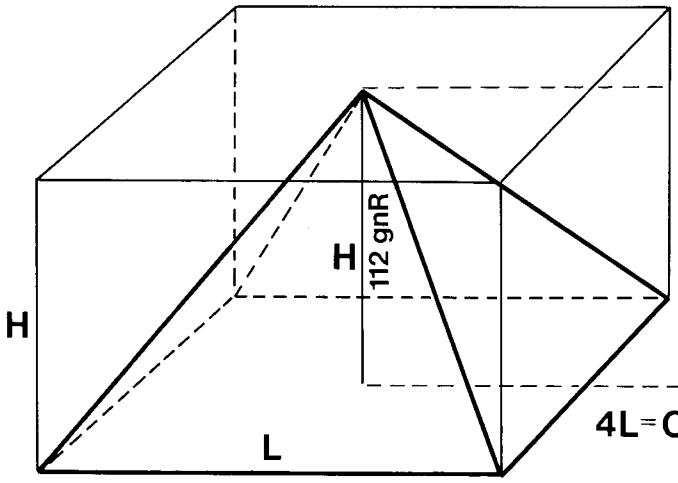


H = 280 codos = 146,70656 m. = 16 quP = 112 gnR

$$\frac{H}{16} = 1\ quP = 7\ gnR = 17{,}5\ c. = 9{,}16916\ m.$$

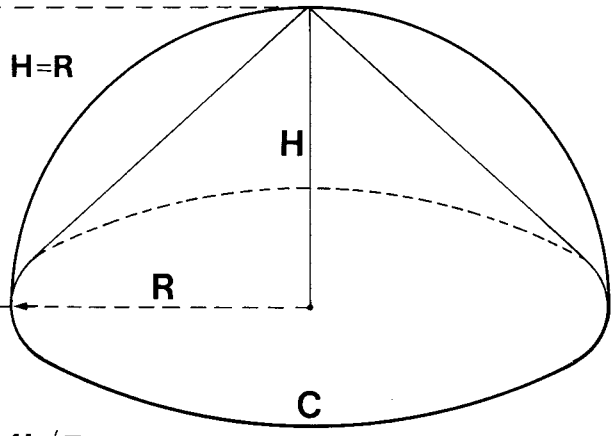


Superf. lateral "Prisma Arquímedes" = S. hemiesfera



232,82115 m = 439,82295 c = 177,7 gnR
(440 cod.)

← Lado base, indicado por zócalo →



$$H = \frac{4L/\pi}{2}$$

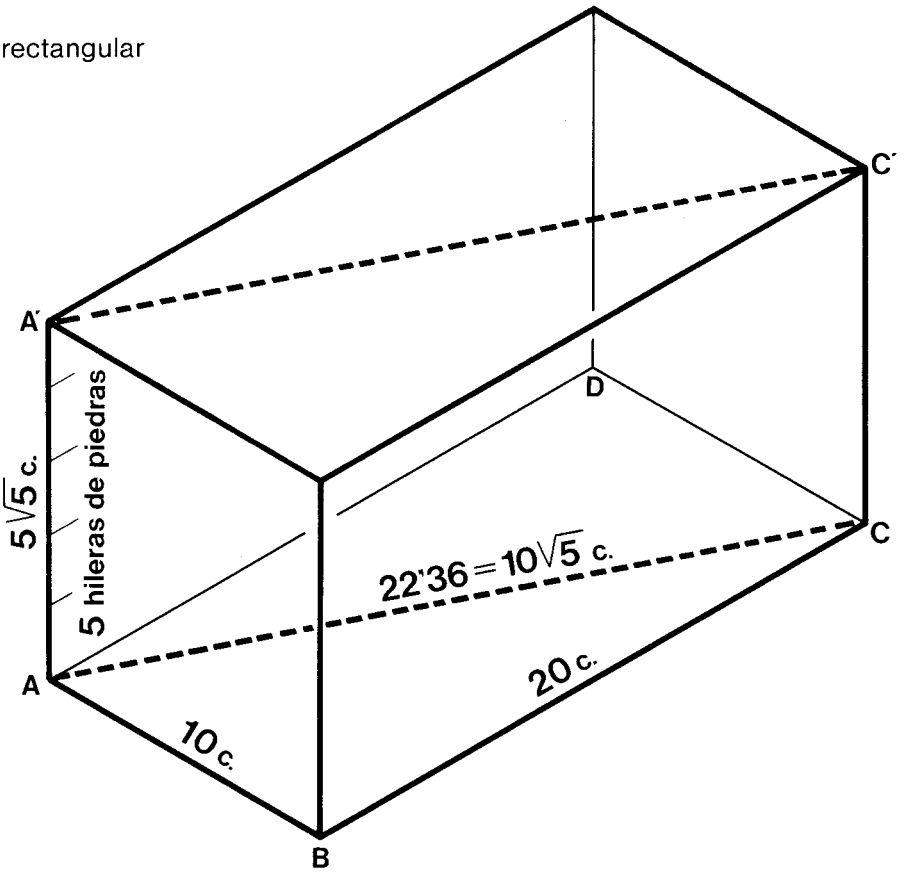
Cono Piramidal inscrito en hemiesfera

AMT

+ info > Anexo 487 a

CAMARA DEL REY ◦ PIRAMIDE DE KEOPS

Paralelepípedo recto de base rectangular (doble cuadrado, ABCD).

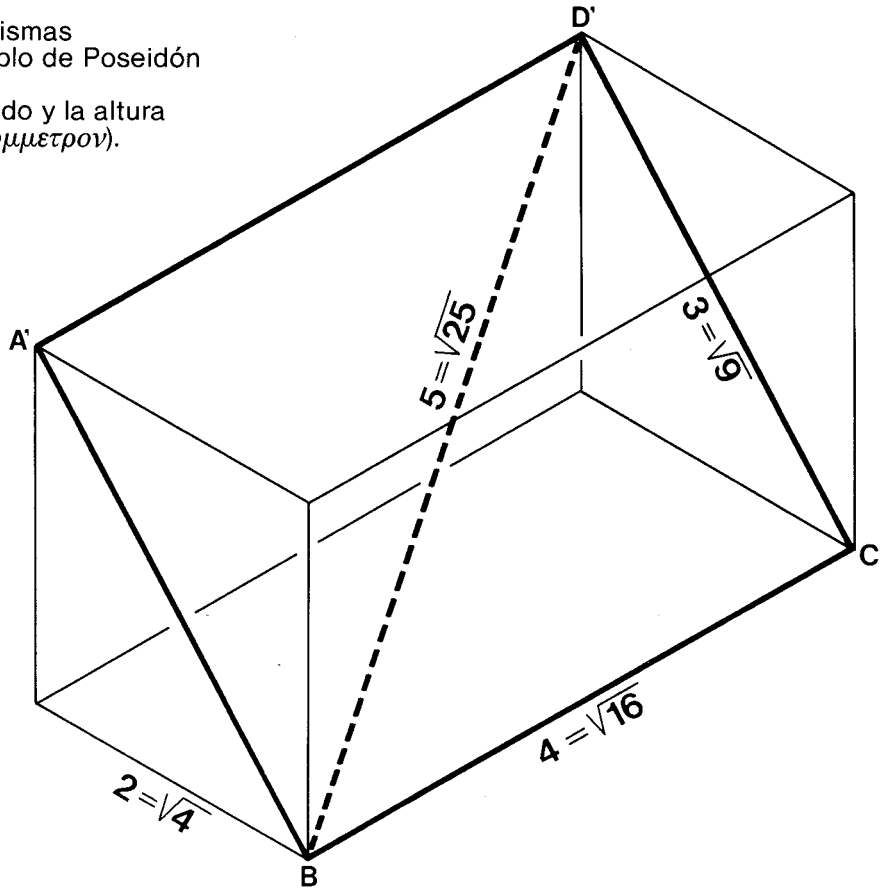


Rectángulo diagonal vertical

La altura de la Cámara Real queda determinada cuando al rectángulo A'ACC" se le hace mantener la misma proporción (1:2) de la Tabla Rectangular y de la base de la Cámara.

$$A'A = \frac{AC}{2}$$

La Cámara del Rey tiene las mismas proporciones que el Gran Templo de Poseidón de la capital de la Atlántida, cuya base era un doble cuadrado y la altura "proporcionada en medida" (*συμμετρον*).



Rectángulo diagonal oblícuo
Módulo de medidas: 5 codos

Está compuesto por dos triángulos pitagóricos, "de Isis" o "de Lugina" de lados 3, 4, 5, y de área 6.

El "rectángulo isíaco" A'BCD' de superficie 12, es equipotente a la "zona zodiacal" de la Tabla Rectangular de 12 gn², que es, la parte menor en relación áurea (φ) con la parte mayor, de esta Tabla Rectangular.

AMT

+ info > Anexo 488 a

TRIANGULO de la MADRE LUGINA Y TABLA RECTANGULAR

Ver páginas: 202 a 215

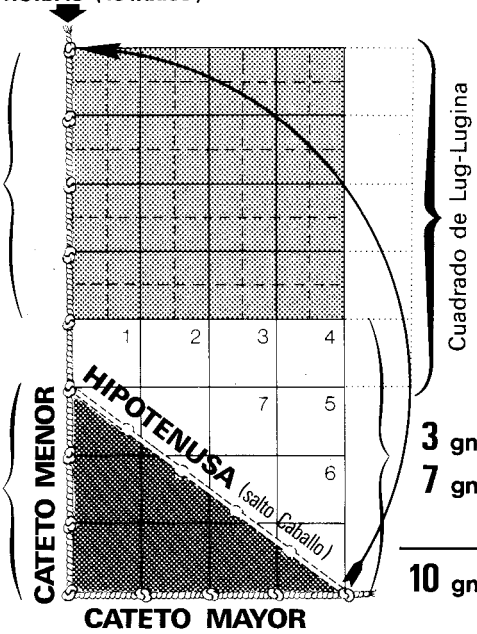
Cuerda de los DRUIDAS (13 nudos)

1 = 16 gn² AJEDREZ de LUGINA (¼ Ajedrez Tres Tablas)

0´375 = 6 gn² Triángulo de LUGINA

1´375 = 22 gn²

Superficie equiv. a las 22 ∀VTIVT



La HIPOTENUSA (cuyo significado griego es «saltar del caballo» «escindirse-separarse del caballo»), es el lado del cuadrado de Lug-Lugina; su nombre significa la operación de «diferenciación-separación de las Dos Naturalezas» contenidas en la Gran Madre Lugina, que más tarde, aparecerán reunidas otra vez en el Gran Lug, Espiritus Mundi y Disolvente Universal.
Hipotenusa, también puede interpretarse como «salto del caballo», así por este «salto», el triángulo de Lugina se convierte en Tabla Rectangular.

3 gn² Partidos-Arquetipic. = 0´4375
7 gn² Enteros-Actuantes = 0´1875

10 gn² = 0´625

Superf. equiv. a las 10 XΠIPVT

Angulo γωνια

PIEDRA ANGULAR PEDRO

PIEDRA (del angulo)

ZMP-Zohar, I, 3a

Tú serás la base de la creación.

Quedad juntas, para que una nutra a la otra.

Tú constituyes el misterio encerrado en mi Nombre.

Superficie del cuadrado de Lug-Lugina 625 qu²

Lluvia de ORO de Ζευς - Δια (doble)
Aqua-fuego disolvente
BELENOS λυγη oscuro λυκη brillo
LUG
MERCURIO
ESCUDERO
SANCHO Πανζα
PAN muy Todo
PAPA = ∞ = 5
Equipotente al Gnomon de 25 quintines

EMPERATRIZ
Nat. Humeda • Volatil
ΓMG = favorecer, estar maduro

las ORUS OSIRIS

Κυβελη = Κοτυς = CIBELES
παππας = (sobrenombre frigio)

Elena
Belisana-Melisana
Danan-Danae-Ana
LUGINA
λύγη oscura
γυνη mujer
Δημητηρ "la muy madre"
PAPISA

La Gran Madre -negra pero hermosa-

γονυ γονη γυνη ∽ λυγη = Oscura (figura)
λυγρός = Triste
ROCIN γυνος ANTE
QUIJO = Raiz del Oro
precisamente = τε
por aquí = τη
TE

Dos Leones de Cibeles
JANO bifronte
las dos Naturalezas de la Madre Lugina

EMPERADOR
Natur. Seca • Fija
ΔGVT = pobre, débil, flaco.
κιχανω = estar atento

CRISOL ATANOR

«Elena halló la Vera Cruz»

M 5
Γ 3
Z 7
4 Δ
2 B

IN HOC SIGNO VINCES

PENTAGONO AUREO EN EL AJEDREZ

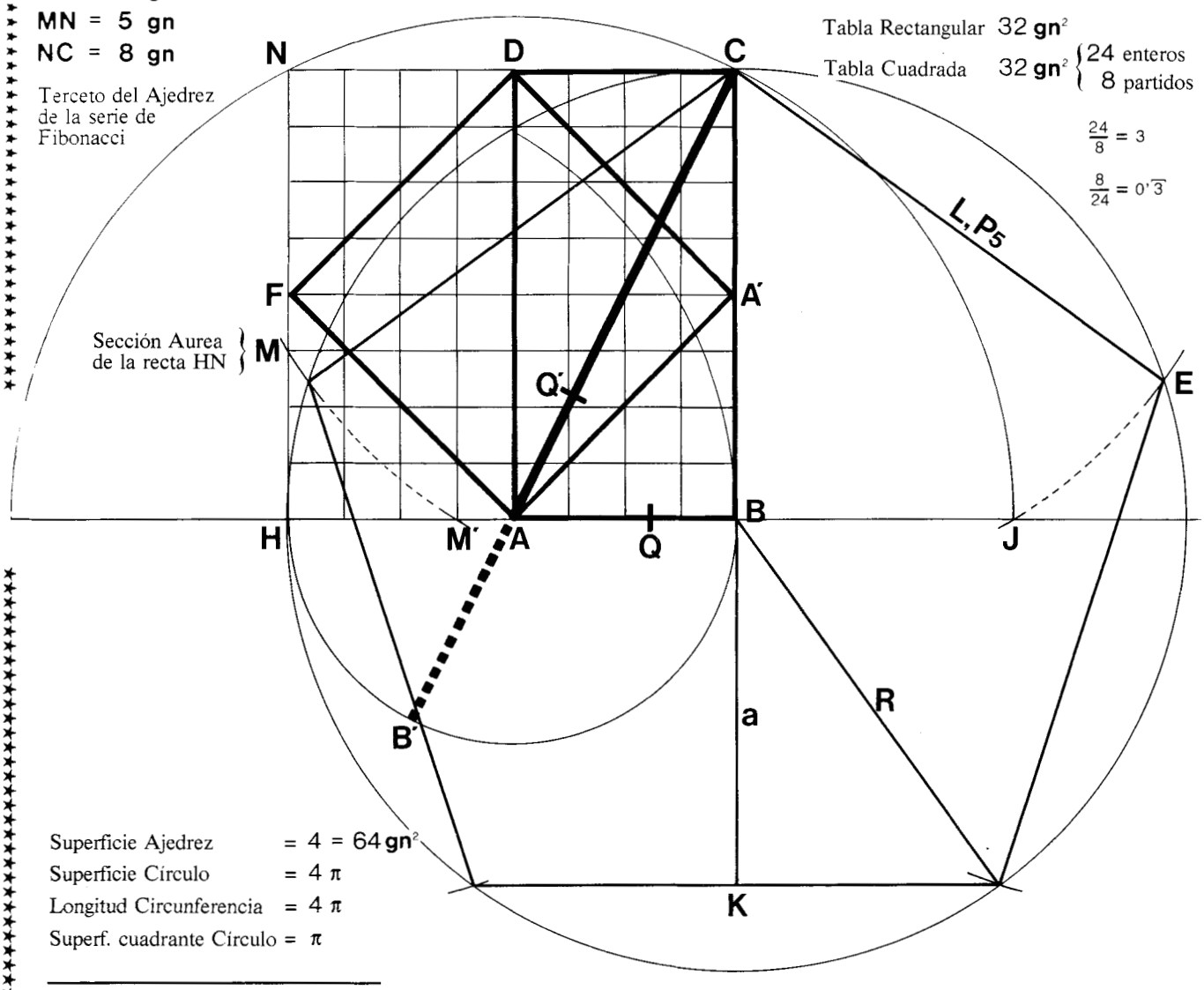
HM = 3 gn
MN = 5 gn
NC = 8 gn

Terceto del Ajedrez de la serie de Fibonacci

Tabla Rectangular 32 gn²
Tabla Cuadrada 32 gn² { 24 enteros, 8 partidos

$\frac{24}{8} = 3$

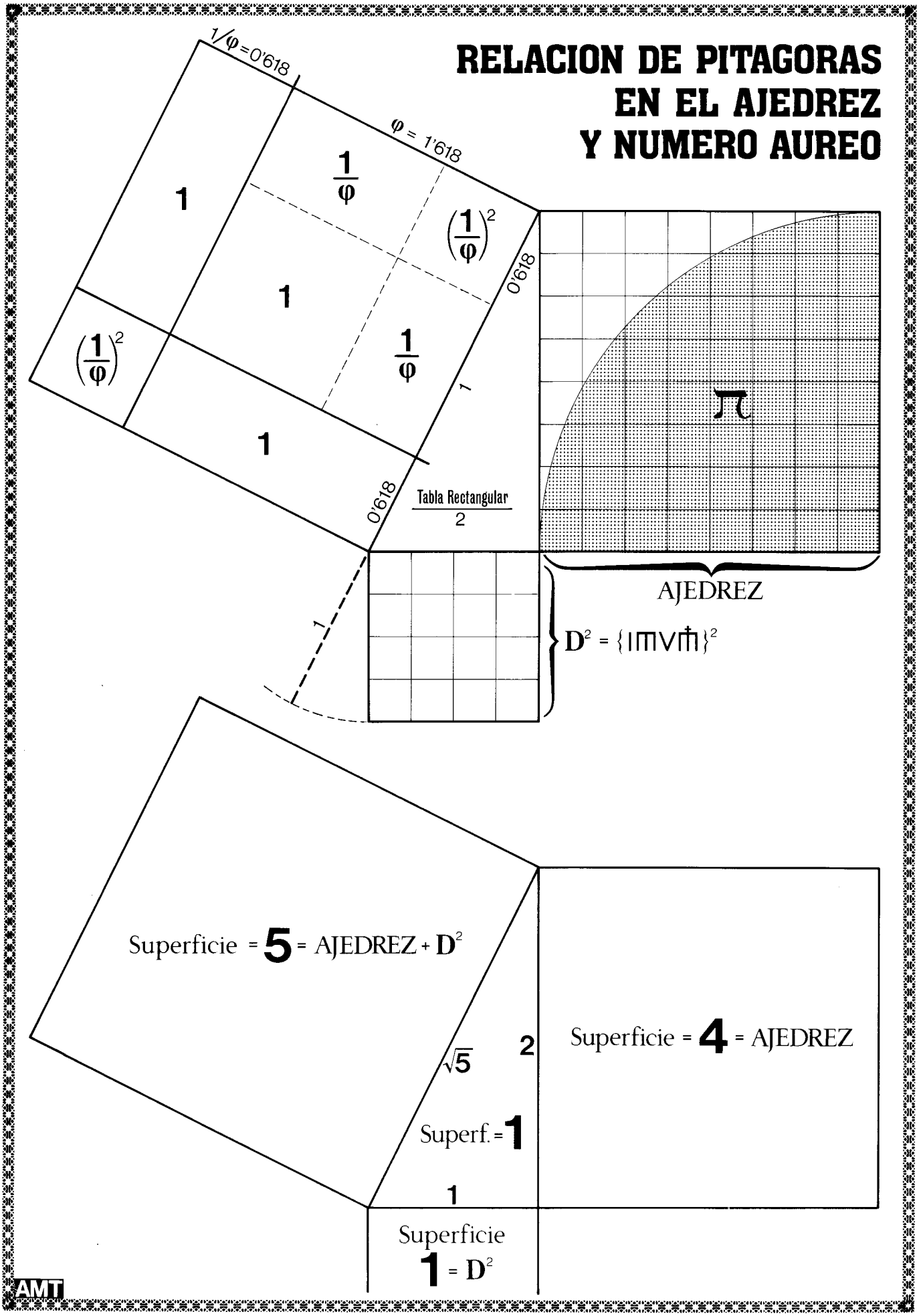
$\frac{8}{24} = 0'\overline{3}$



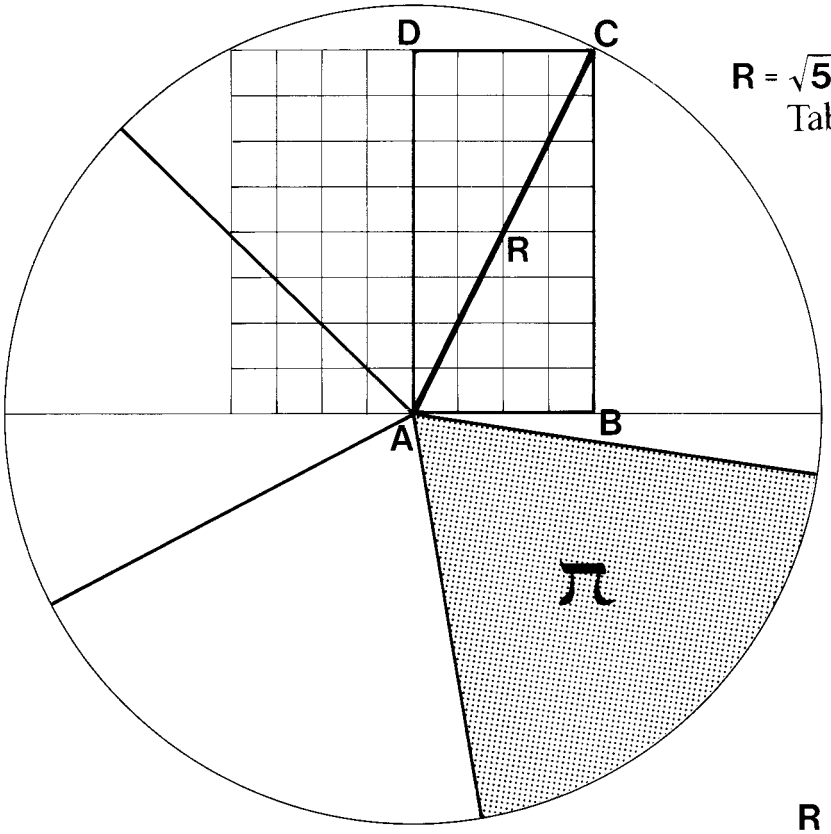
Superficie Ajedrez = 4 = 64 gn²
Superficie Círculo = 4 π
Longitud Circunferencia = 4 π
Superf. cuadrante Círculo = π

Cuadrícula del Ajedrez	=	$\left(\frac{AB}{4}\right)^2$	=	$\frac{1}{16}$	=	0'0625	=	1	gn²
Radio de la Circumferencia / Lado mayor de la Tabla Rectangular	=	BC	=	R	=	2	=	8	gn
Lado menor de la Tabla Rectangular	=	AB	=	R/2	=	1	=	4	gn
Diagonal de la Tabla Rectangular	=	AC	=	AJ	=	$\sqrt{5}$	=	2'2.36	
Diagonal + Lado menor	=	B'C	=	HJ	=	$\sqrt{5}+1$	=	3'2.36	
ΧΠΡΠ ΜΖΠΒ = φ / Número Aureo = Divina Proporción		$\frac{B'C}{2}$ =	CQ' / Q'B'	= JQ / QH	=	$\frac{\sqrt{5}+1}{2}$	=	6'4.72 / 32'36	gn / qu
Apotema del Pentágono = Nº Aureo	=	BK	=	a	= B'Q'	$\sqrt{5}+1/2$	=	1'6.18	= φ
Lado real del Pentágono = L,P5	=	CE	=	CJ	=	$2\sqrt{R^2-a^2}$	=	2'351	
Lado del Pentágono, según el Ajedrez	=	CM	=	$\sqrt{(CN)^2+(MN)^2}$	=	$\sqrt{5'5.625}$	=	2'358	
Diferencia entre el lado CM, y el real CE	=	7 milésimas	{ Nº de Oro del Ajedrez 1'625 / Nº de Oro real - 1'618 }				=	0'007	

AMT



Las Tres Tablas del Grial: redonda, cuadrada y rectangular



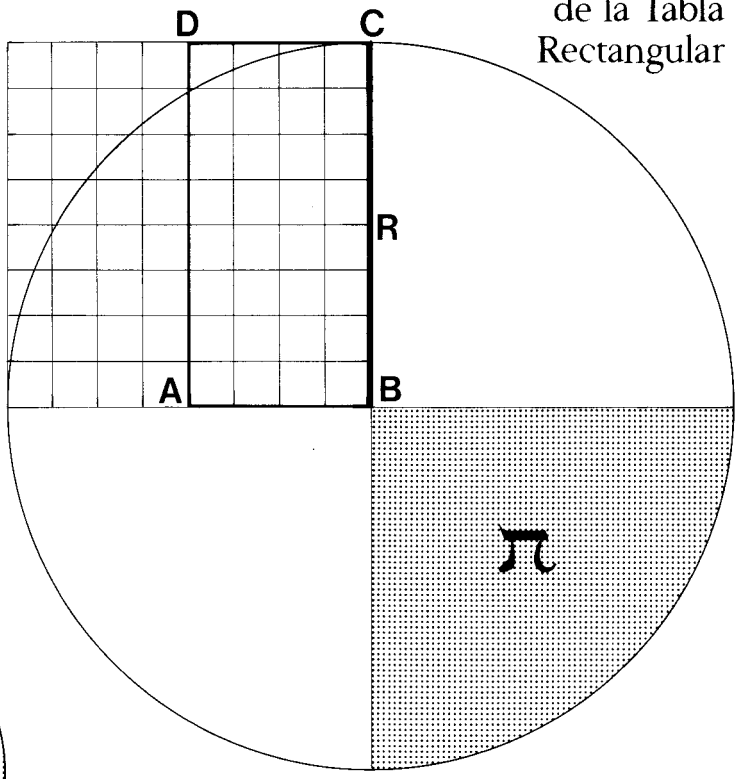
R = $\sqrt{5}$ = Diagonal de la Tabla Rectangular

Círculo de radio **AC** = **5** π

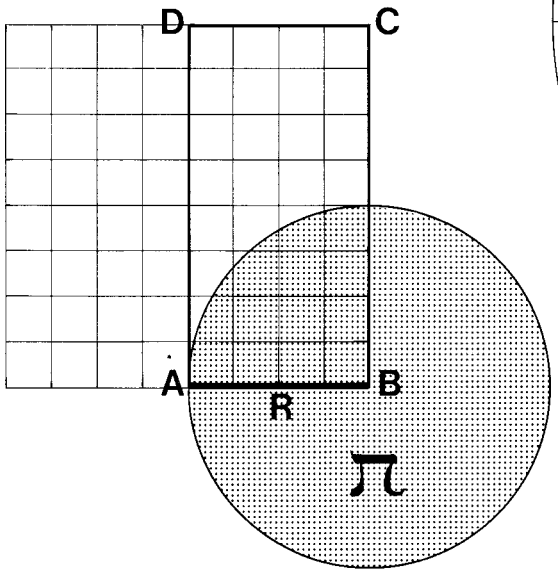
« « « **BC** = **4** π

« « « **AB** = **1** π

R = **2** = Lado Mayor de la Tabla Rectangular

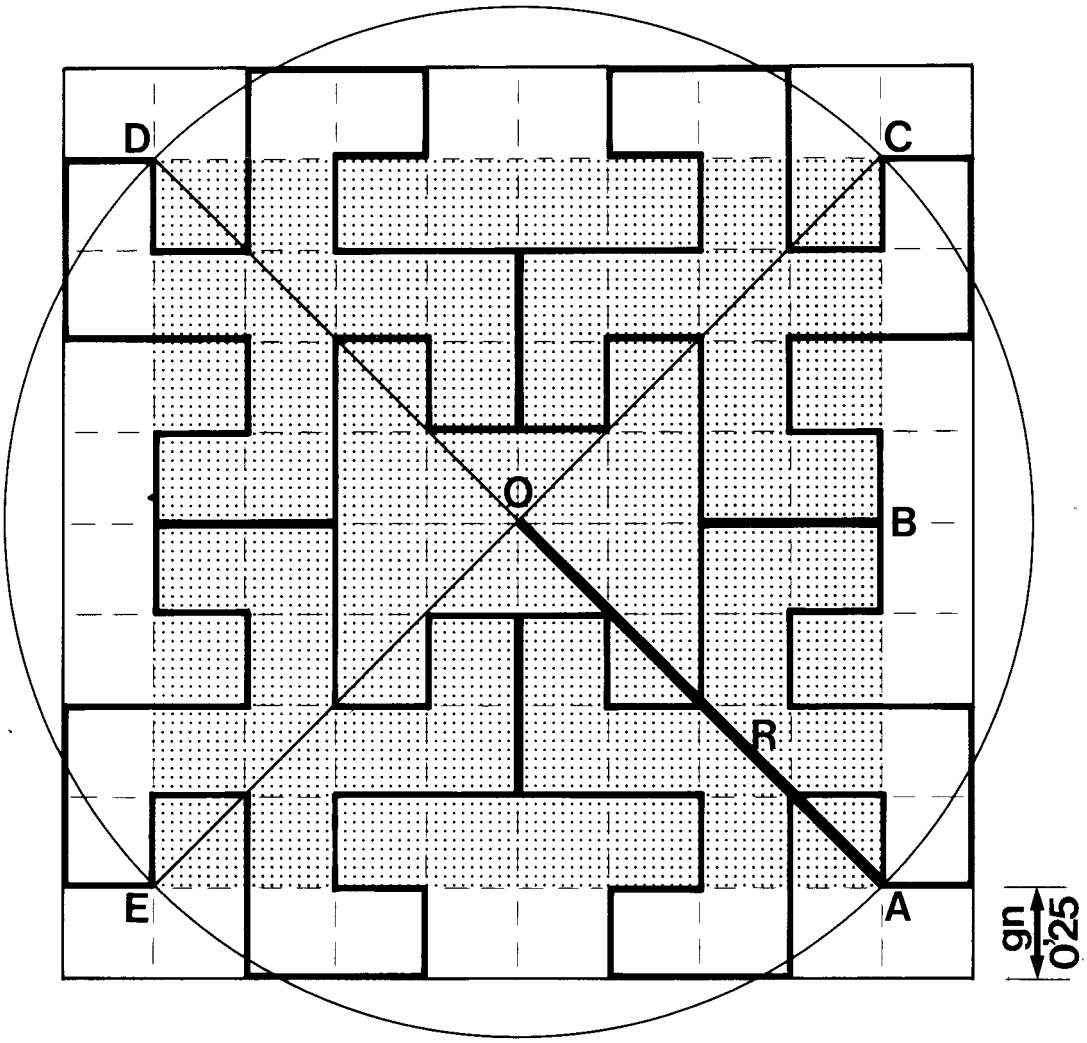


R = **1** = Lado Menor de la Tabla Rectangular



MϴKVT = ESFERA DE LOS 4 ELEMENTOS
AJEDREZ inscrito en el Círculo

La cuadratura del circulo de MϴKVT origina el AJEDREZ y el $\dot{\pi}$ característico con el que armonizar lo 'recto' y lo 'curvo'.



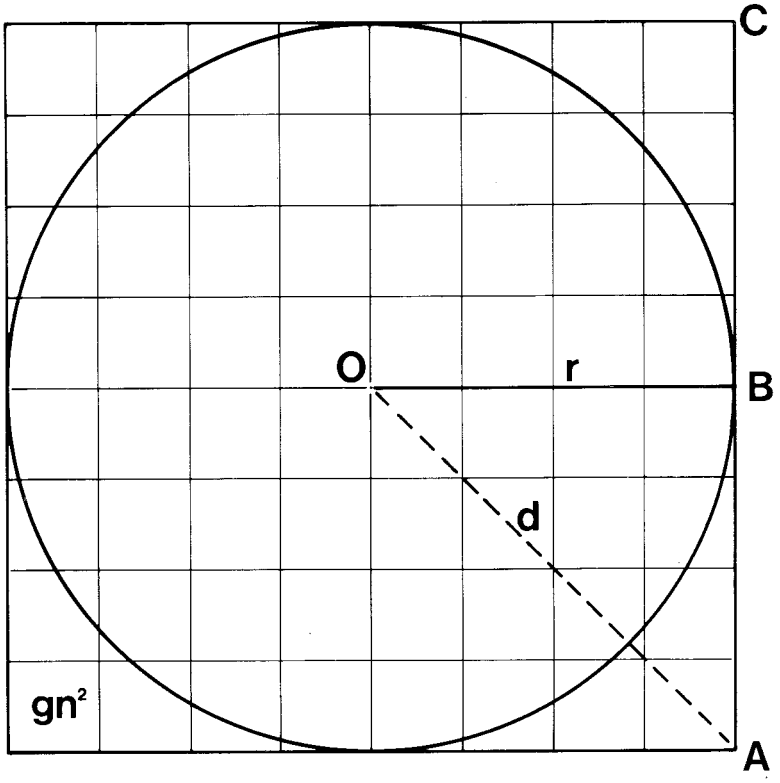
Los 4 Elementos/Svasticas según Pedro Astete

Svasticas, 52 gn^2 + Rota, 12 gn^2 = 64 gn^2 = AJEDREZ = Cuadrado, ACDE
"Atmósfera" periférica, 36 gn^2 = Ultima capa de gn^2

Módulo, AB	= 4 gn	= 1	
Radio = R = AO	= 4 gn $\sqrt{2}$	= $\sqrt{2}$ = d, del circ. inscrito en Ajedrez	
Lado AJEDREZ = AC	= 8 gn	= 2	
Area círculo	= $R^2 \pi$	= 2π = 6'28...	= 100'531 gn^2
» cuadrado MϴKVT -dg→ 10	= $(10\,gn)^2$	= $2\dot{\pi}$ = 6'25	= 100 gn^2 = $2\frac{1}{0'32}$
» gnomon	= gn^2	= $2\dot{\pi}/100$ = 0'0625	
» AJEDREZ	= $(AC)^2$	= 4	
» esfera (R=AO)	= $4\pi R^2$	= 8π	
Perímetro AJEDREZ	= 4 (AC)	= 8	
» cuadrado MϴKVT	= 4 (10 gn)	= 10	

AMT

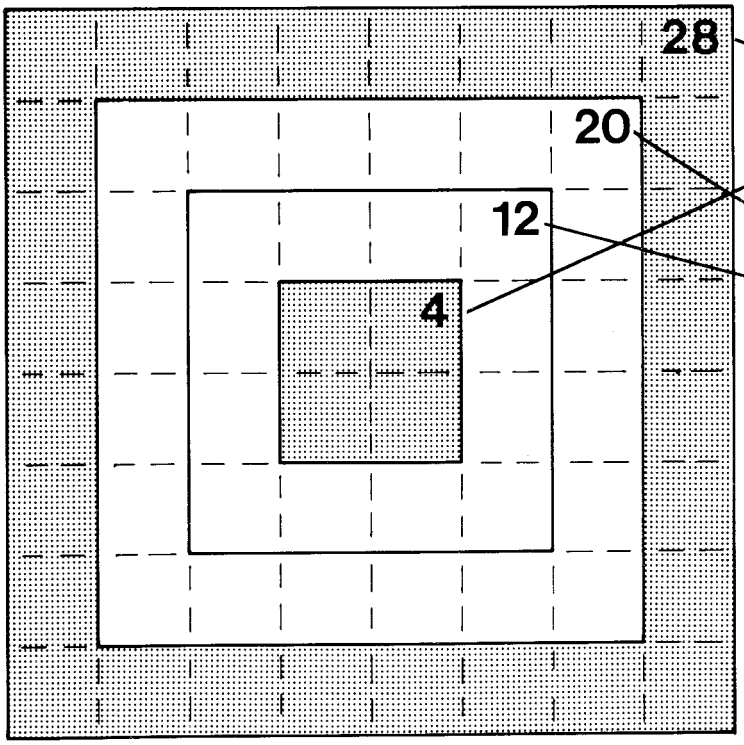
Círculo inscrito en el AJEDREZ



d = R, del Ajedrez inscrito en círculo

r = BO = AB = 1
d = AO = $=\sqrt{2}$
Lado AC = 2(BO) = 2
Area círculo = π
» AJEDREZ = 4
» esfera (r=BO) = 4π
Perímetro Circunf. = 2π

gn² blancos y negros del AJEDREZ

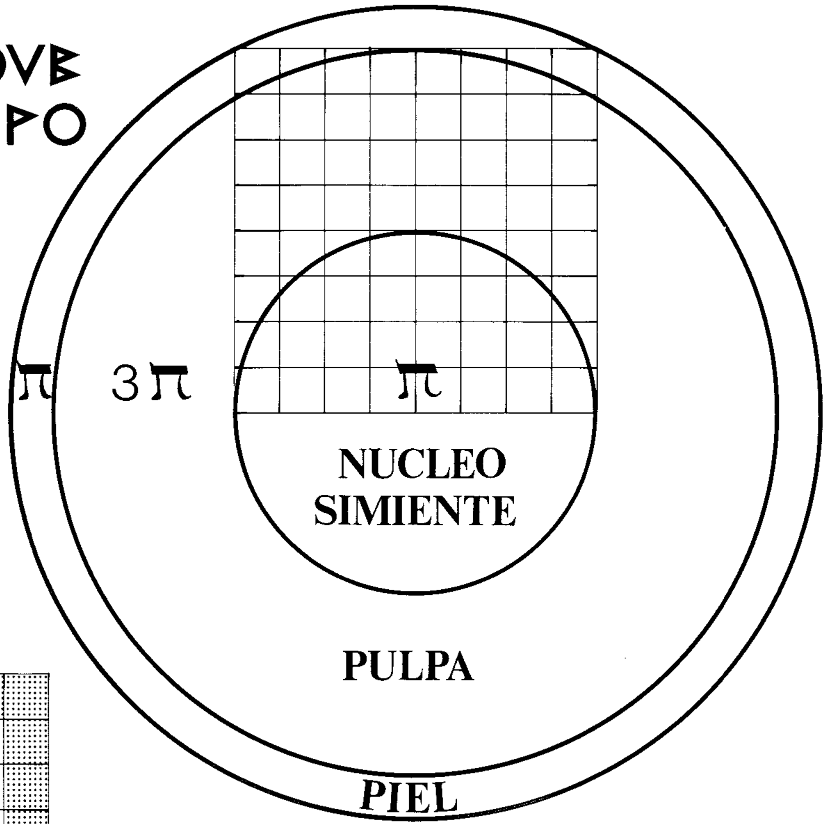


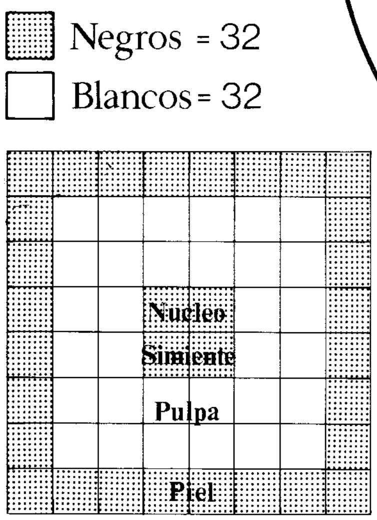
$$32 \left\{ \frac{28}{4} = 7 \right.$$

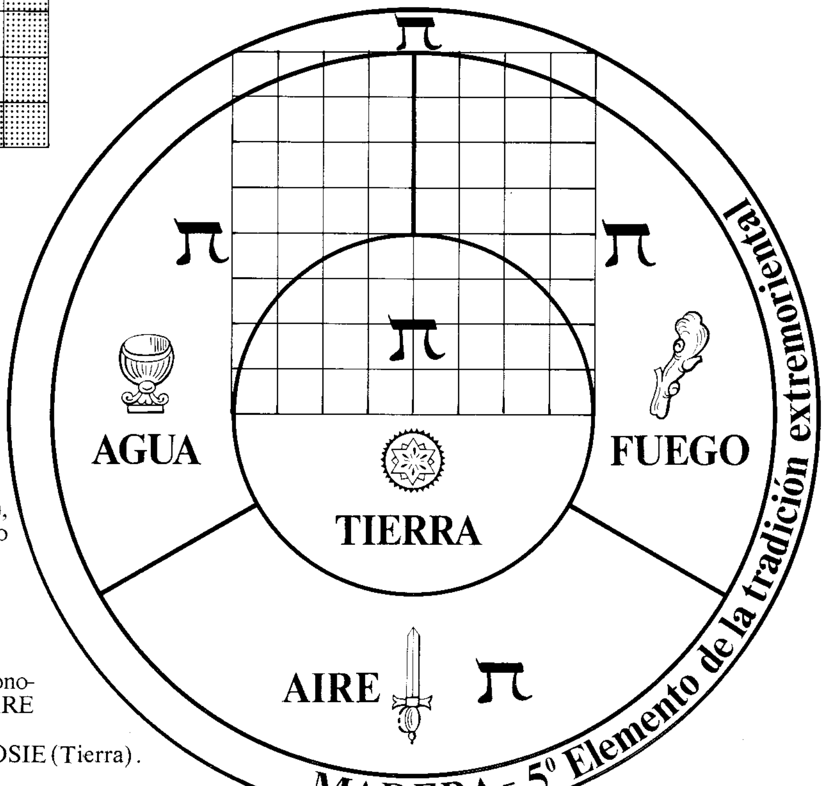
$$32 \left\{ \frac{20}{12} = \varphi \right.$$

La semilla y la piel, negras y duras, delimitan la pulpa blanda y blanca que es "nuestro alimento", constituído por dos partes que están en relación áurea, la una (12 gn²) más central, espesa, material, que la otra (20 gn²).

LA FRUTA DEL BIEN Y DEL MAL





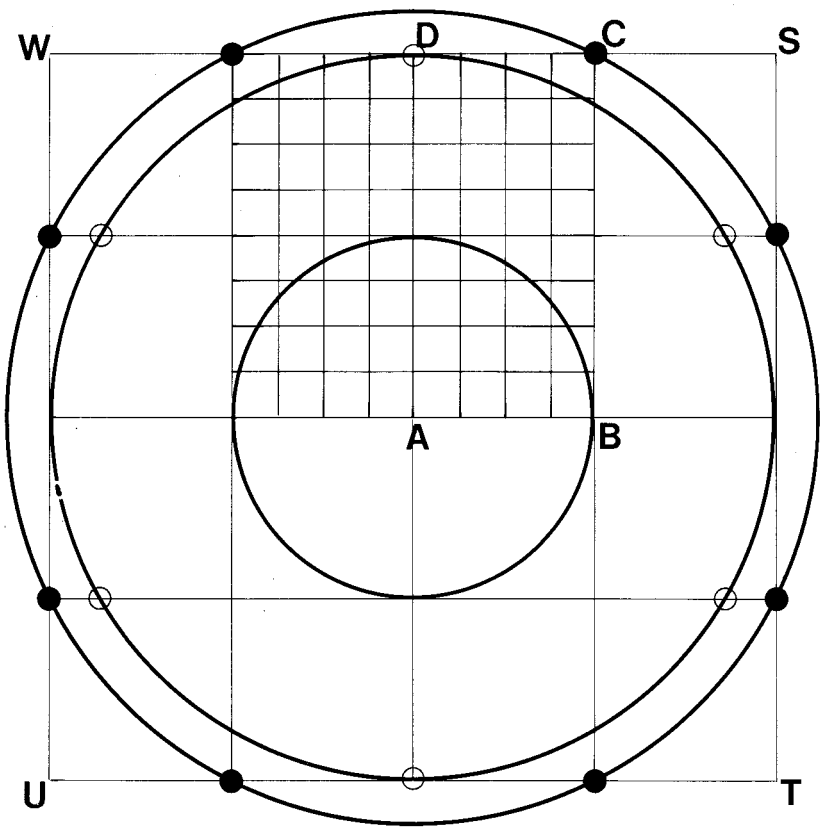


Los 5 Elementos antes de activar al Pantocrator.

El 5º elemento que la tradición extremoriental asimila al akasha o éter, es la piel que envuelve a los otros cuatro (pulpa y semilla), en analogía con el espacio etérico que los circunda.

Representación: "ad intra" o concentrativa.

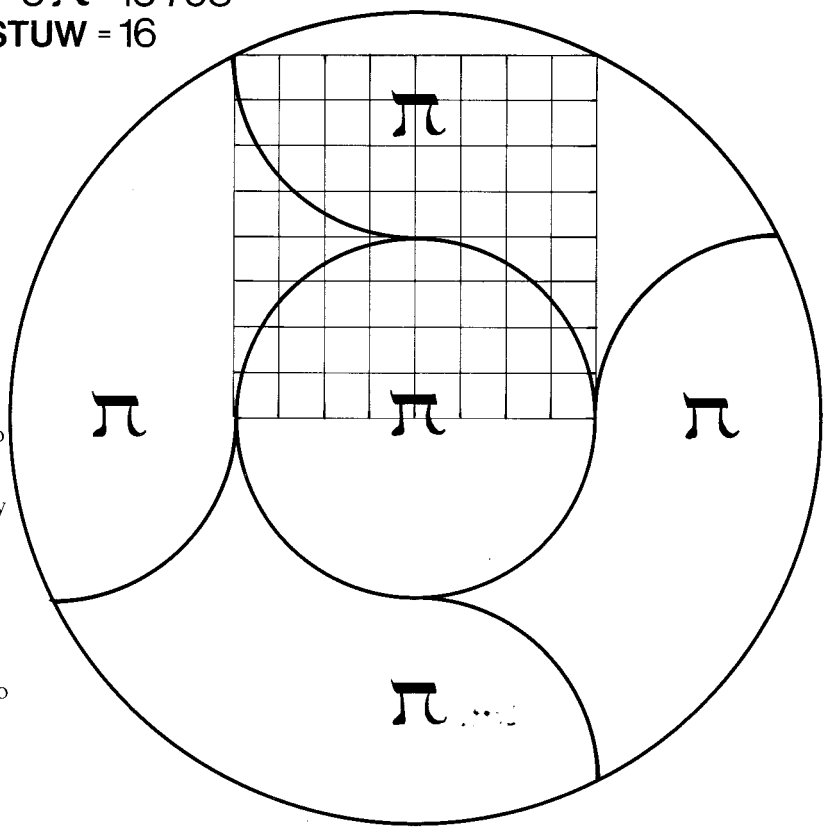
Desde el exterior sutil (plano anímico-creativo, BRIAE), desconocido e inactivado, la Luz de ITsIRE se concentra hacia el centro espesándose y coagulándose en OSIE (Tierra).



○ División sexagesimal de la circunferencia. Puntos comunes a la circunferencia de radio **AD** y área 4π y a la rejilla de 16 cuadrados delimitada por **STUW**.

● Aproximación a la cuadratura del círculo:

Círculo de radio **AC** = 5π = 15'708
Superf. cuadrado = **STUW** = 16
Con un π = 3'2
la superficie del círculo es = 16



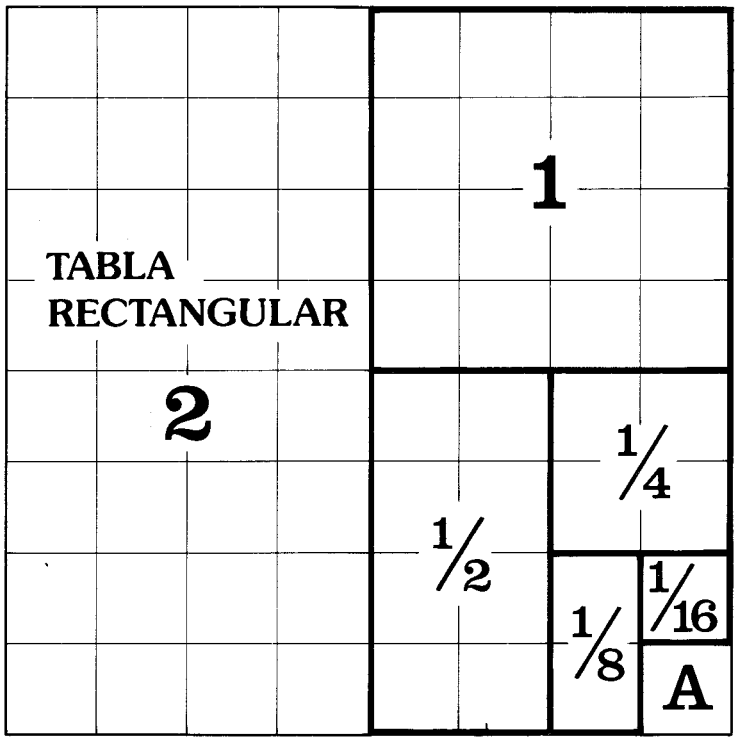
Los 5 Elementos del PANTOCRATOR

El Ego anímico o crístico, como centro coordinador de los Cuatro Elementos periféricos; que en terminología de C. G. Jung son: ánima, sombra, ego psicológico y personalidad.

Representación: "ad extra" o expansiva

Desde el interior sutil (plano anímico-creativo, BRIAE), hecho consciente y activado, la Luz se expande hacia el exterior espesándose coordinadamente.

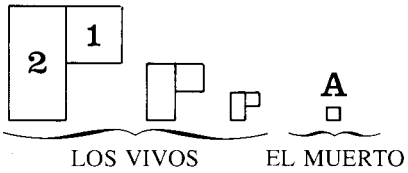
AJEDREZ = 4 = 64 gn² ✻ ΑΣΦΥΦΠ -dg→ 8



En la división de la Unidad de Superficie por la serie negativa de las potencias de 2 (2^{-n}), queda siempre un resto A que hace que las divisiones puedan prolongarse al infinito.

Este punto fijo e inamovible (A), a la vez que inalcanzable, es el "muerto"; todas las divisiones por 2^{-n} son móviles y están "vivas".

El modelo suficiente y completo del mecanismo se desarrolla en el AJEDREZ y tiene 4 pasos, 3 pasos formalmente equipotentes y un cuarto paso (casilla del Ajedrez) de la forma: A = 1/32 + 1/64 + A'



$$\frac{A}{2} = \frac{1}{32} = \frac{\pi}{100}$$

FORMULA EN UN DOCUMENTO DE UMMO:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \frac{1}{16} + A = 15 \text{ vivos} + 1 \text{ muerto} = 1$$

$$\frac{A}{0'02} = \pi = \frac{1}{0'32}$$

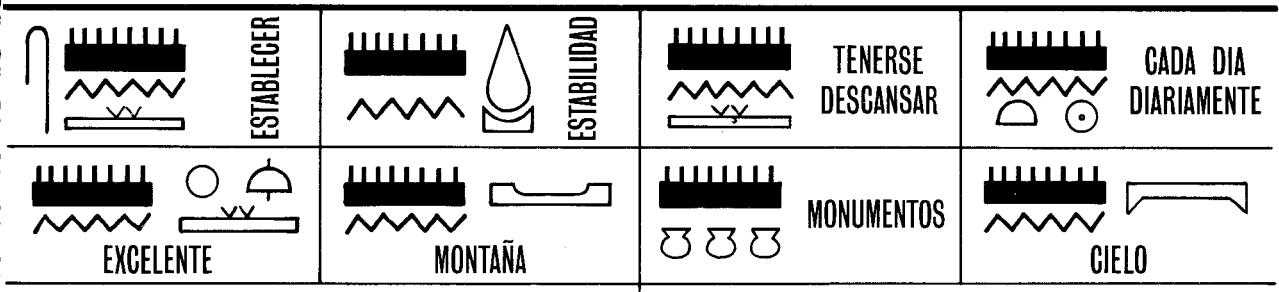
Pi propio para las relaciones de las Tres Tablas.

mn

Geroglífico egipcio: Damas-Ajedrez

Campo estable-durable donde se desarrolla el juego-acción.

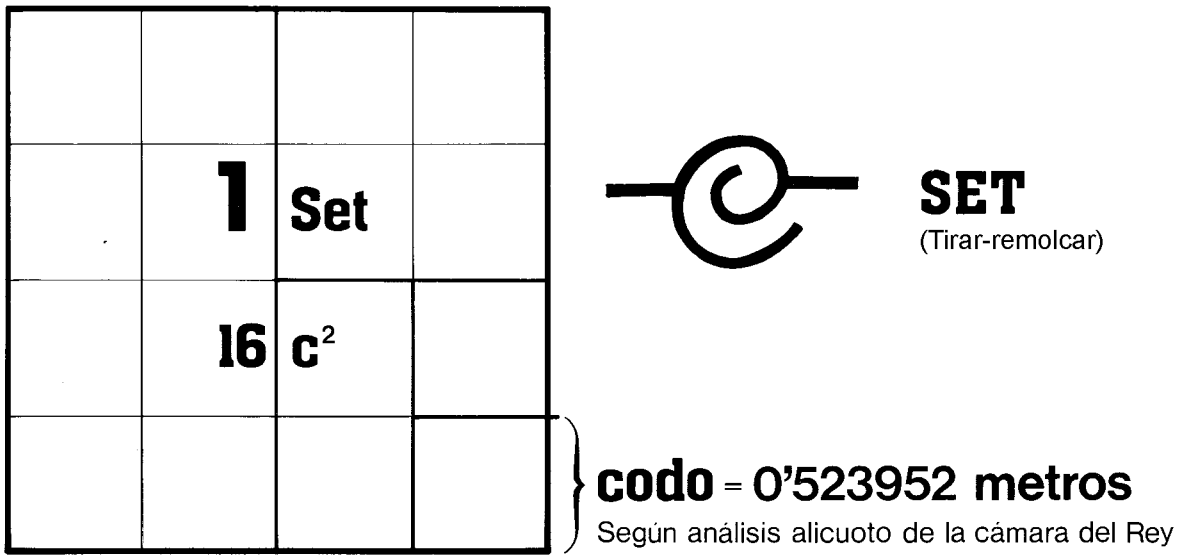
Significado ideológico: Permanecer. Durar
Lugar. Establecer. Descansar.

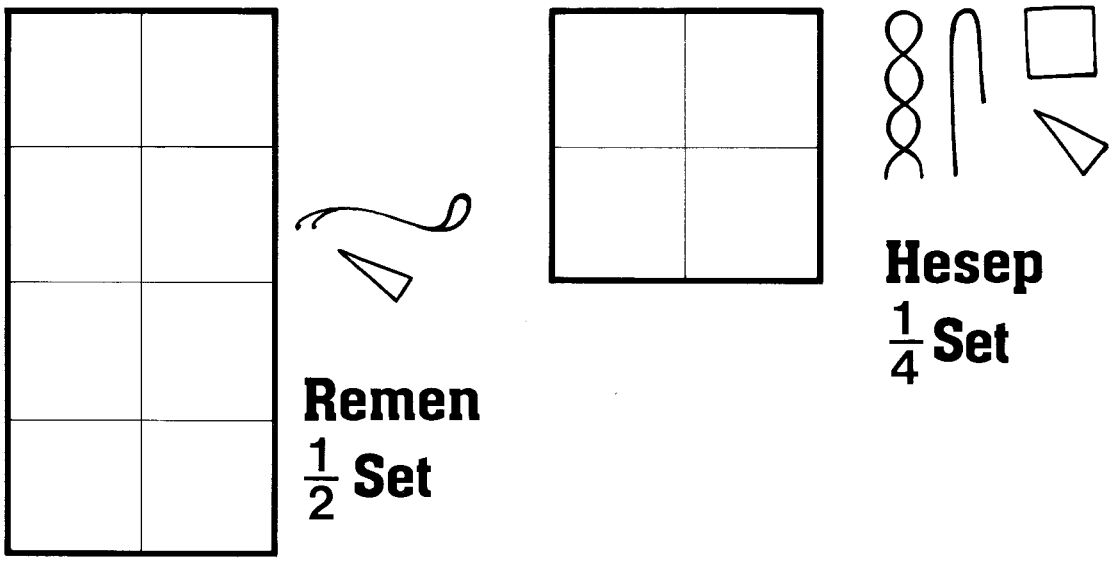


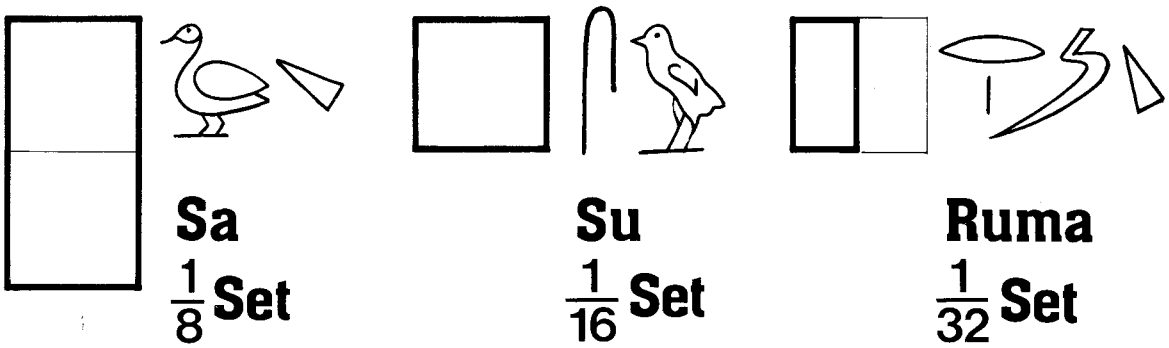
AMEN El dios Amón (Atum-Khefer). El KTR de la Qabalah, la primera Sefirah, el total-completo, origen estable-durable de toda la emanación sefirótica.

MENA Primer faraón histórico, fundador de la 1ª Dinastia, el que estableció la institución faraónica en Egipto y fundó la ciudad de Menfis o Mennefer "Lugar del bien".

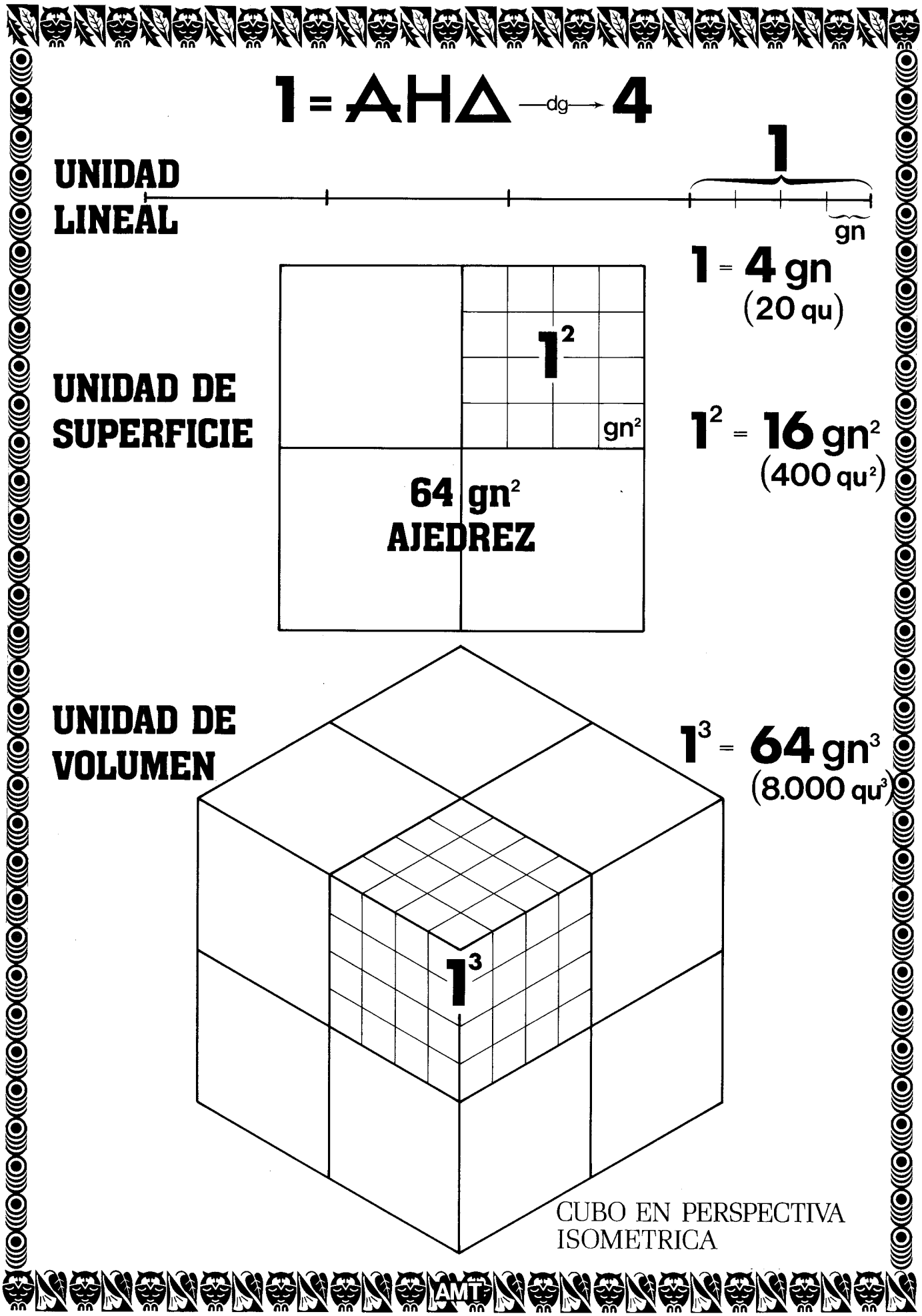
UNIDAD DE SUPERFICIE EGIPCIA

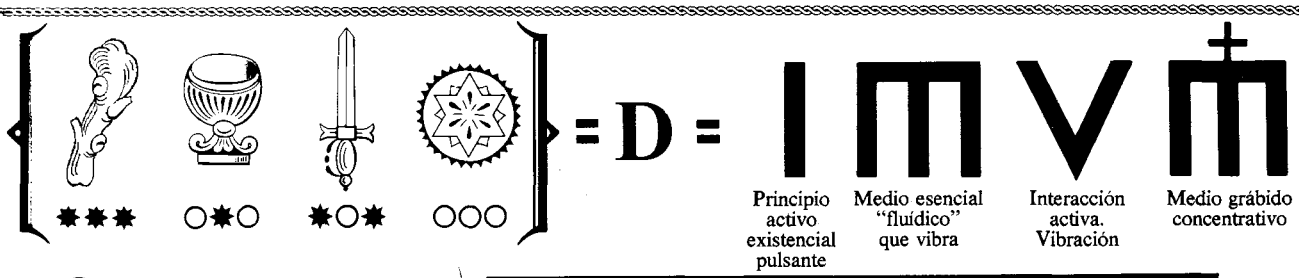




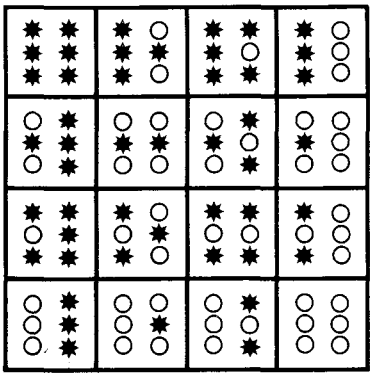


AMT

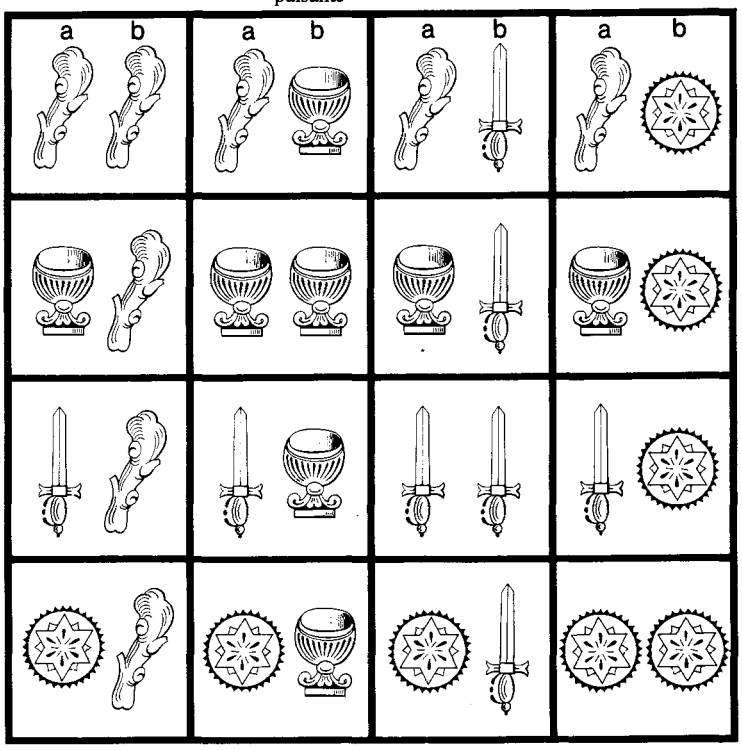

1 = AHΔ —dg→ 4
UNIDAD LINEAL
1
gn
1 = 4 gn
(20 qu)
UNIDAD DE SUPERFICIE
1²
gn²
1² = 16 gn²
(400 qu²)
64 gn²
AJEDREZ
UNIDAD DE VOLUMEN
1³ = 64 gn³
(8.000 qu³)
1³
CUBO EN PERSPECTIVA ISOMETRICA
AMT



Conjunto de Pares o Producto Cartesiano del conjunto D. $D \times D = D^2$



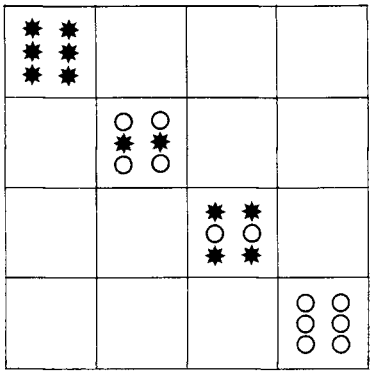
Parametros de valor



16 Pares Ordenados que tienen 2 "puntos de vista", el de la 1ª entidad (a) y el de la 2ª entidad (b) del elemento par.

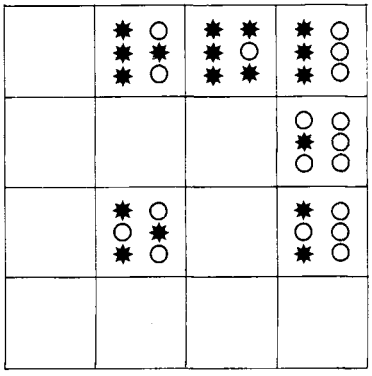
1/2 Tabla Rectangular ✱ Miniajedrez

4 pares ***Tao*** 12✱ y 12○



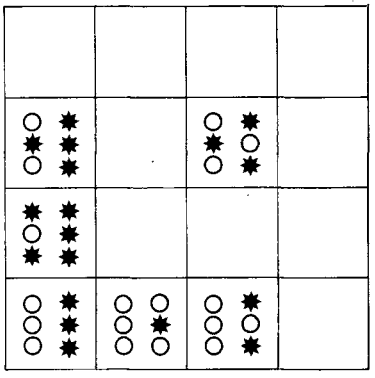
$\{x|x\ (a=b)\} \subset D^2$

6 pares ***Yang*** 18✱ y 18○



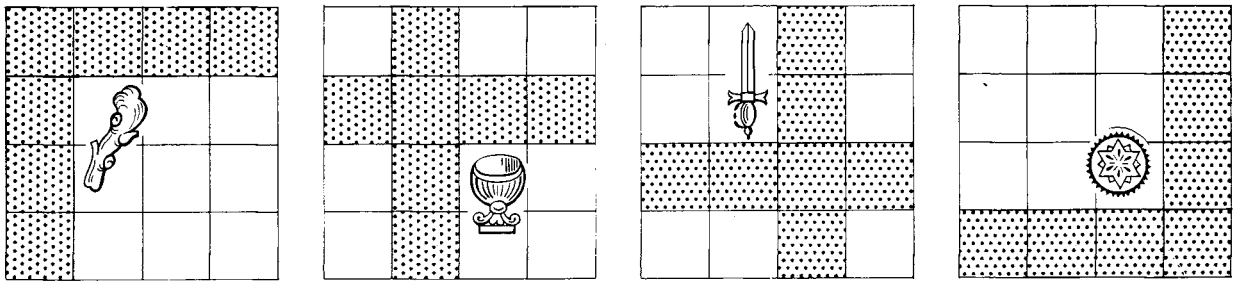
$\{x|x\ (a>b)\} \subset D^2$

6 pares ***Yin*** 18✱ y 18○



$\{x|x\ (a<b)\} \subset D^2$

7



$\{x|x\ (\mathrm{I},b) \vee (a,\mathrm{I})\}$ $\{x|x\ (\mathrm{Y},b) \vee (a,\mathrm{Y})\}$ $\{x|x\ (\mathrm{I},b) \vee (a,\mathrm{I})\}$ $\{x|x\ (\oplus b) \vee (a,\oplus)\}$

AMT

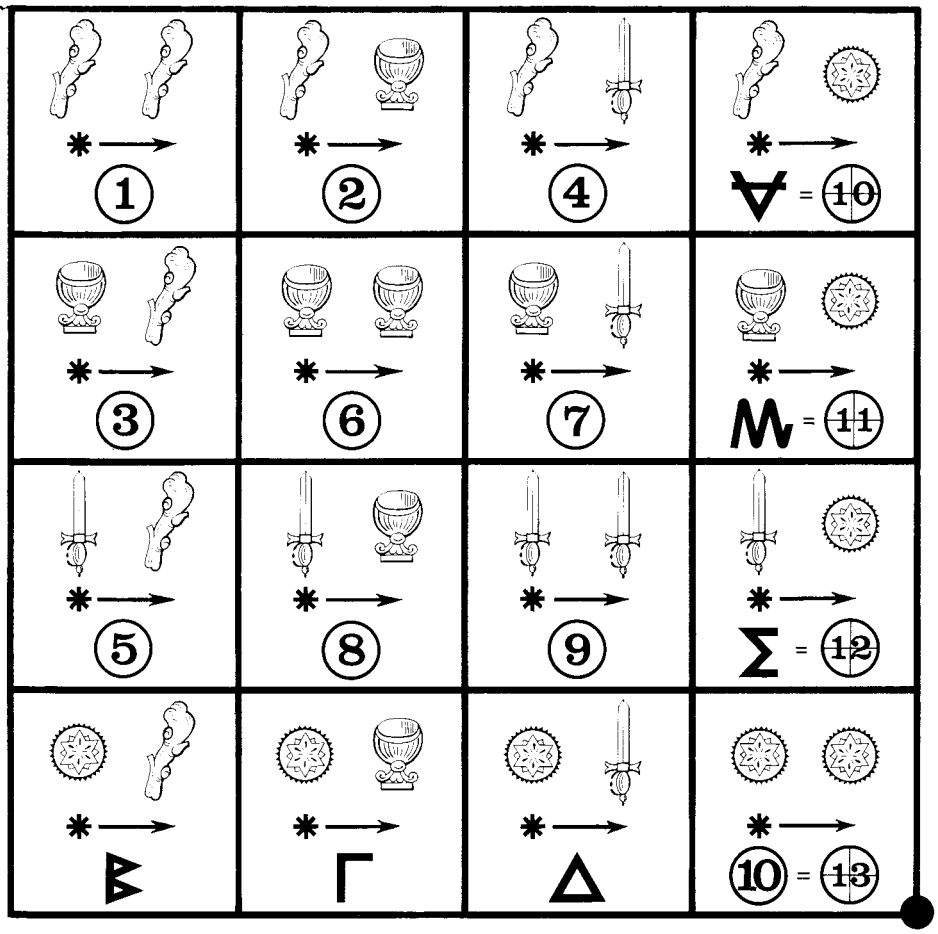
Los 32 Senderos en la Tabla Rectangular

+ info > Anexo 500 a

Los 32 Senderos de Sabiduria, sobre los dos aspectos del Conjunto de Pares D^2, o producto cartesiano de D.

$\{x|x \in (a,b)_a\}$

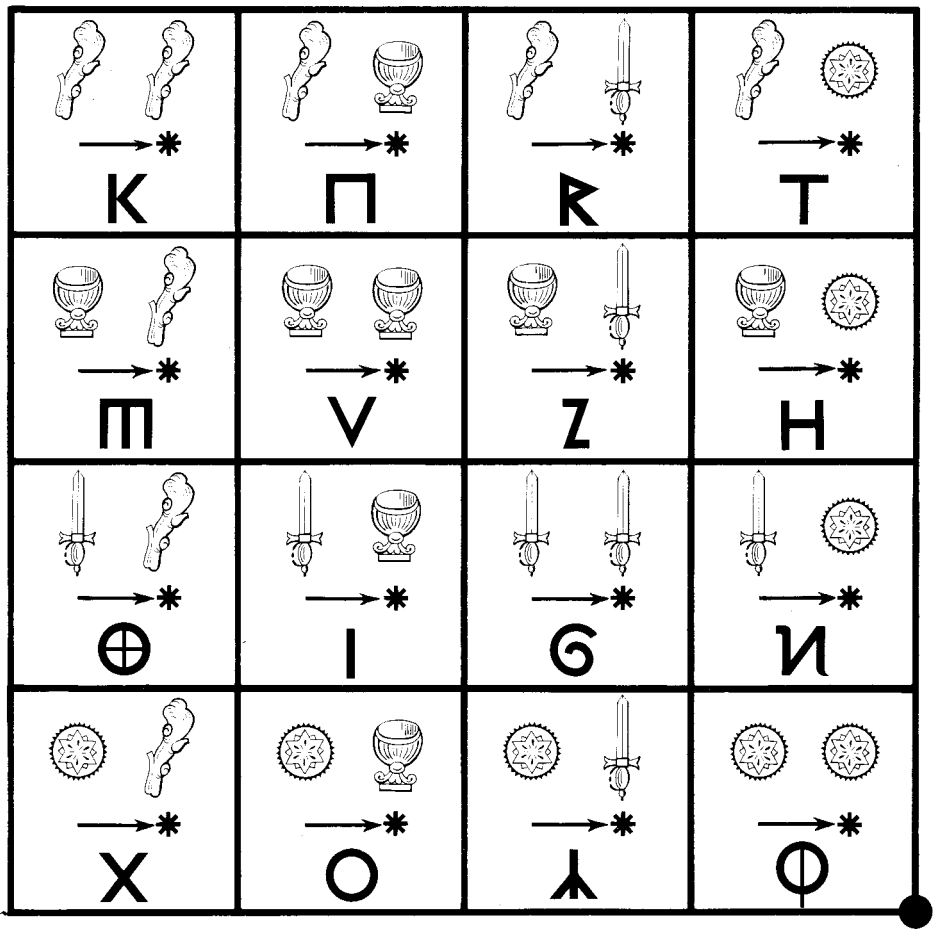
salida
expansión
punto de vista dador ✱



$2D^2 = 32S$ = 10 ХЛІРVТ + 22 AVTIVT

AMT

"16 pertenecen al mundo superior y 16 al inferior"
Kitbe ha-Ramban, I, pág. 134



$\{x|x \in (a,b)_b\}$

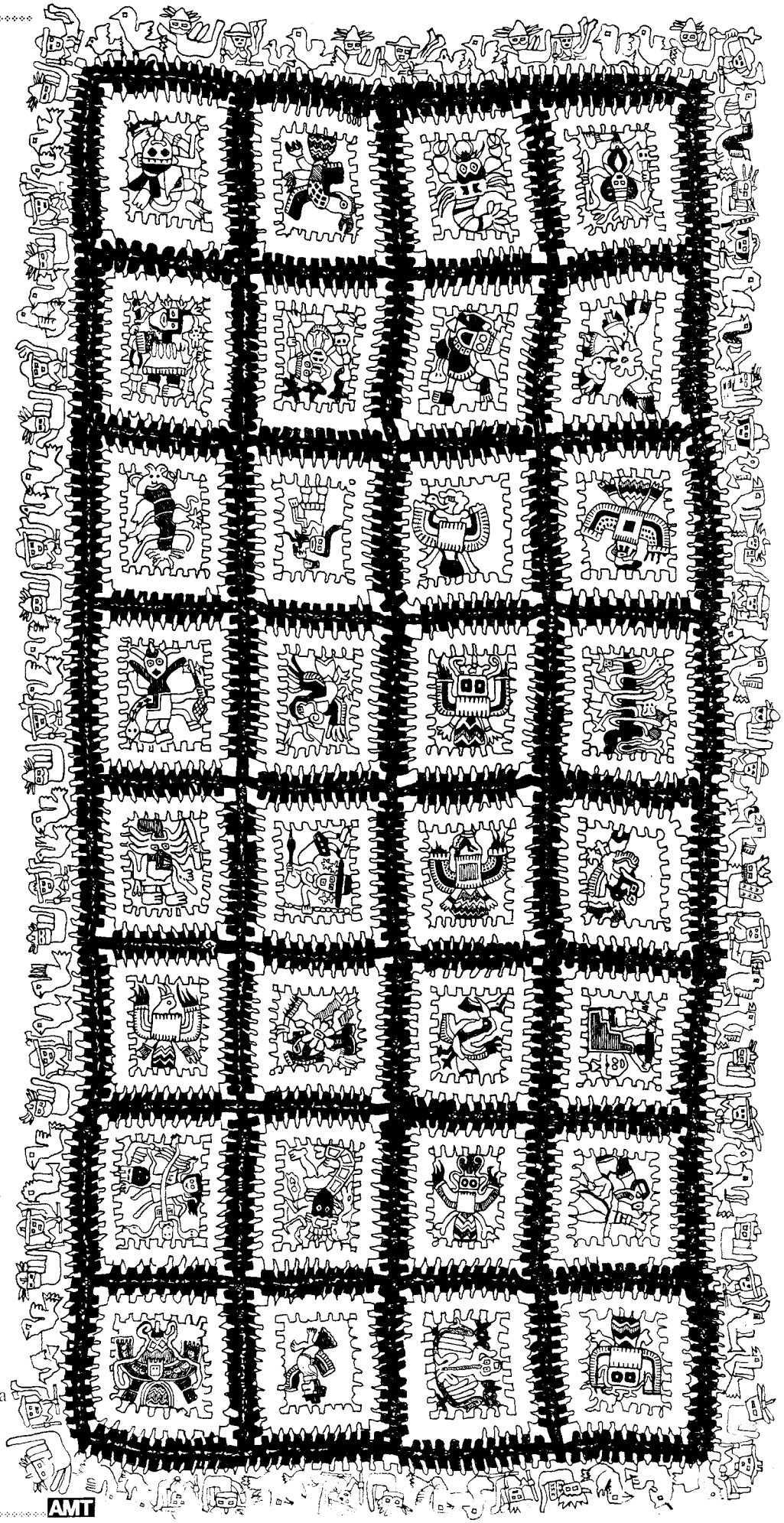
llegada
absorción
punto de vista receptor ✱

Tabla Rectangular

32 Senderos de Sabiduria

32 «Dioses»

o esquemas-fórmulas simbolicas, que representan a 32 elementos, síntesis de lo sobrenatural.



Sudario ceremonial, estilo de la necrópolis de la península de Paracas (Perú).
Tamaño: 52 x 104 cm.

Museo etnográfico, Göteborg (Suecia)

«debe ser considerado como una síntesis del mundo sobrenatural tal como lo concebían los tejedores de Paracas hace unos 2.000 años.» (S.K. Lothrop)

+ info > Anexos 502 a, 502 b

32 SENDEROS DE SABIDURIA EN LA TABLA RECTANGULAR

1'6

1'25 = A

A

Los «20 días» (13+7) descritos en el «Chilam Balam de Chumayel» de las civilizaciones centroamericanas precolombinas.

Tonalpohualli, Azteca.

Tzolkin, Maya.

$$\frac{A}{B} = \frac{A+B}{A}$$

PUNTO ÁUREO (Valor = 1'6 ⇒ φ)

VER PARADOJA DE LEWIS CARROL EN EL AJEDREZ

B

Rectángulo de la Madre Lugina.

Los «12 personajes misteriosos» que se sientan alrededor de la Tabla Redonda

		Texto Sefer Yetzirah, 1, 2	Valor superficie
9	Sefirot (enéada)		0'5625 } 0'625 dg → (13) 4
1	Sefirah (caído)		0'0625
3	«Letras» Madres	Siete Palabras: ΣΘΣ ΑΜΝΤ	0'1875
7	" Dobles	VΣΒΟ ΚΠVΘVT	0'4375 } 1'375 dg → (16) 7
12	" Simples	VΣTIM OΣRM ΠΣVΘVT	0'75
32	Senderos	dg → (16) 7	2'0000

AMT

LA RAZON AUREA DELIMITA LA CASILLA DEL AJEDREZ Y LA POSICION SEFIROTICA EN LA TABLA RECTANGULAR

Q = Centro áureo
O = Centro geométrico

QO = diagonal del gn^2

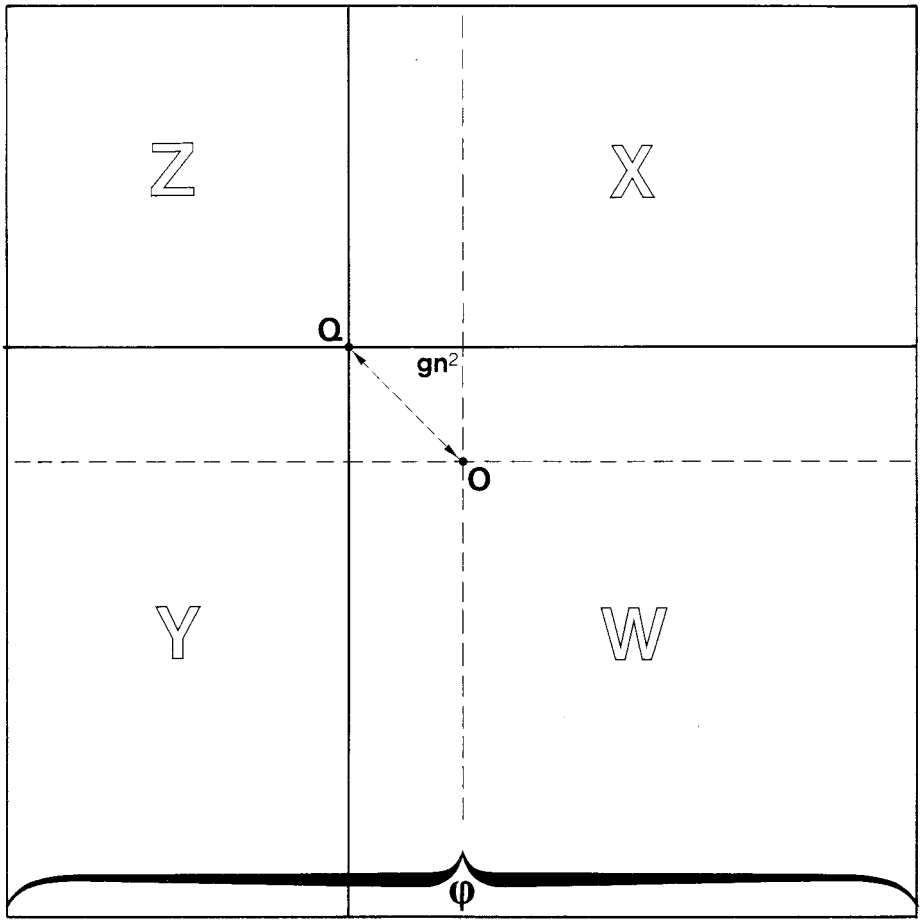
$\mathbb{X} + \mathbb{W} = \varphi$ | $\mathbb{X} = \mathbb{Y} = \frac{1}{\varphi}$

$\mathbb{Y} + \mathbb{W} = \varphi$ | $\mathbb{Z} = \left(\frac{1}{\varphi}\right)^2$

$\mathbb{Z} + \mathbb{X} = 1 = \mathbb{W}$

$\mathbb{Z} + \mathbb{Y} = 1 = \mathbb{W}$

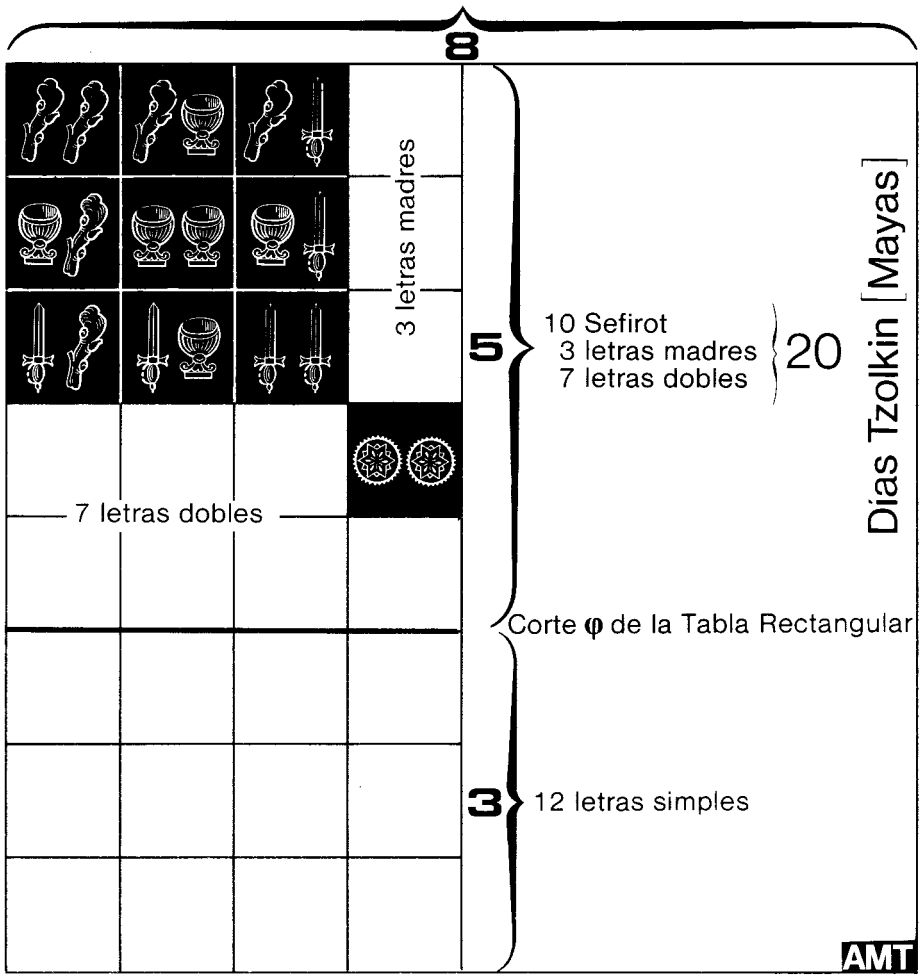
$\mathbb{W} + \mathbb{X} + \mathbb{Y} + \mathbb{Z} = 1 + \varphi = \varphi^2$



$\mathbb{Z}$ = Todos los pares ordenados del conjunto D^2 que carecen del componente Oros-Tierra.

Enéada Sefirótica.

Sefirah caído, Malkut-Tierra = Par ordenado elemento de D^2 cuyos dos componentes son Oros-Tierra.



Según el valor áureo del terceto de Fibonacci 3, 5, 8.

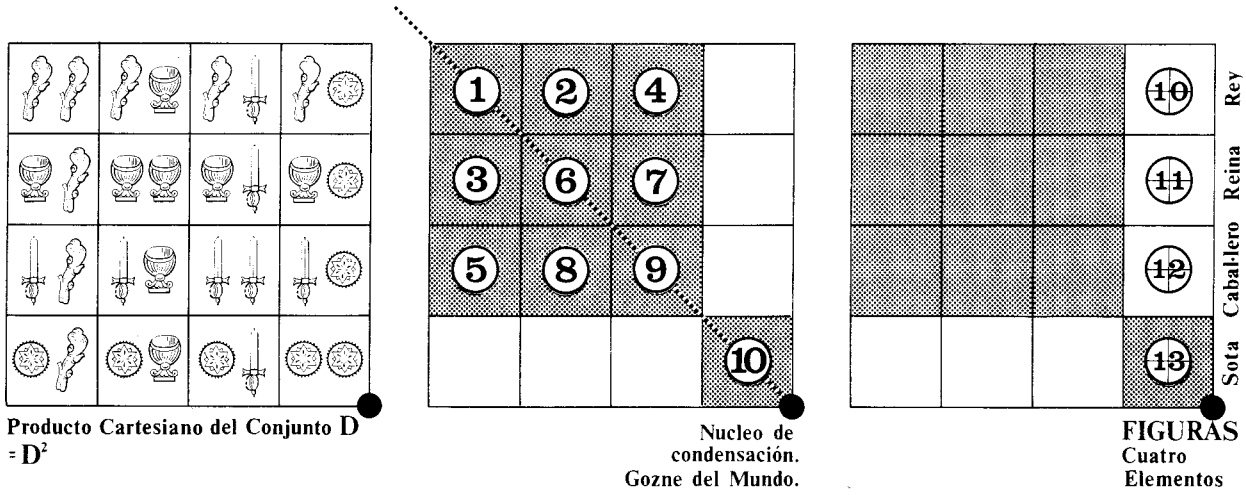
10 Sefirot = 1 gn^2 + $\mathbb{Z}$ = $\frac{1}{\varphi}$

26 gn^2 = 1 gn^2 + $\mathbb{W}$ = φ
(Nº de IEVE)

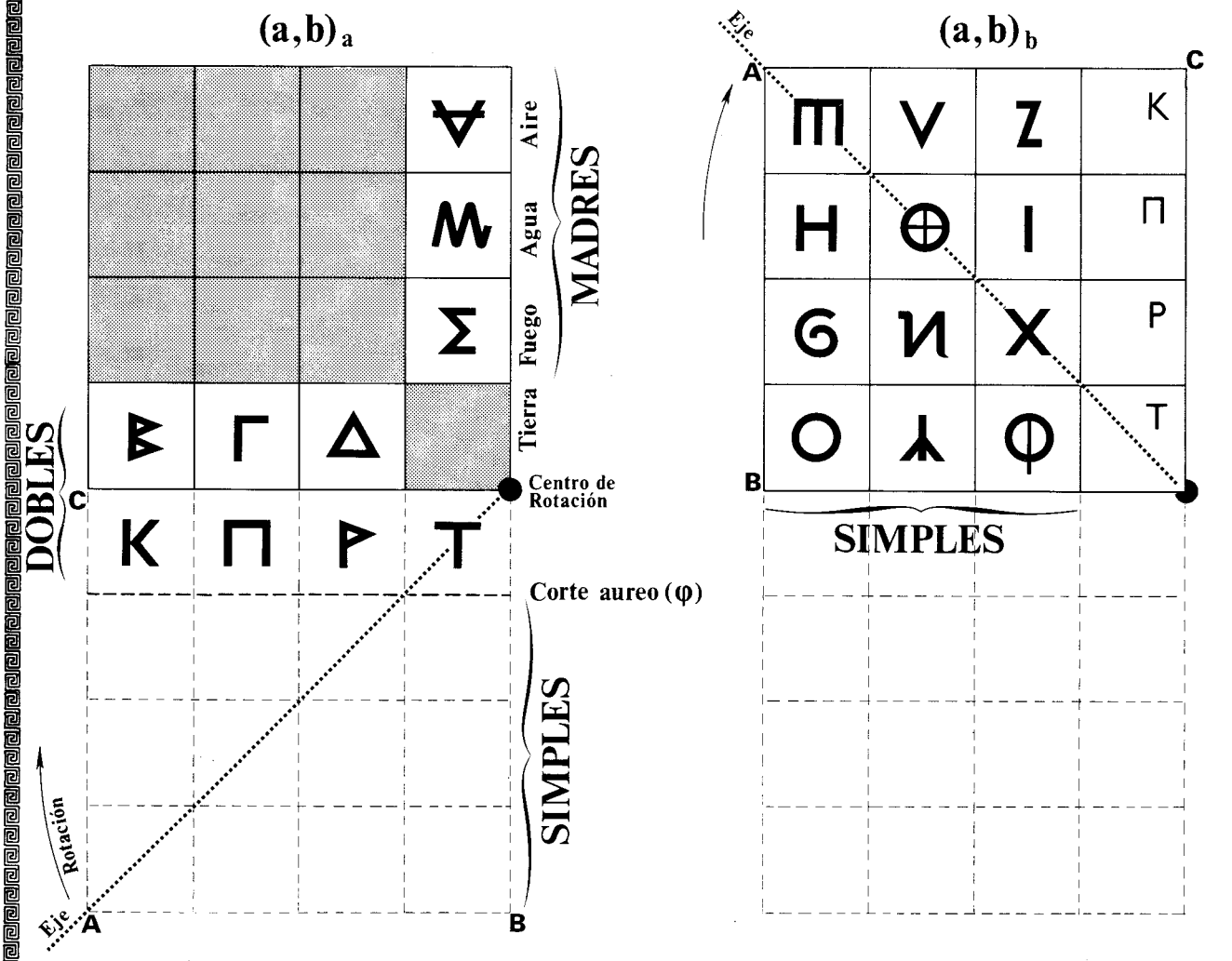
	Relación áurea del terceto de Fibonacci: 3, 5, 8.	Relación áurea límite, hacia la que tiende la serie de Fibonacci.
φ	1'625	1'6180034
$\frac{1}{\varphi}$	0'625	0'6180034

+ info > Anexos 504 a

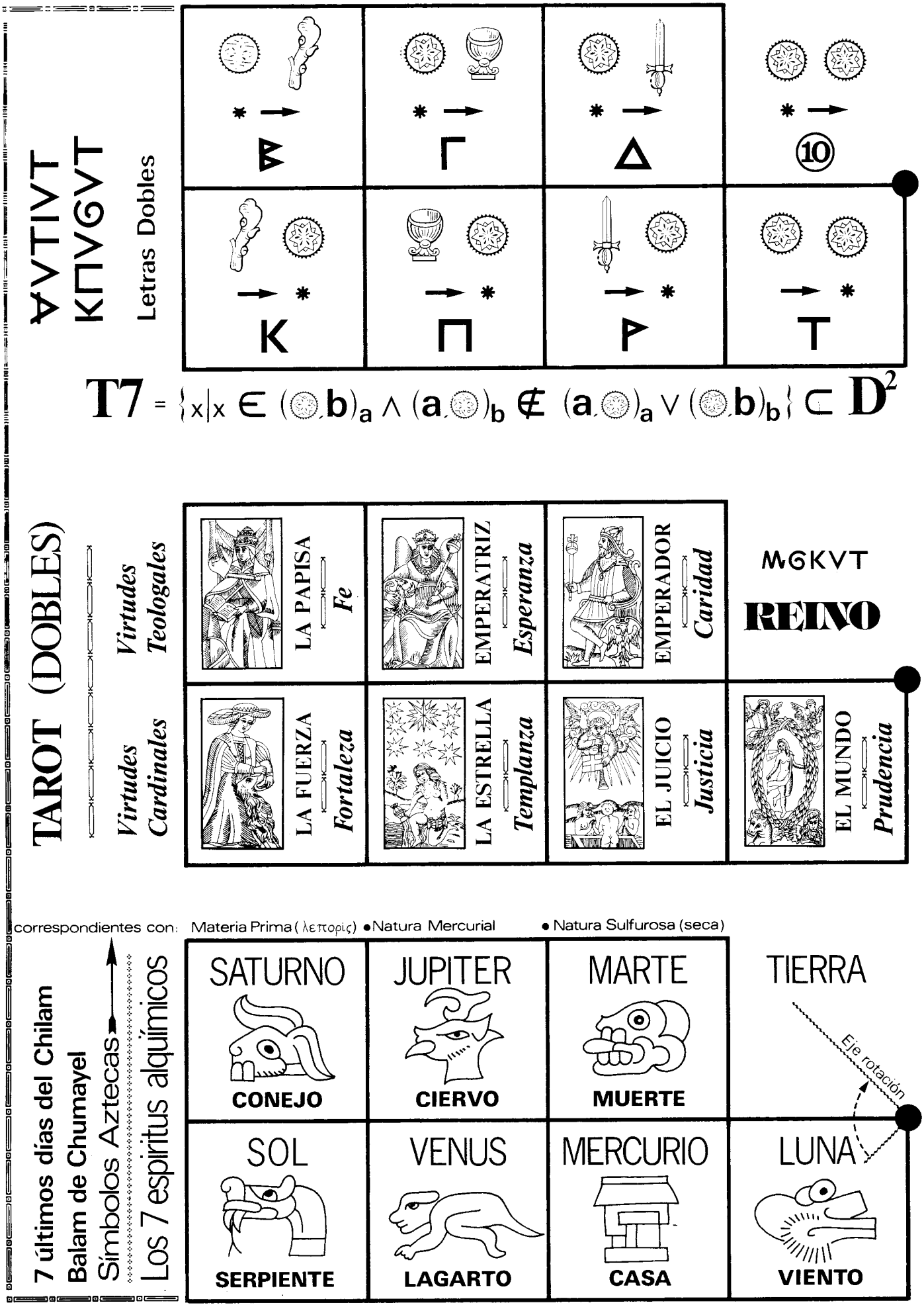
DISTRIBUCION DE LAS 10 SEFIROT (XΠIPVT)



DISTRIBUCION DE LAS 22 LETRAS (AVTIVT)



AMT



$$T7 = \{x \mid x \in (\odot, b)_a \wedge (a, \odot)_b \notin (a, \odot)_a \vee (\odot, b)_b\} \subset D^2$$

LIBRO DEL MES, DEL CHILAM-BALAM DE CHUMAYEL * Tzolkin

XΠIRVT	AZTECAS	MAYAS	TEXTO	XΠIRVT	AZTECAS	MAYAS	TEXTO
KTR	COCODRILO		En el UNO-CHÚEN sacó de sí mismo su Divinidad. E hizo de sí mismo el Cielo y la Tierra.	MLKVT	HIERBA		En el DIEZ-AHAU sucedió que se fueron los hombres malos al Infierno, porque todavía no se veía a Dios, el Verbo.
HKME	FLOR		En el DOS-EB hizo la primera escalera para bajar en medio del Cielo y del Agua. No había ni piedras ni árboles...	MLKVT	MONO		En el ONCE-IMIX sucedió que hizo las piedras y los árboles.
BINE	LLUVIA		En el TRES-MEN hizo todas las cosas, la muchedumbre de las cosas del Cielo, del Mar y de la Tierra.	MLKVT	PERRO		En el DOCE-IK sucedió que creó el Viento... Y esta es la causa de que se llame El Espíritu (IK). No hay Muerte en él.
HXD	CUCHILLO		En el CUATRO-IX Sucedió que se inclinaron, uno sobre otro el Cielo y la Tierra.	MLKVT	AGUA		En el TRECE-AKBAL sucedió que tomó agua y mojó la Tierra. Y labró el cuerpo del hombre...
GBVRE	MOVIMIENTO		En el CINCO-MEN sucedió que comenzó a trabajar todo.	LETRAS DOBLES ♄	CONEJO		En el UNO-KAN sucedió que se rompió su ánimo por aquello malo que había creado
TPhART	BUITRE		En el SEIS-CIB sucedió que hizo la primera candela. Y así se hizo la luz donde no había Sol ni Luna...	♃	CIERVO		En el DOS-CHICCHAN sucedió que apareció lo malo. Y se vió dentro de los ojos de la gente.
NTsH	AGUILA		En el SIETE-ABAN nació la primera tierra, allí donde no la había para nosotros.	♂	MUERTE		En el TRES-CIMIL fue la invención de la Muerte. Sucedió que inventó la primera Muerte...
EVD	OCELOTE		En el OCHO-EDZNAB afirmó sus manos y sus piés, y los clavó sobre la tierra.	☉	SERPIENTE		CUATRO-MAN-IK (el día que pasa el Espíritu). Sin texto.
IXVD	CAÑA		En el NUEVE-CAUAC se ensayó por primera vez el Infierno.	♀	LAGARTO		En el CINCO-LAMAT inventó el gran sumidero, el de la gran laguna del Mar.
				☿	CASA		En el SEIS-MULUK sucedió que fueron llenados de tierra todos los valles, cuando no había despertado el Mundo.
				☽	VIENTO		SIETE-OC Sin texto.

El Tzolkin maya y el Tonalámalt azteca, ambos con el significado de "libro de los días", se corresponden exactamente con las Sefiroth, las letras Madres y las letras Dobles; constituyentes de la parte mayor de la Tabla Rectangular de 20 gn^2, en relación áurea con la parte menor de 12 gn^2 de las "letras simples" o parte "zodiacal".
La misma distribución se encuentra en muchas culturas que aparentemente no tienen ningún vínculo cultural entre sí.
La explicación está en que la "interiorización" en la búsqueda espiritual, acaba siempre encontrándose con unos parámetros definibles como "lo que Es", según la ley de la Unidad-Homogeneidad interna del Todo.

AMT

TONALÁMALT

Los "20 DIAS" de Mayas y Aztecas y su equivalente mágico en diversas culturas.

Parte mayor de la Tabla Rectangular en relación Aurea a la parte menor.

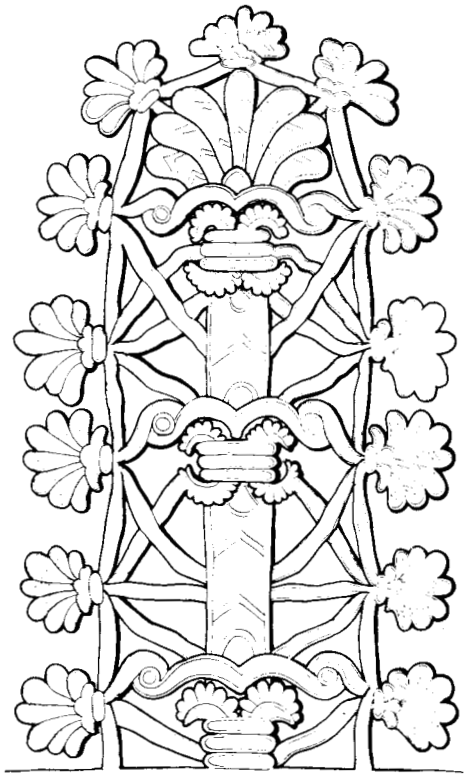
20 { 13 { 9 { 10 Sefirot y letras Madres
4 { 3
7 { 6 { 3 Letras Dobles
1 { 4

13

7

Sudario de Paracas, sur del Perú.

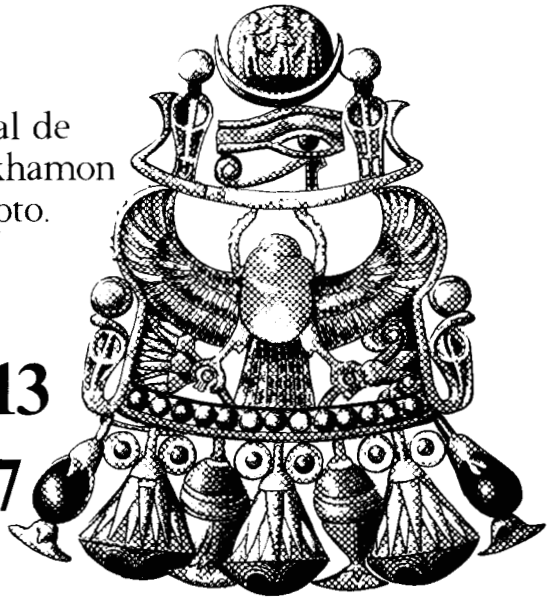
Palacio de Asurnasirpal II (Asiria)



Pectoral de Tutankhamon de Egipto.

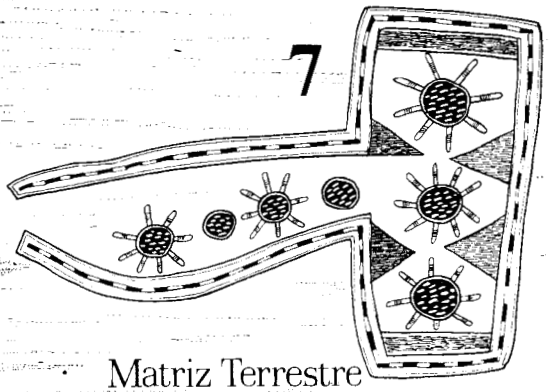
13

7



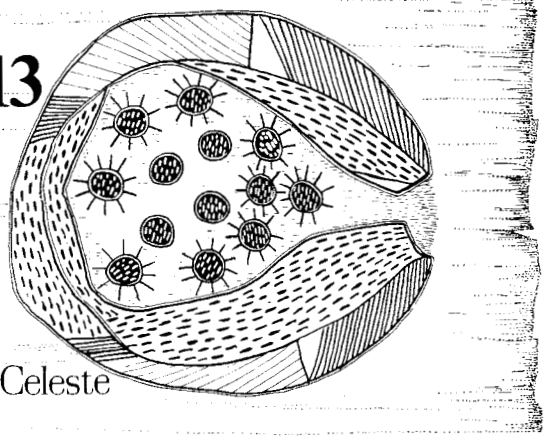
Pintura sobre corteza * Groote Eylandt * Tierra de Arnhem * Australia.

7



Matriz Terrestre

13



Matriz Celeste

AMT

TETRAEDRO

De orden 4, formado por los 4 primeros nºs triangulares (pisos tetraedro) que suman 20, el nº en el cruce de las dos diagonales tetraedricas del Triangulo de Pascal.

VALORES DEL TETRAEDRO EN ANALOGIA CON:

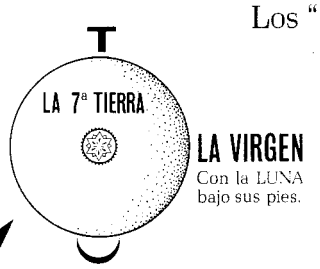
Arista, s./Tres Tablas	1	El "Uno" de 4 elementos
Area de la superficie	1,7.32	32 Senderos de Sabiduria
		17 Arcanos (Exodo 20, 1-17)
Volumen	0,40	4 Elementos
Radio esfera circunscrita	1,22	22 Letras / Tarot
" " inscrita	0,70	7 Dias / Palacios

TONALÁMALT

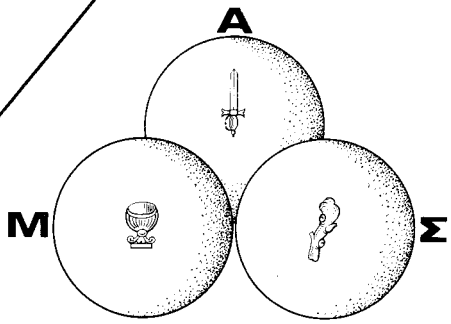
Los "20 DIAS" de Mayas y Aztecas

La parte mayor de la Tabla Rectangular, en relación Aurea a la parte menor.

0'0117



LA VIRGEN
Con la LUNA bajo sus pies.



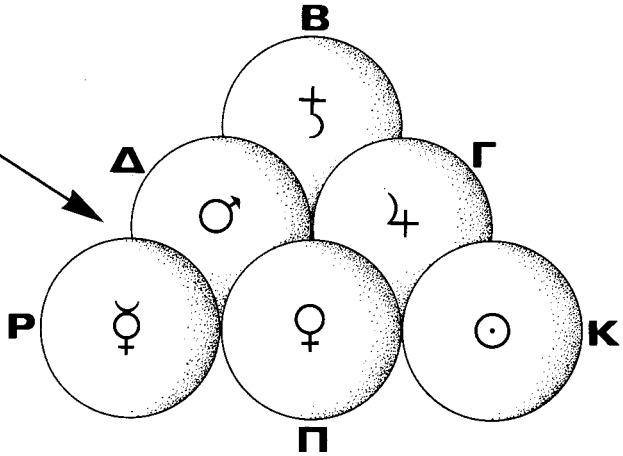
Los 4 Elementos
Forman parte de la Reina MGKVT

0'0702

Espiritus Metales Alquimicos

7 Letras Dobles

7 Tierras del Zohar
Son y estan a imagen de los 7 Cielos.

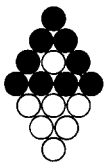


Volúmenes esferas de área círculo máximo = gn^2 y el π de las Tres Tablas

0'0351

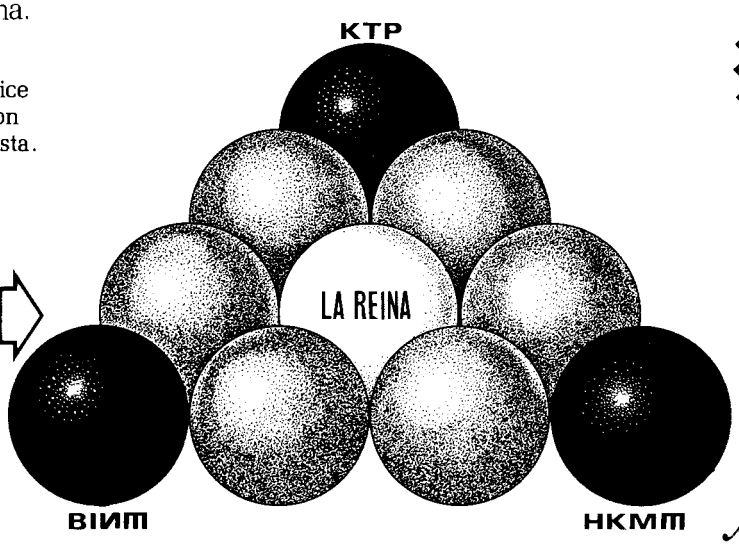
La Virgen es la Reina.

Verticalmente a la base, sólo el elemento del vértice coincide exactamente con el elemento central de ésta.



16 Elementos dados por el Triangulo de Pascal; equivalen al Miniajedrez.

Las 10 Sefiroth
con MGKVT o la Esfera de los 4 Elementos como centro.



0'117

La Reina en el Reino y sus 6 Palacios tangentes son los 7 Esplendores Cosmocratores

Total 0'234

Sarcófago de Diodefre

Tetraedro - Triángulo de Pascal

+ info > Anexo 509 a

TRIANGULO DE PASCAL

Cada número del triangulo es la suma de los dos situados inmediatamente encima de él.

La disposición es infinita y tiene simetria bilateral.

PARES

IMPARES

FILAS	suma de las filas 2^n
0	1
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	etc.

15 elementos en el espacio real tridimensional constatable

Disposición de bolas tridimensional

7ª FILA

60°

90°

30°

Serie de Fibonacci • Tiende a φ, el Número de Oro

1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 etc.

0	1															
1	1	1														
2	1	2	1													
3	1	3	3	1												
4	1	4	6	4	1											
5	1	5	10	10	5	1										
6	1	6	15	20	15	6	1									
7	1	7	21	35	35	21	7	1								
8	1	8	28	56	70	56	28	8	1							
9	1	9	36	84	126	126	84	36	9	1						
10	1	10	45	120	210	252	210	120	45	10	1					
11	1	11	55	165	330	462	462	330	165	55	11	1				
12	1	12	66	220	495	792	924	792	495	220	66	12	1			
13	1	13	78	286	715	1287	1716	1716	1287	715	286	78	13	1		
14	1	14	91	364	1001	2002	3003	3432	3003	2002	1001	364	91	14	1	
15	1	15	105	455	1365	3003	5005	6435	6435	5005	3003	1365	455	105	15	1

16 contando el cero

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

RETICULO EXAGONAL - Circular - 60°
Puntos, representados por círculos en empaquetado denso.
SERIE FIBONACCI:
Suma de los números verticales a un lado del Triángulo de Pascal.

Números Triangulares en la manifestacion tridimensional [Miniajedrez]

Serie Fibonacci

Equiv. a Triang. en 0-dim.

Equiv. a Triang. en 1-dim.

Triang. [2-dim.]

Equiv. a Tring. en 3-dim.

90°

1 1 2 3 5 8 13 21 34 55

55 el décimo nº de Fibonacci es la suma de los 10 primeros núms.

Diferencia entre los triángulos rectangulos de Fibonacci: ±4°

AJEDREZ 64°

RETICULO CUADRADO - Recto - 90°
Puntos, representados por cuadrados o por el cruce en ángulo recto de dos series de lìneas paralelas densas.
SERIE FIBONACCI:
Suma de los números sobre las hipotenusas de ángulos 64° y 26°.

1										
1	1									
1	2	1								
1	3	3	1							
1	4	6	4	1						
1	5	10	10	5	1					
1	6	15	20							
1	7	21								
1	8									
1										

Punto

Nºs Naturales — Puntos en la línea

Nºs Triangulares — Puntos en el plano

Nºs Tetraédricos — Puntos en el espacio

Nºs Hipertetraedricos " Hiperespaciales

26° Nº de IEVE

AMT

TRIANGULO DE PASCAL

Esta disposición numerológica, se conoce por este nombre, desde que Blaise Pascal, el filósofo y matemático francés escribió el tratado: Treité du triangle arithmétique (1653). Sin embargo, el triángulo aritmético era conocido en los círculos más o menos iniciáticos de sabios, mucho antes de Pascal. A principios del siglo XVI, el astrónomo de la Universidad de Ingolstadt lo reproduce en la portada de una aritmética. En China, en el año 1303 aparece en una ilustración de un libro de matemáticas. Omar Khayyam lo conocía alrededor del 1100. Y aparte de estos vestigios arqueológico-bibliográficos, el famoso triángulo debió de ser apreciado y secretamente difundido desde muy antiguo.

El triángulo aritmético contiene riquezas inagotables; las conexiones que en su interior se verifican entre aspectos aparentemente no relacionados desde el punto de vista de los matemáticos ortodoxos, han hecho que estos, en tono muy circunspecto, no hayan podido por menos que considerarlo como una de las disposiciones numéricas más "elegantes". Sin embargo, buceando en sus maravillosas aguas, el calificativo de elegante le queda estrecho y raquítico, son tantas sus propiedades (que dejaron admirado a Pascal) y sus variantes y generalizaciones tan infinitas, que en su esencia, los adjetivos que puedan aplicársele no bastan a describirlo. Quizás lo que aquí nos interese sea remarcar su cualidad más atrayente, la de cohesionar e interrelacionar aspectos que en principio no deberían estarlo, al menos desde el punto de vista matemático oficialista. Otra cosa es, desde el punto de vista Qabalístico, donde es de sobra conocido el "así arriba como abajo" o el "así en la tierra como en el cielo", axioma que proclama la íntima identidad del Todo con sus partes y de estas partes entre sí, permitiendo toda clase de "resonancias", "recurrencias", "sincronismos", "analogías", "simpatías", etc. etc. entre los elementos más dispares. El triángulo es una de las muestras más "elegantes" (para no salirnos de la terminología especializada) de corraborar matemáticamente el axioma.

La disposición numérica del triángulo aritmético, no puede ser más sencilla: "Cada número del triángulo, es la suma de los dos anteriores situados inmediatamente encima de él". La disposición es infinita y tiene simetría bilateral, los números de un lado se repiten exactamente en el otro lado y las dos series están separadas por un eje de simetría central, en el que los números se representan de forma única y sin repetición.

Es evidente que los números del triángulo pueden situarse con diferente distancia angular entre ellos pero manteniendo sus posiciones relativas, formando diferentes retículos. No obstante hay dos disposiciones reticulares "naturales" que son las que nos interesan. La primera es la resultante del apilamiento denso de puntos ideales circulares, que quedan naturalmente distribuídos en una disposición exagonal de 60º. La segunda es la resultante de la cuadriculación espacial en ángulo recto (90º) de dos series de líneas ideales densas cuyos cruces representan los puntos del triángulo. A su vez, es evidente también, que las propiedades aritméticas del triángulo no varian con las diferentes disposiciones angulares y que estas sólo son soportes analógicos específicos a determinada simbología.

El triángulo tiene propiamente dos lados (derecho e izquierdo), un vértice (del que caen a plomo los números centrales del eje de simetría), y una base que crece hacia el infinito y que por tanto está abierta y no tiene consistencia geométrica.

Los pisos del triángulo aritmético, son las llamadas filas, y desde el vértice hacia la base. progresan según los números naturales; constando estas filas de un punto, dos puntos. tres puntos. etc. A efectos de comodidad contable, estas filas están numeradas por los matemáticos, empezando con el número cero en la primera fila (punto del vértice). el uno en la segunda fila, y así sucesivamente.

Las sumas de los números de cada fila, proporcionan la serie de las potencias de dos (2^n). La segunda fila, índice número uno, da la primera potencia de dos (2^1); el índice número dos. la segunda potencia de dos y así sucesivamente hasta el infinito.

Se llaman diagonales del triángulo a los lados derecho e izquierdo y a las sucesivas series de números, paralelas a estos lados. Estas diagonales están numeradas empezando por el índice cero en uno de los lados, el uno en la diagonal contígua a este lado, el dos en la siguiente y así sucesivamente. Es indiferente el lado que se numere cero, como principio de la serie de diagonales, ya que a causa de la simetría del triángulo aritmético, el orden derecho o izquierdo no alterará los factores. No obstante, la costumbre hace que se de como principio de la serie de diagonales, el lado derecho.

La primera diagonal que lleva el índice cero, representa al punto en el espacio de cero dimensiones, que sólo puede concebirse como formado por un punto adimensional. La segunda diagonal que lleva el índice uno, está formada por la serie de los números naturales, concebidos como los puntos de una línea en el espacio de una dimensión. La tercera diagonal que lleva el índice dos, consta de los números triangulares, que son la agrupación triangular de puntos en el espacio de dos dimensiones o en un plano. La cuarta diagonal que lleva el índice tres, contiene los números tetraédricos, que son los cardinales de conjuntos de puntos que forman disposiciones tetraédricas en el espacio de tres dimensiones, el espacio real que conocemos, o sea el único que propiamente puede llamarse espacio, todos los demás son entidades matemáticas sólo con la consistencia de la convención matemática. A partir de ahí las diagonales proporcionan series de puntos que forman disposiciones hipertetraédricas o hiperespaciales.

Si en la disposición reticular exagonal, se ennegrecen todos los puntos cuyo cardinal no sea exactamente divisible por un entero positivo dado, se obtiene siempre un mosaico sorprendente de triángulos. Cuando el divisor es dos, vemos que aparecen en este mosaico, bajando por el centro, triángulos de tamaño creciente compuestos totalmente por números pares, representados por puntos-círculos blancos. El triángulo superior contiene sólo un punto, luego siguen triángulos de 6, 28 (y fuera de la figura 120 y 496...) puntos. Tres de estos números (6, 28 y 496) son perfectos por ser suma de todos sus divisores, a excepción de ellos mismos. Se desconoce si existen infinitos números perfectos o si alguno de ellos es impar. Sin embargo, Euclides demostró que cualquier número de la forma 2^{n-1} (2^n-1), donde 2^n-1 es primo, es perfecto y par. Euler demostró más tarde que todos los números perfectos pares cumplen la fórmula de Euclides. La expresión es equivalente a $P(P+1)/2$ donde P es un primo de Mersenne (2^p-1, donde p es primo). La expresión también es la fórmula de los números triangulares. Por tanto, si el lado de un número triangular es un primo de Mersenne, el número triangular es a la vez perfecto. Así, siempre que 2^n-1 sea primo, los puntos de los triángulos centrales representan todos los números pares perfectos. Puesto que $2^4-1 = 15$ no es primo, el cuarto triángulo central no es perfecto. El quinto, $2-1 = 31$ al ser primo, significa que los 496 puntos del triángulo es un número perfecto. El sexto no lo es, pero si el séptimo, que tiene 8.128 puntos.

Pués bién, el mosaico que resulta de la división de los números del Triángulo de Pascal en pares e impares, coincide en su inicio, con el trazado de los 16 números recuadrados

y separados del mundo sensible espacial conocido de tres dimensiones, formado por las dos diagonales de los números tetraédricos que se cruzan en el número 20 sobre el eje de simetría. A partir de esta figura inicial, los triángulos sobre el eje de simetría, crecen uniformemente a todo lo largo del Triángulo de Pascal, mientras en los huecos laterales, se va repitiendo la figura básica del principio, que delimita los 16 números del espacio tridimensional sensible y comprensible.

Estos 16 números, son por tanto, el módulo esencial, la medida de la figura, el ladrillo con que está construída la figura. La parte que representa y contiene el Todo. Esta parte, está constituída por el producto cartesiano del Conjunto de los 4 Elementos, o todas las combinaciones pares de este Conjunto, o sea, una transformación del Tetragrama de IEVE. Este módulo aparece también en las Tres Tablas; es la mitad de la Tabla Rectangular de área = 1.

Una propiedad del Triángulo, que Pascal no advirtió, es que en el retículo exagonal, al sumar los números perpendiculares al lado de índice cero, aparece la Serie de Fibonacci; mientras que en el retículo cuadrado, esta serie aparece al sumar los números de las hipotenusas caracterizadas por los ángulos de 26° y 64°. Estos números angulares de las hipotenusas son muy particulares, ya que se trata de la suma de las letras del Tetragrama de IEVE (10 + 5 + 6 + 5) y de las 64 casillas del Ajedrez donde se desarrollan las relaciones de las Tres Tablas.

En la Serie de Fibonacci, cada término es la suma de los dos anteriores (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13...) mientras que la relación entre dos números contíguos tiende a φ, el Número de Oro expresado: $\sqrt{5}+1 / 2$, y cuya inversa es: $\sqrt{5}-1 / 2$; así cuando mayores son los números de la serie, se dice que la relación entre dos números contíguos, más se aproxima a φ; aunque sería mejor decir que la relación aparece dada con mayor número de decimales, realmente sea el que sea el número de decimales, hay que entender que entre dos números contíguos de la serie, la relación siempre es el Número de Oro, sólo que dado en un fraccionamiento afín a los dos números contíguos entre los que está.

En relación, además, con el Número de Oro, es de notar que si se eliminan diagonales del lado izquierdo del Triángulo de Pascal, se obtienen sumas parciales de la Serie de Fibonacci. Eliminando la primera diagonal del lado izquierdo, la suma de las líneas que proporcionan los números del Fibonacci, da las sumas parciales de la sucesión de Fibonacci, 1=1, 2=1+1, 4=1+1+2, 7=1+1+2+3, y así sucesivamente. Si además, se elimina la siguiente diagonal izquierda, las líneas de Fibonacci dan las sumas parciales de las sumas parciales, 1=1, 3=1+2, 7=1+2+4.

Veamos ahora, otras propiedades más, del famoso Triángulo: La suma de todos los números situados sobre cualquier diagonal hasta una cierta posición, es el número situado directamente debajo y a la izquierda. Por ejemplo: ¿cual es la suma de los números naturales del 1 al 9? Descendamos por la primera diagonal hasta el 9 y debajo a la izquiera encontramos el resultado: 45. ¿Cual es la suma de los cuatro primeros números triangulares? Buscamos el cuarto número de la diagonal número dos, miramos debajo a la izquierda y la solución es 20.

Otra utilidad del Triángulo consiste en que es un dispositivo para el cálculo en la teoría combinatoria elemental y en la de probalidades. El número de maneras en que pueden seleccionarse un conjunto de n elementos de entre r distintos, viene dado por la cifra situada en la intersección de la diagonal n con la fila r. Ejemplo: si de un conjunto de 6 objetos podemos escoger 3 ¿de cuantas maneras distintas podremos hacerlo? Buscamos en el Triángulo la intersección entre la fila 6 con la diagonal 3 y hallamos 20 que es el

número de maneras diferentes de hacerlo. Esto es así porque cada fila horizontal del Triangulo Aritmetico contiene los coeficientes del desarrollo del binomio $(x + y)^n$. Por ejemplo: $(x - y)^3 = x^3 + 3x^2y + 3xy^2 + y^3$. Los números 1, 3, 3, 1, son, claro está, la fila de índice tres del Triángulo.

Supongamos ahora que queremos saber la probabilidad de obtener 3 caras al lanzar 6 monedas al aire. La intersección de la diagonal 3 con la fila 6 nos dice que existen 20 maneras distintas de seleccionar 3 monedas de entre 6. Ahora hay que sumar los números de la fila de índice 6 para hallar el número de casos igualmente posibles; como sabemos que las filas valen 2^n, ésta será la sexta potencia de 2, o sea 64. La probabilidad de que salgan 3 caras entre 6 monedas es: 20/64 = 10/32 = 0'3.125. Se trata del especialísimo número π de las Tres Tablas, expresado como $\pi/10$. Este resultado, ligado al número 20 que delimita los 16 números del espacio de 3 dimensiones y las 16 casillas de valor 1 de la media Tabla Rectangular, está incidiendo en el sentido del reconocimiento de la importancia de este cuadrado de 16 casillas.

Un último detalle significativo. Si leemos las filas 0 a 4 como si fuesen números (1, 11, 121, 1.331 y 14.641) obtenemos las cinco primeras potencias de 11, comenzando por $11^o = 1$. La quinta fila no tiene esta propiedad, ya que debería ser $11^5 = 161.051$. Sin embargo, esto ocurre porque es la primera fila que tiene números de dos dígitos y podemos comprobar que si convenimos con toda lógica que el dígito 1 del 10 de la izquierda debe añadirse al 5 de su izquierda y que el dígito 1 del 10 de la derecha debe añadirse al cero que ha quedado a su izquierda, obtendremos un resultado que es exactamente la quinta potencia del 11. En otras palabras si convenimos que cada número representa un múltiplo del valor posicional correspondiente en notación decimal, leyendo de derecha a izquierda, la quinta fila sería: $(1 \times 1) + (5 \times 10) + (10 \times 100) + (10 \times 1.000) + (5 \times 10.000) + (1 \times 100.000) = 11^5$. Con esta interpretación, la fila n-ésima vale siempre 11^n.

Lo característico e interesante de este número 11, que aparece tan señalado en el Triángulo de Pascal, es que está ligado a la Gran Obra Solar, en el sentido de representar a la mitad de esta Obra (22/2 = 11), y que está representado por el Arcano nº 11 que representa al Mercurio Filosófico. Se trata del principio de fijación adquirido por la "sustancia", que en principio constaba de dos naturalezas irreconciliables, y que ahora se han "amalgamado" en el "Vaso herméticamente cerrado" para devenir una "sustancia doble y fija" con una gran fuerza de generación. Además, en el proceso físico que tiene lugar en el sol, el número aparece en el ciclo que siguen las manchas solares, que tiene una periodicidad de 11 años.

Descabezamiento de Lepenski Vir y casos análogos

Triángulo gnomónico descabezado-desprendido.

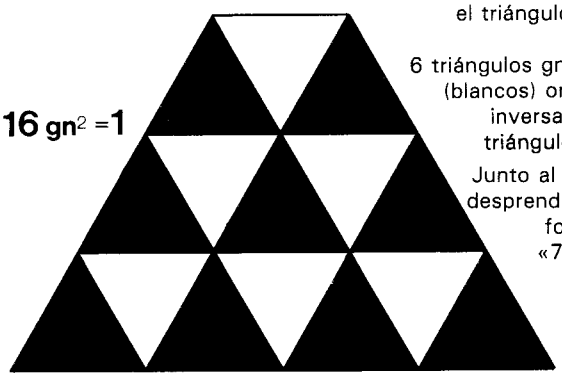
MGKVT el Sefirah caído, de naturaleza «celeste» que por la caida participa también de lo «terrestre»

10 Triángulos gnomónicos (negros), = 10 XΩIRVT orientados como el triángulo madre.

6 triángulos gnmónicos (blancos) orientados inversamente al triángulo madre.

Junto al triángulo desprendido-caído forman las «7 Tierras»

16 gn² =1

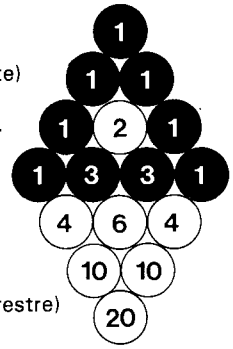


9 ●

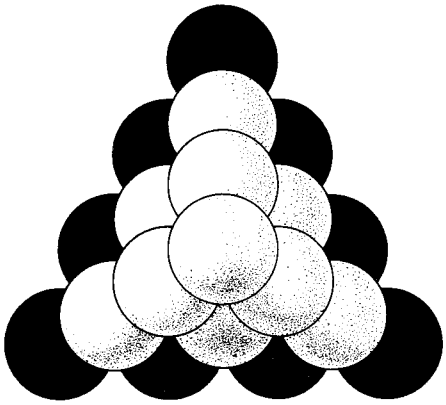
Eneada (celeste) de heliópolis. Núm. impares.

7 ○

Septenario (terrestre) Núm. pares.



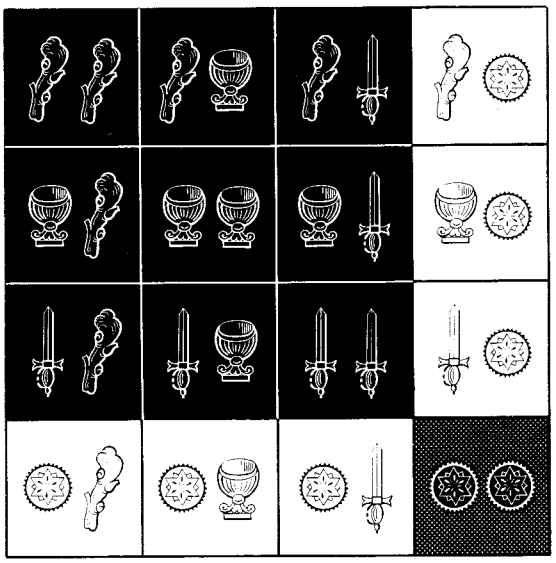
Los 16 números «volumétricos» del Triángulo de Pascal, son subconjuntos-pisos del Tetraedro, a excepción del 2 (MGKVT-La Reina), que así aparece separada-caída del resto.



El Teatraedro visto desde el vértice, posición en la que aparecen el máximo de elementos visibles. Un único elemento (el XΩIRE caído), es invisible.

Producto cartesiano o Conjunto de Pares de D = D²
Miniajedrez o Media Tabla Rectangular de área = 1

Eneada (celeste) de Heliópolis formada por todos los pares ordenados que carecen del elemento Oros-Tierra



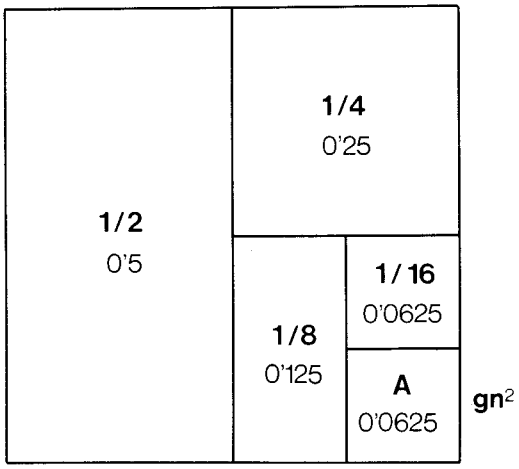
La Reina
La Virgen

Las «7 Tierras» y los 4 elementos de MGKVT, están formados por pares ordenados en cuya constitución entra el elemento Oros-Tierra.

MGKVT
el XΩIRE (celeste)
CAIDO (y por tanto también terrestre)
TOPE
Punto bisagra de retorno.

Fórmula en uno de los «documentos de Ummo»

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \frac{1}{16} + A = 15 \text{ vivos} + A$$

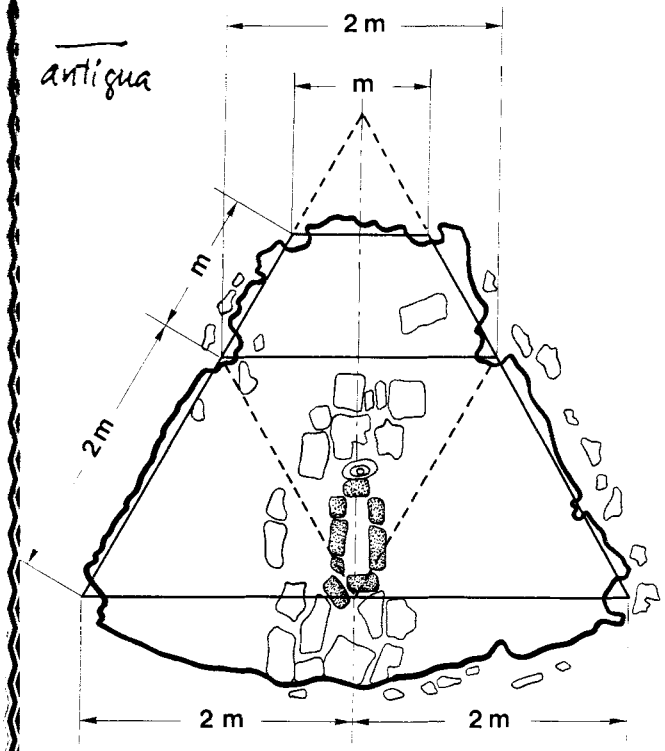


En la fórmula, A está separado-caído, muerto o descabezado, en relación a los «15 vivos».

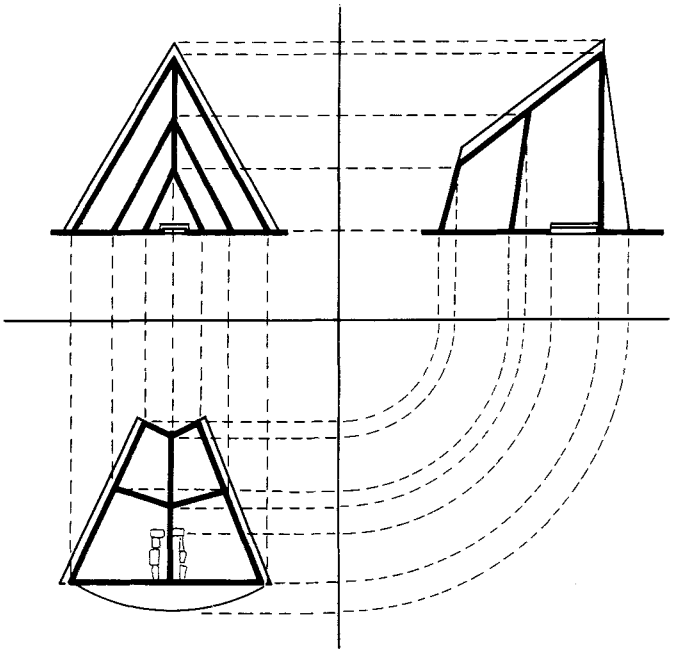
Casas de LEPENSKI VIR (8000-6500 a.J.C.)

Ciudad sobre el Danubio, en la región de las "Puertas de Hierro" en la Servia nororiental, en la antigua Yugoeslavia. Cro-Magnon tipo oberkasseliano (robusto).

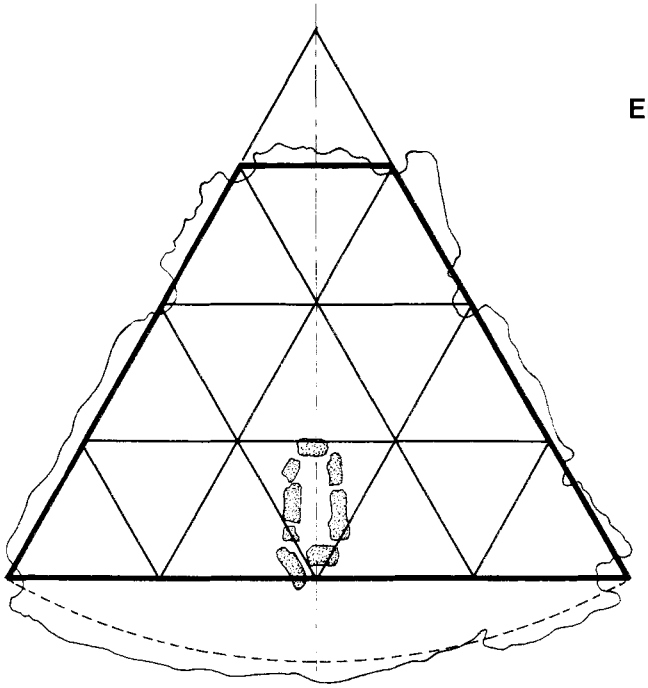
Descubierta en 1965 por el arqueólogo Dragoslav Srejovic.



Planta de las casas y su módulo de construcción.

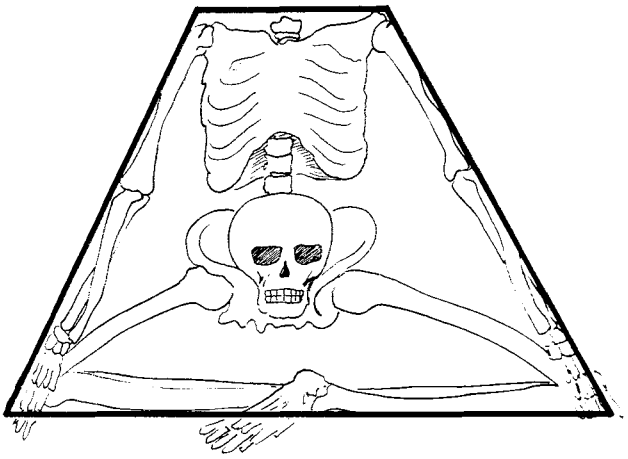


Superestructura de madera de las casas.



Los 15 triángulos equiláteros del trapecio del pavimento de la casa.

Enterramiento del Proto-Lepenski Vir (8.000 a.C.)



con la decapitación ritual según el módulo trapezoidal de las casas.

AMT

Triángulo de Lepenski Vir

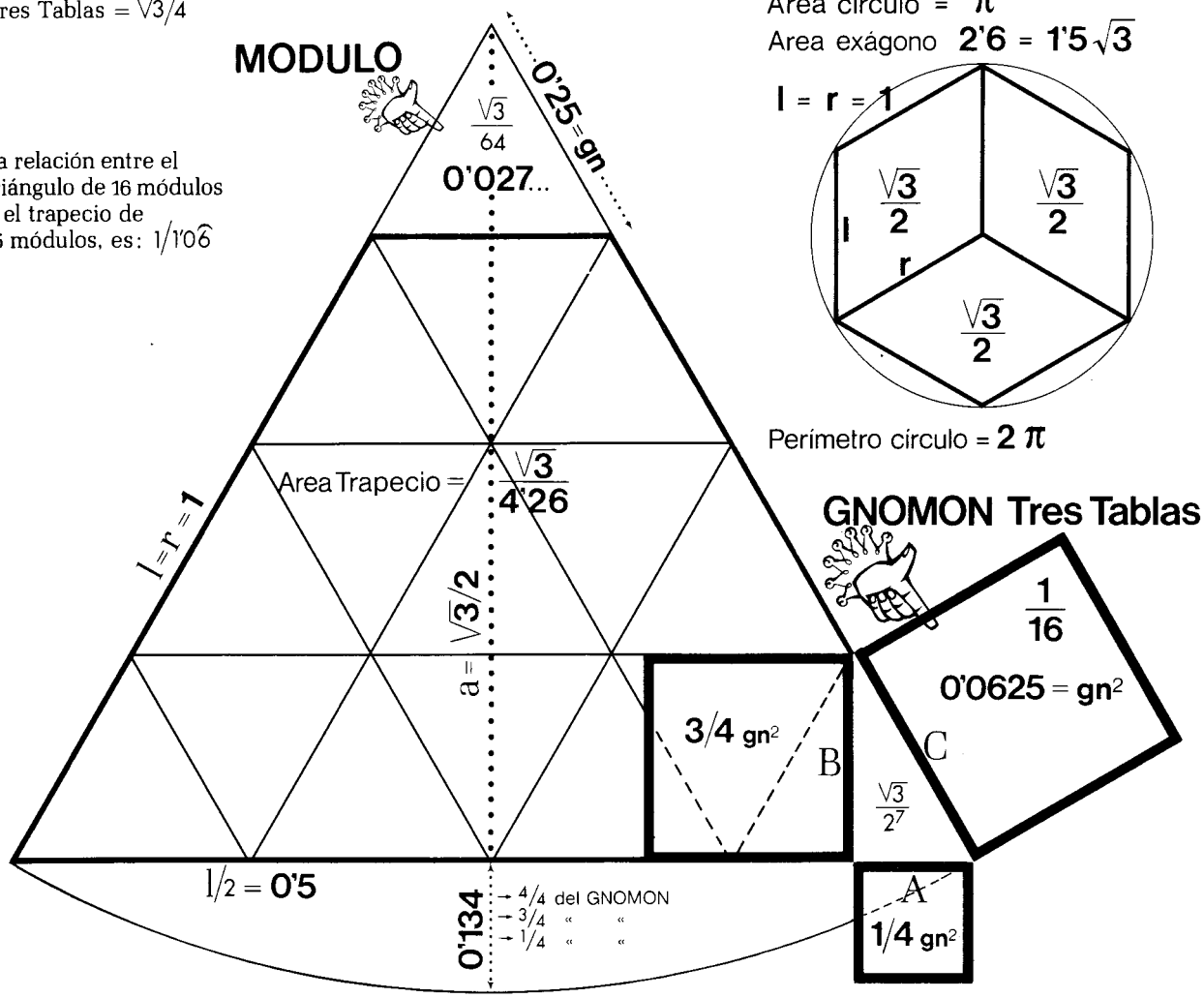
de radio = **1** = lado menor de la Tabla Rectangular
"Valor natural" (radianes)
1/4 = gn

Relación entre el módulo triangular y el gnomon cuadrado de las Tres Tablas = $\sqrt{3}/4$

La relación entre el triángulo de 16 módulos y el trapecio de 15 módulos, es: $1/1'0\widehat{6}$

Area círculo = π
Area exágono **2'6 = 1'5$\sqrt{3}$**

Perímetro círculo = **2 π**



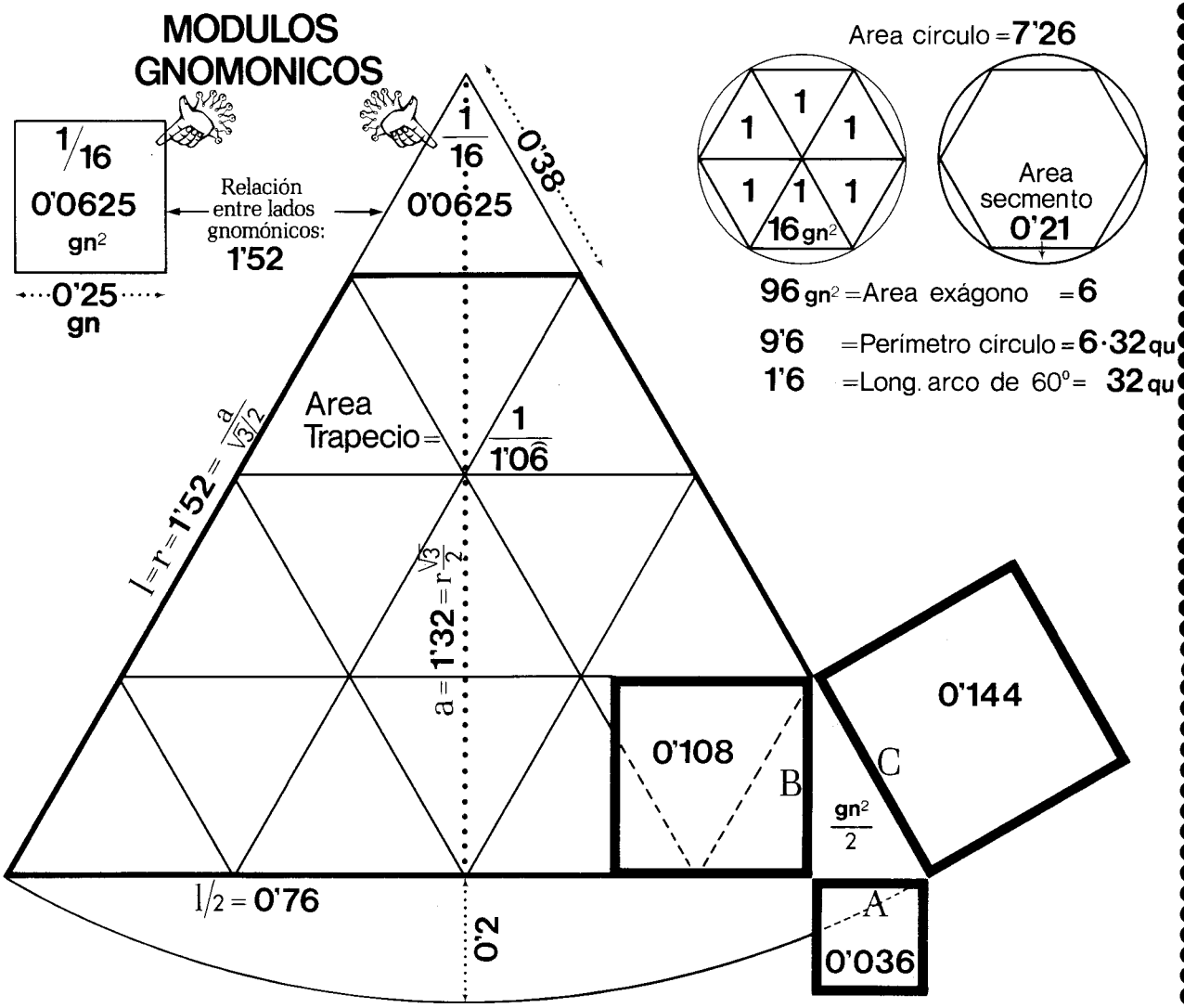
Nº fijo exágono = a/l	$= \sqrt{3}/2$	= 0'866026		
a = Apotema $\sqrt{r^2-(l/2)^2}$	= 0'866026	= $2\sqrt{3}$ **gn**	= $10\sqrt{3}$ **qu**	
l = r = Lado = Radio $a/\frac{\sqrt{3}}{2}$	= 1	= 4 **gn**	= 20 **qu**	
Area circulo $\pi r^2 = 1/0'32$	= π = 3'125	= 50 **gn²**	= 1250 **qu²**	
« sector circulalar de 60° = $\pi/6$	= 0'5208$\widehat{3}$	= 8'$\widehat{3}$ **gn²**	= 208'$\widehat{3}$ **qu²**	
« exágono $3\sqrt{3}/2\ l^2$	= 2'598075	= $24\sqrt{3}$ **gn²**	= $600\sqrt{3}$ **qu²**	
« triangulo ($1/6$ exagono) = $\sqrt{3}/4$	= 0'433013	= $4\sqrt{3}$ **gn²**	= $100\sqrt{3}$ **qu²**	
« modulo = $\frac{1/6 \text{ exágono}}{16}$	= 0'027063	= $\sqrt{3}/4$ **gn²**	= $\sqrt{3}/0'16$ **qu²**	
Lado «	= 0'25	= 1 **gn**	= 5 **qu**	
Area trapecio = $15\sqrt{3}/64$	= 0'405948	= $15\sqrt{3}/4$ **gn²**	= $\frac{100}{1'06}\sqrt{3}$ **qu²**	
« secmento circular = $\pi/6-\sqrt{3}/4$	= 0'087820	= 1'40512 **gn²**	= 35'128 **qu²**	

Area ½ módulo = $\frac{\sqrt{3}}{2^7}$	= 0'01353	= $\frac{\sqrt{3}}{8}$ **gn²**	= $\frac{\sqrt{3}}{0'32}$ **qu²**	
Cateto A $B/\sqrt{3}$	= 0'125	= 0'5 **gn**	= 2'5 **qu**	
Cateto B $\sqrt{3}\,A$	= 0'216506	= $\frac{\sqrt{3}}{4}$ **gn**	= $10\frac{\sqrt{3}}{4}$ **qu**	
Hipotenusa C = $\frac{B}{\sqrt{3}/2}$	= 0'25	= 1 **gn**	= 5 **qu**	
$A^2 = 1x = \left(\frac{1}{8}\right)^2$	= 0'015.625	= 0'25 **gn²**	= 6'25 **qu²**	
$B^2 = 3x = \left(\frac{\sqrt{3}}{8}\right)^2$	= 0'046875	= 0'75 **gn²**	= 18'75 **qu²**	
$C^2 = 4x = \left(\frac{1}{4}\right)^2$	= 0'0625	= 1 **gn²**	= 25 **qu²**	

AMT

Triángulo de Lepenski Vir

de superficie = 1 = media Tabla Rectangular
Modulo triangular = gn cuadrado
Valor Qabalístico



Nº fijo exagono = $a/l = \frac{\sqrt{3}}{2}$	= 0'866026	–						
l = r = Lado = Radio	= 1'519668	=	6'08	gn	=	30'4	qu	
a = Apotema = $\sqrt{r^2-(l/2)^2}$	= 1'316074	=	5'28	gn	=	26'4	qu	
Area círculo = πr^2	= 7'255193	=	116'16	gn²	=	2904	qu²	
« sector circular	= 1'209199	=	19'36	gn²	=	480	qu²	
« exágono $3\sqrt{3}/2\ l^2$	= 6	=	96	gn²	=	2400	qu²	
« triángulo (1/6 exágono)	= 1	=	16	gn²	=	400	qu²	
« gnomon (gn² = 1/16)	= 0'0625	=	1	gn²	=	25	qu²	
Lado «	= 0'379917	=	1'52	gn	=	7'6	qu	
Area trapecio	= 0'9375	=	15	gn²	=	375	qu²	
« segmento circular	= 0'209199	=	3'36	gn²	=	84	qu²	
Perimetro circulo	= 9'548360	=	38'4	gn	=	192	qu	
Longitud arco 60°	= 1'591393	=	6'4	gn	=	32	qu	

Area ½ modulo $\frac{gn^2}{2} = \frac{\pi}{100}$	= 0'03.125	= $\frac{1}{32}$	= 0'5	gn²	= 12'5	qu²		
Cateto A = $B/\sqrt{3}$	= 0'189958	= 0'76	gn	= 3'8	qu			
Cateto B = $\sqrt{3}$ A	= 0'329018	= 1'32	gn	= 6'6	qu			
Hipotenusa C = $\frac{B}{\sqrt{3}/2}$	= 0'379917	= 1'52	gn	= 7'6	qu			
$A^2 = 1x = 1A^2$	= 0'036.084	= $\frac{\sqrt{3}}{48} = \frac{\sqrt{3}}{3}$	gn²	= $\frac{\sqrt{3}}{0'12}$	qu²			
$B^2 = 3x = 3A^2$	= 0'108.253	= $\frac{\sqrt{3}}{16} = \sqrt{3}$	gn²	= $\frac{\sqrt{3}}{0'04}$	qu²			
$C^2 = 4x = 4A^2$	= 0'144.337	= $\frac{\sqrt{3}}{12} = 1'3\sqrt{3}$	gn²	= $\frac{\sqrt{3}}{0'03}$	qu²			

AMT

Paradoja de Lewis Carroll en el AJEDREZ

Basada en tres números consecutivos cualesquiera de la serie de Fibonacci

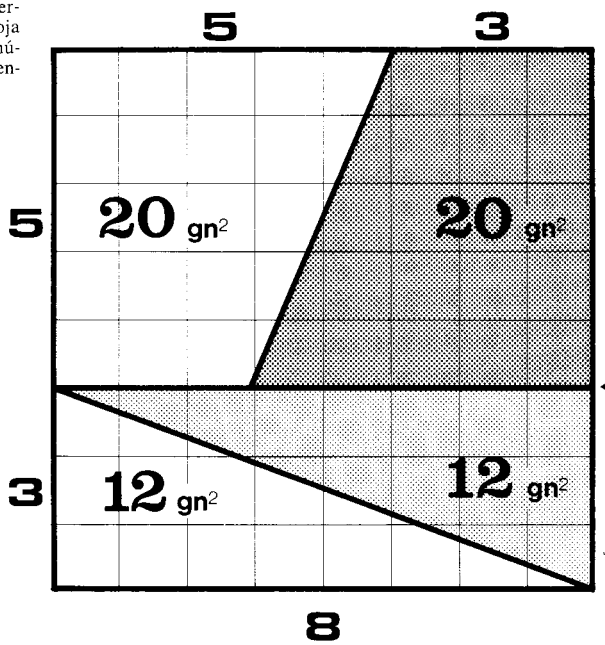
Nº de orden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Serie Fibonacci	1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89	144	233	377	610	987	1597	2584	4181	6765	x ....
						1'625						1'6180				1'618034					→ Tiende a φ

✱ **Terceto del Ajedrez.**
Es la cuarta combinación paradójica construible, y, el primer terceto de la serie en que la paradoja es operativa. Con los anteriores números la diferencia entre las pendientes es demasiado burda.

AJEDREZ

SUPERFICIE

64



10 SEFIROT + 3 Madres + 7 Dobles
«20 Días» del Chilam
Balam de Chumayel

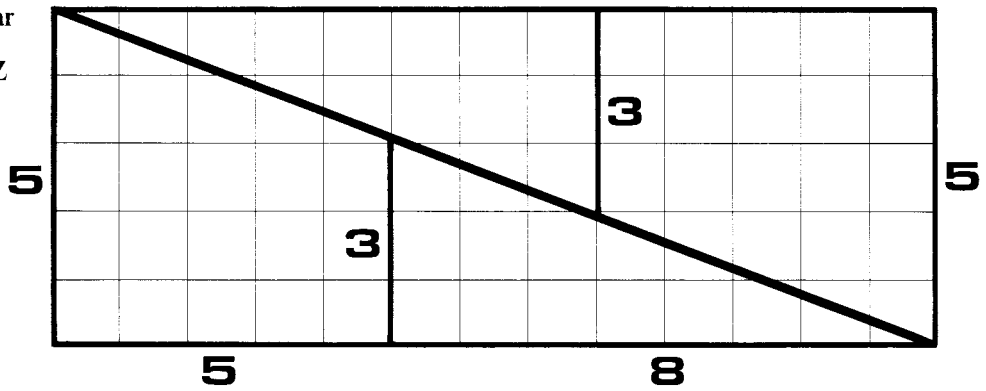
punto áureo

Zona «ZODIACAL»
Equiv. al rectángulo de LUGINA

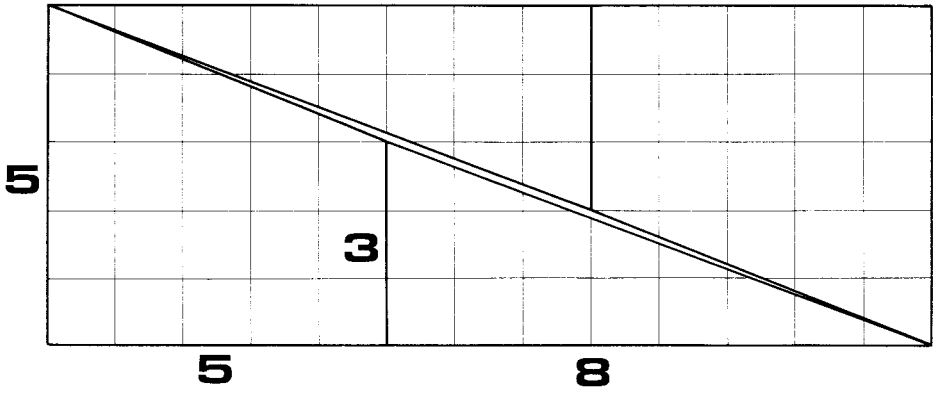
Redistribución Rectangular de las cuatro piezas recortadas del AJEDREZ

SUPERFICIE

65



Resolución de la paradoja de Lewis Carroll



Las pendientes en diagonal no son iguales; aunque sí, muy vecinas la una de la otra. Al efectuar el cálculo de estas pendientes, encontramos aproximadamente el inverso del cuadrado del número de Oro (φ).
Con este terceto de la serie (3,5,8) el paralelogramo interior tiene una superficie de valor 1.
Al emplear números de la serie, cada vez más altos, la diferencia entre las pendientes se hace más difícil de descubrir, porque se aproxima cada vez más a φ

Tabla de la Sabiduría (China)
Tabla de los 7 Elementos
TANGRAM

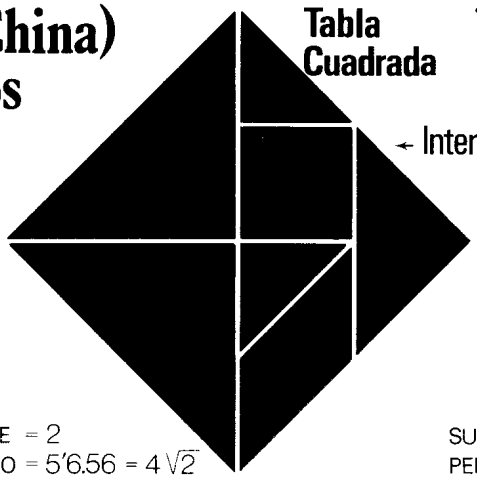
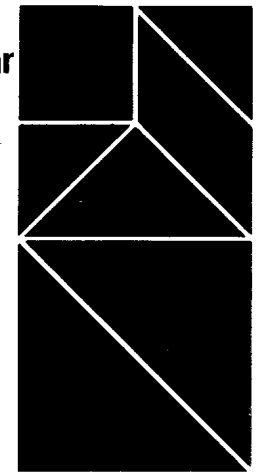


Tabla Cuadrada ← Interconversión → **Tabla Rectangular**

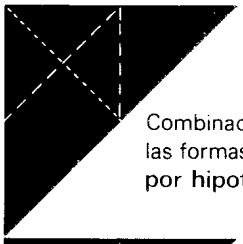
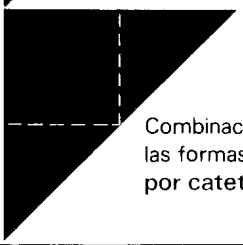


+ RACIONALES

× IRRACIONALES

SUPERFICIE = 2
PERIMETRO = 5'6.56 = $4\sqrt{2}$
" = 8 Lados Básicos Irracionales

SUPERFICIE = 2
PERIMETRO = 6
" = 12 Lados Básicos Racionales

0	MODULO Triángulo Básico	**SUPERFICIE** 2 gn² = 50 qu² = 0'125 = 1/16 de la superf. total de las 7 figuras **PERIMETRO** 6'828 gn = 34'142 qu = 1'707 = $(\sqrt{2}/2)+1$ = 1/10 del perim. total de las 7 figuras		
1	2 Triángulos Básicos	**SUPERFICIE** 4 gn² = 100 qu² = 0'25 **PERIMETRO** 13'656 gn = 68'284 qu = 3'414 = $\sqrt{2}+2$		
2	Confrontación por catetos de los Triángulos Básicos 2 POSIBILIDADES	**SUPERFICIE** 4 gn² = 100 qu² = 0'25 **PERIMETRO** 9'656 gn = 48'284 qu = 2'414 = $\sqrt{2}+1$	**SUPERFICIES** 16 gn² = 400 qu² = 1 **PERIMETROS** 40'968 gn = 204'852 qu = 10'242 ⇓ $[6(\sqrt{2}/2)]+6$	10 Perímetros del = Triángulo Básico
		SUPERFICIE 4 gn² = 100 qu² = 0'25 **PERIMETRO** 9'656 gn = 48'284 qu = 2'414 = $\sqrt{2}+1$		
3	Confrontación por hipotenusas de los Triángulos Básicos 1 POSIBILIDAD	**SUPERFICIE** 4 gn² = 100 qu² = 0'25 **PERIMETRO** 8 gn = 40 qu = 2		
4 	Combinación de las formas 1 y 2 por hipotenusas	**SUPERFICIE** 8 gn² = 200 qu² = 0'5 **PERIMETRO** 13'656 gn = 68'284 qu = 3'414 = $\sqrt{2}+2$	**SUPERFICIES** 16 gn² = 400 qu² = 1 **PERIMETROS** 27'313 gn = 136'568 qu = 6'828 ⇓ $2\sqrt{2}+4$	TOTAL PERIMET. de las 7 figuras: 20 Lados Básicos RACIONALES = 40 gn = 200 qu = 10; 10 " " IRRACIONALES = 28'284 gn = 141'421 qu = 7'071 = $10(\sqrt{2}/2)$
(Equipotente de 1) 	Combinación de las formas 1 y 3 por catetos	**SUPERFICIE** 8 gn² = 200 qu² = 0'5 **PERIMETRO** 13'656 gn = 68'284 qu = 3'414 = $\sqrt{2}+2$	AMT	

El Tangram chino = Tabla cuadrada y Tabla rectangular

LABERINTO

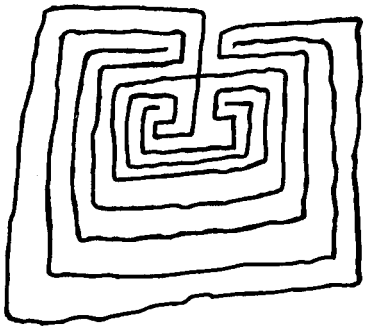
Los más antiguos laberintos son los del occidente europeo, siguiendo la pauta expuesta en el XPhR B; los ejemplos más antiguos, como los de la Península Ibérica e Irlanda, se han expandido siguiendo la ruta del Cro-Magnon-ADM (ver: pág. 219) por Europa hasta la India y América. Seguramente esto no tuvo lugar en el paleolítico, sino más bien en el neolítico con la cultura de los megalitos (ver: pág. 229). Sea como fuere el símbolo tiene la complejidad suficiente como para no achacarlo a una generación espontánea en diferentes sitios a la vez.

Esta complejidad apunta hacia un mecanismo de difusión, que parece no ser del agrado de la arqueología moderna; así la teoría de la generación espontánea de los megalitos, en varios lugares a la vez, distantes entre sí, no sería correcta. Tanto los mapas de distribución de los megalitos, que parecen sugerir claramente una difusión marítima, como las fechas de construcción que siguen la pauta de más antiguos a más modernos, del occidente hacia oriente, obligan a replantearse la cuestión.

Estaríamos aquí con el mismo fenómeno ocurrido con la svastica, que ha tenido así mismo una difusión mundial desde el occidente europeo hacia el este. Las más antiguas y fuertemente arraigadas serían las de la zona de los montes Pirineos, entre el pueblo basco y asociadas a las zonas más antiguas de megalitos. Desde ahí, como hemos dicho, su difusión hacia el este alcanza una cobertura mundial.

El símbolo del laberinto, a pesar de su trazado más frecuente en formas redondeadas, obliga en su geometrización, a una pauta de cuadrícula con una superficie concreta y rigurosamente fijada. El examen de esta pauta con un total de 255 gn^2 ($2^8 - 1,gn^2$), puede llevar a hallazgos importantes que se dejan a la discreción de los estudiosos interesados en el tema.

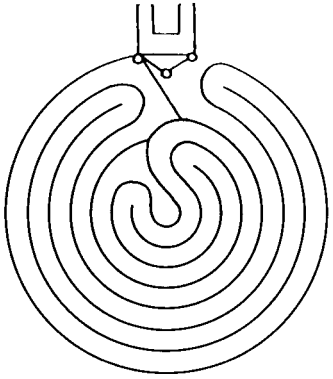
Mogor (Marín), Pontevedra - España



Casa de Marcus Lucretius - Pompeya

Chakra-vyuha - India

Símbolo de la Madre Tierra
Indios Hopis - USA



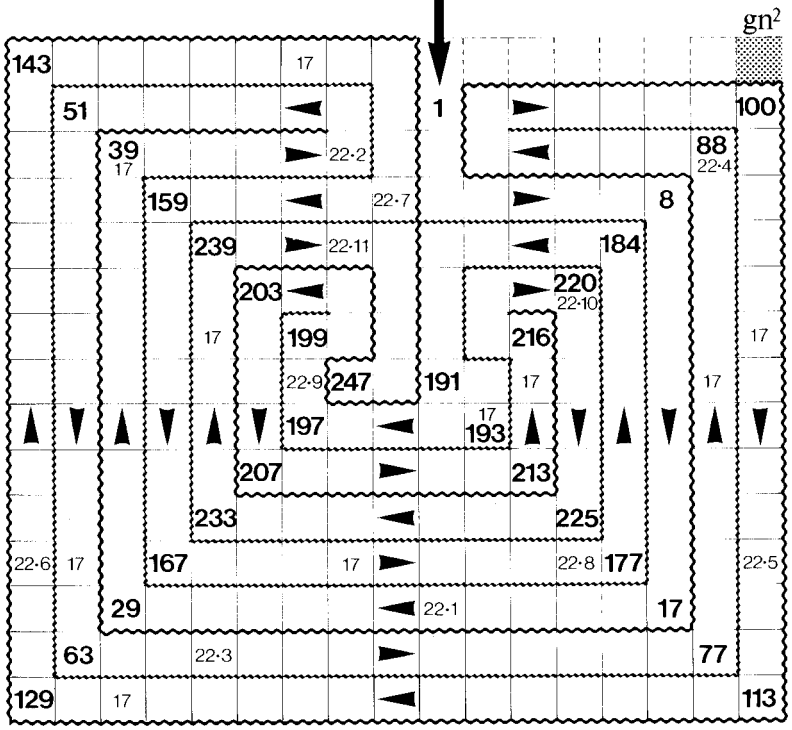
Huechuetlapallan - Méjico

RESTO 0,0375 = 0,6 gn²

143 gn² = 8,9375 (8,9 = 142,4 gn²)
51 gn² = 3,1875 (3,15 = 50,4 gn²)
39 gn² = 2,4375 (2,4 = 38,4 gn²)
159 gn² = 9,9375 (9,9 = 158,4 gn²)
239 gn² = 14,9375 (14,9 = 238,4 gn²
203 gn² = 12,6875 (12,65 = 202,4 gn²)
199 gn² = 12,4375 (12,4 = 198,4 gn²)

RESTO 0,0375 y 0,0625 = 0,6 y 1 gn²

197 gn² = 12,3125 (12,25 = 196 gn²)
207 gn² = 12,9375 (12,9 = 206,4 gn²)
233 gn² = 14,5625 (14,5 = 232 gn²)
167 gn² = 10,4375 (10,4 = 166,4 gn²)
29 gn² = 1,8125 (1,75 = 28 gn²)
63 gn² = 3,9375 (3,9 = 62,4 gn²)
129 gn² 8,0625 (8 = 128 gn²)
(alternos)



RESTO 0,25 = 4 gn²

100 gn² = 6,25 (6, = 96 gn²)
88 gn² = 5,5 (5,25 = 84 gn²)
8 gn² = 0,5 (0,25 = 4 gn²)
184 gn² = 11,5 (11,25 = 180 gn²)
220 gn² = 13,75 (13,5 = 216 gn²)
216 gn² = 13,5 (13,25 = 212 gn²)

RESTO 0,0625 = 1 gn²

193 gn² = 12,0625 (12 = 192 gn²)
213 gn² = 13,3125 (13,25 = 212 gn²)
225 gn² = 14,0625 (14 = 224 gn²)
177 gn² = 11,0625 (11 = 176 gn²)
17 gn² = 1,0625 (1 = 16 gn²)
77 gn² = 4,8125 (4,75 = 76 gn²)
113 gn² = 7,0625 (7 = 112 gn²)

Muro exterior (b) = 142 gn = 35,5 = 6 gn x $23,\widehat{6}$ $\quad 23,\widehat{6} = c + 1$

Muro interior (a) 136 gn = 34 = 6 gn x $22,\widehat{6}$ $\quad 22,\widehat{6} = c$

$$6 = \frac{b}{c+1} \qquad \frac{a}{b-a} = c$$

247 Cuadrículas del camino = 247 gn² = 15,4375
+8 gn² = 0,5
15 x 17 = 2^8 - 1 = 255 gn² = 15,9375

247 gn² - 191 gn² = 56 gn² (Arcana Menor)
255 gn² - 191 gn² = 64 gn² (Ajedrez)