# ANEXOS

## a la CARTOGRAFÍA “de lo que Es”

Libro 3: La escuadra de medir

**AMT**

# LAS TRES TABLAS DEL GRIAL Y LA VARA MEGALÍTICA (= qu)

## La noticia de las Tres Tablas del Grial

Louis Charpentier en la obra *Les Mysteres de la Cathedrale de Chartres* nos puso sobre la pista de la existencia de las Tres Tablas del Grial, como un elemento tradicional antiquísimo que permanecía en poder de los Constructores de Catedrales, esta información, según nos cuentra, llegó a él del siguiente modo:

"En el año 1964, la Sociedad de Estudios de Ciencias Tradicionales Les Amis d'Atlantis, encendía el *Fuego de san Iuan* en una propiedad de las cercanías de París. Una delegación de los Compañeros de los Deberes del Giro de Francia había traído ritualmente la llama. Portaban banderas y bastones con cintas.

Antes de los cantos y de la ronda de la amistad que discurre, con las manos enlazadas, en sentido ritual en torno de las llamas, uno de ellos había hablado. Se trataba –¿por qué no decirlo?– de Raoul Vergez, compañero carpintero de los Deberes, alias "Beranés el Amigo del Giro de Francia", autor de esos notables libros sobre las agremiaciones que son: *Les Tours inachevées* y *La Pendule a Salomon* (Julliard, edit.). Como carpintero, es asimismo autor de la mayoría de las agujas de las iglesias restauradas en Normandía y Bretaña después de las devastaciones de la batalla de 1944.

Habló y, no se ya a propósito de qué, citó el enigma tradicional: 'Tres Tablas llevaron el Grial: una tabla redonda, una tabla cuadrada y una tabla rectangular: Las tres tienen la misma superficie, y su Número es el 21'".

Charpentier halla en su obra estas Tres Tablas en el plano de la catedral de Chartres (pág. 485), pero nosotros al descubrir el enigma, nos pusimos a trabajar sobre él, ciñéndonos escuetamente a la precisa información geométrica que contiene, extrayendo de ahí una ingente cascada de consecuencias e informaciones de capital importancia, reunidas en el libro tercero de la CARTOGRAFÍA.

Empecemos con que un cuadrado y un rectángulo de la misma superficie sólo pueden encajarse de una manera lógica y simple, del modo en que aparecen en la figura de la pág. 481, y una vez hecho esto vemos con claridad que el rectángulo tiene una proporción de 2:1, por tanto la lógica dice que cuando se cita "su Número es el 21" deberá leerse: su Número es 2:1. Y a consecuencia de esta proporción deducimos que la mínima superficie posible en números enteros es 2 (2 x 1 = 2); naturalmente podemos asociar a esta superficie un número mayor, pero que radicalmente siempre permanecerá en la proporcionalidad 2:1. La figura pertenece a lo que hoy llamamos "teorema métrico" y sería un modo de medir independiente de cualquier otra consideración más o menos aleatoria (codos, brazas, millas, metros), sino que *su razón* es geométrica-topológica y proporcionada por la figura misma; el teorema métrico depende sólo de las propiedades de esa figura y no de razones externas a ella.

El gn es ¼ del lado menor de la Tabla Rectangular, el $gn^2$ es la $32^{ava}$ parte de cualquiera de las Tres Tablas (número esencialmente qabalístico), el qu es la quinta parte del gn o la $16^{ava}$ parte del radio de la Tabla Redonda, y todo el conjunto se desarrolla en un medio topológico que es un cuadrado regular de 64 gn (Ajedrez).

A cualquiera de estas entidades se le puede asignar una medida aleatoria (codo, metro, etc.) pero la relación entre ellas no variará; en el caso de la aplicación arquitectónica que hacían los antiguos, encontramos que la unidad de medida era el qu (=gn/5) al que daban un valor equivalente entre 0,82 de nuestros metros (valor de Chartres) y 0,83 m (Vara megalítica de A. Thom).

## El número $\pi$ para la Tabla Redonda

Sabemos que $\pi$ es un número *trascendente*, infinito en sus decimales, que trasciende por tanto a los demás números. Cualquier número dividido por cualquier otro número es finito en sus decimales, en dos formas: de un

modo completo o entero (5/2=2,5), o de un modo incompleto o semi infinito, en el que siempre acaba por dar una serie finita de decimales, pero que se repite hasta el infinito. Esta serie finita, repetida constantemente, puede tener uno o más decimales, a veces en un número muy elevado pero que siempre acaba por cerrarse en un punto en que la serie empezará a repetirse otra vez. Este grupo decimal repetitivo se marca así:

10/3 =3, 3; 25/6=4,1 6; 12/4,4=2,72; 22/7=3,142857

$\pi$ = 3 + (una serie infinita de decimales, sin repetición), y por esta característica única los matemáticos le llaman *trascendente*, porque como se dice *no es algebraico*.

Desde 1882 cuando el matemático Lindemann demostró la imposibilidad de la cuadratura, se ha dejado de buscarla de un modo exacto y, en la práctica, siempre se trabaja con aproximaciones de $\pi$ diferentes para cuestiones diferentes, lo que por otra parte es lo que siempre se ha hecho.

Sin embargo las Tres Tablas tienen la particularidad de cuadrar la superficie del círculo de un modo exacto. Si damos al radio de la Tabla Redonda el valor de la raíz cuadrada de 2, que es el valor señalado en la Antecámara de la Gran Pirámide de Keops (pág. 484), ese valor llamado *irracional* interaccionado con el valor *trascendente* de $\pi$ es lo que permite la cuadratura. Así ésta se da sólo cuando los números que intervienen en ella no son normales o naturales, sino que pertenecen al ámbito *trascendente-irracional* o, lo que es lo mismo, a un ámbito *metafísico-supraracional-teosófico*.

Estos valores metafísicos lo que hacen es convertir al nº $\pi$ en Unidad de Medida, dando todos sus productos en Unidades $\pi$; de este modo la superficie de cada Tabla dará 2 $\pi$, y media Tabla Rectangular –que es la Unidad de Superficie de toda la figura– es 1$\pi$; el lado de este Cuadrado Unitario de Superficie será raíz cuadrada de $\pi$; el medio topológico en que se desarrolla la figura –el Ajedrez– tendrá una superficie de 4$\pi$; en cuanto a la Casilla del Ajedrez, que es el gnomon ($gn^2$) de la figura, dará una superficie de $\pi$/16.

A estos valores en Unidades $\pi$ les llamamos K, por Keops, y son valores absolutamente *exactos* pero muy abstractos y *trascendentes*, no prácticos en la medición concreta.

El valor práctico en la construcción arquitectónica se obtiene simplemente olvidándonos de la abstracción *trascendente* de $\pi$ y fijándonos solamente en las unidades: área de cada Tabla = 2; media Tabla Rectangular = 1; medio topológico o Ajedrez = 4; y el gnomon ($gn^2$) o la Cuadrícula del Ajedrez = 1/16.

A estos valores en números enteros les llamamos Q por Qab·balah (Tradición) y dan, para los lados de la Tabla Rectangular, 2x1, que es el valor que nos indica el axioma tradicional de los Compañeros Constructores del *Tour de Françe* que creaban catedrales góticas, así como sus antecesores creaban megalitos.

Es de notar, en este sentido qabalístico, que los dos nombres hebreos que designan el Ajedrez (AShQVQE ó NRDShIR –pág. 481) suman, en la reducción a dígitos del valor de sus letras, 8, como la característica que define al Ajedrez de 8 casillas por lado.

Se trata ahora de hallar el valor de $\pi$ aproximado, propio de estas Tres Tablas de área 2, semejante a otros valores de $\pi$ que se señalan en el recuadro superior adjunto para opciones determinadas y concretas.

Tenemos en primer lugar un punto P (pág. 482), que a primera vista es susceptible de proporcionar una cuadratura, se encuentra en los puntos de cruce de la Tabla Cuadrada, la Tabla Redonda y un cruce con la rejilla del Ajedrez. Si tomamos este cruce de la cuadrícula del Ajedrez para definir el radio de la Tabla Redonda tendremos, según el teorema de Pitágoras, el valor: 0,790569 con una diferencia de 73 diezmilésimas menos que el radio real.

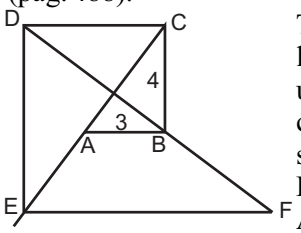
**Números $\pi$ aproximados funcionales en un campo determinado:**

$\pi \sim 3{,}2$ ; ($5\pi - 16 = 0$). Aproximación utilizada por los artilleros en sus cálculos de tiro.

$\pi \sim 3{,}1622... = \%10$; ($\pi^2 - 10 = 0$).Usado corrientemente en los problemas de física.

$\pi \sim 3{,}1605... = (4/3)^4$; ($81\pi - 256 = 0$). Cálculo egipcio del área S de un círculo en función de su diámetro D, que planteaban: $S = (D - D/9)^2$

Para ese $\pi$ hay un procedimiento moderno que se emplea a veces para el cálculo gráfico; está basado en el triángulo de lados 3-4-5 de Isis o de Lugina que se desarrolla en la Tabla Rectangular megalítica (pág. 488).




Triángulo de Lugina de lados 3-4-5 y ABC; trazar una paralela a AB que corte en D la perpendicular salida de B en AC.

Por D se traza la paralela a AB que corta AC en E.

Finalmente la paralela a AB que pasa por E corta BD en F; EF es prácticamente igual a la circunferencia de diámetro AB.

$\pi \sim 3{,}142857 = 22/7$; ($7\pi - 22 = 0$). Valor de Arquímedes, que también aparece en la Biblia en el jeroglífico del Candelabro en Éxodo 25 y 37 (ver pag. 279).

$\pi \sim 3{,}141592... = 355/113$; ($113\pi - 355 = 0$). Valor de Adrien Métius, el método más sencillo de obtener $\pi$ con 6 decimales; usado en el cálculo de engranajes.

Para $1/\pi$ el nº es 113/355, muy fácil de recordar pues está compuesto por parejas de los tres primeros números impares.

Pero en la figura hay otro punto más exacto: se trata del punto proporcionado por el quintín (qu) o la quinta parte del gnomon (gn/5), es el punto L que define al radio de la Tabla Redonda como LO, con un valor de 3 gn (15 qu) más 1 qu = 16 qu = 3,2 gn o lados de la Casilla del Ajedrez, con un valor absoluto de 0,8. Con este radio tenemos un $\pi$ de 10/3,2 = 1/0,32 = 3,125, mientras el radio que correspondería al $\pi$ exacto sería 0,7978, así el radio aproximado en base al qu excede en 22 diezmilésimas del radio real y es más exacto que el radio en base al gn del punto P. Esta diferencia de 0,0022 es despreciable al nivel arquitectónico en que se utilizaba ese Teorema Métrico. Es notable que esta diferencia coincida con los 22 Senderos de Sabiduría de la Qab·balah, o sea, las 22 letras hebreas procedentes de los 22 signos mágicos del *Libro de Adam* que aparecen profusamente en el arte rupestre ibérico y más escasamente el paleolítico franco-cantábrico (págs. 238 a 262).

Este mismo radio que pasa por L puede utilizarse, para según qué procedimientos, pasando por L' que es un punto gn/2; no es tan exacto como el punto L del quintín, pero la diferencia es mínima (R´= 0,80039).

A este nivel constructivo, la relación marcada por el quintín (qu) se convertía en el plano real de la medición arquitectónica, en la Vara Megalítica de valor entre 0,82 y 0,835 m.

## La Vara Megalítica (=qu)

En la década de los sesenta del s. XX, Alexander Thom, de la Universidad de Oxford, en sus estudios de los monumentos megalíticos, estableció que el módulo de medida utilizado en ellos era de 0,83 m.
Esto ocurría tanto en monumentos de las islas Británicas como en las construcciones del Continente. Por lo tanto hay que concluir que disponían de una convención métrica común y que tenían necesariamente que utilizar *marcadores métricos*, que los constructores transportaban de un lado a otro, y que seguramente consistían en varas de madera dura, quizás acabada de endurecer por medio del fuego, en las que estaría marcada con la máxima precisión posible el módulo de medida que más tarde encontraremos en los constructores góticos de los Deberes del *Tour de Françe*.

A la posesión de esta Vara, con toda seguridad, iría asociado el conocimiento de la técnica constructiva y el saber teórico que implica la complejidad geométrica necesaria para el trazado de círculos, óvalos, ángulos rectos o de 60 grados, etc., necesarios en muchísimas de las construcciones. Se trata del primer saber geométrico y matemático avanzado del que tenemos noticia, que incluye el famoso triángulo de 3-4-5 lados que se trazaba con la "Cuerda de los Druidas" de 12 divisiones iguales, obtenidas con 13 nudos (pág. 488), que permitía trazar este triángulo y, por consiguiente, el ángulo recto. Varios milenios más tarde Pitágoras, en su escuela de Crotona, en el Mediterráneo occidental, halló su famosa relación basada en este triángulo: $3^2 + 4^2 = 5^2$, que quizás pudo haberle llegado del saber megalítico occidental, porque la relación está implícita en el teorema de las Tres Tablas.

En la sabiduría que acompañaría a la posesión de la Vara megalítica no eran menos importantes los conocimientos astronómicos asociados frecuentemente a estos monumentos; no hay que olvidar que los datos genéticos recientes nos demuestran que estos hombres son descendientes directos de los habitantes paleolíticos de ambos lados de los Pirineos, que llevaban más de 20 milenios anotando en hueso y marfil datos calendáricos lunares y solares.

Otra importante cuestión es la deducción lógica de que los sabios megalíticos –que posteriormente los invasores celtas llamaron druidas y asimilaron a su cultura–, poseían el conocimiento de las Tres Tablas asociado a la Copa Sagrada de las sagas artúricas, que es la misma copa crística del Grial, y que une a ambas tradiciones en una sola: la Tradición Primigenia y Perenne (EQBLE QDMVN VTMIDI).

Efectivamente por las Tres Tablas del Grial de los *maçons* constructores de la Catedral de Chartres sabemos que la unidad de medida 0,82 o el quintín (qu) está estrechamente unida y es consecuencia del Teorema Métrico, de tal modo que el qu o Vara Megalítica no tiene sentido sin este Teorema. Por tanto, si los sabios megalíticos conocían esta medida, como efectivamente constatamos en sus monumentos, debían necesariamente conocer el Teorema de las Tres Tablas, que por otra parte es el que les permitía hallar la superficie de un círculo o la longitud de una circunferencia, además de poder trazar el círculo de igual superficie a un cuadrado dado, de una manera sencilla.

Otra cuestión que nos confirma este hecho es la ya mencionada Cuerda de los Druidas, que permite trazar un ángulo recto con el triángulo de lados 3-4-5, y que se desarrolla también en la Tabla Rectangular (pág. 488).

Todo señala a una Civilización Megalítica esencialmente homogénea, por más que pudieran darse particularidades de carácter local, homogeneidad que estaba asegurada por una particularidad muy destacada de esta civilización: un dominio notable de la navegación, que aseguraba las comunicaciones, y un activo intercambio de ideas y técnicas. Esta navegación no era sólo de bajo calado –tipo canoas–, sino que se ha constatado el transporte de grandes bloques de piedra (en Stonehenge) y el transporte de ganado bobino.

Durante mucho tiempo se creyó que los megalitos eran un fenómeno reciente, llegado de oriente (una degeneración de las tumbas micénicas pregriegas), pero desde que se instauró el método del Carbono 14 como medio de datación las fechas que se han obtenido han resultado una verdadera revolución.

El C 14 coloca el principio del megalitismo a finales del VI milenio y principios del V a. J.C. Monumentos tan complejos como el de Barnenez en la Bretaña francesa son del 4800 a. J.C., y la complejidad del monumento no permite considerarlo de los primeros; menhires simples o incluso dólmenes tuvieron que ser muy anteriores, y debieron proporcionar la técnica necesaria para el corte, el transporte y el levantamiento en el lugar adecuado.

Hay que tener en cuenta que el nivel del mar, que había llegado a menos 130 m durante la glaciación, en el 5500 a. J.C. había subido y estaba inundando rápidamente el Canal de la Mancha y el Mar del Norte, que habían sido territorio seco que unía las Islas Británicas al continente, donde aún existe alguna isla con campos de megalitos medio inundados por el mar, porque se habían construido cuando las aguas estaban más bajas.

También durante el VII milenio, en el lugar donde ahora se levanta Stonehenge, ya se clavan postes de madera de observación, marcación y tanteo de alineaciones astronómicas. De todas maneras 5000 a. J.C. es una datación que, aún siendo moderada, debería romper el esquema de que "la civilización vino de oriente".

En estas fechas, en el Mediterráneo oriental, la agricultura lleva en algunos lugares (Çatal Huyuk en Turquía, Jericó y Jarmo en Palestina) un milenio y medio o, a lo sumo dos de experimentación. En los dos lugares mencionados hay poblados estables, que algunos denominan "ciudades"; otros lugares, por ejemplo Mesopotamia (la tan cacareada "cuna de la civilización") es una tierra casi deshabitada, virgen y pantanosa.

En el Valle del Nilo sólo a partir del 4400 a. J.C: empiezan a aparecer comunidades que se dedican a una incipiente agricultura, aprovechándose de los meandros y diques naturales del Nilo. Sólo en el 3000 empezará lo que será el Egipto de los primeros faraones, precisamente en el momento en que los megalitos llegan a la cornisa mediterránea del norte de África hasta Palestina, expandiendo la enseñanza de la construcción con grandes bloques de piedra.

Pero todo ese desarrollo agrícola, que evidentemente será capital para el desarrollo de la humanidad, no ofrece trazas de ningún otro saber que no fuese el de meramente de la subsistencia.

No es ese el caso de la civilización megalítica donde, con una incipiente agricultura, y aún antes, se desarrollan saberes técnico constructivos, geométricos y astronómicos de gran calidad, que precisamente no tienen nada que ver con la pura subsistencia, sino más bien con lo que puede entenderse como *sagrado o metafísico*.

Así, a principios del Neolítico, no sólo se produce una fecundación del occidente por la técnica agrícola que llega del Mediterráneo oriental, sino que también tiene lugar una fecundación del oriente por los saberes teóricos y técnico-constructivos del occidente megalítico, porque igual que se constata el avance de la agricultura hacia occidente, se comprueba el avance de la técnica megalítica hacia oriente.

## Las Tres Tablas en oriente

Dicen los textos egipcios que los que trajeron la sabiduría a Egipto fueron los *Shemsu Hor Amentiw* o los Adoradores del Sol Occidentales –los hombres del culto solar megalítico–, que llegaron en la época predinástica o el *Zep Tepi* (Tiempo Primero) desde su Primer País –el *Ta-Mana* o el lugar del Sol Poniente–, cuya tierra llamada *Ath Mer* fue sumergida por las aguas (caso de muchas tierras megalíticas del Canal de la Mancha y Mar del Norte). Estos hombres, oriundos del *Amenti* (Occidente), llamaron a su *segundo país* –Egipto–, *Ta-Merit* (Tierra Amada) que es el nombre con que se conoce el país del Nilo durante todo el Imperio Antiguo. Así con los *Shemsu Hor*, después de los múltiples reyezuelos locales que gobernaron sus feudos agrícolas durante el período predinástico, surge un rey que coloca al Alto y Bajo Egipto bajo su cetro, es el unificador *Pêr-Ahâ Men-Nar-Mer* (El Amado que Procede de Poniente).

Esta civilización, además de heredar el fundamental símbolo paleolítico pirenaico del Árbol de la Vida como Enéada de Heliópolis (pág. 77a), adquiere el Teorema Métrico de las Tres Tablas, cuyo rastro encontramos en sus medidas de superficie (pág. 497), desarrolladas según el área de valor 1 de las tres Tablas, de 16 $gn^2$ o media Tabla Rectangular, con la diferencia que toman como unidad de medida no al quintín (qu), sino al gnomon (gn) o lado de la casilla del Ajedrez, al que asimilan el Codo. Otro elemento esencial de las Tres Tablas lo encontramos en el más famoso monumento de esta civilización: la Gran Pirámide de Keops, que desarrolla, en la Cámara del Rey, a la Tabla Rectangular como canon del Número de Oro o Divina Proporción (pág. 486), demostrando que conocían y entendían el Teorema Métrico megalítico.

En otro lugar cercano, Palestina, lleno de megalitos, donde los Patriarcas erigían piedras conmemorativas en memoria mimética de los *Rephaim* –los espíritus de los muertos de los antepasados, los héroes antiguos, los *gigantes*–, encontramos las trazas de las Tres Tablas en su lugar sagrado por excelencia: el Templo de Salomón (Anexo 487 a), que es la Tabla Rectangular (igual que la cámara del Rey Keops) y que además en el Santo de los Santos, el DBIR o KPhRT, nos muestra la superficie de valor 1, de 16 $gn^2$, raíz de toda la figura, cuyo lado también de valor 1 es necesario añadir a la diagonal de la Tabla Rectangular ($\sqrt{5}$) para la correcta expresión del Número de Oro ($1+\sqrt{5} / 2$). Pero este conocimiento es aún anterior al Templo salomónico, ya que en el Éxodo, después del Sinaí, cuando se planta la Tienda de Reunión en las acampadas por el desierto, se hace igualmente siguiendo la proporción de la Tabla Rectangular (pág. 26), la Tabla mística o metafísica, la Tabla que es la ecuación de la Divina Proporción, como prefiguración del Templo de Jerusalem.

## Las Tres Tablas y la Vara Megalítica en la India

Desde Palestina los megalitos siguen la ruta marítima del Mar Rojo (mapa pág. 229), seguramente desde el puerto de Elat, hasta llegar a la costa oeste de la India, en el Decán, llena de estas construcciones y donde surgirán a continuación Harappa y Mohenjo Daro.

Ahí también llegan las Tres Tablas megalíticas, cuyo rastro se encuentra en el autor védico Mayán que escribió el Surya Siddhanta de astronomía y una obra de arquitectura y urbanismo donde aparece el *módulo de*

*Mayán*, el Vastu Purusha, o el cuadrado de 8 x 8, mandala del orden inmanente cósmico que es el medio topológico en el que se desarrollan las Tres Tablas y que en la India seguramente dará nacimiento al juego del Ajedrez, que así será devuelto al occidente en donde nació en su forma geométrico-métrica-metafísica, en esta nueva versión lúdica-sagrada.

Pero el dato verdaderamente importante para deducir que las Tres Tablas llegaron a la India junto a los megalitos es la existencia, en este lugar, de una Medida Sagrada con la que se construían los templos, según el Vastu Shastra o "ciencia de los espacios", que por otro lado siguen utilizando algunos arquitectos hindúes en la construcción actual de templos; se trata, en suma, de la medida *Kishku hasta* de 0,825 m, evidentemente la misma Vara megalítica.

Escrito y publicado el trabajo sobre Chartres y las Tres Tablas, Louis Charpentier recibió una comunicación de Mme. Alice Bonner, que estudiaba la arquitectura medieval de la India, y que a la sazón estaba centrada en el templo dedicado al dios Sol en Konarka, donde le dice: "El templo de la diosa del que quiero hablarle [...] está dedicado a Mahagayatri, la paredra del dios Sol [...]. Está construido en tres partes independientes, unidas por puertas y corredores [...] son el Santuario (Aditum), la sala de asambleas y el vestíbulo, que se levantan sobre tres yantras (tablas geométricas) [...] redondo, cuadrado y rectangular. Ya sabía esto, pero lo que ignoraba es que las tres habían de tener una superficie del mismo tamaño [..] Ahora bien, dibujadas de forma que tengan la misma superficie, las tres determinan exactamente el plano arquitectónico del templo en sus grandes líneas."

Está, pues, fuera de toda duda que a los hindúes les llegaron las Tres Tablas y la Vara megalítica asociada a ellas, seguramente junto a los megalitos, aunque también pudo ser posteriormente.

## La Vara (megalítica) de Burgos

Es la medida de longitud que se empleaba en casi toda España, hasta muy recientemente cuando se implantó el Sistema Métrico Decimal con el Metro.

El patrón de la Vara, realizado en metal, se guarda aún en el museo del Arco de Santa María de Burgos, en la sala de Poridad o del Secreto, en la que celebraban sus juntas los regidores de la ciudad durante el siglo XIV y hasta el año 1791. La medida exacta del antiquísimo patrón es de 0,835905 metros, evidentemente la misma Vara megalítica hallada por Alexander Thom de 0,83 m. y que L. Charpentier establece en 0,82 m. para la catedral de Chartres, así como el *Kishku hasta* hindú de 0,825 m.

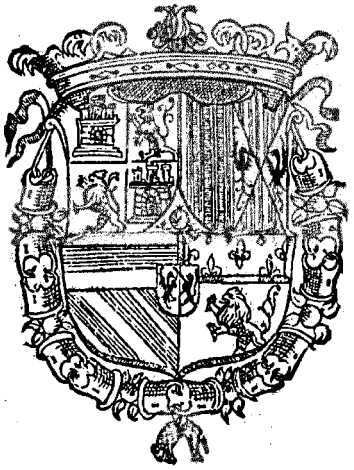
Y habrá que reconocer que la sorprendente reducida diferencia de sólo entre más o menos 7,5 milímetros, en un patrón procedente de unos *marcadores métricos megalíticos* basados, en principio, en varas de madera dura, es todo un milagro, y más teniendo en cuenta no sólo las distancias en el espacio sino también en el tiempo, que puede cifrarse en casi 7000 años.

La primera noticia histórica documentada, para la

La referencia histórica documentada más antigua para la Vara de Burgos es del 1568, en una "Pragmática" de Felipe II que pretende unificar las medidas de longitud empleadas en su reino, tomando como patrón la Vara de Burgos. Pero en ese documento se dice que se quiere hacer cumplir lo ya establecido por el Rey don Alfonso (el Sabio, 1252 - 1284), en Alcalá.

Por lo tanto, la Vara está documentada en el norte de España en plena Reconquista, el lugar en que menos influencia tuvo el islamismo y donde más y mejor se conservaron las tradiciones antiguas, en este caso la de la Vara Megalítica, antiquísima.

PRAGMATICA Y PROVISION REAL PARA QVE LAS VARAS DE medir ſean yguales en todo el Reyno, como la Vara Caſtellana que ſe tiene enla Ciudad de Burgos.



EN MADRID

¶Impreſſa con licencia. En caſa de Alonſo, Gomez Impreſſor de la Corte.

M. D. LXVIII.

"Don Phelipe por la gracia de Dios, Rey de Castilla, de Leon, de Aragon, de las dos Sicilias, de Hierusalem, de Navarra, de Granada, de Toledo, de Valencia, de Galizia, de Mallorcas, de Sevilla, de Cerdeña, de Cordova, de Corcega, de Murcia, de Iaen, duque de Milan, conde de Flandes, y de Tirol. &c. Alos del nuestro consejo, presidente, e oydores de las nuestras audiencias, alcaides, alguaziles, de la nuestra casa y corte e chancellerias y a todos los corregidores [...]. De todas las ciudades, villas y lugares de los nuestros reynos [...] Sabeis que por leyes y pragmaticas destos reynos, esta mandado que todos los pesos y medidas... por la ley del señor Rey don Alfonso nuestro progenitor, fecha en Alcala, esta ordenado y mandado que la Vara de medir los paños y sedas

[... ] con la Vara castellana y no con otra alguna, so las penas en dicha ley contenidas, no se han guardado [...].
[...] Hay diferentes varas, unas más cortas y otras más largas, y que en la villa de Medina del Campo donde más se tratan y contratan las mercancias de los dichos paños [...] Que se venden a la vara que se ha usado e acostumbrado tener, vara mucho menos que la Vara castellana de la ciudad de Burgos... por ley y pragmatica sancion, como si fuese hecha e promulgada en cortes. Por la qual ordenamos e mandamos que de aqui adelante, ansi en la dicha villa de Medina del Campo, como en todas las otras ciudades, villas y lugares [...] una mesma vara para medir... Y que esta sea la Vara castellana que ha y tiene la dicha ciudad de Burgos [...] y mandamos que esta nuestra pragmatica sancion se apregone en esta nuestra corte.

Dada en el Escurial a veynte y cuatro dias del mes de Iunio de 1568 años. Yo el Rey".

---

La "Pragmatica" de Felipe II no se cumplió en su totalidad, como no se había cumplido la ley de Alfonso X el Sabio, pero es esencial para dar fe de la existencia de la Vara de Burgos, de remota tradición megalítica.

En España se medía en Varas de Burgos en las siguientes provincias: Burgos, Cáceres, Cádiz, Córdoba, Cuenca, Granada, Guadalajara, Huelva, León, Málaga, Murcia, Orense, Oviedo, Palencia, Pontevedra, Salamanca, Santander, Sevilla, Soria, Valladolid, Vizcaya y Zamora.

Además se media en Varas alteradas ligeramente en exceso en: Canarias, 0,842; Coruña, 0,843; Ciudad Real, 0,839; Guipúzcoa, 0,837; Jaén, 0,839; Logroño, 0,837; Lugo, 0,855; Madrid, 0,843; Segovia, 0,837 y Toledo, 0,837.

Estos serían los lugares de la Península donde se medía en Varas Megalíticas o de Burgos, seguramente en algunos lugares *desde siempre*, y en otros, sobre todo en el sur, debido a la ley de Felipe II.

La diferencia se da en el antiguo Reino de Aragón, donde se medía en una Vara muy escasa, si es que era una Vara, veamos: Huesca, 0,722; Zaragoza, 0,772 y Teruel, 0,768. Estas medidas aunque se llamen Varas, probablemente no lo son; su fuente sería la Cana empleada en Cataluña que, por otro lado, provendría de Caña, sinónimo de vara: Gerona, 1,559 (media Cana = 0,7795); Barcelona, 1,655 (media Cana = 0,8275) –sería la más próxima a la Vara megalítica, seguramente emparentada con la francesa de los *maçons* de Chartres–; Lérida, media Cana, 0,778; y Tarragona, media Cana, 0,780. En este grupo catalano-aragonés, hay que incluir a Navarra, con una Vara de 0,785.

Por la evidencia de la media Cana barcelonesa no habría duda de la procedencia megalítica de todas las Varas o medias Canas peninsulares. Los deslizamientos que sufren algunas de ellas serían sólo degradaciones más o menos exageradas de una *tradición única*.

Queda mencionar una excepción, la también llamada Vara de Valencia y Castellón de 0,906 m. que no encaja en el conjunto ¿se trata de algún resto de tradición árabe?

En 1801, reinando Carlos IV –que tenía como valido a Godoy, en una delicada situación política con la Francia de Napoleón– se promulga otra ley para poner orden en los pesos y medidas; se dice: "[...]enterado de la poca atención que hasta ahora se ha dirigido a un negocio de tan conocida importancia, ha resuelto S. M. poner en ello el orden conveniente [...] y la justicia y utilidad de que sean unas mismas en todos sus Reynos y Señoríos [...] darles cierto orden y enlace sistemático [...]".

Estas normas son el patrón de la Vara que se conserva en el archivo de la ciudad de Burgos, el patrón de la media fanega que se conserva en el archivo de la ciudad de Ávila, los patrones de medidas de líquidos que se custodia en el archivo de la ciudad de Toledo, y el marco de las pesas que existe en el archivo de este Consejo.

Este ordenamiento métrico se lleva a cabo tomando como base a la Vara de Burgos, a la que se le atribuyen 3 pies, cada pie 16 dedos, e igualmente tendrá el pie 12 pulgadas, y ésta 12 líneas.

El estadal para medir las tierras es de 4 Varas o 12 pies.

La aranzada para medir las tierras, tendrá 20 estadales por lado (80 Varas), y una superficie de 400 estadales cuadrados (6.400 Varas cuadradas).

La fanega de tierra será de 24 estadales por lado (96 Varas), con una superficie de 576 estadales cuadrados (9.216 Varas cuadradas).

Todo el esfuerzo que supuso esta ley fue "el canto del cisne" de la Vara Megalítica en España. Poco tiempo después Delambre, el matemático francés, midió el arco de meridiano entre Dunkerque y Barcelona, lo que permitió establecer la longitud del metro y todo el Sistema Métrico Decimal, que al imponerse, dejó a la Vara megalítica de Burgos en un puro arcaísmo.

## El salto atlántico de la Vara megalítica

Ya se ha mencionado el notable desarrollo naval de la civilización megalítica, que además se desarrollaba en gran parte en el Atlántico y tenía que estar preparado para la bravura del Océano, diferente en comparación al plácido Mediterráneo. Por poco que estas naves se adentrasen en el Océano, tenían que encontrarse con la Corriente del Golfo y los vientos Alisios, que los llevarían sin ningún esfuerzo hacia el sur, deslizándose paralelamente a las costas galaico-portuguesas y de África del norte, hasta topar con las islas Canarias.

No es casual que hayamos escogido esta ruta. En estas islas se han dado a conocer, desde hace unos años unas construcciones que siempre estuvieron allí, pero desde que Thor Heyerdal habló de ellas no han dejado de levantar polémica. Este famoso autor sostiene que el origen de estas construcciones piramidales es prehistórico, y esto choca con la versión de la arqueología oficial que sostiene que son *amontonamientos de piedras* realizados por los agricultores que limpiaban sus campos (siglo XIX) . Para cualquiera que haya visto al natural o en fotografía las *pirámides* canarias, la versión oficial no se sostiene, y aunque aquí se procura siempre trabajar con datos arqueológicos contrastados, los *amontona-*

*mientos por limpieza* no son admisibles de ningún modo, aunque sean los datos "oficiales"; y mientras se mantengan estas ridículas tesis, difícilmente se harán excavaciones serias de estos monumentos.

Existen en Tenerife los complejos de Güímar, Chacona y Guía de Isora, que forman un triángulo con el Teide en el centro.

En otros complejos se han producido varios desmanes, producto sin duda de la desprotección oficial de la que habría que responsabilizar a los arqueólogos al dictaminar que son *amontonamientos* sin valor científico.

En el complejo de Icod de Vinos, en 1993, fue derribada la mayor de las pirámides para construir una carretera; quedan tres que fueron visitadas por Robert Bauval y Javier Sierra, que recogieron, sin ningún trabajo, cerámica y piezas de obsidiana, sin duda prehistóricas.

El Puerto de la Cruz y la Orotava albergaron, tiempo atrás, construcciones piramidales, arrasadas y sepultadas por el hormigón de varias urbanizaciones.

En Guía de Isora, en una zona elevada con una panorámica privilegiada, hace varios años se derribó una de las pirámides para construir una gasolinera; los vecinos identificaron material aborigen e incluso una momia.

Sin embargo a pesar de los desmanes, hay tantas construcciones que las investigaciones pueden seguir si se pone interés y medios en ello.

En 1991 unos arqueólogos diplomados hicieron un estudio del complejo de Chacona, en el que se halló una exacta y espectacular alineación de la construcción con el solsticio de verano (alineación de Stonehenge), señalándose además el llamado "efecto de doble puesta de sol". A pesar de esta evidencia, los mismos arqueólogos del descubrimiento siguen empeñados en los *amontonamientos* hechos por campesinos en el s. XIX.

Pero ¿porqué ese empecinamiento? Hay una razón que puede explicar esta actitud que en principio parece irracional: todas las medidas de las construcciones están dadas en Varas de Burgos de 0,835 m. que es la medida que se empleaba en el s. XIX. Esto ciega de tal modo a los arqueólogos que ignoran la existencia de la Vara megalítica, que les impide calibrar datos como el perfecto trazado de las construcciones o las alineaciones astronómicas, muy alejados de los *amontonamientos* hechos por campesinos.

Así, podemos concluir que la Vara de Burgos o megalítica en vez de negar la antigüedad la confirma; las construcciones son de la época megalítica, hechas por algún grupo encabezado por su sacerdote, experto en construcción y poseedor de la sagrada medida basada en el teorema constructivo de las Tres Tablas, teorema que se seguía empleando por los constructores (*maçons*) góticos, y cuyo módulo métrico se seguía empleando normalmente en la Península desde hacía seis o siete mil años.

La clave para esa llegada a Canarias de la Vara megalítica es, como hemos dicho, la Corriente del Golfo, la cual hace un recorrido circular en el sentido de las agujas de un reloj por el Atlántico norte. La Corriente, al igual que los vientos Alisios, baja hacia el sur, paralela a las Islas Británicas, la Península Ibérica y África, hasta que más allá de las Islas de Cabo Verde rola hacia el suroeste antes del Ecuador para ir hasta el extremo este de la costa norte de Sudamérica, deslizándose ahora en dirección noroeste, paralela a esta costa hasta las Antillas, subiendo hacia el norte y después por la costa Norteamericana hacia el nordeste, dominando en este punto los Contra-Alisios para ir a salir otra vez a la altura de las Islas Británicas.

Todos los viajes de Colón se basaron desde el principio en el conocimiento de este hecho. Colón sabía por donde ir y por donde volver y, desde el primer viaje aprovechó la mitad sur de la Corriente del Golfo y los Alisios para ir, y la parte norte y los Contra-Alisios para volver.

Los antiguos griegos ya conocían la Corriente y llamaban al Océano occidental "río Okeanos", en referencia a esta característica de corriente que fluye como un río en el Océano.

Homero, en el 1250 a. J.C., cuando describe en la *Iliada* la Guerra de Troya después de la destrucción de la ciudad, hace que Ulises y sus compañeros emprendan un largo viaje marítimo que describe en la *Odisea*, el cual transcurre en el Océano occidental o el *río Okeanos*, como muy bien sabían Estrabón y otros autores clásicos, en contra de la opinión que se sustenta actualmente, de un modo general, de que el viaje ocurre en el Mediterráneo.

En la aventura de la isla Cimeria, Homero hace decir a Ulises: "Entonces arribamos a los confines del Océano de profunda corriente". Han navegado durante meses a favor del Bóreas (viento norte) que es el que predomina en la *Odisea*, lo cual en el Mediterráneo no tendría sentido, porque un par o tres días de viento norte serían suficientes para encontrarse en las costas del norte de África. A favor del Céfiro (viento oeste) varias veces va a parar a la costa (África occidental) y otras tantas veces es empujado por el Euro (viento este) hasta el centro del mar (Océano).

En el confín sur del Océano, describe Ulises la tierra de los cimerios como sumergida en la oscuridad perpetua. Para llegar a ella, Circe instruye a Ulises: "¡Laertiada del linaje de Zeus! ¡Odiseo fecundo en ardides! No te de cuidado el deseo de tener quién te guíe el negro bajel, iza el mástil, despliega la blanca vela y quédate sentado, que el soplo del Bóreas conducirá tu nave". Se trata sin duda del Alisio que sopla del norte y que, junto a la Corriente, conduce a Ulises sin ningún esfuerzo hasta el sur en el Trópico: "Entonces arribamos a los confines del Océano de profunda corriente. Allí están el pueblo y la ciudad de los cimerios entre niebla y nubes, sin que jamás el Sol resplandeciente los ilumine con sus rayos".

Efectivamente en algunos lugares tropicales, como el cabo Norte y cabo Bojador, se produce el fenómeno del "Polvo Alisio", que causa un notable oscurecimiento de la atmósfera por partículas de polvo del suelo africano levantadas por las "ascensionales térmicas" y que dan al cielo un tono rojizo y opaco, que en aquellos tiempos y en ciertas épocas pudo ser particularmente intenso.

Dejándose arrastrar por la Corriente del Golfo y los Alisios se llega con facilidad a América y a las Antillas, allí pudo tener lugar la aventura de la isla de los Lotófagos, donde se describe como estos indígenas masticaban el tallo de una planta parecida a una caña de loto con la característica de ser muy dulce, tanto que la tripulación de Ulises, aficionada a esta practica, no quieren abandonar la isla. Ulises llama a la planta "loto" pero es evidente que por sus propiedades no es el loto sino algo desconocido por los griegos y que se da en América: la "caña de azúcar".

Tampoco las islas con caníbales descritas en la *Odisea* son mediterráneas, aunque sí pueden estar en el trópico africano o americano.

Igualmente al pasar por entre las famosas Caribdis y Escila, se encuentra con fenómenos localizables en el Atlántico, que se pueden identificar con geyseres submarinos, hoy desaparecidos salvo en Islandia.

Podemos ver, por lo tanto, que los antiguos tenían importantes conocimientos referentes al Océano Atlántico, entre los que podemos citar también los descritos en el viaje del cartaginés Hannón, en el 530 a. J.C., emprendido con una flota de 60 barcos de 50 remos, en la que viajaban 30.000 hombres y mujeres con provisiones y variado equipo. Hannón relata un viaje supuestamente por la costa africana, que numerosos historiadores han tratado de reconstruir durante los últimos siglos sin conseguirlo. La costa africana no encaja con lo descrito por Hannón. Podría ser que el viaje del cartaginés no fuese realmente dirigido a la costa africana, aunque sí pudo empezar por ahí. Los viajes e itinerarios de los fenicios fueron siempre secretos por motivos de preservación del monopolio comercial y esto no encaja con la que parece demasiado explícita narración, y que podría estar en alguna especie de clave.

Cuando 400 años más tarde Roma venció a Cartago, organizó una expedición al mando del geógrafo griego Polybio en busca de las colonias africanas que Hannón afirmaba haber fundado, dando sus nombres y supuesta ubicación; de ellas no se encontró el más mínimo rastro.

La clave quizás esté en que en el periplo de Hannón aparecen descritos varios atolones de arrecifes de coral, con dos de ellos de tipo doble (arrecifes atolónicos con una isla interior), y es bien conocido que en las costas occidentales de África no se dan los atolones, aunque sí se dan en América, en las Antillas. En el viaje también se describe gran actividad volcánica, que tampoco se da en el este de África, pero sí en la zona de América central.

Como ya hemos dicho, los conocimientos que tenían los antiguos sobre el Atlántico eran muy importantes y no eran menos los que tenían sobre las tierras de su extremo occidente, sólo que estos conocimientos eran *secreto de estado* o secreto de *gremios de navegantes*, secreto que a veces se perdía y quedaba anotado en raros mapas a los que no se hacía caso.

Después del viaje de Colón a América, un grupo de eruditos de Lorena publica el Atlas *Universalis Cosmographiae* en el que América aparece por primera vez con su nombre. La obra cartográfica se compuso en el monasterio de Saint-Dié, desde donde se recabó información sobre mapas antiguos, fundamentalmente de los archivos portugueses, mapas que junto a los datos de Colón se emplearon en esta obra. Recientemente el italiano Claudio Piani, estudiando el Atlas, ha encontrado anacronismos que no corresponden a los conocimientos aportados por Colón, sino producto, sin duda, de los mapas antiguos recopilados.

Aparece el océano Pacífico que no se descubrió hasta el 1513; contiene un dibujo de Florida que nadie conocía hasta que Ponce de León la descubriera también en 1513; se representa una Centroamérica alargada y de poca extensión cuya existencia era desconocida en 1507; están señaladas las llanuras de Carolina y Virginia que no se confirmaron hasta 1524; aparece la situación de los Andes, igualmente ignorada en ese tiempo.

Así no es de extrañar que Colón, Vespucio o Cabot hubiesen accedido a información que circulaba en mapas más o menos secretos, donde se marcaban territorios ya explorados desde la remota antigüedad por tartésicos, griegos y fenicios, concretamente cartagineses, hasta Alejandro Magno y, poco después, el Imperio Romano hasta los Templarios en la Edad Media, y posteriormente Portugal con sus grandes navegantes... pero ¿y antes? En este punto debemos volver a la civilización megalítica y a su heredera, la tartésica.

Ya vimos como la Vara megalítica había llegado a Canarias, sobre la Corriente del Golfo y los Alisios, el *río Okeanos*. Y ese río-corriente lleva indefectiblemente a la costa norte de América ecuatorial, y toda esta costa del norte del Brasil estaba llena de megalitos, reportados por los colonizadores. Desafortunadamente corrió la voz de que estos monumentos señalaban tesoros escondidos y se procedió a excavarlos y derribarlos en su mayor parte. También en esta parte del Brasil se localizan pinturas rupestres de estilo ibérico y con motivos ibéricos.

La Corriente del Golfo sube por la misma costa en dirección noroeste hasta el vértice sudamericano de Colombia-Ecuador. En este lugar, entre el 4000 y el 2200 a. J.C., en plena era megalítica, se encuentran las primeras cerámicas de toda América, que denotan un salto apreciable en el modo de vida y el principio de la civilización. A partir de ahí hacia el norte, del 1700 al 1300 a. J.C., empieza a formarse la cultura Olmeca, la primera de México. Entre el 900 y el 300 a. J.C. se da el período de los grandes centros ceremoniales planificados y el auge de una teocracia dirigente, con influencias hacia el México septentrional y Costa Rica, donde puede verse el famoso templo de "Los Danzantes" que prefigura lo hallan los primeros jeroglíficos (premayas) con datos calendáricos y nombres de lugares o ciudades, acompañados de signos de numeración con un punto para las unidades y una raya (una mano) para cinco, notación numérica que posteriormente también será empleada por los mayas.

Una característica importante de los olmecas es el uso de barba postiza en señal de preeminencia, rasgo que sólo puede explicarse, entre estas gentes barbilampiñas, por haber visto hombres barbudos a los que se considerase con algún ascendiente. En este sentido también son notables muchas estatuas y representaciones del Quetzalcoatl civilizador, con barba.

Del 200 al 100 a. J.C. es el periodo que se establecía, hasta hace poco, para el preclásico tardío, definido plenamente como cultura Maya, pero en Calakmul –en el estado mexicano de Campeche, a 30 km de la frontera con Guatemala–, esta fecha ha retrocedido al 400 a. J.C.; allí puede verse aún, en el friso de la pirámide principal, elementos de transición desde los olmecas.

Los datos arqueológicos confirman que la cultura de Centroamérica fue algo integral, pues todos sus pueblos participaban de los mismos elementos metafísicos o calendáricos, aunque cada uno les diese un carácter propio, formalmente diferenciado.

Hacia el sur, a partir del mismo punto de la cerámica colombiano-ecuatoriana, aproximadamente en la misma época del nacimiento Olmeca, se dan las civilizaciones más antiguas del cono sur americano: Tiahuanaco y Chavín de Huantar, esta última seguramente anterior. Y ahí es donde sorprendentemente encontraremos la Vara (megalítica) de Burgos. Pero veamos antes unos apuntes importantes sobre la cultura de Chavín.

Chavín de Huantar está edificada a 3.200 m. de altura, al norte del Perú, en la cuenca del río Marañón, en el altiplano de la sierra andina, en los callejones de Huaylas y Conchuco. Aparece flanqueada por la Cordillera Negra de oscuros y tétricos riscos a un lado, mientras que por el otro discurre la Cordillera Blanca de los Andes nevados, luminosa y resplandeciente con el segundo pico más elevado del mundo: el Huascarán.

Cuenta la leyenda que los "huaris" constructores de Chavín se unieron a las hijas de los hombres indígenas, hasta que *degeneraron* en esta mezcla y acabaron genéticamente absorbidos por la etnia indígena.

Consta Chavín de dos pirámides con corredores, escalinatas, dos plazas rectangulares hundidas (como en Tiahuanaco), piscinas circulares, estelas y monolitos ¿menhires evolucionados?

Cuando llegaron los españoles Chavín ya era una ruina, y los mismos Incas desconocían el nombre de aquella civilización.

Se coincide en que Chavín es la cultura matriz precolombina; Tiahuanaco copia su simbología y así mismo lo hacen los Olmecas: estelas olmecas (Las Ventas), toltecas (Tula), zapotecas (Monte Albán), copian las de Chavín.

La antigüedad que le atribuye la arqueología es de unos 1500 años a. J.C., aunque datos de la astroarqueología doblan esta cifra.

Veamos la especialísima simbología de este sagrado lugar, de reminiscencias herméticas mediterráneas, con claras connotaciones alquímicas y qabalísticas de la Tradición Primigenia y Perenne (EQBLE QDMVN VTMIDI), que nace en el Paleolítico íbero-francés.

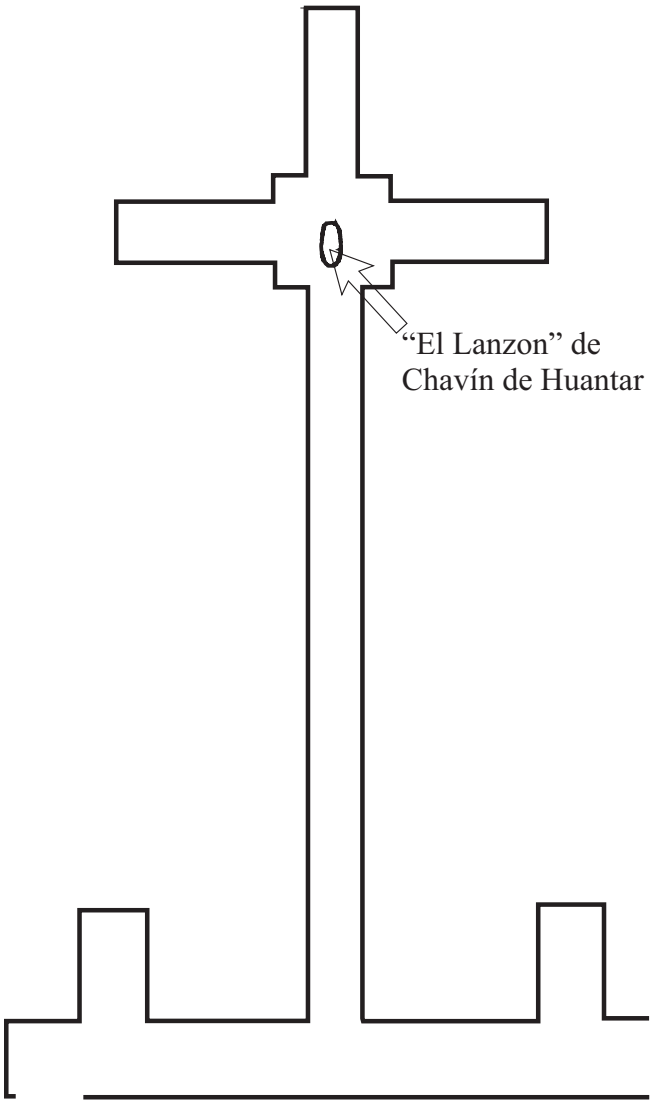
La entrada a la pirámide principal está flanqueada por dos columnas (Jakim y Boaz) con figuras aladas análogas a las de la Puerta del Sol en Tiahuanaco. Sobre las columnas descansa un dintel con una mitad en piedra negra y otra en piedra blanca (recordemos la Cordillera Blanca y la Negra que flanquean el lugar). Encima del dintel hay siete aves a la derecha y siete a la izquierda; al final de cada hilera una octava ave mira en dirección contraria: se trata de las siete notas de la octava musical, del doble septenario alquímico del Árbol del Sol y de la Luna, de los siete peldaños del ámbito lunar de Yetsirah y los siete del ámbito solar de Briah qabalísticos. Los escalones que ascienden al interior de la pirámide son siete y están formados por piedras negras en una mitad y blancas en la otra; al final un octavo peldaño enteramente blanco.

En el interior, en los muros, había adosadas cabezas con rasgos felinos, hoy día esparcidas por el suelo, quizás debido al terremoto de 1945 que hizo grandes destrozos; casi todas las cabezas tienen encima una protuberancia en forma de llama, rasgo que distingue al iniciado que ha conseguido la armonización de los contrarios.

El centro y clave de la construcción es "El Lanzón", famoso monolito de granito rosa y unos 5 m. de alto que se alza en el cruce de dos galerías en forma de cruz latina.

El monolito es una figura con el rostro felino del jaguar, con curvos colmillos que salen de su boca, figura que más tarde se repetirá por todos los santuarios centro y sudamericanos; simbólicamente es el León de las culturas mediterráneas, el León alquímico que representa al Oro. El cuerpo de la figura está adornado con serpientes, porque este Oro surge de la tierra, la Materia Prima alquímica y El Dragón. A ambos lados de la cabeza, dos protuberancias señalan las *Dos Naturalezas* que se dice son absolutamente contrarias pero que hay que armonizar *uniendo lo que no puede unirse*. Este es el gran trabajo, la Gran Obra, la *Opus Magna*. La figura tiene encima de la cabeza una protuberancia, como las de las cabezas que hemos encontrado antes pero mucho más desarrollada, y que asciende hasta el piso superior (nivel superior de conciencia crística) atravesando el techo hacia *lo alto*; es el resultado del trabajo anterior, de unir las *Dos Naturalezas*, con el que se ha obtenido otro estado representado por el RE-BIS crístico: la "cosa (Re) doble (Bis)" pero indisolublemente unida; dice la alquimia: "de carácter *fijo*" perpetuo. Esto representa, en referencia a los escalones y las aves de la entrada, unir, en el octavo escalón monócromo a los escalones bipolares de color Blanco y Negro de la *subida*. Pero este RE-BIS *Fijo* se consigue sólo en dos series de 7, como muy bien indican las dos series de aves sobre el dintel de la entrada.

Estas dos series, para *fijar* al Lanzón en el centro, sólo pueden *obrar-operar* en forma de cruz, según el proceso que se desarrolla en las págs. 200 a 215, por eso la alquimia dice *in oc signo vinces* (por este signo vencerás) y no por cualquier otro. En la primera ronda se llega al 7 central, *la semilla del Oro* y también *el Oro Negro*, porque es un Oro que está pero que no se ve o se percibe difícilmente, pero que es el *Reyezuelo alquímico* que llegará a ser Rey, *Reyezuelo* que en el Taroth avanza




sobre su Carro Triunfal hacia la Victoria, porque su nombre original hebreo es ZVKE (Vencedor, Triunfador) y su letra es la séptima, Zain, que significa el arma, instrumento del triunfo. En la segunda ronda, en este centro crucífero, está el 14 o El Lanzón; en este paso del proceso de la *Gran Obra* reflejada en el Taroth, es La Templanza, la carta nº 14 (7+7), que de *dos aguas* (*Dos Naturalezas*) ha hecho *una sola agua fija*, que la figura intercambia entre una copa de plata y una de oro; el nombre original hebreo de la carta es NZR (moderarse-templarse), que da ENZRE (templanza) y NZIR (Nazareno), en referencia al RE-BIS crístico. Corresponde a la letra hebrea *Nun-14*, que simboliza *lo naciente*, y que en su forma NIN es el "nene (crístico)" y también "brotar, desarrollarse, retoñar"; este nacimiento del Niño Solar de carácter *doble y fijo* es, en resumen, "como un maravillar, asombrar" (NXX) o algo "maravilloso, milagroso, sobrenatural" (NXI).

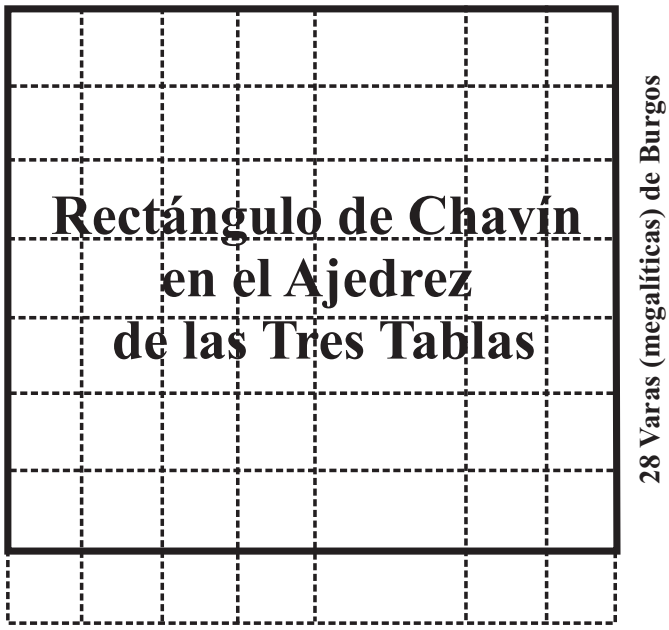
Esta cruz de Chavín tiene a cada lado dos pequeños pasillos sin salida, en la misma dirección de la cruz: son los dos mercurios, de los cuales *uno se salvará y otro se perderá*; son los dos ladrones del calvario, de los que sólo uno *subirá al Paraíso junto al Oro crístico*; dos ladrones, porque representan al Mercurio patrón de los ladrones.

Esta precisa y concreta simbología sólo se dará en Chavín con este rigor extremo, posteriormente, en las culturas siguientes, aunque se mantendrán los símbolos, éstos se diluirán en ritualismos dispersivos más o menos alejados del claro núcleo inicial. Ya en el primer milenio de la era de Cristo, los Mayas, y más aún los Aztecas, estarán en una teogonía de carácter *terrible y tétrico*, alejada del preciso y claro mensaje inicial, de la Tradición Primigenia y Perenne, aportada por las gentes megalíticas, junto a saberes técnicos que incluían la Vara (megalítica) de Burgos.

Veamos ahora la Vara megalítica de Chavín de Huantar. En 1953, María Sholten D'Ebneth investigó las ruinas y halló el rectángulo de Chavin en un módulo de 7 x 8, que realmente no es otra cosa que el Ajedrez de las Tres Tablas. Efectivamente, la resolución matemática de este rectángulo 7 x 8 proporciona la unidad de medida, que es la casilla del Ajedrez, y que además sigue la simbología general del monumento en el que las escaleras de ocho peldaños se resuelven en siete más uno; este uno es el que proporciona la unidad de medida que María Sholten llama Unidad Americana, porque también se encuentra en Tiahuanaco, y que tiene 3,34 m, de tal manera que un lado tiene 8 x 3,34 m = 26,72 m, y el otro 7 x 3,34 = 23,38 m.

La cuestión es que esta Medida Americana tiene exactamente 4 Varas (megalíticas) de Burgos de 0,835 m, indicándonos de un modo preciso que esta Medida Americana no sólo es 4 Varas megalíticas, sino que además son precisamente las que se empleaban en la Península Ibérica, que ha sufrido una pequeña *dilatación* de 5 milímetros con respecto a la Vara megalítica hallada por A. Thom en Inglaterra y Bretaña, de 0,83 m.

**32 Varas (megalíticas) de Burgos**




Medida Americana = 4 Varas de Burgos
3,34 m. = 4 x 0,835 m.

Cuando los españoles conquistaron el imperio Inca, quedaron muy sorprendidos porque estos empleaban una medida exacta a su Vara castellana de Burgos, lo que no sabían es que las dos medidas procedían de la Vara megalítica. El hecho se tomó por una simple casualidad.

Pero esta Vara de Chavín no está sustentada en el quintín (qu) de las Tres Tablas, que es la fórmula matemática rigurosa. En Chavín se ha producido un divorcio entre el rigor y el voluntarismo simbólico puramente ritualista. El Ajedrez de las Tres Tablas se mantiene en el rectángulo de 8 x 7, porque esta diferencia de una Unidad entre las magnitudes de los dos lados, marca el Ajedrez y sus 64 casillas, y el lado de esta casilla (8-7 = 1), que es la Unidad Americana de M. Sholten, que está compuesta exactamente por 4 Varas (megalíticas) de Burgos. Así que en Chavín, el lado de la casilla del Ajedrez (gn de las Tres Tablas), está dividido en 4 partes. Y precisamente esto es lo que le aleja del rigor matemático, ya que con un gn dividido por 4, el $\pi$ que obtendríamos sería 3,03; el cual no nos resuelve nada, porque 3 es el valor que se le da a $\pi$ en los rudimentos intuitivos más elementales del hombre, para aproximarse a la cuadratura.

El rigor matemático sí se da en el Teorema Métrico de las Tres Tablas cuando se divide al gn en 5 partes o en quintines (qu), y no en las 4 de Chavín. Dividiendo al gn en 5 qu (pág. 482) es cuando puede darse una relación de $\pi$ de las que los matemáticos llaman *elegante*, porque dividiendo al gn en partes iguales de números enteros, sólo al dividirlo por 5 (quintines) se obtiene la máxima aproximación posible a $\pi$, y por tanto el $\pi$ propio del Teorema de las Tres Tablas es el que tiene 16 qu como radio del círculo, que da un $\pi$ de 1/0,32 = 3,125, como muy bien aparece en los cálculos de la página 483.

Ya hemos visto que gn/4 da un $\pi$ de 3,03, y que gn/5 da un $\pi$ de 3,125; pues bien, gn/6 da un $\pi$ de 3,191135, el cual aparece ya muy alejado del $\pi$ real de 3,1415926...

El $\pi$ propio del Teorema de las Tres Tablas, obtenido con un gn/5 y un radio del círculo de 0,8 o 16 qu, es de una precisión suficiente en las construcciones en las que se empleaba, no sólo en las megalíticas, sino incluso en las catedrales góticas medievales de los *maçons*. Pero esta precisión, que algunos considerarán escasa, estaba sobradamente compensada por las ventajas prácticas que ofrecía el trabajar con un Teorema Métrico sencillo que funcionaba compensando u homogeneizando automáticamente todas las magnitudes *curvas* con las *rectas*.

Otra cuestión, que sólo apreciarán los hermetistas o estudiosos de las ciencias tradicionales, es la cualidad del Teorema Métrico de las *Tres Tablas que llevaron al Grial*, de ser *activo* y *funcional*, sobre todo en el plano *metafísico*, con la medida de la Vara (megalítica) de Burgos, hallada por Alexander Thom, y que L. Charpentier constata se empleaba aún en el esoterismo de los constructores góticos. La medida, que es la relación qu, y el Teorema, son los que permiten todas las importantes relaciones que se tratan en el Libro 4 de la CARTOGRAFÍA, en la imagen del Conjunto Universal Absoluto.

# El "Cuadrado de IMVM" como Conjunto de Pares Ordenados, raíz de las Tres Tablas del Grial

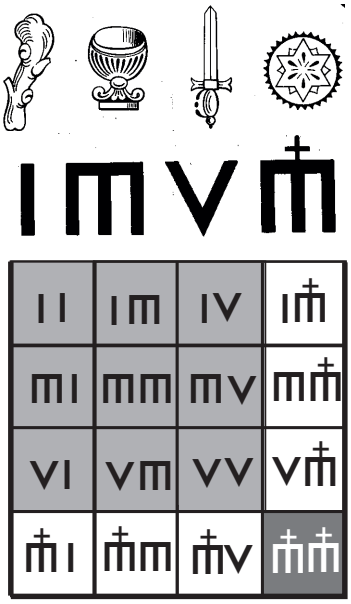
El número secreto (**21**) tradicional del axioma de las Tres Tablas del Grial, no es más que la expresión de la proporción que guardan los lados de la Tabla Rectangular metafísica de área **2** como las otras Tablas, lo que nos indica que sus lados tienen que ser necesariamente **1·2** o **2·1**; lo que indica así mismo que la Tabla Rectangular está formada por dos Cuadrados de lado **1**, área $\mathbf{1^2}$ y volumen $\mathbf{1^3}$, lo que implica que la diagonal (*raíz cuadrada de 1*) de este Cuadrado es también **1**.

Se trata del Primer punto (**RASVNM NOVAM**, 727 > 16 > **7**) del **ALN** (= 61 > **7**) Manifestado de la primera Sephirah **1-KTR** que geométricamente es el "Cuadrado de **IMVM**", que, según Deuteronomio VI, 4, es **Uno** (**AHA** = 13 > **4**), el **1** diversificado internamente en **4** parámetros-letras del Nombre **IMVM**, cuyo Cuadrado se define en todas sus medidas por el número **1**.

El principio de este **1**, los egipcios del Imperio Antiguo, en su Enéada de Heliópolis (pág. 77), lo llamaban **Atum** (Total-Completo), y decían que había estado inmerso "desde siempre" en el **Nun** o el "Océano de las Aguas Eternas e Inmanifestadas", que son la Existencia Negativa (**ALN**) de la Qab·balah (pág 39 y 532).

Así que en este **1-Atum** (Total-Completo) y en este Absoluto **1-KTR** permanece oculto el "Cuadrado de **IMVM**", que realmente es la misma cosa matemáticamente que el Cuadrado de lado **1** y área $\mathbf{1^2 = 1}$, **1ª Causa** de lo que se puede llamar, con toda razón, la ***Divina Causalidad***. Y es el "Cuadrado de **IMVM**", en el Ajedrez, la forma matemática que recibió (**OBG**) algún iniciado-elegido (**NZIR**) al principio del megalitismo, y que contiene el Teorema Métrico de construcción de todos los megalitos, además de los "**32** Elementos de Sabiduría", que unos milenios después el iniciado-elegido Moisés recibirá (**OBG**) en otra forma, .

Podemos ver este Cuadrado en la pág. 499, con todas las combinaciones pares posibles, según la simbología de los "palos" de la Baraja Española, que es la única que sigue las formas del Tahroth (**OMRVT**) occitano-catalán (pág. 322 b) que posteriormente será llamado Provenzal o de Marsella.




Aquí, para las **16** combinaciones pares posibles entre estos Cuatro Elementos, empleamos las cuatro letras de **IMVM**, de las que la **2ª** "**M**" se ha diferenciado con la cruz de la condensación terrestre.

Conforme a Deuteronomio VI, 4, con **IMVM-AHA** (Anexo 16 a) que es el Uno-Único-Todo, el lado de este Cuadrado es **1** subdividido en 4 parámetros-letras que son **4 gn** de valor **0,25**.

El área del Cuadrado de **IMVM** es $\mathbf{1^2}$ o 16 $\mathbf{gn^2}$ de **0,0625** (> 13 > **4**); remitiéndonos esta área otra vez al **Uno-AHA** (= 13 > **4**).

Y este Cuadrado unitario, que internamente es **4** o $\mathbf{4^2}$, lo es Todo.

De este modo en este Todo-Uno-Único, como vemos en las págs. 503-504, las **9** combinaciones pares que son las que carecen de la 2ª **M** terrestre, corresponden a las Sephirot Celestes (Enéada), mientras la casilla con un par de **M** terrestres corresponde al Reino (**MGKVT**) terrestre; las **6** restantes casillas, todas con una **M** terrestre, son los **6** *días* de la Creación; el 7º (**SBO**) en que descansó (**SBT**) es **MGKVT**, con un par de **M** de carácter "Elemento Tierra".

Por lo tanto este Cuadrado de valor **1** o $\mathbf{1^2}$ nos dice: "**IMVM** (el Uno-Único) crea con las 10 Sephirot y con **6** *días*", según la Qab·balah con **6** medidas-modos (**MAVT**), como vemos en la figura de las pág. 36-37 y Anexos. Lo que en total son las **16** ($\mathbf{4^2}$) combinaciones pares entre los Cuatro Elementos o las **4** letras del Nombre que simbolizan al Fuego, Agua, Aire y Tierra.

La identificación de estos 16 elementos puede hacerse en las págs.502 a 504.

En el Cuadrado aparece una diagonal de arriba-izquierda a abajo-derecha, donde los pares están compuestos por el mismo elemento-letra. Son estas 4 casillas transversales, análogas a las 4 Sephirot de la columna central del Árbol (OL) de la Vida (HIIM) y del Conocimiento (ΔOT).

Si enderezamos la imagen, de modo que esta diagonal quede en vertical, tendremos en la casilla inferior al par Tierra-Tierra como MGKVT el Reino físico y, encima, al Cuadrado de **9** casillas de las que no forma parte el elemento Tierra, denominadas Enéada Celeste. En esta Enéada a la derecha están las **3** Sephirot de la columna de IKIN-*Yakin*, y a la izquierda las **3** de la columna de BOZ-*Bo`az*.

En las caras inferiores de este Cuadrado Celeste de BINM (de Saturno según la magia elemental), aparecen **3** casillas a la derecha y **3** a la izquierda (**6** *días* de la Creación), todas con un componente Tierra y que tienen a MGKVT como centro, que es "el séptimo (ΣBO) en que descansó (ΣBT)".

Y es en el Ajedrez donde el Creador hará su juego, en un Cuadrado **4** veces mayor que el originario-radical. Estando este Ajedrez constituido de **32** casillas blancas y **32** negras, que son los **32** Elementos de Sabiduría, de luz y tinieblas, matemáticamente: directa e inversa, del derecho y del revés. Juego en el que va a emplear **6** medidas-modalidades (MΔVT) representadas por **6** fichas-símbolos: Rey, reina, alfil, caballo, torre y peón.

Finalmente podemos decir que las **64** casillas del "juego", divididas por las **6** fichas con que se "juega", nos da un resultado entero de **10** (Sephirot del Cuadrado de IMVM) con el decimal **6** (*días* de la Creación en el mismo Cuadrado), decimal que se repite al infinito, en señal de la infinitud de formas de esta Creación.

## El Ajedrez generado por el "Cuadrado de IMVM"

El Cuadrado de IMVM que se subdivide internamente en 4 **gn**, se multiplica externamente en **4** para crear al tablero del Ajedrez con un lado de valor **2** o 8 **gn** y un área de valor **4** o 64 **gn**$^2$, que expresa ahora al Uno-Todo como Ajedrez (AΣΦVΦM = 512 > **8**), por otro nombre NRΔΣIR (= 764 > 17 > **8**) atendiendo a sus **8** casillas (8 **gn**$^2$) por lado. Expresa al Uno-Todo (6+4 = 10 >1) y a la totalidad de su Manifestación.

En este Manifestado-Ajedrez es "donde se desarrolla el juego" en un fondo ajedrezado de blanco y negro, de Yang y Yin, en una mezcla donde la Luz deberá prevalecer ante las tinieblas.

Así "jugando la partida" la Sabiduría debe vencer al error. Es el símbolo esencial de la película sueca "El Séptimo Sello" donde en la partida de ajedrez se debe "vencer a la muerte negra", que es lo que hace el Cristo solar, llamado "El Vencedor de la Muerte".

En lo interior y en lo oculto de este "tablero del juego", donde reina el Uno-Único-Todo IMVM-AHΔ (39 > 12 > 3) están las Tres Tablas del Grial, cada una con un área de medio Ajedrez (32 **gn**$^2$) o los "**32** Elementos de Sabiduría" de la Qab·balah, los cuales están en oposición con la otra mitad del tablero en negro.

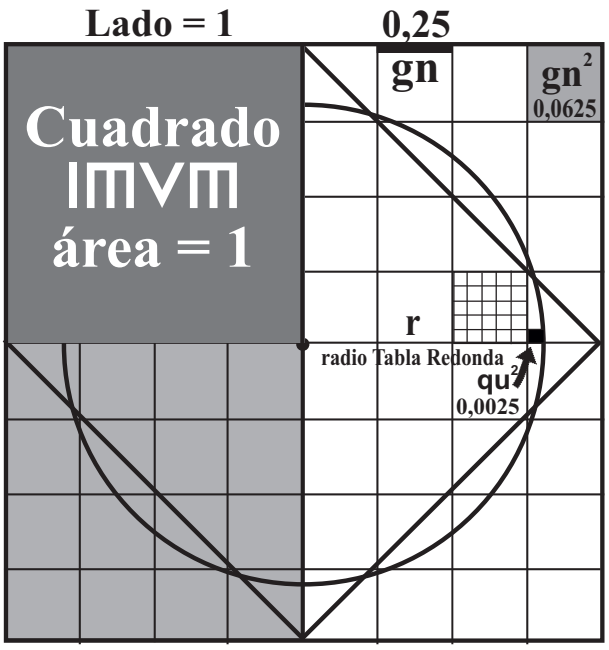
El Ajedrez separado en dos mitades, la blanca y la negra, será la famosa bandera de los Caballeros Templarios: el "Beauseant".

## El gnomon (gn) y el quintín (qu)

El Cuadrado de IMVM de lado 1, que como hemos visto se subdivide en **4** partes de **0,25** o un **gn** (gnomon), que es el lado de una casilla del Ajedrez y del Cuadrado de IMVM, tiene un área de **0,0625** o sea, un **gn**$^2$.

Este **gn** = **0,25** tiene la particularidad de presentarse en dos partículas: **2** décimas y **5** centésimas, de manera que la partícula menor (**0,05**) se contiene exactamente **4** veces en la partícula mayor (**0,2**), apareciendo así este lado de la casilla del Ajedrez, dividido en **5** partes iguales de **0,05** o un quinto del **gn** o sea un **qu** (quintín). Siendo el área de uno de estos últimos cuadraditos **0,0025** = **qu**$^2$.

Es esta la menor división de las Tres Tablas del Grial y la que actúa como unidad de medida. Unidad a la que se le puede dar cualquier valor, porque todas las medidas de las Tres Tablas se acoplarán automáticamente a este valor.




Así pues en el "Cuadrado de IMVM" antes de formar al Ajedrez, contiene en su lado de valor **1**, subdividido en **4** parámetros-letras del Nombre, al **gn** de valor **0,25** (= **7**) que en su dígito expresa que procede directamente del "No" (AIN = 61 > **7**).

Y en este **gn** de forma virtual está prefigurado el **qu** como quinta parte (**0,05**) del **gn** (**0,25**).

Siendo este **qu** de **0,05** análogo simbólicamente a la **5ª** letra M-*Eh*, el *Spiritus Mundi* alquímico y al dios megalítico Lug, el Gran Politécnico, Señor de todas las Artes Celestes y Terrestres (Anexo 202 e).

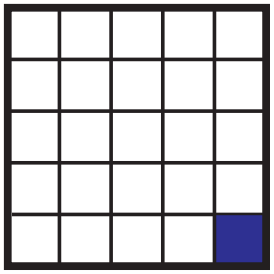
Así este **qu** o M, es el Honorable Hierofante (Papa) que pasa a trabajar en lo sagrado, sustituyendo al Mago que empezó en lo mágico (págs. 200 a 215). Y éste Politécnico **qu,** es el que permite trazar la Tabla Redonda al cuadrar el círculo (Anexo 481 c), porque domina Todo (KG = 50 > **5**) con su corazón-núcleo (GB = 32 > **5**) que contiene los "**32** Elementos de Sabiduría".

"**32** Elementos" contenidos en las **32** Casillas (**gn²**), de la Tabla Rectangular (pág. 502), que así mismo son la clave de la Redención (RVH-*revaj*) del alma (RVH-*ruaj*) de la Criatura, por el Pantocrator de **5** elementos "que gobierna (*crator*) al Todo (*pan*)" y que aparece en los Templos cristianos como un motivo emblemático, que no es otra cosa que el qabalístico IMΣVM-*Yehsuah*, que es el gran Nombre que incluye a Creador y Criatura, con IMVM y un núcleo que es la letra del Fuego (Σ), que expresa lo que Jesús dijo que significaba su acto Redentor: "He venido a prender Fuego al Mundo", según dijo también Juan el Bautista: "Vendrá uno que os bautizará con Fuego".

Es éste el Hijo del Padre, "que son **Uno**" en la Tabla Rectangular formada por dos "Cuadrados de IMVM": arriba el del Padre, que proporciona el **gn**, y abajo el del Hijo, que proporciona el **qu**. Tal como hemos visto, el Padre-**gn** (= **0,25**) contiene y engendra al Hijo-**qu** (= **0,05**), es decir, el Hijo está contenido **5** veces en el Padre. También se puede ver que como el Padre (IMVM) es **Uno**, subdividido en **4** parámetros-letras, el Hijo es **Uno**, subdividido en **5** parámetros-letras (IMΣVM).

Ahora bien, esta Tabla Rectangular del Padre-Hijo, con todos sus elementos geométricos totalmente visibles (de Luz), tiene opuesta otra Tabla Rectangular con sus elementos no visibles (en tinieblas), que no obstante son virtualmente su contraparte en el Ajedrez. Esto se expresa con lo recibido (ΦBG) en el Anexo 481 c, donde se da analógicamente una nomenclatura familiar para los **4** Cuadrados de IMVM, que son realmente **Uno**, que se mueve circularmente anclado en el centro marcado por MGKVT (Tierra-Tierra). Ahí al Padre-**gn** y al Hijo-**qu**, se añade el hijo del Hijo (Nieto-NKΔ-*neked*), y el padre del Padre o el Abuelo-XB-*sab* (**0,99** Anexo 481 c), éste último en la parte superior de la Tabla Rectangular en la sombra y que es el Primer Punto (RAΣVNM NΦVΔM = 727 > 16 > **7**) manifestado, del carácter del AIN (= 61 > **7**) inmanifestado. De este modo el Abuelo-XB tiene un **gn** *adimensional-atemporal* del carácter del AIN, que en el Padre se geometriza dimensionalmente, mientras que el descendiente del Hijo, siguiendo la misma pauta del **qu** de su progenitor, divide este **qu** por **5** y muestra un **qu/5 = 0,01**, con lo que se vuelve a la unidad cerrando el circuito de los **4** Cuadrados de IMVM en el Ajedrez al sumar **0,99** al **0,01**.

**División por 5 del gn**

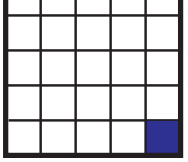


Casilla del Ajedrez
**gn²** = 0,0625

**qu²** = 0,0025
**qu** = 0,05

**Unidad de Medida** (Vara meg. = 0,83 m.)

**División por 5 del qu**



Casilla del
**qu²** = 0,0025

(**qu**/5)² = 0,0001
**qu**/5 = 0,01

Báculo de los Druidas = 2 **qu**
2 Varas meg. = 1,66 metros

Esta medida (MΔΠ-*midah*) del Politécnico Lug, es *5-Eh*-Π-**qu = 0,05** y representa a la Criatura que es el Hijo (ΙΠΣVΠ) del Padre Creador ΙΠVΠ o el **gn = 0,25**.

Para los sabios megalíticos, que después los celtas llamarán druidas, esta medida de la Criatura que recibieron (ΦΚG) con las Tres Tablas era esencial, porque permitía trazar la Tabla Redonda con un radio de 16 **qu** o un diámetro de **32**, que era el área en **gn**$^2$ de cada una de las Tres Tablas.

Y a esta relación abstracta matemática, producto del lado **1** y área **1**$^2$, le daban la medida concreta que hoy es 0,83 metros, porque seguramente también la recibieron (ΦΚG), con la que trazaban todos sus monumentos, a la que su descubridor Alexander Thom, llama Vara (Yarda) megalítica.

Y así los sabios-druidas llevaban grabadas en su báculo, por lo que era considerado sagrado, **2** Varas (pág. anterior), subdivididas cada una en **5** (**qu/5**), en total **10** (**qu/5**) = **1,66** metros.

## El "Cuadrado de ΙΠVΠ" según la Tétrada pitagórica

Además de la forma de "Conjunto de Pares Ordenados" propia del Ajedrez de las Tres Tablas del Grial megalíticas, el "Cuadrado de ΙΠVΠ" se presenta también en la forma de la "Tétrada pitagórica" (**1+2+3+4 = 10**) que aparece en el AIN o la "Existencia Negativa", que podemos ver al principio de la Década de las Sephirot (pág. 39) como Principio Creador "siempre existente" en su forma inmanifestada, que la Qab·balah (ΦΚGΠ) reconoce como el Verdadero Dios y que es realmente el ΙΠVΠ Inmanifestado antes de que aparezca en su Obrar-Operar (MGAK = 91 > **10**) en un acto creativo constituido por una Década de Sephirot (**1+2+3+4 = 10**) en un acto que es la suma de los Cuatro Elementos (pág. 34), con lo que resultará su Reino (MGKVT = 496 > 19 > **10**) físico.

**Tétrada pitagórica**

○ ○ ○ ❶ = **1 (0,999999) = AIN No Manifestado**

+

○ ○ ❶+❷ = **3 (2,999997) = AIN XVΠ Infinito**

+

○ ❶+❷+❸ = **6 (5,999994) = AIN XVΠ AVR Infinita Luz**

+

❶+❷+❸+❹ = **10 (9,999999) = MGKVT** del **AIN**

Así, en este Cuadrado de la Tétrada, aparecen los mismos **16** elementos que en el Cuadrado del Ajedrez, pero distribuidos de diferente forma, siendo estos elementos las **10** Sephirot y las **6** Medidas-modos (MΔVT) de la Creación, y siendo el **10**-MGKVT de esta Década-Tétrada en el AIN lo mismo que el KTR o la **1**ª Sephirah manifestada (ver esta pauta en la pág. 140).

Y según lo recibido (ΦΚG) en el Anexo 481 c, esta única cosa perteneciente a dos ámbitos diferentes y que se fija en valor **1**, tendría ocultamente dos factores que se suman: **0,999999...** que se prolonga al infinito y **0,000001** finito, que cierra a esta única cosa *doble* en el valor entero **1**.

Se reducen estos dos factores, a la mínima y suficiente expresión que se recibe en el Anexo 481 c, que es **0,99...** y **0,01**; siendo esta última el valor del **qu/5** que hemos visto en la pág. anterior.

Las **6** primeras Sephirot llamadas "de Luz" son la mitad del cuadrado, que está en relación áurea con la parte mayor de la Tabla Rectangular (ver pág. 502).

Las **4** Sephirot inferiores de Luz Atenuada-ΝΣΠ.

**10 Sephirot**

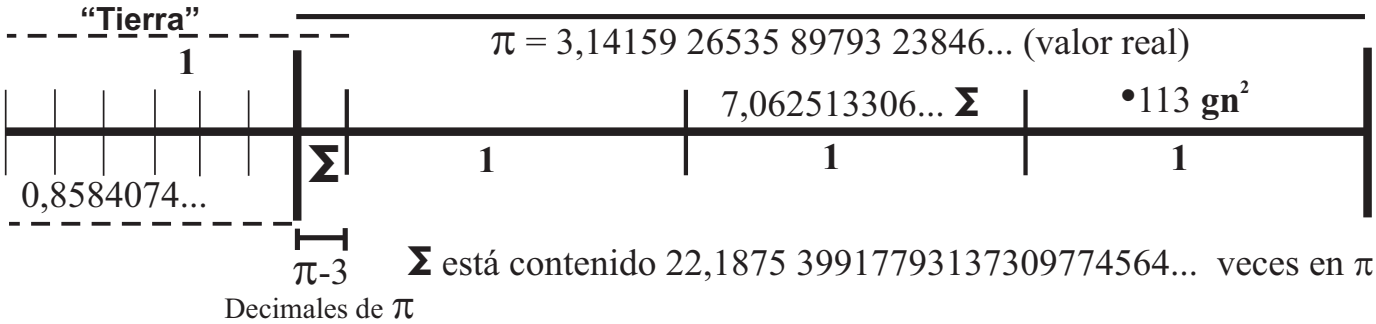
○ ○ ○ ❶
○ ○ ❷ ❸
○ ❹ ❺ ❻
❼ ❽ ❾ ❿

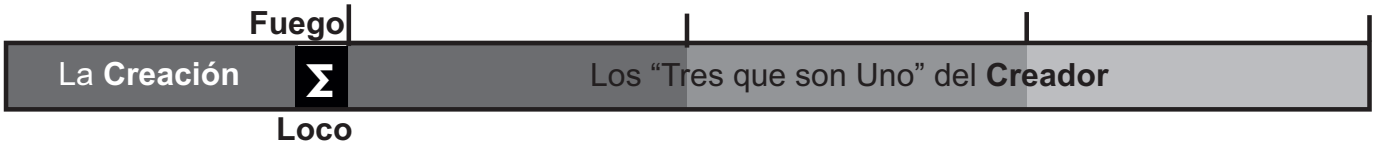
**ΙΠVΠ como Tétrada**

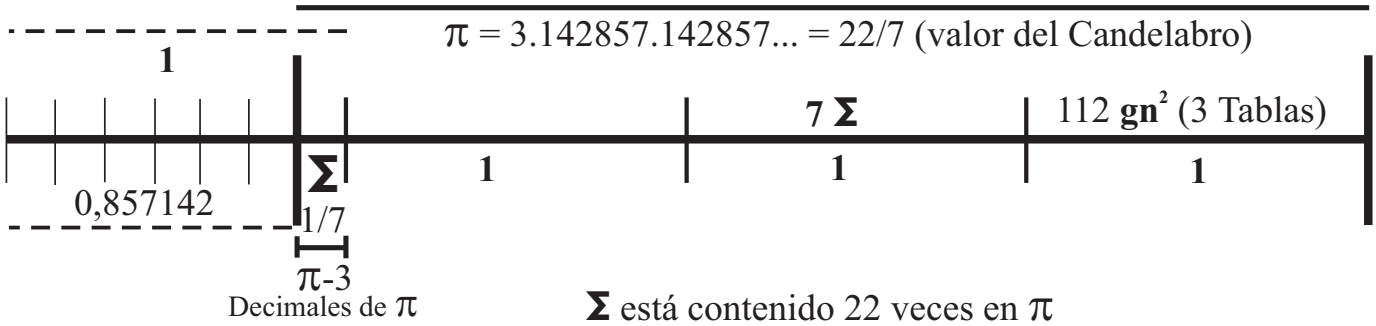
○ ○ ○ I
○ ○ I Π
○ I Π V
I Π V Π

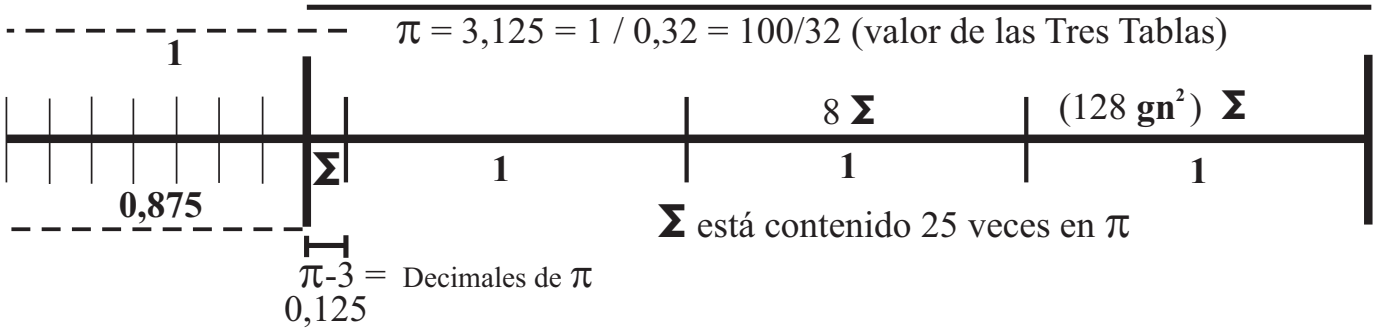
La Tétrada de la figura superior, expresada en el Nombre Divino de los Cuatro Elementos como **1+2+3+4 = 10**

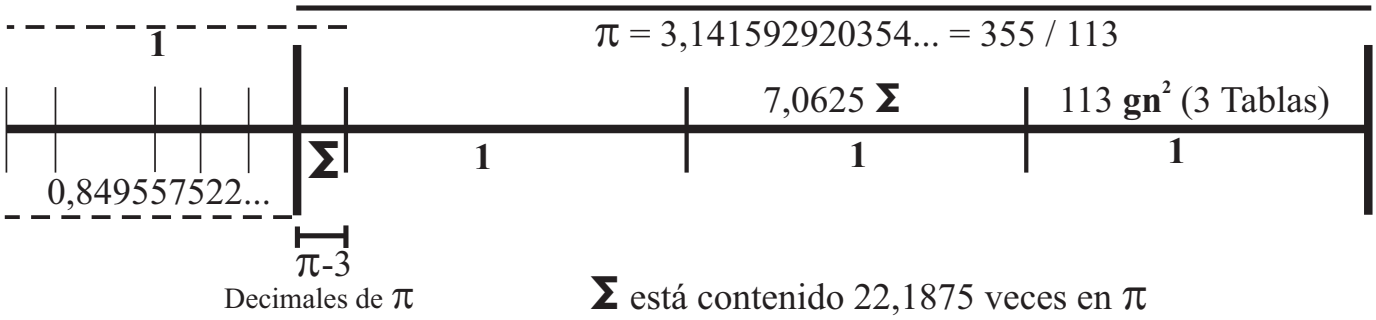
# El número “trascendente” e infinito de π en relación a los Cuatro Elementos (IIIVIII) de la Totalidad y a las Tres Tablas



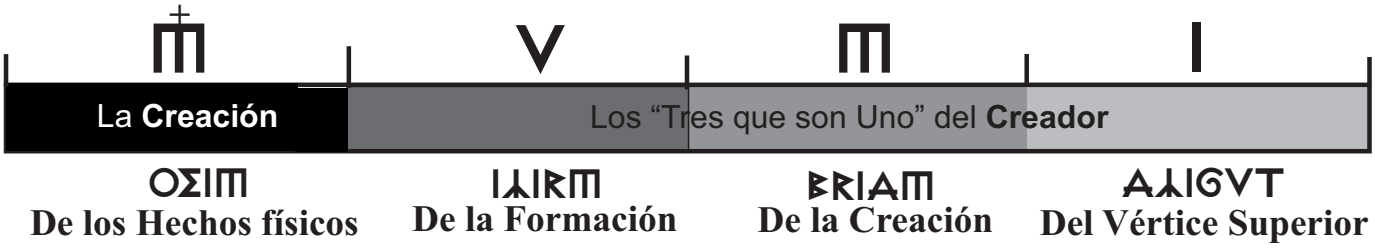
# Los Cuatro Elementos de IMVM como la formulación más simple posible del Absoluto-Total-Completo o el Uno-Único (AHA = 13 > 4)

La Tradición Primigenia y Perenne (MPBGM PAMVN VTMIAI > 2) o concretamente la Qab·balah (PBGM = 137 > 11 > 2), que tiene su raíz en la Sephirah de la Sabiduría **2**-HKMM, nos dice en Deuteronomio VI, **4** (en sincronía con **6** *días* de la Creación y el modo-medida [MAM > **4**] de los **4** Elementos):

| SMO* | ISRAG | IMVM | AGMINV | IMVM / AHA* |
|---|---|---|---|---|
| Escucha | Israel | IEVE | (el)Dios nuestro | (es) IEVE / Uno |

Y éste IEVE-Uno-Único que la Qab·balah llama el Absoluto y que en la Enéada egipcia de Heliópolis es **Atum** el Total-Completo (Anexo 77 a), está en principio como IMVM (= 26 >8), en **1**-KTR (= 620 > 8) o el Absoluto-Total-Completo Indiferenciado, que contiene en principio a las **8** Sephirot Celestes siguientes de la Enéada (en Egipto **8** *neterw*).

Y éste IMVM en KTR, que contiene absolutamente a todo de forma total y completa, es el Uno -Único (AHA = 13 > **4**); de este modo-medida (MAM-*midah* = 49 > 13 > 4), la Totalidad-Una tiene su expresión mínima posible en **4** parámetros-letras (IMVM).




Tenemos en primer lugar, empezando por la derecha, en el sentido de la escritura hebrea, a las **3** letras-parámetros del **Creador**: Bastos, Falo, I-*Yod*,Yang; Copas, Vagina, M-*Eh*,Yin; Espadas, Interacción-Coito, V-*Vau*, Tao-Unión; que forman el Uno-Trino (pág. 34) que la Qab·balah llama "El Anciano de los Días" (pág. 36), que es también el Macro*logos*.

De este Coito interno entre el Yang y el Yin del **Creador**, como dice Lao Tse: "salen todas las cosas" (pág. 34); o como dice el axioma de María Profetisa: "sale el Uno como Cuarto"; un Cuarto que como aparece desprendido-caído, Platón interroga a Timeo: "y el Cuarto, querido Timeo ¿donde se nos queda?".

Y este Cuarto, que es la segunda M-*Eh*, es la condensación-coagulación de la *sustancia espiritual* de la Primera M-*Eh*, que como "Elemento" se dice es un "Agua" o *líquido-fluido* que se solidifica-petrifica como un "agua helada". En sentido más vivo (HI = 18 > 9) o biológico, sería como la "Leche" (HGB = 40 > **4**) que se cuaja y condensa en "Queso" (GBV = 55 > **10**), en analogía con **10**-MGKVT = 496 > 19 > **10**), el Reino material-físico creado por el **Creador** o transformado-producido desde la *esencia* M-*Eh* misma del Uno-Absoluto-Total-Completo, con el Modo-Medida (MAM-*midah* = 49 > 13 > **4**) de los Cuatro Elementos de IMVM que incluyen al **Creador** y a la **Creación**, en una Unidad (AHA = 13 > **4**) que realmente hay que expresar como **1+3**, según pág. 34 y Anexo 17 a.

Y como vemos en el original hebreo del Deuteronomio (ABRIM), en la primera palabra y en la última hay una letra escrita más grande y las dos señaladas con un asterisco encima. Estas dos letras forman la palabra OA (eternidad, perpetuidad), que más ampliamente es una raíz que indica, según Fabre d'Olivet: Toda duración mensurable y constante que rueda sobre sí misma expresando eternidad, estabilidad y consistencia; también cosa constante, cierta y evidente; expresa también la idea de acumulación de riqueza, o además acopio de las voluptuosidades-placeres del mundo, temporales y transitorios, en oposición a los espirituales verdaderamente eternos.

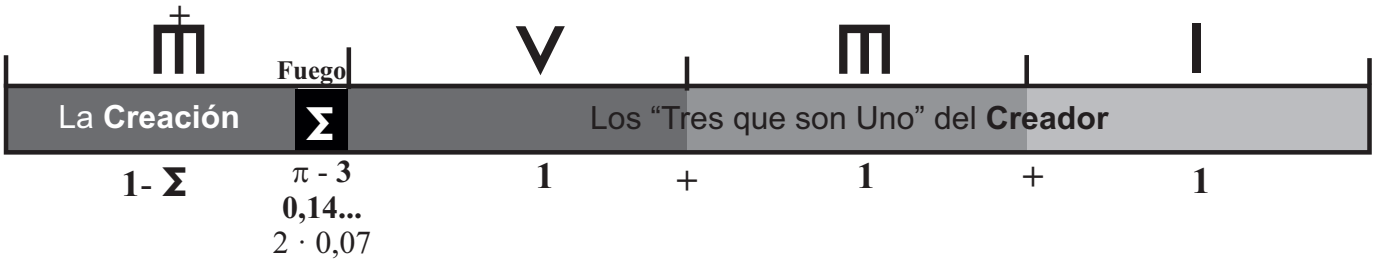
De este modo OA, expresa tanto a los bienes eternos de la franja del **Creador** Uno-Trino, como a los bienes transitorios, pero evidentes y contundentes, del ámbito de la **Creación** y de la **Criatura** AAM o ámbito de los Hechos (OSIM) físicos, producidos por los 3 ámbitos del Creador: AJIGVT, BRIAM y IJIRM, según páginas 39 y 128-129.

# El número π "Trascendente" e infinito en sincronía perfecta con el Absoluto de IMVM

Una vez establecida la franja de la Totalidad Absoluta de los **4** parámetros-letras de IMVM el Uno-Único (AHΔ = 13 > **4**), es evidente que la fracción entera (**3**) de π, se corresponde con los Tres que son Uno del **Creador** en el lado derecho, y que la fracción decimal (π - **3**), queda colocada al principio del Cuarto Elemento correspondiente a los Hechos (OΣIM) físicos de la **Creación,** o sea, el Reino (MGKVT = 496 > 19 > **10**), como resultado del Operar-Obrar (MGAK) del Uno-Trino (IMV =**12** > **3**).

Este Operar-Obrar basado en el **21** y resumido en el **3**, será la Clave del número π ( **21/3 = 7** y **22/7 =** π), teniendo en cuenta sus dos primeros decimales (**0,14 = 2 · 0,07**).

Número π con su **1ª** veintena decimal: **3,14** 159 26535 89793 23846...




De este modo la fracción decimal del número que los matemáticos llaman "Trascendente", porque trasciende sus "entendederas", queda encajonada-cerrada entre el **Creador** y el principio de la **creación**, quedando su infinitud entre **0,14** 15 y **0,14** 16, o sea, **4** diezmilésimas más de la primera fracción y **1** diezmilésima menos de la segunda fracción, de modo que la infinitud se da entre **0,14** 15 y **0,14** 16, cayendo infinitamente entre las dos fracciones sin sobrepasar a la última.

Así la infinitud de la fracción **Σ** no sobrepasa nunca al **Creador** ni a la **Creación**. Es lo mismo que ocurre en el gráfico del Conjunto Universal Absoluto de la pág. 536 donde el radio del Conjunto esférico, puede dividirse hasta el infinito sin salirse nunca del límite Conjunto Universal Absoluto, que representa exactamente lo mismo que la franja del Uno-Todo (AHΔ > **4**) de IMVM.

Y se señala aquí como **Σ** la fracción (π - 3), según el *enigma* del Candelabro (MNRM-*menorah* = 295 > **7**) de **7** brazos (pág. 279) que IMVM ordena a Moisés, de forma precisa y minuciosa, la colocación de "sus **22** adornos en forma de flor de almendro con nudo y flor" pero dejándose uno sin colocar, que corresponde a la letra-sendero *21-Shin*-**Σ** (ver confirmación matemática en págs. 280-281), que se reafirma en el nombre hebreo del Arcano (AΘVT) *21-Shin* de "El Loco" (ΣMM) en orden alfabético **21** (pág. 263).

De este modo los decimales de π se producen cuando el Fuego (**Σ**) del **Creador** interacciona con el Cuarto ámbito de los Hechos (OΣIM) físicos cósmicos, volumétrico, redondo, circular, curvo, o, según otro planteamiento, cuando con el número divino de π Él **Crea** al Cosmos curvo con su Fuego. Cosmos que la *ciencia* actualmente admite como cualitativamente curvo, siendo así el Fuego (AΣ = 301 > **4**) consustancial con el Cuarto Elemento-ámbito.

Esta fracción decimal de π (π - 3 = **Σ**) aparece como sumamente importante, cuando se la toma como unidad (AHΔ > **4**) de medida (MΔM > **4**) en el Uno-Todo-Absoluto de IMVM, viendo así cuantas veces está contenida **Σ** en los diferentes Ámbitos del Uno-Único (AHΔ > **4**):

**1** Elemento = **7,0625** 133059310476882748175117518... **Σ**

**Creador** Trino = **21,1875** 399177931373097745641484 99... **Σ**

Número π = **22,1875** 399177931373097745641484 99... **Σ**

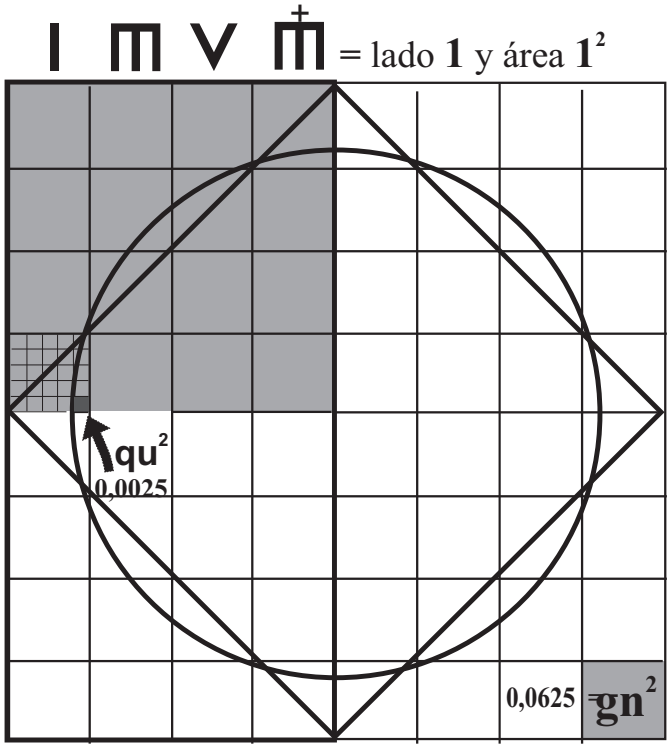
**4** Elementos = **28,2500** 532237241830796994188646 65... **Σ**

# El Fuego Loco Trascendente de Σ como Unidad divisora del Uno-Todo de IMVM, es sincrónica a la Medida de las Tres Tablas

En la lista anterior todos los divisores **Σ** que dividen al Uno-Todo, aparecen en **negrita** con un número finito-cerrado en los **4** primeros decimales, correspondiendo a la división entera-finita por **Σ** de los Elementos del Uno-Todo; apareciendo a continuación un resto decimal infinito, correspondiente a la característica infinitud de π .

Diríamos que **Σ**, limitado entre **0,14** 15 y **0,14** 16 proporciona fracciones (en **negrita**) limitadas-cerradas, mientras que las fracciones internas infinitas entre **0,14** 15 y **0,14** 16 proporcionan el resto decimal infinito de la lista anterior.

La pista que relaciona todo esto con las Tres Tablas está en la división de cada uno de estos Cuatro Elementos marcados por las letras de IMVM, donde **Σ** esta contenida **7,0625** veces, siendo sus decimales exactamente el área de una Casilla de las Tres Tablas y del Ajedrez que las contiene. Siendo además el entero **7** exactamente el área de **7** Cuadrados de IMVM (en gris en el gráfico) de lado **1** y área $\mathbf{1^2}$, de **16** Casillas.




Este valor total de **7,0625** corresponde además exactamente a **113** Casillas del Ajedrez ($\mathbf{gn^2}$), que hay que desglosar en **112** (del entero **7**) y en **1** $\mathbf{gn^2}$ de la fracción decimal **0,0625** que es el área de la Casilla del Ajedrez.

Así **113** $\mathbf{gn^2}$ = a cada uno de los Cuatro Elementos; mientras vemos como en el listado inferior la Totalidad de los Cuatro Elementos son **11300** $\mathbf{qu^2}$, lo que enlaza y cierra el primer concepto con el último.

Ahora bien, las veces que **Σ** está contenida en π son **355** $\mathbf{gn^2}$, lo que nos lleva a una relación reputada de *mágica* de π, utilizada por su facilidad de memorización, porque consta de pares de los tres primeros números impares: 11 33 55:

$$\frac{\mathbf{355}}{\mathbf{113}} = \pi; \text{ entre } 3{,}1415926... \text{ y } 3{,}1415929...$$

Así esta relación para π, no es *mágica* sino que es producto de la *Divina Causalidad* de las Tres Tablas, con una exactitud de **6** decimales (4ª relación de la 1ª pág. de este Anexo.

**1** Elemento = **1/Σ** = **7,0625 = 112** $\mathbf{gn^2}$ **+ 1** $\mathbf{gn^2}$ = **113** $\mathbf{gn^2}$ = **2825** $\mathbf{qu^2}$

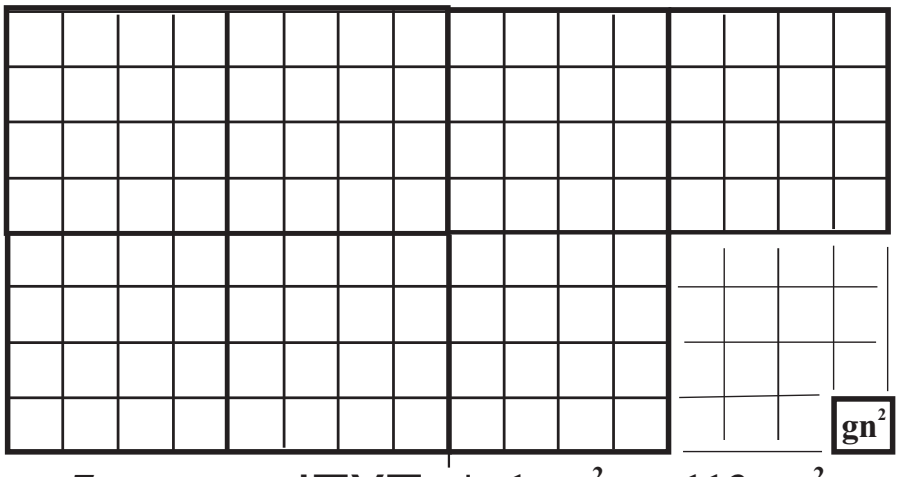
**3 Creador** = **3/Σ** = **21,1875 = 336** $\mathbf{gn^2}$ **+ 3** $\mathbf{gn^2}$ **= 339** $\mathbf{gn^2}$ = **8475** $\mathbf{qu^2}$

Número π = **π/Σ** = **22,1875 = 352** $\mathbf{gn^2}$ **+ 3** $\mathbf{gn^2}$ = **355** $\mathbf{gn^2}$ = **8875** $\mathbf{qu^2}$

**4** Elementos = **4/Σ** = **28,2500 = 448** $\mathbf{gn^2}$ **+ 4** $\mathbf{gn^2}$ **= 452** $\mathbf{gn^2}$ = **11300** $\mathbf{qu^2}$

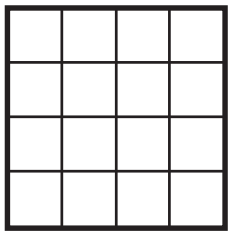
Esta fórmula de π (**355/113**) aparece pues cuando los diferentes Elementos del **Uno-Todo** de IMVM se dividen por la fracción **Σ** (π–3), con lo que todos los resultados quedan dados en las medidas unitarias de las Tres Tablas del Grial (ΓRIAG = 244 > 10 > **1**), que resultan ser la Casilla del Ajedrez como unidad básica y el "Cuadrado de IMVM de lado **1** y área $\mathbf{1^2}$ de **16** Casillas. Damos a continuación el gráfico del que resultan los **113** y los **3 55** compuesto por parejas de los 3 primeros impares **11 33 55.**

## Visualización gráfica del módulo de valor 7,0625




**3 módulos de 113**
**+**
**Cuadrado IMVM**
**son = 355**

**Cuadrado IMVM**



**7** Cuadrados IMVM **+ 1 gn² = 113 gn²**

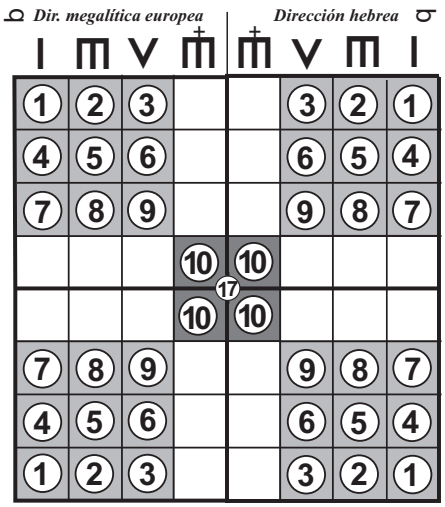
# La rotación del Cuadrado de IMVM en el Ajedrez

Hemos visto como en la confrontación de π con el Uno-Todo de los Cuatro Elementos de IMVM, la medida (MΔM > **4**) básica para todas las mediciones, es el "Cuadrado de IMVM" de lado **1** y área **1²** y de 16 **gn²** (**4²**) Casillas del Ajedrez, de lado **0,25** y área **0,0625** o sea un **gn²**.

Esto aparece claramente en las veces que **Σ** (π-3) está contenida en cada uno de los Cuatro Elementos del Uno-Todo: **7,0625**, siendo los decimales de este número el área de una Casilla (**gn²**) de las Tres Tablas y del Ajedrez, mientras el número entero (**7**) es **7** "Cuadrados de IMVM". De esta manera este valor de **7,0625 Σ** nos lleva a dos unidades de medida fundamentales: el "Cuadrado de IMVM" (lado **1** y área **1²**) y la Casilla de las Tres Tablas de lado 0,25 y área 0,0625, o sea, el área de un **gn²**.

De este modo **16+1 gn²** son la clave para la rotación del "Cuadrado de IMVM" en el Ajedrez.

Esto ocurre cuando el "Cuadrado de IMVM" en su forma matemática (lado **1** y área **1²**), que no tiene volumen geométrico y equivale al punto matemático sin dimensión, y que es el objeto radical trascendente de la *Divina Causalidad* de IMVM, adquiere la primera dimensión (línea recta), *desplazándose* para crear el lado del Ajedrez (valor 2) o el lado mayor de la Tabla Rectangular; de este modo, hasta este momento, tanto el "Cuadrado de IMVM" como la Tabla Rectangular son trascendentes y metafísicas. Así estos dos objetos –el primero sin dimensión y el segundo sólo con la primera dimensión (recta)–, sólo adquieren la segunda dimensión (plano), *desplazándose* y creando al Ajedrez (área **4**) o el *plano recto* (de 4 ángulos de 90º), que completa en forma dimensional a los Cuatro Elementos. Así la dimensión plana del Ajedrez produce, al mismo tiempo, la rotación del "Cuadrado de IMVM que, pibotándose desde el punto fijo central del **gn²** (nº 17), rota la Casilla **1** desde la esquina superior izquierda hasta la esquina superior derecha, después hasta la esquina inferior derecha hasta la esquina inferior izquierda, volviendo finalmente a su origen superior izquierdo, en **4** saltos angulares de **90º** completando el círculo de **360º** en el Ajedrez.

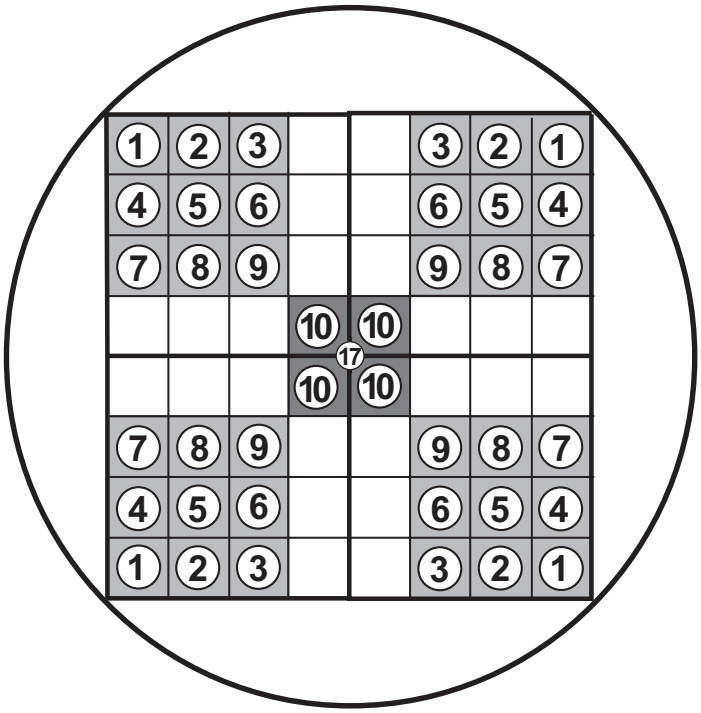



Para completar esta cuestión hay que ver en su intimidad este "Cuadrado" en la pág. 499, que muestra en su interior a las 10 Sephirot (pág. 500 a 504) con **10-MGKVT** como el "par ordenado" Oros-Oros, de la pág. 499.

Son estas 10 Sephirot en las **4** esquinas los **4** ámbitos-mundos (OVGM) de las págs. 137 y 144.

Y los **4** MGKVT de estos **4** ámbitos, forman un conglomerado en el centro del Ajedrez, llamado los Cuatro Elementos de abajo.

Y este MGKVT rota con toda la figura de los **16 gn²** alrededor de un punto *asíntota* fijo, representado por el **gn²** nº **17** de cualidad trascendente radical, del binomio ya mencionado: **16+1 gn² = 1,0625**; lo que es la unidad del "Cuadrado de IMVM" y la unidad de la Casilla abstracta nº **17**.




La rotación es de izquierda a derecha, como las manecillas del reloj, según la dirección natural de flujo de líquidos y gases.

En esta rotación, el Cuadrado de IMVM describe un círculo, desde el centro fijo representado por el abstracto **gn$^2$ 17**, círculo cuyo radio es la diagonal del Cuadrado de 16 Casillas, de lado **1** y área **1$^2$** (= **1**), cuya diagonal-radio seguirá siendo **1**, puesto que raíz cuadrada de **1** seguirá siendo **1**.

Este círculo, por tanto, tiene un área igual a **1**$\pi$.

Estamos aún ante IEVE-Uno-Todo (IMVM-AHA = 39 >12 > **3**) que es Trino y que se expresa en **4** letras-parámetros siendo Uno (AHA > **4**) y **16** Casillas (**4$^2$**) alrededor de la abstracción de **1 gn$^2$** que representa la *casilla* **17**.

Estamos pues con el Cuadrado de IMVM en un ámbito metafísico adimensional, puesto que el valor **1** representa al punto matemático "sin dimensión".

A partir de ahí surge la Tabla Rectangular, que es un doble Cuadrado de IMVM de área 2 y lados **1·2**, que tiene un pie en lo dimensional por el lado **2** y otro pie en el lado metafísico adimensional por el lado **1**, siendo un objeto asimilable a la "línea mínnima posible, cuyo grosor es de **1** punto adimensional, por tanto "sin dimensión" en su grosor.

Y en este grosor adimensional, están los "32 Elementos de Sabiduría" (pág. 502) totalmente metafísicos por su adimensionalidad.

A partir de esta Tabla Rectangular mística se crea la Tabla Cuadrada de la misma área **2**, siendo el lado **2** dimensional de la Tabla Rectangular la diagonal de la Tabla Cuadrada, cuyo lado será "raíz cuadrada de **2**".

Así estamos ya con esta Tabla Cuadrada de la inteligencia racional, en la dimensión plana de la geometría de Euclides, donde se encuentra el Ajedrez (ASΦVΦM = 512 > **8**) de **8** Casillas por lado.

En cuanto a la Tabla Redonda en el Ajedrez, se obtienen unos decimales de $\pi$ igual a **1/8** (ver más adelante). Cuando aparece el Ajedrez de área **4**, que contiene *inscritas* a las Tres Tablas de área **2**, entra en el ámbito de la geometría euclidiana y el círculo en el que está inscrito, que tenía en el ámbito metafísico del Cuadrado de IMVM un área de **1**$\pi$, pasa a tener ahora un área de **2**$\pi$; a partir del cual se pueden aplicar las "Cuatro Reglas" (suma, resta, multiplicación y división), ya que matemáticamente las dos últimas reglas en el **1** no son operativas. Es a partir de las Tres Tablas de área 2 y del Ajedrez de área 4, cuando podremos decir que el área del círculo **1**$\pi$ = 3,**14**, pasa a ser de **2**$\pi$ = 6,**28** con una diferencia con el Ajedrez de 2,28 (22.8) y 0,**57** en cada uno de los semicírculos que bordean al Ajedrez. Es curiosa la sincronia de la cadencia **14.28.57** que a continuación veremos en la relación $\pi$ del Candelabro.

Para completar lo dicho sobre el "Cuadrado de IMVM" de lado **1** y área **1$^2$**, de **16** (=**7**) casillas de lado **0,25** (= **7**) y área **0,06.25** (= **6** y **7**), habrá que entenderse según estas reducciones a dígitos, que este "Cuadrado de **16** Casillas, además de las **10** Sephirot, contiene un resto de 3 y 3 Casillas a ambos lados de estas Sephirot, que no pueden referirse mas que a las **6** MADVT (medidas-modos) con las que el Uno-Todo inmerso en las Sephirot (XΠIRVT) crea al Universo de los Hechos (OΣIM = 385 > 16 > **7**) físicos, como dice el Génesis: Creó en **6** *días* y el **7º** (ΣBO) descansó (ΣBT).

De este modo los **6** que exceden a los **10** en el "Cuadrado de IMVM" son las medidas o las maneras con que crea, y que son contando a ΣBO (el **7º**) las **7** formas causales con las que la *Divina Causalidad* de IMVM produce los Hechos (OΣIM > **7**) físicos.

Y estos **6**, además, en el conjunto del Ajedrez (**6·4**), son los "**24** Ancianos delante del Trono de Dios", mencionados por Juan (IVN), el "discípulo preferido", en el Apocalipsis, donde se declara formalmente la liberación de la *rueda de la muerte* al igual que IMΣVM-*Yehshuah* el llamado "Vencedor de la Muerte" del que se habla al final de este Anexo.

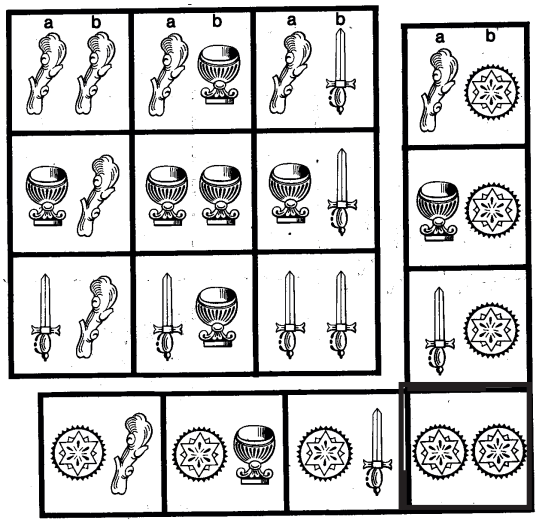
# La excepcionalidad trascendente (sagrada) del nº 17 (16 gn² del Cuadrado de IMVM + 1 gn² excepcional)

En el caso de la rotación del Cuadrado de IMVM en el Ajedrez, es preciso un pivote central fijo sobre el que hacer la rotación y que esté fuera de los 16 **gn²** de su cuadrícula.

Por esto la *Divina Causalidad* de IMVM provee en cada uno de sus Cuatro Elementos del binomio de mesuración: el Cuadrado de IMVM (16 **gn²**) + 1 Casilla Ajedrez (1 **gn²**), este último el **17**.

Esta Casilla-**gn²** suplementaria a las 16 del Cuadrado de IMVM de lado **1** y área **1²**, que nos lleva a la expresión matemática de **1,0625** o sea, analógicamente al Cuadrado unitario más la Casilla **17**, según la expresión *hermética* **1,17** que se trata en las pág. 154 a 162, donde encontramos que los **10** Mandamientos (**10 S**ephirot) que le fueron dados a Moisés exactamente en **17** versículos (Anexo 155 a).

Estos **10** mandamientos-Sephirot, aparecen entre las 16 Casillas del Cuadrado unitario como la Enéada sephirótica (Enéada egipcia de Heliópolis (pág. 77) en cuya composición no entran mas que los "pares ordenados" que carecen del Elemento Tierra (Oros), Enéada que se resuelve en **10-MGKVT** cuyos dos elementos son Tierra (Oros).




Esta Enéada Celeste forma el cuadrado de valor **3²** de **3-BINM** o de la Gran Madre Oscura, conocido también como cuadrado de Cronos-Saturno.

Se cierra esta Enéada, abajo a la derecha, con el último par ordenado (Espadas-Espadas) del "Coito de los coitos" correspondiente a **9-IXVΔ**, el centro genésico del Árbol de la Vida, que es el Fundamento-Cimiento de toda la energía de la Enéada.

Se completa esta Enéada, más allá de sí misma, con la "Sephirah Caída" **10-MGKVT** (Oros-Oros), que es el Reino de los Hechos (**OΣIM** > **7**), que representa también al **7º** (**ΣBO**) *día* en que descansó (**ΣBT**), después de crear con las **6 MΔVT** (medidas-modos); ver págs. 36-37 y Anexos.

Este **7º** (**ΣBO**) de los Hechos (**OΣIM** > **7**) físicos es a la vez el centro en ángulo recto de la escuadra de las **6** Medidas que el Génesis llama analógicamente *días*.

Y la Casilla abstracta y móvil, cuyo modelo es en la Enéada y su Casilla externa (caída) de **10-MGKVT**, es lo que se repetirá en el "Cuadrado de IMVM" con el **gn²** que le acompaña como Casilla **17** y que como hemos visto tiene la expresión matemática de **1,0625** o de **1 + gn².**

De este modo la Casilla **17**, que es un remedo de la **10** para la Enéada, aparece en Éxodo XX (pág. 155) como los **17** versículos con los que están dados los **10** Mandamientos. Ver en las páginas 154 a 162 el secreto con que se envuelve la suma de los primeros **17** números, que es **153** o sea, el nº de peces de la "pesca milagrosa" mencionada en Juan XXI, 11. Este misterio del nº **17** sigue en la Gran Pirámide de Guiza, construida con hiladas de grandes bloques de piedras, todas del mismo grosor en altura, menos la hilada **17** de una altura notablemente superior.

En cuanto al terceto de cuadrados (**3-4-5**) de la Enéada, de IMVM y de IMΣVM, que marcan la pauta de crecimiento de toda la infinita serie de cuadrados posibles, está fundamentada en el triángulo de Lugina en las Tres Tablas (pág. 488), que mucho más tarde será recuperado por Pitágoras en el Occidente mediterráneo. Es además este terceto **3-4-5**, el correspondiente a los Tres Polígonos Madres (pág. 285) que son los que construyen los 5 Poliedros Regulares que describe Platón (Anexo 488 a). En el ámbito de la Gran Obra (*Opus Magna*), este terceto **3-4-5** (**Γ-Δ-M**) es el que marca la pauta de todo el operar-obrar (**MGAK**), que consiste en "unir lo que no puede unirse, es decir, las Dos Naturalezas contrarias (**Γ-Δ**) pero complementarias, por el trabajo honorable (**MΓN**) que realiza el Hierofante (Papa del Tahroth). Ver págs. 200 a 215.

En el triángulo de Lugina estas Dos Naturalezas son los 2 catetos (**Γ-Δ**) en los que "cabalga el honorable (**MΓN**)" en el Qaballo-Qabal·lah, "llevando firmemente las riendas", hasta que el caballo da un gran salto y la hipotenusa se levante verticalmente desde el vértice de **Γ** y así forme la Tabla Rectangular "metafísica-mística" o Trascendente, con lo que el honorable (**MΓN**) entrará en un ámbito superior, gracias al "salto del caballo" que es lo que significa el griego "hipotenusa".

# Resumen de la 1ª fórmula de π-Π
# que incluye a la 4ª fórmula (355/113)

La relación real "trascendente" de π, que es **3,14159 26535 89793 23846 ....** al infinito, adquiere su verdadera trascendencia, cuando se comprueba que la fracción **Σ** (π–3) esta contenida en cada una de sus tres unidades enteras, un número preciso de veces (**7,0625** 133059310457699...), número que se presenta en dos cualidades diferenciadas: una en **negrita**, en unidades enteras y cuartos de unidad, que es cerrada y finita en sí misma, que corresponde a la cualidad divisora unitaria de **Σ**; y otra sin negrita, que corresponde a la cualidad infinita de lo dividido. Y lo primero en **negrita** resulta dado en **Unidades básicas** de las Tres Tablas del Grial Grial inscritas en el Ajedrez. Se trata de la Casilla de este Ajedrez (**gn²= 0,0625**) y del "Cuadrado de **IMVM**" de **16** de estas Casillas, Cuadrado de lado **1** y área **1²**.

Esta sincronía matemáticamente inexplicable, sí lo es en el ámbito metafísico de la *Divina Causalidad* de **IMVM**, que enlaza, como hemos visto, los diferentes elementos que parecían dispares, en una sinfonía numérica "totalmente Artística" en un Operar-obrar (**MGAK** = 91 > 10 > **1**) en la Obra del Grial (**ΓRIAG** = 244 > 10 > **1**) con lo que ya los antiguos llamaban "Arte" de Hermes, de música (celeste), y aún de Agricultura Celeste, que finalmente se llama de Alquimia.

En esta **medida básica** de las Tres Tablas aparece la relación de π = **355/113**, reputada de mágica y que procede sin duda del conocimiento secreto del teorema métrico de las Tres Tablas, recibido (**ΦBG**) del ámbito trascendente del Macro*logos,* por el Micro*logos* de los iniciados de la civilización megalítica y transmitido secretamente por Tradición (**ΦBGM**) Oral.

Porque estos **113** son: **7** Cuadrados de **IMVM** de **16** Casillas **+ 1** Casilla (**gn²**), es decir, para las dos cantidades de la fórmula:

**112** (7 · 16) **gn² + 1 gn² = 113 gn²** = **7, 0625**
**3 · 113 gn² + 16 gn²** (Cuadrado de **IMVM**) **= 355 gn²** = **22,1875**

**22,1875 / 7,0625** es igual a un π de**3,1415929...** que proporciona en **7** decimales una aproximación que supera al π infinito en sólo **3** diezmillonésimas. Aproximación totalmente suficiente en cualquier cálculo y que por tanto sustituye en la práctica al π real infinito, totalmente impracticable en el cálculo.

Así la cuarta fórmula de la primera página, sustituye a la primera fórmula del π real infinito, dado que ya normalmente el π que se emplea es **3,1416** que en su cuarto decimal supera al real en **1** diezmilésima.

Y todo esto va Más Allá de la matemática corriente, por que se sustenta en la Trascendencia de la *Divina Causalidad* de **IEVE-Uno**: (**IMVM** = 26 > **8**), (**AHΔ** = 13 > **4**), que es **Trino** (**8+4** = 12 > **3**) como se recibió y anotó en la pág. 36 y que en la franja-espectro del **Uno-Todo** de este Anexo, corresponde a los **3** enteros de π.

Este **Uno-Trino** que es el **Creador**, contiene a la **Creación** en un **Uno-Todo**, que en las Tres Tablas es **IMVM** en un Cuadrado de lado **1** que virtualmente tiene **16** Casillas, cuya área es **1**, su diagonal es **1** y su raíz cuadrada es **1**, primer número que la Tradición (**ΦBGM**) dice que es el "Primer Punto" (**RAΣVNM NΦVΔM** = 727 > **16** >**7**), **16** por sus Casillas internas y **7** por que procede directamente de la Existencia Negativa Eterna o el **AIN** (= **61** > **7**), siendo **61** la inversa (negativa) de las **16** Casillas (positivas).

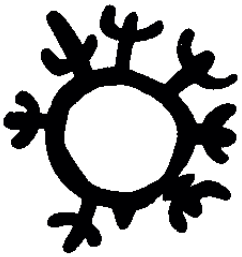
**IEVE-Uno** que por su *Divina Causalidad* hace que en la franja-espectro de π, en el **Uno-Todo**, aparezca por su "Arte" la **medida básica** de las Tres Tablas, haciendo que los dos objetos simbólicos, dispares en principio, queden sujetos a la misma **medida** (**MΔM** = 49 > 13 > **4**) de las **4** letras-parámetros del Nombre Sagrado.

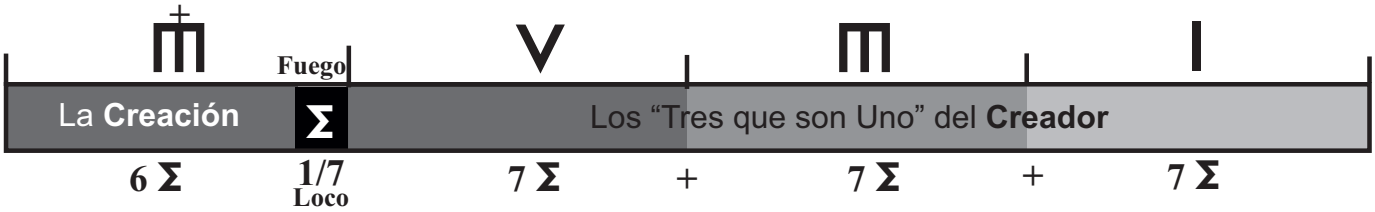
# La relación π en el Candelabro de 7 brazos
(Éxodo XXV, 31 s.)

En el gráfico del Candelabro (**MNRM**-*Menorah* = 295 > 16 > **7**) de **7** brazos de la pág 279, se reparten los **22** Senderos (**NTIBVT**-*natibot* = 868 > **22** > 4) indicados por las **22** letras (**AVTIVT**-*´otiot* = 823 > 13 > 4) y nombrados simbólicamente como "**22** Adornos, en forma de flor de almendro con nudo y flor" repartidos **3** en cada uno de los **7** brazos, más uno **Σ** (**Fuego-AΣ** o el **Loco-ΣMM**) que se deja sin colocar en el texto bíblico (Anexo 279 d).

Esta misma distribución (**3·7 + 1**), la encontramos muy anteriormente, en la época megalítica europea, en el Mar del Norte (Vitlycke, cerca de Gotemburgo), donde la coincidencia en la relación matemática no puede ser más evidente.

Y este conocimiento se confirma en Stonehenge, donde el "Camino del Sol" en el solsticio de Verano, recorre **22** piedras de sarsen, de entre las cuales una es más pequeña. Ver página 317 y Anexo.






Lo primero a tener en cuenta (figura superior), es que en el Cuarto Elemento (de la **Creación**) se refleja matemáticamente, según pág. 37, como **6** de la **Creación** (**6 Σ**) y uno en que el **Creador** descansó (**ΣBT**), que era **1 Σ** o el séptimo (**ΣBO**), o la séptima parte de la **Creación**.

Siendo así **Σ** del Candelabro, 1/7 = 0,142857 y **6 Σ** = 0,857142 de tal modo que **7 Σ** = 0,999999... = **1**

Por otro lado, como vemos a pie de página, en la franja del **Creador** las correspondencias **Σ** en valores de las Tres Tablas, siguen invariables en Cuadrados de **IMVM** -16 **gn²** (Casillas del Ajedrez).

De este modo esta relación de π del Candelabro y los soles megalíticos es la que mejor se ajusta al Hecho (**OΣIM** > **7**) de la **Creación** en **7** *días* en el Cuarto Elemento (Tierra) o Universo físico, esférico o curvo, en lo que está de acuerdo la *Ciencia*, lo que encaja con la inclusión de los decimales de π en este 4º Elemento, decimales que atañen a la medición de lo curvo.

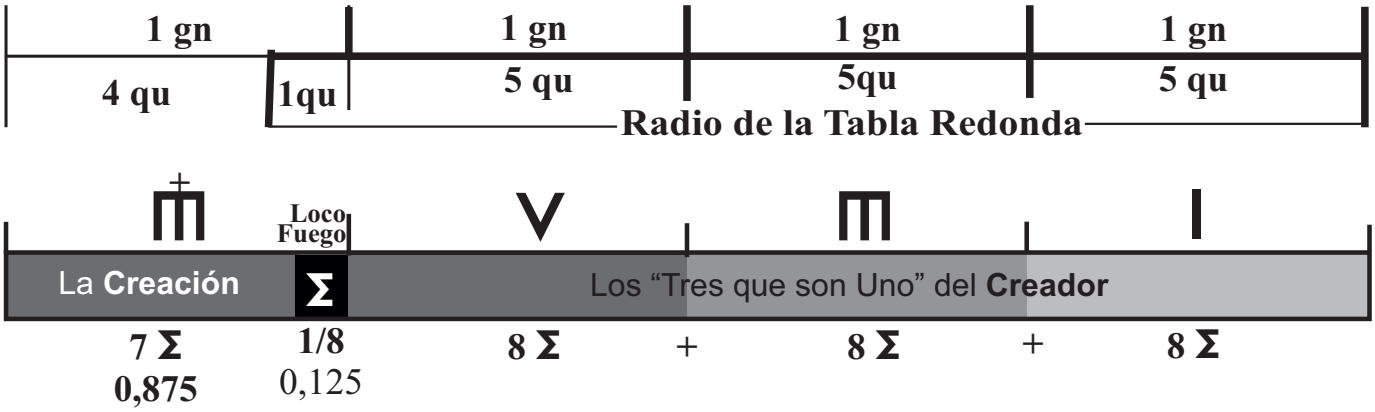
Estos decimales (**Σ**), están contenidos dentro del límite del Uno-Todo, un número exacto de veces: **28** ( = 10 > 1) y este número (**28**) es una "Constante" fija que podríamos llamar "Constante **Σ**" o de forma más metafísica "Constante del Loco".

Sin embargo, la "Constante **Σ**" es variable e internamente cae infinitamente hacia un centro también infinitamente micrológico (decimales infinitos de π).

**1** Elemento = **7 Σ** = **1** = **113 gn²** = **2825 qu²** = **7** Cuadrados de **IMVM** + **1 gn²**
**3 Creador** = **21 Σ** = **3** = **339 gn²** = **8475 qu²** = **21** Cuadrados de **IMVM** + **3 gn²**
Número π = **22 Σ** = π = **355 gn²** = **8875 qu²** = **22** Cuadrados de **IMVM** + **3 gn²**
**4** Elementos = **28 Σ** = **4** = **452 gn²** = **11300 qu²** = **28** Cuadrados de **IMVM** + **4 gn²**

# Relación de π en las Tres Tablas del Grial, según el quintín

Según el gráfico de la pág. 4 de este Anexo, el lado del quintín (**qu**) es la quinta parte del lado de la Casilla del Ajedrez, cuyo origen está en los Cuatro Elementos de **IMVM**, siendo este **qu** el que marca la bisectriz que limita el radio de la Tabla Redonda. Este radio tiene así **16 qu**, en sincronía con las **16** Casillas ($4^2$) del Cuadrado de **IMVM**; que son **3 gn + 1 qu** en analogía con el esquema que venimos utilizando, en el que el **qu** es análogo a **Σ**.




Es el "gnomon (**gn**) la Medida (**MΔM** = 49 > 13 > **4**) del **Creador** IEVE-Uno (**AHΔ** = 13 > **4**) que en las Tres Tablas se manifiesta como las Casillas del "Cuadrado de **IMVM**". Este **gn** en el *Cifrado de Adam*, en las letras **ГИ**, significa: El impulso generador acumulativo para la plenitud, circunscrito-limitado por la frontera de la individualidad personificada; el embrión desenvolviéndose en el vientre de la madre; analógicamente el Jardín-huerto (**ГИ**) en el Paleolítico Superior franco-ibérico, donde el **AΔM** empezó su desenvolvimiento espiritual, cultivado por los elementos trascendentes que *recibió* (**ΦЭG**) en este **ГИ** y que nos transmitió por Tradición (**ΦЭGM**) oral a través de milenios y, aún gráfica, en las cuevas franco-ibéricas.

En cuanto al quintín (**qu**) es la Medida de la **Criatura IMΣVM**-*Yehshuah*, que en principio fue el **AΔM ΦΔMVИ** (Hombre arquetípico), después el **AΔM** (Homo Sapiens), que es lo que somos y que estamos destinados a ser por la *Divina Causalidad*, el **ЭR AΔM** (descendiente del Hombre), como Uno que ya vino para mostrarnos el Camino y que fue llamado "Hijo del Hombre". Y este **qu**-**ΦV** en el *Cifrado de Adam* significa: Fuerza vaga-abstracta pero irresistible, que origina un movimiento mecánico indeterminado presto a entrar en acción sobre la materia; lo que tiende hacia un punto de un modo fatal e inevitable.

Y esto es lo que utiliza el Hombre megalítico para crear las primeras construcciones monumentales de la humanidad, para las que emplea la unidad de medida **qu**, en todas sus obras, tanto continentales como insulares, lo que constata Alexander Thom, llamando al **qu** Yarda (Vara) megalítica.

Estas medidas en el radio de la Tabla Redonda (3 **gn** del **creador** y 1 **qu** de la **criatura**), proporcionan un π (3,125) que aún pareciendo poco exacto, es el apropiado para la arquitectura en el volumen cúbico, y el suficiente en cualquier construcción, tanto en la época megalítica como posteriormente en la de las catedrales góticas (pág. 485); es lo que ocurre con el π empleado por los artilleros (3,2) que por mas burdo que parezca es el apropiado y suficiente para medir la parábola de los proyectiles.

No obstante habrá que añadir para los matemáticos quisquillosos, que en las Tres Tablas se da la cuadratura exacta en radianes (r = **1**), si al radio de la Tabla Redonda se le da el valor de raíz cuadrada de 2, siguiendo la fórmula de la Antecámara de la Gran Pirámide (pág. 484), entonces el área de la Tabla Redonda será exactamente **2**π, lo que hará que el área de la Cuadrada y la Rectangular sea también 2π, con lo que automáticamente las áreas del Ajedrez y del "Cuadrado de **IMVM**" sean respectivamente **4**π y **1**π; con lo que todas las Medidas del "Teorema Métrico" megalítico aparecen en unidades de π "radianes"; ejemplos: área del "Cuadrado de **IMVM**" (media Tabla Rectangular) igual a **2**π/2; área de la Casilla del "Cuadrado de **IMVM**" igual a **1**π / 16; área del **qu** igual a **1**π/16 / 25.

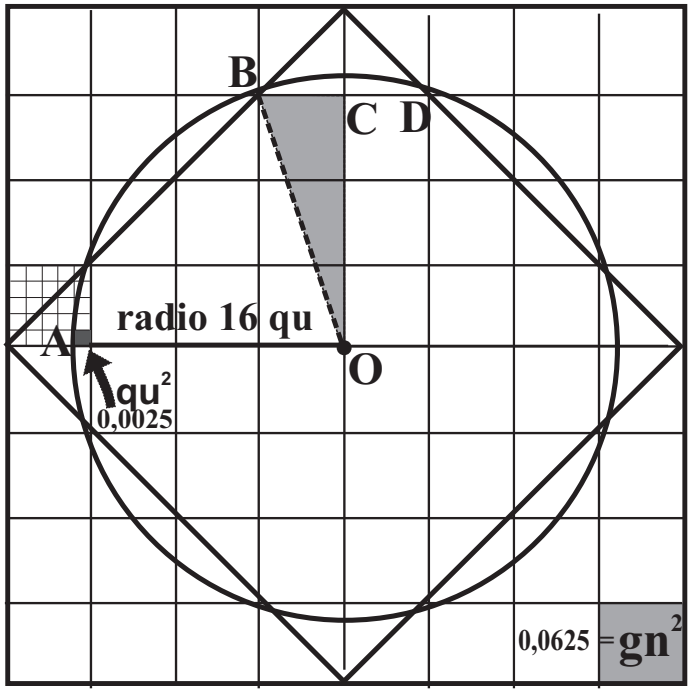
De tal modo que las medidas tradicionales del "Teorema Métrico" de las Tres Tablas, son las que se dan matemáticamente en "radianes" pero eliminando de las fórmulas el concepto π. Ver pie de pág. 481.

Veamos finalmente el listado de equivalencias, en la relación al π con radio de 16 **qu**:

**1** Elemento = **8 Σ** = **1** = **113 gn²** = **2825 qu²** = **7** Cuadrados de IMVM + **1 gn²**
**3 Creador** = **24 Σ** = **3** = **339 gn²** = **8475 qu²** = **21** Cuadrados de IMVM + **3 gn²**
Número π = **25 Σ** = π = **355 gn²** = **8875 qu²** = **22** Cuadrados de IMVM + **3 gn²**
**4** Elementos = **32 Σ** = **4** = **452 gn²** = **11300 qu²** = **28** Cuadrados de IMVM + **4 gn²**

Para cerrar el caso de este π, en base a **r** = 16 **qu**, cuyos decimales (**Σ**) son **1/8**, digamos que este se diferencia claramente del π del Candelabro de **22/7**, cuyos decimales (**Σ**) son **1/7**, ajustándose más a la metafísica de la **Creación** en **7** *días* o en **7** medidas-modos (MΔVT); en cambio la relación π de las Tres Tablas (r = 16 **qu**) es más apropiada a la operatividad constructiva en el plano cuadrado, donde reina la serie numérica de los cuadrados $n^2$ (2, 4, 8, 16, 32, 64...).

## Cuadratura según el rectángulo *divino* de 3 Casillas (gn²) con un π de valor 3,2




En este mundo de lo cuadrado (Ajedrez), antes del trazado de la Tabla Redonda de radio 16 **qu**, tenemos la opción más simple pero menos exacta de trazar esta Tabla Redonda de área 2 (igual que la Cuadrada y la Rectangular), haciendo que esta circunferencia pase cruzando por los **8** puntos en que la tabla Cuadrada pasa por cruces de la rejilla que cuadricula el Ajedrez.

Para medir esto tomemos desde el centro **O** hasta uno de los 8 puntos de cruce que será el **B**, que aparece en la parte superior emparejado con el punto **D**, emparejamientos que se dan en los **4** lados de **8** Casillas del Ajedrez.

Tendremos así un radio de una cuadratura aproximada de la Tabla Redonda, radio marcado punteado como hipotenusa de un triángulo rectángulo muy especial, que tiene un cateto de 1 **gn** y otro de 3 **gn**, que al cuadrarlos dan **1 gn²** (Casilla Ajedrez) y **9 gn²**, lo que produce una hipotenusa que al cuadrado son **10 gn²** o **10** Casillas del Ajedrez (0,625).

Estos **9+1 gn²** (= 0,625) de los catetos están en sincronía con las **10** Sephirot del "Cuadrado de IMVM" (págs. 499-502) de lado **1** y área **1²**, que suman en total el área del cuadrado de la hipotenusa (**10 gn²**).

Así la hipotenusa-radio **BO**, punteada en el gráfico, es la raíz cuadrada de **10 gn²** = 0,79, lo que representa una décima menos que el radio **AO** de 16 **qu** (= 0,8), que se aproxima más al radio real del área 2 de la Tabla Redonda (= 0,7988...) del que se separa sólo 12 diezmilésimas.

De este modo el triángulo rectángulo **OBC** está inscrito en un rectángulo formado por **3 gn²** de área 0,1875 (= 21 >**3**), siendo **21** el número secreto de las Tres Tablas (encabezamiento de la pág. 481) y el nº **3** el del **Creador**, que en la relación π del Candelabro suma en éste **Creador Trino** 21 **Σ**.

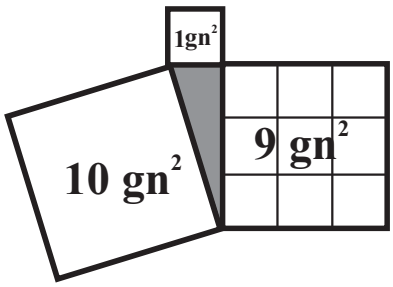
Se refiere así este rectángulo radical de lados 0,25 (1/4) y 0,75 (3/4) al **Uno-Todo** AHΔ (= 13 > **4**) y al secreto de que del **Uno-Trino** se desprende otro como Cuarto (pág. 34) donde los **3** son realmente **4**, en el sentido de que el Cuarto está ya realmente en los **3**. Por ello en esta secreta página 34 (=**7**) según los **7 Σ** del Candelabro, Platón dice: Y el Cuarto, mi querido Timeo ¿dónde se nos queda?; porque el Cuarto no es más que los **3 gn²** que a su vez están en el Cuarto como **Σ**, pues la **Creación** no podría existir sin los **3**.

Catetos: 1 **gn** (0,25) + 3 **gn** (0,75) = 4 **gn** (1);
al cuadrado: 1 **gn**$^2$ (0,0625) + 9 **gn**$^2$ (0,5625) = 10 **gn**$^2$ (0,625);

Hipotenusa: 15,811... **qu** (0,790569...); al cuadrado = 10 **gn**$^2$ (0,625).
$\pi$ de esta relación = **3,2** en sincronía con los "**32** Elementos de la Sabiduría".

Aún cuanto este $\pi$ de **3,2** sea demasiado elevado para los cálculos arquitectónicos en los monumentos megalíticos, donde lo que se empleaba en la cuadratura era el radio de 16 **qu**, este $\pi$ de **3,2** es el Corazón-núcleo (**GB** = **32** > 5) del **Uno Trino** representado por el rectángulo de **3 gn**$^2$, que hemos visto en la pág. anterior y que simbólicamente sí es muy importante.

En **1-KTR**, la Corona de la Emanación y el "Primer Punto" (**RASVIM IPVAM** = 727 > **16** > 7) *adimensional* son la misma cosa, **punto** al que se asimila el "Cuadrado de **IMVM**" de lado **1** y área **1**$^2$ de **16** (4$^2$) Casillas, en principio virtuales, que:"Ad-intra **KTR** no difiere del "No" (**AIN** > **7**) o la Existencia Eterna Negativa Absoluta, sólo ad-extra **KTR** se convierte en **AMIM**-***Soy*** (= **21 > 3**)" que es el rectángulo de 3 **gn**$^2$ y área (0,1875).




Este rectángulo divino de **3 gn**$^2$ contiene al triángulo rectángulo en gris en los gráficos, de área **0,09375** (= 24 > **6**) igual a **1,5 gn**$^2$ (= **6**) y a **37,5 qu**$^2$ (= 15 > **6**); con lo que este triángulo rectángulo de **AMIM**-***Soy***, nos dice en sus reducciones a dígitos, que Es **6**, de acuerdo con la primera palabra del Génesis, de **6** letras: "En-principio" (**BRASIT**) Creó (**BRA**) SEIS (**SIT**), según Anexo 36 a; siendo estos las **6** Medidas-modos (**MADT**) con las que fue hecha la **Creación** terminada en el **7º** (**SBO**) *día* en que descansó (**SBT**).

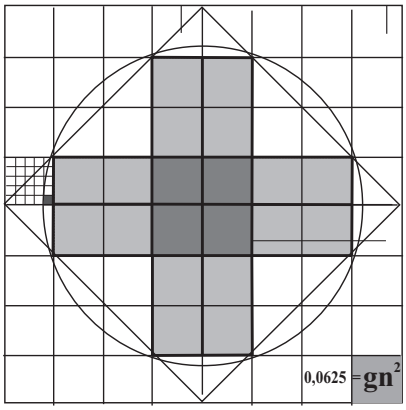
Y esta Medida (**MAM**) de **6 es** la que junto a la **7ª** de la **Creación** física completa a las **3** de **AMIM**-***Soy*** en las llamadas **10 XMIRVT**-*Sephirot*, que aparecen especificadas geométricamente en el gráfico adjunto, según la relación llamada de Pitágoras, pero que aparece en las Tres Tablas de la época megalítica (pág. 488).

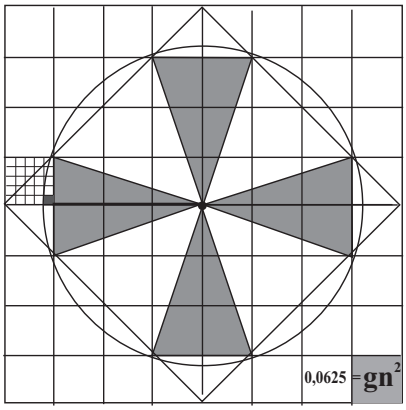
Así estas Sephirot quedan distribuidas alrededor del Triángulo de **AMIM**-***Soy***, en la forma de la Enéada Celeste (también la egipcia de Heliópolis) y la Sephirah terrestre de **MGKVT**, las dos en los catetos, mientras que en la hipotenusa la Década aparece completa y *mezclada amalgamada* sin que pueda trazarse con **gn**$^2$ completos como en los catetos, lo cual corrobora la verdadera expresión matemática de la Década, que es **3**$^2$ + **1**, según Anexo 34 a. Lo mismo ocurre con las Sephirot representadas entre las 16 Casillas del "Cuadrado de **IMVM**" (pág. 6 y 7 de este Anexo), donde **10-MGKVT** aparece separado-caído de la Enéada.

El rectángulo de lados 0,25 y 0,75 (3 **gn**$^2$) que representa al **Uno Trino** **AMIM**-***Soy*** (= 21 > **3**) contenido en el Ajedrez **8** veces –en total **24** veces–, que se corresponden con los "**24** Ancianos delante del Trono" del **Uno-Trino** en el Apocalipsis, sincrónicos así mismo con los **24** divisores enteros del círculo (págs. 285 a 287).

Estos **3 gn**$^2$ al repetirse **8** veces forman una cruz griega, superponiéndose en el centro del Ajedrez, en su tercera Casilla, de tal modo que las aspas de esta cruz contienen **16** Casillas (un Cuadrado de **IMVM**) y en el centro **8** Casillas, superpuestas **4** sobre **4**.

Además, si en vez del rectángulo de **3 gn**$^2$ tomamos a los **8** triángulos rectángulos de área **3 gn**$^2$/2 (= 0,09325), tendremos la cruz templaria o lo que fue su rectificación, de área = **4 · 3 gn**$^2$ = **12 gn**$^2$.



# El Cuadrado de IMΣVM de 25 qu$^2$ es el Hijo generado por el gn$^2$ del Padre IMVM

Hemos estado tratando hasta aquí, al esquema de la franja-espectro del **Uno-Todo** IMVM (= 26 > **8**) que en principio está contenido en **1**-KTR (= 620 > **8**) o el "Primer Punto" (RAΣVNM NΦVΔM = 727 > **16 >** 7) adimensional, que en el Ajedrez es el Cuadrado de IMVM de lado **1** y área **1**$^2$ de **16** Casillas.

Y en esta franja-especro del **Creador** y la **Creación** destaca, entre los dos, el punto **Σ** de los decimales de π infinitos, simbolizados por el Fuego infinito como letra y de "El Loco" (ΣMM) en el Tahroth; además este punto **Σ** representa, como π-Π, la Puerta de paso-pasaje (ΠXH-*pesaj*) entre el **Creador** y la **Creación** volumétrica circular-curva, y más concretamente entre el **Creador** como Macro*logos* y su **Criatura** como Micro*logo*, ocupando esta **Σ** (π–3) la primera porción del **4º** Elemento (la **Creación** y la **Criatura**).

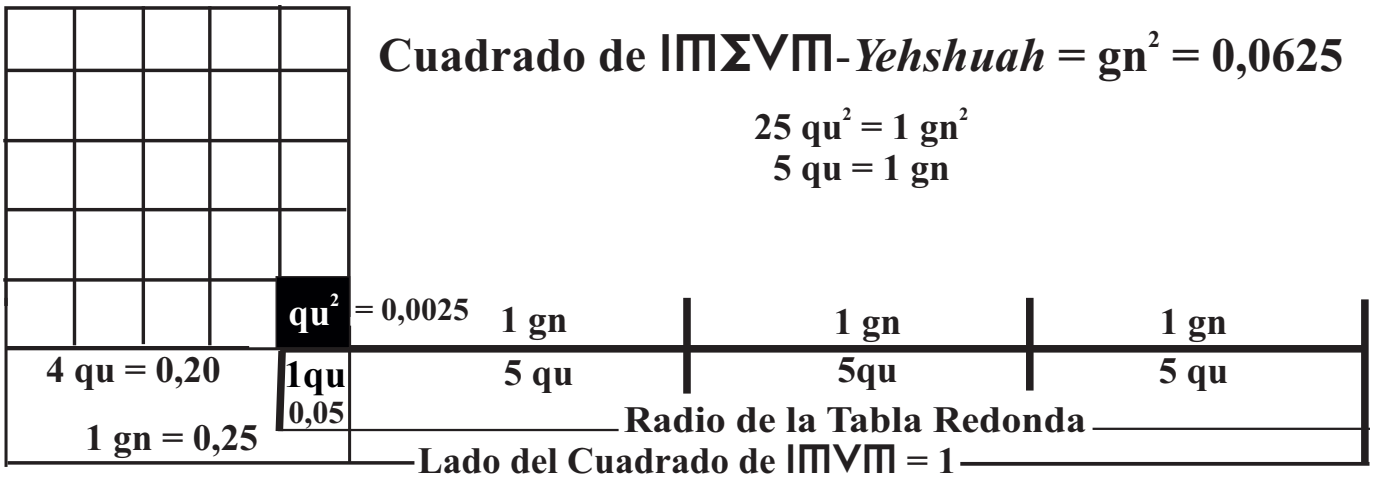
Esta **Criatura** en la **creación** es, en principio, el ADM ΦΔMVN o el Hombre Celeste arquetípico, imagen del antropos cósmico que rige para todo el Universo y que en el planeta Tierra (ARJ = 291 > **12** tribus/apóstoles) será después de su debida evolución el ADM o Homo Sapiens, la **Criatura** con el "Verbo" (A) en la "sangre" (ΔM), que hoy podemos llamar más propiamente "en los genes".

Es así este ADM la **Criatura** hecha de "carne y hueso" según la imagen del ADM ΦΔMVN, que sin embargo en los textos de Moisés también aparece como AIΣ, que se traduce normalmente como "varón", pero como aparece también en género femenino AIΣM, traduciéndose como "varona", la cosa no acaba de encajar; se refiere propiamente a la **Criatura** de "Fuego" (AΣ) que se individualiza con la inclusión de la letra *10-Yod* (I) y que puede ser de género masculino o femenino. Es la **Criatura** que estando en la **Creación** física puede acceder al Fuego-**Σ** de π-Π originado por el **Creador Trino** AMIM (= 21 > **3**) .

Esta **Criatura** (AIΣ = 311 > **5**; ver Pantocrator pág. 178 a 188) que puede acceder al Fuego (AΣ) por la Puerta-Π de paso-pasaje (ΠXH), tiene que llegar a ser el BR ADM o el "Hijo del Hombre", o el producto pujante con potente poder generador, tal como ya lo fue Uno llamado el "Vencedor de la Muerte" y que dijo de sí mismo "Yo soy la Puerta por donde hay que entrar" y el paso-pasaje (ΠXH) que hay que hacer; la Pascua-pasaje-*pesaj*-ΠXH que hay que traspasar-celebrar operativamente.

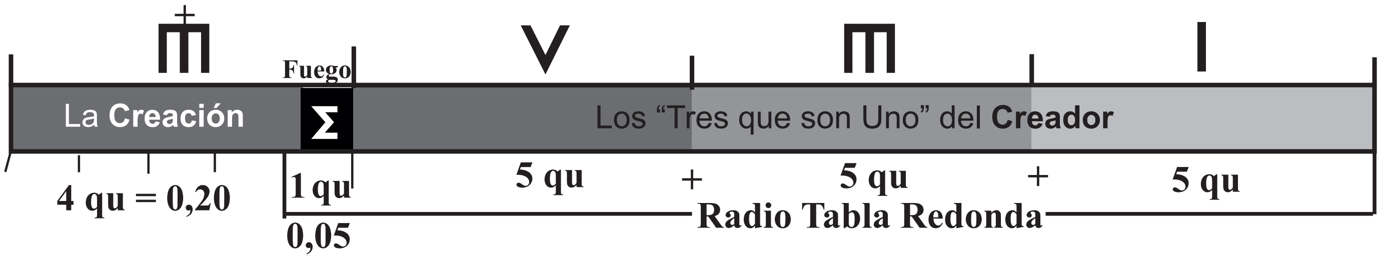
Se trata de la Pascua de IMΣVM-*Yehshuah*, que se decía Hijo del Padre IMVM, con lo que de este modo, en la franja-espectro del **Uno-Todo** (AHΔ-KG), relacionada con las Tres Tablas del Grial por el "Cuadrado de IMVM" con sus **16** Casillas, base del Ajedrez, utiliza esta base del **gn**$^2$ que dividida por **5** formará al "Cuadrado de IMΣVM" de **25** micro-casillas, que serán la Medida del Micro*logos* o la **Criatura** de Fuego (AIΣ = 311 > **5**), cuya imagen ígnea se da en la primera lámina de Arloan.

Y así el BR ADM como totalmente AIΣ > **5** en la Jerusalem Celeste pasará a ser Uno con el Pantocrátor de IMΣVM-*Yehshuah*, de **5** parámetros-letras, el Cristo-ΦRiΣTo formado por los últimos signos (de las centenas) del *Cifrado de Adam*, que en el "Proceso de solarización" de la Gran Obra (*Opus Magna*) se refieren a la "Piedra Filosofal" y su multiplicación o concentración.



El gráfico anterior esta extraído del Ajedrez de la pág. 4 de este Anexo, donde el “Cuadrado de IMVM” en gris, que es ¼ del Ajedrez, muestra en su base la relación π dada en **quintines** para la cuadratura de la Tabla Redonda (radio de **16 qu**), en sincronía *causal* con las **16** Casillas del “Cuadrado de IMVM”, que en el principio es el Primer Punto (RAΣVИM ИΦVΔM = 727 > **16** > 7) *adimensional* (Anexo 481 c).

Esta base de **4 gn = 1**, en la que aparece el radio de la Tabla Redonda es equivalente a la franja-espectro donde se distribuye π, en esta franja del **Uno-Todo** (AHΔ-KG); el lugar de **Σ** (π–3) corresponde al del **qu**, que es el que delimita la longitud del radio de la Tabla Redonda, haciendo la misma función que **Σ**.




Así en esta superposición de los dos gráficos, el lugar que ocupan **Σ** (π–3) y **qu** (delimitador del radio), es el mismo por su misma función referida a π, aunque su longitud no es la misma, porque **Σ** se refiere a los decimales de π que permiten trazar el círculo, mientras **qu** es el que delimita el radio de este círculo, y por tanto el valor de π.

Pero los dos, **Σ** y **qu**, hacen referencia al mismo concepto ígneo que tiende al infinito: a **Σ** al Fuego (AΣ) de la Qab·balah y **qu** al Fuego griego (Πυρ-*Pir*), que en los signos del *Cifrado de Adam* es ΠR, cuyo significado según Fabre d´Olivet (pág. 472) es: “Toda idea de fructificación, todo lo que es fértil, feraz, fecundo y productivo”; en el sentido de la Atuth (AΘVT) del Tahroth (ΘMRVT) de la Estrella Venus-Afrodita vertiendo sus *aguas ígneas fértiles* para regenerar a la Naturaleza.

Esta raíz (ΠR) *usko*paleolítica, en los dos idiomas sagrados antiguos (el cananeo-hebreo y el griego), se refiere a la cualidad ígnea de fertilidad elemental de naturaleza silvestre-salvaje, que provoca el brotar-crecer (ΠRM-*parah*) en un fuego-llama, ardor apasionado (Πυρ-*pyr*), ígneo-ardiente (πυρινη-*pyrineh*), encerrado dentro del núcleo, cuesco, baya, grano, trigo (πυρην-*pyrehn*) o semilla (ΠRVRM-*perurah*), dispuesta a crecer, desarrollarse, germinar, verdecer (ΠRH-*paraj*) con ímpetu salvaje-silvestre (ΠRA-*per´e*).

Se trata en palabras de la Gran Obra, del Fuego Natural Vivo, del Fuego (AΣ) de la mutación (ΣИM-*shinah*) propiamente de la Transmutación en el “Arte de Hermes”, al que los griegos llamaban el “Fuego Artista” que aparece en las siglas INRI del Crucificado Sagrado, que en la *Opus Magna* quieren decir: Ignis Natura Renovatur Integra (el Fuego la Naturaleza Renueva Íntegramente).

Es el Fuego que anima a la materia inerte mineral a transmutarse en Naturaleza Bio*lógica*, creando a lo Vivo (HI) e impulsándolo a una creciente complejidad, hacia un fin predeterminado por la *Divina Causalidad*, remontando y contradiciendo siempre la “entropía” que debería producirse según la ley física de la termodinámica.

Fuego-**Σ** consustancial con el Hijo del Hombre (BR AΔM) o el Pantocrátor IMΣVM de **5** letras-parámetros, o sea, el **qu** o la **5ª** parte del **gn**; un **qu**, que es el hijo que desciende del padre, que es el **gn** o el lado de una Casilla del “Cuadrado de IMVM” el Padre.

Y así esta Casilla de IMVM, como vemos en el gráfico de la pág. anterior, se divide en **5** partes por lado (25 **qu**$^2$) para marcar con uno de ellos el punto que delimite el radio de la Tabla Redonda, para cuadrarla con una aproximación de π apropiada para construir, en base a las Tres Tablas, los monumentos megalíticos, y aún unos milenios después las Catedrales Góticas (pág. 485).

Así este **qu** de **0,05** es la medida de la **Criatura** IMΣVM de **5** letras-parámetros (Pantocrátor, pág. 178 a 188) y que ahora en la Tierra (ARꓕ) aún es el AΔM.

Esta micro-medida (**qu**) de las Tres Tablas es la Medida (MΔM) que el Micro*logos* recibió (ΦBG) desde ámbitos trascendentes junto a las Tres Tablas, y es la que estamos examinando en su versión matemática radical, basada en el “Cuadrado de IMVM” de lado **1** y área **1**$^2$, aunque para el hombre megalítico este **qu** tenía **0,83** metros medida que Alexander Thom de la Universidad de Oxford llamó Yarda (Vara) megalítica. Con esta medida fueron construidos todos los monumentos megalíticos, y en el siglo XVIII aún se usaba en la Península Ibérica como Vara de Burgos o de Castilla de **0,835** metros.

Según esta Vara megalítica, como unidad de medida arquitectónica, en las Tres Tablas el **gn** tendría **5** metros (4,98), y el lado del "Cuadrado de **IMVM**" **20** metros (19,92), dado que el teorema métrico de las Tres Tablas funciona con cualquier medida que se le de en cualquiera de sus elementos métricos, siempre que se le sustituyan correlativamente todos sus parámetros de acuerdo a la medida elegida.

Y esta Vara megalítica (**qu**) era la medida Trascendente del **AAM** Micro*logos,* destinado a llegar a ser **IMΣVM**; mientras el Macro*logos* con sus Cuatro Elementos es el **Uno-Todo** (**AHA-KG**) con sus **4** letras-parámetros de **IMVM** o el **Creador Trino** y su **4º** Elemento que es la **Creación**

De este modo en el **4º** Elemento de la franja-espectro de **IMVM** se fija la parametría de la **Criatura**, por la división del **gn** en **5 qu**, que a su vez fija la longitud del radio de la Tabla Redonda, por lo que al mismo tiempo fija a π, haciendo la misma función que **Σ**, por lo que **qu** y **Σ** son dos caras de la misma moneda, **qu** lleva a π por el radio y **Σ** por π determina el radio.

La cuestión es que en las Tres Tablas π determina los **5** parámetros de la **Criatura;** siendo **Σ** o **qu** el principal el cual rige a los otros **4** parámetros: Bastos, Copas, Espadas y Oros, o sea, los Cuatro Palos de la Arcana Menor.

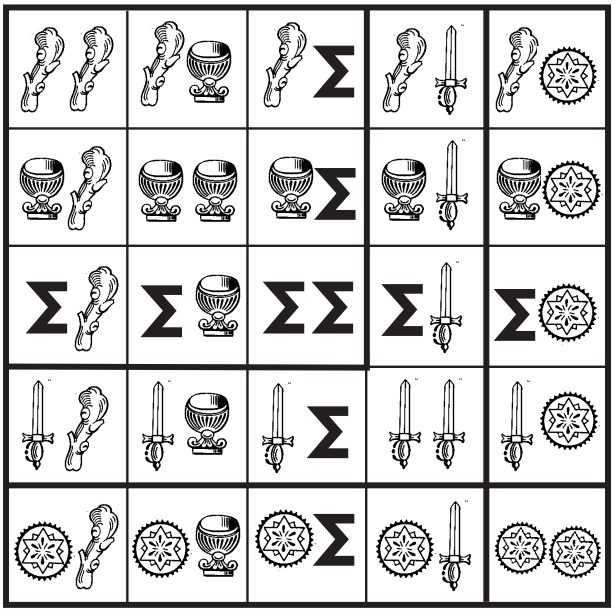
Así al principio del Cuarto Elemento de **IMVM**, el de la **Creación** y de la **Criatura**, aparece el punto **Σ** o **qu** desde el **Uno-Trino**, a la derecha del gráfico adjunto, punto que es la Puerta **Π**-Π (π) de paso-pasaje (**ΠXH**) por donde circula el Fuego (**AΣ**) fértil-feraz (**ΠR**), que aprovechan el hombre (**AIΣ**) y la mujer (**AIΣM**) ígneos (**AΣ**) por Obra y Gracia del Hijo (**IMΣVM**-*Yehshuah*).

## Todas las combinaciones pares posibles entre los 5 parámetros de IMΣVM
## Los 25 "pares ordenados" del Conjunto {IMΣVM}

Ahora el "Cuadrado de **IMVM**" el Padre de **16** (> **7**) Casillas o **gn²** crea, por división por **5**, al Hijo o Cuadrado de **IMΣVM** de **25** (> **7**) micro-casillas, correspondientes al Micro*logos* o a la **Criatura**.

Este Cuadrado de **IMΣVM** en el **gn²** de área **0,0625**, que contiene **25 quintines** de lado **0,05** y área **0,0025**, contiene en su interior la imagen abstracta de su Padre **IMVM**, en los **16 qu²** en cuya formación no interviene el Elemento Oros, símbolo del **Horus**-*Hor* crístico (Anexo 77 a), y también al Cuadrado virtual de la Madre **3-BINM**-Saturno, que termina en el par ordenado **ΣΣ**.

Así el Cuadrado paternal de lado **4**, que contiene en su interior el Cuadrado maternal de lado **3**, genera al Cuadrado del Hijo de lado **5**, por el añadido de la escuadra recta, formada por todos los "pares ordenados" que contienen el Elemento Oros o el **Horus**-*Hor* crístico, distintivo de la Luz (**AVR**-*´or*).



Estos tres Cuadrados de índice **3, 4** y **5,** son los que forman el Triángulo rectángulo llamado de Pitágoras, pero que se remonta a la época megalítica de la Europa Atlántica, llamado de Lugina (pág. 488); también se relacionan estos **3, 4, 5,** con los Tres Polígonos Regulares Madres (pág. 285) correspondientes a las tres letras hebreas Madres, polígonos con los que se construyen los **5** Cuerpos Regulares de Platón, que evidentemente señalan, por la *Divina Causalidad*, la perfecta regularidad en el Reino (**MGKVT**) tridimensional de los Hechos (**OΣIM**) físicos.

# El Pantocrator en la distribución de los “pares ordenados”

Este Cuadrado de **5-ΙΠΣVΠ**-*Yehshuah* ofrece su característica esencial del Fuego (**AΣ**) interno, que debe descubrir, en su interior el Hombre (**AΔM**), para así ser el **AIΣ** (= 311 > **5**) destinado a ser **Uno** con el Pantocrátor crístico **5-ΙΠΣVΠ**.

Este Fuego (**Σ**) Loco (**ΣMM**), al que los griegos del Arte Hermético llamaban “Fuego Artista”, aparece en los “pares ordenados” del centro del Cuadrado, en forma de Cruz Sacrificial Ígnea, que como dice la *Opus Magna* es el acróstico INRI que realmente quiere decir: “Ignis Natura Renovatur Integra” o el Fuego la Naturaleza Renueva Íntegramente.

Este Aspecto Sagrado Ígneo central separa, en sus **4** esquinas, a los Cuatro Elementos del Pantocrátor (págs. 178 a 188), y muy especialmente a los **4** Animales simbólicos de los Cuatro Evangelistas de la Atuth-**AΘVT 22** del Tahroth (**ΘΠRVT**) aziliense-occitano-qabalístico (Anexos 223b-17 y 322b, 4-5):

**León**-MARCOS-Fuego-Bastos:

Arriba-izquierda, primeros “pares ordenados”al principio del Cuadrado y de la Diagonal, en forma doble: Bastos-Bastos y Copas-Copas, como los dos Elementos (Fuego-Agua) a unir; mientras los otros dos pares indican la clase de combinación par de los Bastos y las Copas en las dos formas posibles: la directa y la inversa.

**Hombre**-**Ángel**-MATEO-Agua-Copas:

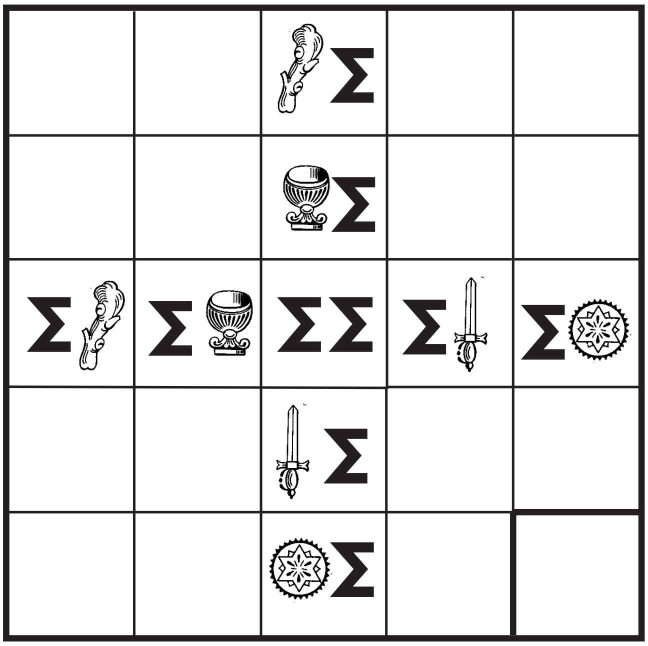
Arriba-derecha, los dos Elementos a unir (Bastos y Copas), combinados con la acción unitiva-copulativa de las Espadas, para obtener el producto áureo de los Oros.

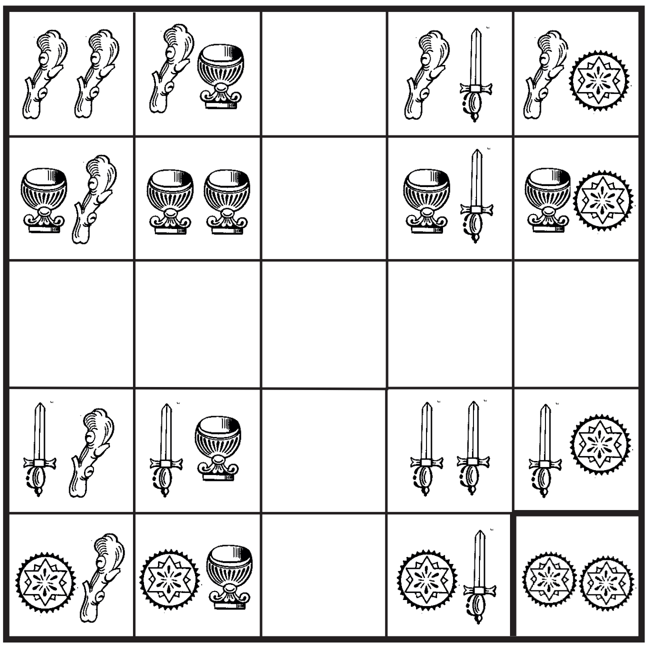
**Águila**-JUAN-Espadas-Aire:

Abajo-izquierda, los dos primeros pares muestran a las Espadas como los Elementos de acción-coito que están uniendo a los Bastos y las Copas, mientras en los dos pares siguientes se indica el resultado que se quiere conseguir con los Oros, fijar al Fuego y al Agua.

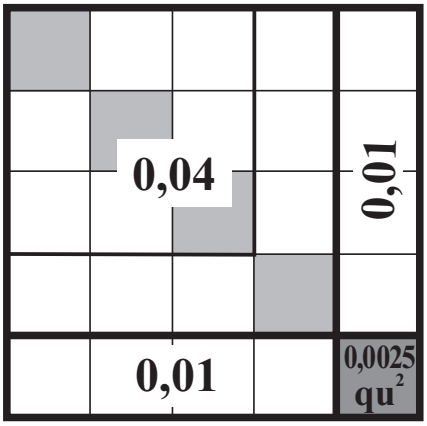
**Toro**-LUCAS-Tierra-Oros:

Abajo-derecha, el último “par ordenado”al final del Cuadrado y de la Diagonal –par Oros-Oros–, indica el final del Proceso, con la materia áurea conseguida de los dobles Oros, que representan la *petrificación* de la Luz *(***AVR***-´or)* crística en la Tierra renovada; en la Enéada egipcia de Heliópolis el reinado final de **Horus**-*Hor*, después de vencer al Intelecto Estéril de **Seth** el matador de **Osiris** (pág. 79), lo que se ha conseguido con el penúltimo par de la Diagonal: Espadas-Espadas, la acción-coito. Los otros dos pares de acompañamiento están formados por los dos Elementos Espadas y Oros, en combinación directa e inversa.





Como hemos visto en los gráficos anteriores, en la diagonal del Cuadrado los "pares ordenados" están compuestos por el mismo Elemento, siendo esta diagonal el "eje de crecimiento" de todos los Cuadrados, con el añadido de una casilla a esta diagonal, casilla que es el punto en ángulo recto de una escuadra formada por dos lados del Cuadrado anterior.




En el gráfico adjunto se muestra este crecimiento *ad extra* e infinito de los Cuadrados, según la serie de los números naturales enteros (***n***), que tiene una serie correspondiente en sus Cuadrados (***n***$^2$):

***n*: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ....**
***n***$^2$**: 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100, 121, 144, 169, 196 ....**

El índice de crecimiento de la serie ***n***$^2$ es: $n^2 + 2n + 1$.
El Cuadrado de **5-ΙΜΣΥΜ**, reúne en un Todo (**ΚΘ** = 50 > **5**) al terceto ***n*, 3, 4, 5,** en el que ***n***$^2$ tiene un área de **0,04** ( 16 Casillas) en analogía con el Padre **4-ΙΜΥΜ**, que ocultamente tiene en su interior el Cuadrado de la Enéada (9 Casillas) de la Madre **3-ΒΙΝΜ**, los cuales generan por la adición de la Escuadra **2*n*** + 1 al Hijo Ígneo **ΑΙΣ** (= 311 > **5**).

Este Cuadrado –que contiene al terceto **3, 4, 5–,** es el primero en el **4º** ámbito, que es el de la **Creación** y el de la **Criatura**, siguiendo la Ley de la *Divina Causalidad* del **Creador Uno-Trino**, Ley que también se refleja en los tres Polígonos Madres (pág. 285) –entre los cuales el primero es el triángulo–, y en el Triángulo de la Madre Lugina (pág. 488) de catetos **3-4** e hipotenusa **5**.

De este modo, aunque la serie de los Cuadrados aparentemente empiece en el **1**, éste como Primer Punto es *adimensional* y en él no existe multiplicación ni división y por tanto permanece neutro: **1·1 = 1.**

En cuanto al **2**, aún siendo el principio de la serie (***n***$^2$), no puede delimitar un espacio poligonal, aún siendo el diámetro del círculo primigenio (pág. 285), el espacio (**ΡΦΙΟ** = 380 > 11 > **2**) de **2-ΗΚΜΜ** (en Egipto el 2º *neter* **Shu** o espacio seco-vacío). Lo que hace el **2** como ***n***$^2$ **= 4**, (antes del **3** como primer polígono) es simbolizar a los Cuatro Elementos como generadores de los "**32** Elementos de Sabiduría", compuestos por la Década (**10 ΧΠΙΡΥΤ**) y los **22** Senderos-letras, que moran en **2-ΗΚΜΜ**.

Esta Década (Enéada + **ΜΘΚΥΤ**) está incluida junto a las **6 ΜΔΥΤ** (Medidas-modos de la Creación) en los Cuadrados **3-4** (área **0,04** de la figura superior), generadora del Cuadrado **5-ΙΜΣΥΜ** (al añadir el área **2·0,01 + 0,0025**).

Cuadrado de **5-ΙΜΣΥΜ** (= **1 gn**$^2$) **= 16 qu**$^2$ **(0,04) + 8 qu**$^2$ **(0,02) + 1qu**$^2$ **(0,0025)**

Además de la serie *ad extra* que acabamos de ver, existe la serie inversa *ad intra* que consiste en la división continua, de un Cuadrado hipotético infinito de lado **1**, por la serie ***n*:**

**1/serie *n*: 1/1; 1/2; 1/3;1/4; 1/5; 1/6; 1/7; 1/8; 1/9; 1/10;**
**Casillas: 0; 4; 9; 16; 25; 36; 49; 64; 81; 100;**
Cuadrado **ΙΜΣΥΜ** Ajedrez

En esta presentación *ad intra* de los Cuadrados ***n***$^2$, éstos son siempre tal como vemos en la pág. anterior: los "pares ordenados" producto de todas las combinaciones pares posibles de los Elementos del número ***n***, apareciendo en la diagonal (superior izquierda a inferior derecha) todos los "pares ordenados" cuyo Elemento es el mismo. Así al principio de la diagonal, que coincide con el principio del Cuadrado, el primer Elemento del número ***n*** o sea **1-1**, que en el Cuadrado de **ΙΜΣΥΜ** y también de **ΙΜΥΜ** es Bastos-Bastos, con lo que este **1-1** *adimensional* nos conecta con **1-ΚΤΡ**, que es el Primer Punto (**ΡΑΣΥΝΜ ΝΦΥΔΜ** = 727 > **16 > 7**) del carácter del **ΑΙΝ** (= 61> **7**) de la Existencia Negativa (el **Nun** egipcio).

Mientras, al final de la diagonal, aparece el último Elemento del número ***n*** correspondiente, en el Cuadrado de la pág. anterior Oros-Oros, que también es la última Casilla de cualquier Cuadrado.

Esta última Casilla tiene la particularidad que se señala en la pág. 496, donde el Ajedrez aparece como el Cuadrado hipotético divisible hasta el infinito, donde aparece siempre al final de crecimiento una casilla que puede aún dividirse, a la que se llama "A" en un documento de Ummo de la década 60-70 del s. XX.

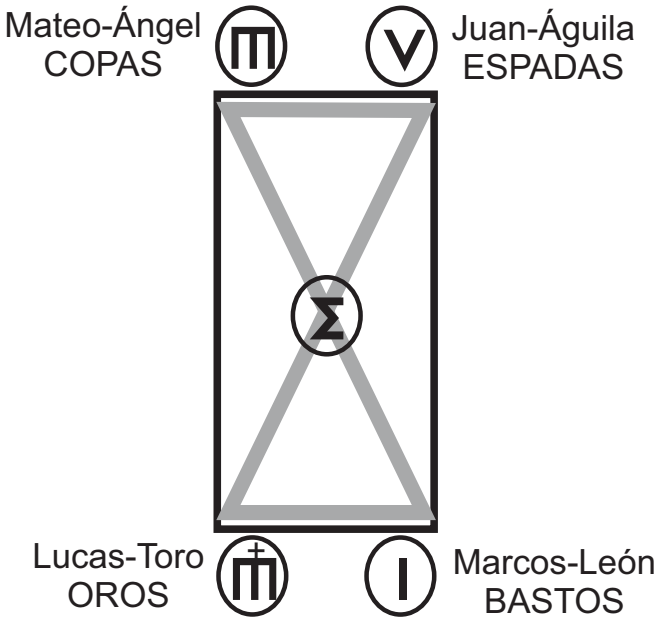
Esta Casilla "A", que tiende al infinito, es la Casilla **17** del Cuadrado de **ΙΜΥΜ** (pág. 5 de este Anexo).

De este modo la Casilla del "Cuadrado de IMVM" en el Ajedrez (**1 gn**$^2$) [que pertenece al Padre **Uno-Trino** y que contiene a la Madre **3-**ᐅIИM (Enéada), y que en los cuadrados **3** y **4** se completan con el Cuadrado **5-**IMΣVM –primero del ámbito de la **Criatura** AIΣ (= 311 > **5**) en el Todo (KG = 50 > **5**) del Reino (**10-**MGKVT) de los Hechos (OΣIM = 385 > 16 > **7**) físicos, del **7º** *día*–], origina a toda una serie infinita en el ámbito de la **Creación** física.

Se trata de que en el Pantocrator de **5-**IMΣVM, la **Criatura** AIΣ de Fuego (AΣ), ante la Puerta (Π–Π) de paso-pasaje (ΠXH), entre la **Criatura** y el **Creador**, aproveche este Fuego (Σ) Infinito (AIИ XVΠ) representado por los decimales de π–3 (Σ), para coagular el Agua-Copas de *5-Eh-*M, que es el sufijo hebreo empleado para el género femenino de esta "Agua que no moja las manos", según la expresión del Arte Regio, que debe *fijarse* o petrificarse en "Tierra-Oros. Y en esto está Todo (KG = 50 > **5**), y esto es el corazón-núcleo (Gᐅ = 32 > **5**), capaz de petrificar filosóficamente los "**32** Elementos de Sabiduría" en la "Tierra" por medio de IMΣVM-*Yeshuah*.

Así los Cuatro Elementos de *abajo* (Bastos, Copas, Espadas y Oros), se renuevan o se transmutan en los Cuatro Elementos de *arriba* (IMVM), según la Portada de la Cartografía, por el Fuego-Σ.

## Medida-Modo (MΔM-*midah*) de Renovación-Redención




Para renovar-redimir la naturaleza inferior de los Cuatro Elementos de *abajo* en los Elementos metafísicos de *arriba*, de los Evangelistas del Sendero-Arcano *22-Tau* (TᐅG-*Tibel* = Mundo adobado-sazonado), se emplea el gráfico de la derecha, *recibido* (ΦᐅG) junto a una imagen de Arte Regio muy elemental pero apropiada para expresar algo muy abstracto. Esta imagen (en movimiento) consiste en un cocinero con su ropa blanca inmaculada y su clásico gorro que va a asar una hamburguesa, según el modo del gráfico adjunto:

Empieza por la *cosa* cruda en los Bastos-León-I, cruzando y cociendo la *cosa* en el Fuego-Σ hasta que en las Copas-Hombre-M llega al punto apropiado y perfectamente ajustado de cocción.

Ahora a la *cosa*, "caliente y húmeda" (Aguardiente o Agua Ígnea) le da la vuelta al otro lado de las Espadas-Águila-V en el Elemento "Aire", y se cruza la *cosa* otra vez por el Fuego-Σ, hasta que en los Oros-Toro-**2ª** M la *cosa* está cocida convenientemente según la Ley, y el cocinero se merece una estrella de oro, en este punto de los Oros.

En este punto, en la segunda M, se une a los Bastos de origen y cierra el circuito, que se convierte en infinito en la imagen de la Materia Prima Madre o el "reloj de arena", tan frecuente en el Arte Esquemático Ibérico (Anexo 202 b), pero en el sentido finalista del Sendero *22-Tau* (TᐅG-*Tibel* = Tierra adobada-condimentada) preparada convenientemente según la Ley.

Así, en esta figura, los que quedan en el lado derecho son propiamente acciones: poner la *cosa* en el Fuego o girarla, mientras que en el lado izquierdo aparece concretamente la *cosa*: a medio cocer o cocida totalmente, adobada, preparada (TᐅG), en su punto justo "según la Ley". Y las dos *Eh-*M son la misma *cosa*, que se describe como más fluida y líquida la primera, y más sólida-*fija* la segunda, que distinguimos con el signo + encima; concretamente se dice que la primera es como Agua líquida y la segunda como Agua sólida (Hielo), mas propiamente en un sentido "vivo" (HI) o biológico, la primera como "leche" (HGᐅ = 40 > **4**), o sea los Cuatro Elementos líquidos-fluídicos vivos, y la segunda como "queso" (ΓᐅИ = 55 > **10**), o sea **10-**MGKVT el Reino de los Hechos (OΣIM = 385 > 16 > **7**) físicos, del **7º** *día*, pero del "Fin de los días" (ΦЛ MIVMIM) con la Transmutación del "Mundo Nuevo" según Apocalipsis XXII.

Con este modo-medida (MΔM-*midah*) de Proceso, el Cocinero "Blanco Inmaculado" –que es el personaje de Apocalipsis XIX o la AΦVT de "El Sol" o de la "Piedra Filosofal"–, separa en el esquema de IMΣVM a las Dos Naturalezas ígneas de la Obra-*Opus* (MGAKM) que es un "Proceso de solarización".

En principio, en la franja-espectro del **Uno-Todo** (**AHΔ-KG** = 63 > **9**), constituido por las **4** letras-parámetros de **IMVM**, en el **4º** de estos parámetros (**5-M**) contiene a la **Criatura AΔM** (= 45 > **9**), que es un Micro-Todo (Micro*logos*) a imagen y semejanza del **Uno-Todo>9**, y conteniendo este **AΔM-9** a los Cuatro Elementos de *abajo*: Bastos, Copas, Espadas y Oros (grafico pág. 15 de este Anexo).

Tarde o temprano este **AΔM** descubre que es una individualización (**I**) del Fuego (**AΣ**), un **AIΣ** (= 311 > **5**) en el ámbito de la **Creación**, es decir la 2ª **M** de valor **5**, llevándole todo ello al crístico **IMΣVM** (de **5** parámetros-letras) que tiene que llegar a ser.

Así ocurre en el **4º** Elemento de la franja-espectro de **IMVM**, que forma un Cuadrado de **16** Casillas, con una de estas (un **gn²**); ver grafico pág. 15 y 17 de este Anexo.

Por la división del lado por **5** este Cuadrado convierte su área en **25 qu²**; así el Padre (**gn²**) genera al Hijo (**qu²**) y el Fuego (**Σ** = π–3) es el lazo de unión entre el Padre y el Hijo, y el Hijo puede decir en Verdad: "Yo y el Padre somos **Uno**", en analogía a los **25 qu²** del Hijo que son igual a **1 gn²** del Padre.

Ahora bien, aunque en la franja-espectro del **Uno-Todo** de **IMVM** puede entenderse que **Σ** = π–3 está en el linde entre el Padre y el Hijo, en puridad esto no es exactamente así: **Σ** = π–3 está totalmente dentro del **4º** Elemento de los Hechos (**OΣIM** = 385 > 16 > **7**) físicos, del **7º** *día*, cuando la **Creación** ya estaba hecha. A pesar de que en la zona más extrema el Fuego (**Σ**) Infinito (π–3) –llamado Trascendente por los matemáticos– limita con el **Uno-Trino**, **Σ** = **0,14**... o **2 · 0,07**... está en analogía con los Hechos de **OΣIM>7** físicos del **4º** Elemento.

Pero a su vez, **Σ** pertenece al número π completo 3,1415929... (= 355/113) que incluye al **Creador Trino** y a **Σ** = π–3, con esta última fracción como una inclusión en el **4º** Elemento; así el Fuego del Padre **IMVM** es como una Gracia o dádiva que hace al Hijo, con lo que éste le debe eterna gratitud.

Y en este punto, cuando parecía que el Fuego (**AΣ**) Loco (**ΣMM**) era una cosa simple, y la **Criatura** como **AIΣ** empieza a operar-obrar (**MGAK**) con este Fuego, aparece como una *cosa* compuesta por "Cuatro Elementos en Dos Naturalezas", tal como desde los tiempos más remotos nos viene diciendo la Tradición de la Gran Obra-*Opus*-**MGAKM**, contenida en los **22** signos del *Cifrado de Adam* (pág. 223) del Paleolítico Superior franco-ibérico, y muy posteriormente en las imágenes de los **22** Teraphim (Anexo 322 a).

En este sentido el Fuego (**Σ**) Infinito (π–3) de la franja-espectro de **IMVM** es un resumen de resumen de estos **4** parámetros-letras, que se hacen presentes como **Σ** al principio del **4º** Elemento donde está la **Criatura AΔM**. Ésta, cuando se da cuenta de la existencia de este Fuego **AΣ**, se individualiza (**I**) como un **AIΣ** o como un Fuego Hijo del Padre **IMVM**, que realmente es un Fuego que Es-Existe (**IΣ**) por sus **4** parámetros internos, tal como aparece en Deuteronomio VI, **4**, donde se dice que **IMVM** es **Uno** (**AHΔ** = 13 > **4**), es decir, **Uno** compuesto internamente por **4**. Y esto es de lo que se da cuenta el **AIΣ** en su operar-obrar-**MGAK**.

Y la **Criatura**, en principio como *1-Aleph*-**A**, debe extraer este Fuego de la Mina (**B**) material, tal como aparece en la Cruz de la Obra-*Opus* (pág. 200 a 215).

Y lo que se extrae de la Mina (**B**) es una "Materia Prima" que es ígnea, pero que en principio aparece "infecta-leprosa" con sus Cuatro Elementos mezclados en forma caótica y entre tinieblas.

En este estado la *cosa* Ígnea de *21-Shin*-**Σ**, de valor **300**, está realmente en su fase inicial de *3-Guimal*-**Γ-3** [o la Poderosa Señora (**ΓBIRM**) del Tahroth, o el Dragón alquímico (**Γ**), la Serpiente antigua bíblica –ver págs. 200 a 215–, que se ha extraído de la Mina (**B**) y que aparece en forma del "Fuego Natural" del Dragón, provisto de una Gran Vitalidad (**HI**) fuertemente expansiva).

El artista-artesano, que es el **AIΣ** (= 311 > **5**), trabaja este Fuego desde *5-Eh*-**M-5**, que en este punto ha sustituido a *1-Aleph*-**A** y se ha convertido en la **quintaesencia** (Anexo 202 e).

En esta fase del Proceso, llamada del Mercurio Primero, es cuando hay que identificar en este Fuego a una parte oculta llamada "Fuego Secreto", imperceptible al principio para los que no sepan teóricamente de que se trata (de una Naturaleza contraria a la primera del Dragón), con lo que el Artista se encuentra con el problema de "tener que unir lo que no puede unirse", ya que tan radical es su oposición.

Una vez identificado el Fuego de natureza **Δ**, vendrá una parte muy laboriosa del proceso: hacerlo crecer, dado que en principio este Fuego es débil-pobre (**ΔGVT**), representado por el jovenzuelo imberbe David (**ΔVΔ**) que se enfrenta al Gigante Goliat (**Γ**) –pág. 211–; en el Tahroth en su nombre original hebreo es el "Adalid" (**ΔBR**-*deber*), que tiene la "Palabra" (**ΔBR**-*dabar*) de mando.

Así aparecen las Dos Naturalezas de una *cosa* ígnea que parecía ser uniforme.

Veamos estas Dos Naturalezas del Fuego (**AΣ**), según el gráfico de la pág. 481-18:

A la izquierda (**MM**), tal como en el Árbol de la Vida y del Conocimiento, tenemos al Fuego Natural Vivo "húmedo, caliente y volátil", de cualidad *mercurial*, como Hermes-Mercurio (**MVΔ**).

A la derecha (**IV**), tal como en el Árbol de la Vida y del Conocimiento, tenemos al Fuego Secreto "seco, frío y fijo-concreto", de cualidad *sulfurosa*, como Afrodita-Venus (**ИЭH**), que es más bien una Luz (**AVR**-*´or* = 207 > 9) Secreta (**RZ**-*raz* = 207 > 9) que aparece geométricamente especificada en el Anexo 104 a.

Con estas Dos Naturalezas que resumen los Cuatro Elementos se realiza toda la Obra-*Opus* y, según insiste Fulcanelli, "no hay que añadir nada más". Las Dos Naturalezas, llamadas frecuentemente el Rey y la Reina, encerradas herméticamente en el Huevo Filosófico, se bastan a sí mismas para culminar en la Piedra Filosofal, que es una *petrificación* de la Luz Secreta (= 207 > **9**) del **Uno-Todo** (**AHΔ-KG** = 63 > **9**).

Y toda esta Obra-*Opus* se esquematiza en la anterior figura de los Cuatro Evangelistas de la **AΦVT 22** del Mundo, que en su nombre original hebreo es **TBG** ( adobado, sazonado, preparado) según marca la Ley.

## El "Fuego Secreto" de Luz IV

Las dos letras (**IV**) del lado derecho significan, como raíz: Toda cosa inteligible, toda manifestación luminosa, Luz súbita que vuelve inteligible lo que no lo era. Hace referencia al "Logos de Luz" del cap. I, del Evangelio de Juan (**IVИ**-*Yuan*).

La acción verbal **IV** (recepción de la Luz para hacer algo inteligible), al referirse a alguien que personalmente está sujeto a este acto, se transforma en **IVИ**, añadiéndole el sufijo **И** personalizador.

La raíz **IV** la encontramos en el cristianismo europeo en nombre de Santos como Ives en Francia o Ivan en Rusia; en España tenemos a San Ivo, que en la catedral de Barcelona aparece en catalán como Sant Iu o Iv, en la portada alquímica donde podemos ver al "Caballero matando al Grifo" (paso de Proceso *12-Lamed*-**G**). Esta es una operación capital con el "Fuego Secreto", que es una Luz que fijará lo volátil-*mercurial* de la 1ª **M** para *petrificarlo* en la 2ª **M**, tal como aparece en el gráfico anterior de **IMΣVM**, donde analógicamente esta operación se denomina *cocer* en vez de *petrificar*. Esta "Fijación de la Luz" es lo que en el cap. I dice Juan (**IVИ**) que vino a hacer en el mundo de aquí abajo el Verbo-Palabra-**ΔBR**-Logos, que es la Luz (**AVR** = 207) Secreta (**RZ** = 207), aunque se lamenta Juan (**IVИ**) de que vino y no se la reconoció.

Sin embargo el mismo Juan-**IVИ**, en su Apocalipsis, que en griego significa "Revelación", recibió (**ΦBG**), en el cap. XIX (*19-Qoph*-**Φ** de "El Sol" y de la Piedra Filosofal), la visión del personaje vestido de blanco inmaculado sobre un caballo blanco que vencerá a la "densa bestia" (**OB·BMMM**) y, después de la "primera muerte y el primer juicio", pondrá bajo "su cetro de hierro a todas las naciones" durante 1000 años, al cabo de los cuales tendrá lugar la "2ª muerte y el 2º juicio" (el definitivo), cuando "los inscritos en el Libro de la Vida" pasen a la Jerusalem Celeste en Vida Eterna (Apocalipsis cap. **21** y **22**).

Mientras, antes de la 1ª muerte-resurrección –según los "papeles de Isaac Newton" 1260 años después de la coronación de Carlomagno (aunque **IMΣVM** dijo: "el día y la hora sólo Dios los sabe")– hay una cosa a hacer, según la recepción (**ΦBG**) en un sueño de Arte Regio, asociado análogamente al del cocinero blanco inmaculado del gráfico anterior de los Cuatro Evangelistas: se trata de tomar conciencia, de la importancia de los Hechos (**OΣIM**>7) de carácter **IV** realizados personalmente por un **IVИ** (Juan o John en inglés); actos **IVИing** que puede realizar cualquiera, independientemente de sus pecados o errores, porque según otra recepción (**ΦBG**) "el error es de Ley y la Serpiente es de Ley", lo que tiene un corolario: "sólo por el error se llega a la Verdad (**AMT**)", lo que implica no obsesionarse por el error-pecado cometido si realmente tiene un efecto **IV** esclarecedor luminoso.

Por tanto es muy fructífero dedicarse conscientemente a actos de **IVИing** que serán un haber relevante en nuestra "cartilla de notas", no tanto por coleccionar notables y sobresalientes, sino porque el hacer **IVИing** fortalecerá más nuestro Yo Superior crístico (**TΠART**), que la agotadora y paralizante sensación de impotencia ante la Serpiente. Así el trabajo con el León-**I**, el Rey de los animales terrestres y el Águila-**V**, la Reina de las aves celestes, será el pasaporte para la Jerusalem Celeste que vio Juan (**IVИ**), donde todos seremos **Uno** con **ΦRΣT**-*Qristo* **IMΣVM**-*Yehshuah*.

# Sueño recibido (ΦΒG) sobre los gusanitos IVИing

AMT se despierta a las **5** de la madrugada con la recepción vívida de un sueño:

Está con un grupo reducido de alumnos aventajados y les dice que abajo, en el sótano, hay una entrada a una gruta subterránea. Bajan a verla y entran. No es una gruta de carácter mineral, como las que conocemos, sino que sus formas son redondeadas y más bien blandas; ahí, en un lugar donde le dicen que su padre solía echarse a tomar el fresco, descubren un gusano, que repta por el suelo blando donde se oculta. Preguntan si su padre no tenia miedo de este lugar, él dice que a su padre nunca le dieron miedo las *serpientes*.

Al inspeccionar el lugar descubren algún otro gusano. Son blandos, como lombrices, pero algunos muchísimo más largos, aunque su característica más notable es su color rosa-magenta como luminoso, que hace que no resulten desagradables, sino todo lo contrario, diríamos *simpáticos*. Hay algo importante que los diferencia de las lombrices: tienen unas finas patas semejantes a los ciempiés, de modo que si te pasan por encima de la piel apenas se notan, es como una sensación casi imperceptible de cálido terciopelo, muy diferente de la fría viscosidad de las lombrices. AMT dice que deberían estudiar con detalle su comportamiento como hacen los biólogos.

Así que bajan a la gruta varios días y descubren que los gusanos parece como si vivieran en el interior de la materia extrañamente blanda de muchas partes de la gruta; se hunden en esta materia y vuelven a salir, semejante a como lo harían en la arena del fondo del mar, sin embargo esta materia no es arena porque puede formar paredes siempre curvas sin desmoronarse.

Descubren que el comportamiento de estos *simpáticos* gusanos parece que está muy ligado al comportamiento de los humanos; es como si de algún modo los actos de los hombres se reflejase en las características de éstos, que parecen contener, según su longitud, más o menos información de carácter influyente, que por analogía al aspecto del gusano tiene que ser amable, suave, cálida y luminosa rosa-magenta.

El gusano está formado de nódulos de información, cada uno con dos patas (derecha e izquierda), que unidos unos a otros forman la cadena que influye e incita a ir hacia la Luz, cuanto más largo sea el gusanito.

De pronto dentro de la gruta, oyen un gran revuelo fuera, porque la gente se ha enterado del trabajo que están haciendo con los gusanos. Salen y fuera hay muchos coches y una gran multitud que llena los alrededores, alborozada por el descubrimiento. Se enteran aún que la noticia ha llegado a Corea del Sur y Nueva Zelanda (las antípodas) y que vienen varios aviones. En esta algarabía, se despierta.

En el duermevela se pregunta que serán o como se llamarán estos gusanos y le viene inmediatamente un nombre a la cabeza: "iuning"; se pregunta como se escribirá, e inmediatamente visualiza tres letras del *Cifrado de Adam "*IVИ**",** seguidas de las letras normales "ing". Enseguida le viene la terminación verbal inglesa "ing" (ej. de *play* –juego/jugar– + ing: *playing* –jugando–), en la canción de Louis Amstrong "When the Saints Go Marching In" (march*ing*: marchando, desfilando). En cuanto a **IVN**, le recuerda enseguida el nombre egipcio *IWN* de Heliópolis (la ciudad del Sol).

Cuando se levanta, lo primero que hace es ir a ver que significa **IVN**, y encuentra que la raíz **IV** significa: Toda manifestación luminosa; toda cosa inteligible, que con el sufijo **И** personalizador, nos dice que los "gusanos fluorescentes" son una "manifestación luminosa inteligible personal" que empuja y pone en juego o en marcha hacia la Luz (**AVR** = 207) y su Secreto (**RZ** = 207).

## Simbología:

**IV** = Recepción de la Luz Secreta que hace inteligible lo que antes no lo era.

**IVИ** = la persona (**И**) que recibe esta Luz Secreta esclarecedora (**IV**).

**IVИing** = Cualquier "Acto de Luz" por cuyo ejercicio el gusanito de brillo rosa-magenta crecerá un nódulo más con dos patitas derecha e izquierda (Dos Naturalezas).

Cuanto más largo sea este gusanito personal de cada uno, más capacidad tendrá para enfrentarse al error y a la Serpiente, que "son de Ley" pero que están para ser superados.

Aunque la gran mayoría de estos gusanitos son de brillo rosa-magenta, hay unos pocos que son de un brillo blanco inmaculado, que simbólicamente pertenecerían a almas más afines al personaje Blanco inmaculado del "cetro de hierro" de Apocalipsis XIX.

# El número 207 del Secreto de la Luz proporciona la medida de la Vara Megalítica en las Tres Tablas del Grial

Ver Anexo 481c - 1

El Secreto (RZ = 207 > **9**) de la Luz (AVR = 207 > **9**) consiste –como se dice en el Anexo 104 a–, en que los puntos circulares de radio **1** y área π, que forman el círculo teórico mínimo posible (total **7** puntos = **7**π), el cual está inscrito en "empaquetado denso" en otro circulo de área **9** π, área que contiene claramente identificables a **7** puntos *enteros* y a **2** puntos *desmenuzados* en doce trozos espaciales que sostienen y dibujan con precisión a los **7** puntos que simbolizan a la Luz, que así es causada-sostenida secretamente por un área *desmenuzada* que suma exactamente **2** puntos (ver motivo gráfico de la orla superior).

Y estos **2** puntos corresponden en las Sephirot HKMM y BINM, o al Padre (AB) y a la Madre (AM) de la pág. 36, mientras que los **7** puntos de la Luz Secreta corresponden a las **7** medidas-modos (MATT) con las que fue creado el Universo, que en el Génesis aparecen analógicamente como los **7** *días* de la Creación (**6** de hacerla y **1** ya hecha "en que descansó") . Ver para estos **7+2** el motivo de la orla lateral de la rama con **6** hojas y un tallo enroscado + **2** hojas en otra pequeña rama.

El número natural entero **207** del Secreto de la Luz es el primero de una serie de dobletes que vemos en el gráfico adjunto: **207**, 414, **828**, 1656, etc., basados en la expresión secreta bíblica "medio tiempo, un tiempo y dos tiempos" que suma "tres tiempos y medio", es decir "la mitad de **7** tiempos".

Y **0,828** es una muy buena aproximación a **0,830** (2 milésimas de diferencia), siendo **0,83** metros el valor que se da normalmente a la Yarda (Vara) megalítica de Alexander Thom, ingeniero de la Universidad de Oxford que se dedicó a medir los monumentos megalíticos de las Islas y del Continente; Vara-Yarda que realmente es un poco menos de **0,83** metros, "un poco" en el que se difiere, según los estudios. Por ejemplo, L. Charpentier encuentra en las Tres Tablas de la Catedral de Chartres una unidad de **0, 82** metros, con algún decimal más que desecha. Y aún en la India (donde también llegaron los megalitos (pág. 229), se empleaba en la construcción de Templos la medida sagrada "Kisku" de **0,825** metros, que aún emplea para los templos algún arquitecto tradicionalista.

| | Dobletes de 207 |
|---|---|
| 6º doblete de 207: | 6624 |
| | 3312 |
| 16 ($n^2$); 56 (dobl. de**7**): | 1656 |
| | **0,828** m. |
| | 414 |

**0,828** m.:
- 835 = Vara de Burgos (legalizada por Felipe II, como V. Castellana)
- 830 = Vara megalítica (Alexander Thom de Oxford)
- 825 = Kisku hindú (medida de construcción en los templos hindúes)
- 820 = Vara de las Tres Tablas en Chartres (L. Charpentier)

RZ = AVR = 207 > 9 (Secreto Luz) — **207** 2 circ. **r** invisibles + 7 circ. **r** visibles = 1 circulo **R** de área 9 circ. **r**

103,5
57,75
25,875
12,9375
6,46875
3,234375
1,6171875
0,8085937

**qu** = 0,828 m. = Vara Meg.
**qu**$^2$ = 0,685584

**gn** = 4,14
**gn**$^2$ = 17,1398 = cuadrícula Ajedrez

En el gráfico anterior podemos ver las diferentes medidas de que disponemos asociadas a la Vara megalítica, que van de **0,835** (Vara de Burgos) a **0,82** (Vara de Chartres). No sabemos de donde sacaron los megalíticos esta medida, aunque en su Teorema Métrico de las Tres Tablas correspondía a una dieciseisava parte del radio de la Tabla Redonda, que daba en su cuadratura a la Tabla Cuadrada con una diagonal de **40** Varas y un lado de raíz cuadrada de **40** Varas, utilizando un $\pi$ de valor 3 + 1/8 (ver Anexo 481 d).

Hay que tener presente que la raíz matemática del Teorema es el "Cuadrado de IMVM", que entre los megalíticos debería conocerse como "Cuadrado de los Cuatro Elementos del **Uno-Todo**" de lado **1** y área $\mathbf{1^2}$, lo que da una Casilla del Ajedrez de lado **0,25** (**gn**) y una Casilla de IMΣVM de lado **qu** = **0,05**, a la que los megalíticos dan el valor de la Vara-Yarda de **0,83** metros, que como hemos dicho no sabemos de donde obtenían este valor.

Hay teorías al respecto, pero la respuesta que dan sigue siendo un valor aleatorio que no encaja con los valores radicalmente matemáticos ajenos a objetos dimensionales.

La relación que nosotros recibimos (ΦΣG) está dentro de la Tradición (ΦΣGM) y enlaza con el Secreto de la Luz (**207**) y sus dobletes, aunque aparezca dada en metros, es decir, en fracciones del círculo máximo terrestre (ecuador).

Así la Vara megalítica tendría realmente el valor **0,828** metros (3º de los dobletes) y aparece en las Tres Tablas junto a los otros dobletes: **207**, 414, **828**, 1656.

Y tengamos en cuenta que el Teorema Métrico de las Tres Tablas sirve para cualquier medida que se le quiera asociar, pues el Teorema cambiará recíprocamente todos sus números de acuerdo a la medida escogida para uno de sus números. Es lo que vemos en el gráfico que sigue, donde se añade, en diferentes lugares, el tercer doblete **0,828** procedente de **0,207** del Secreto de la Luz:

| AJEDREZ | | Cuadrado IMVM | | **gnomon** | | **quintin** (Vara) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lado | Área | Lado | Área | Lado | Área | Lado | Área |
| 33,12 | 1096,9344 | 16,56 | 274,2336 | 4,14 | 17,1396 | **0,828** | 0,685584 |
| 6,624 | 43,877376 | 3,312 | 10,969344 | **0,828** | 0,685584 | 0,16,56 | 0,02742336 |
| 1,656 | 2,7423376 | **0,828** | 0,685584 | **0,207** | 0,042849 | 0,0414 | |
| **0,828** | 0,685584 | 0,414 | 0,171396 | 0,1035 | 0,01071225 | **0,0207** | 0,00042849 |

Según se comprueba en las Tres Tablas de la Catedral de Chartres, la unidad de medida que se emplea en ellas es la Vara megalítica, que L. Charpentier calcula en **0,82** metros, aunque advierte "como aproximada", dada la dificultad de medición. Sea como fuere, es evidente que se trata de la Tradición megalítica conservada entre los constructores medievales góticos, y que en las Tres Tablas es la **5ª** parte del lado del **gn** (Casilla del Ajedrez), o sea, un **qu** de **0, 05**, que es la dieciseisava parte del radio de la Tabla Redonda, lo que da un $\pi = 100/32 = 3 + 1/8$.

Por tanto en la primera línea del gráfico, siguiendo la Tradición de Chartres, se asocia al **qu** el valor **0,828** del tercer duplete del Secreto de la Luz; así el 2º duplete (414) es el lado del **gn**, y el 4º duplete (1656) es el lado del "Cuadrado de IMVM" que en el valor matemático abstracto es **1**, que tal como aparece (16,56) nos reporta al Secreto de la Luz (**207**), porque 16 es el 4º duplete de **2** y 56 es el 4º duplete de **7**.

En cuanto a las tres líneas inferiores, el módulo de la Vara megalítica en el valor del Secreto de la Luz (**0,828**) se coloca en diferentes sitios de las Tres Tablas, para ver como los cuatro dupletes van apareciendo respectivamente en los valores correspondientes de las Tres Tablas del Grial (ΓRIAG).

ΓR = Impulso genésico expansivo, encerrado en la morada cósmica y elevado al cénit-cúspide.

I = determinativo de individuación creadora.

AG = Nombre de Dios correspondiente a la Sephirah HXΔ-Amor-Misericordia.

# Números especiales de las Tres Tablas del Grial

Los números "trascendentes" ($\pi$, $n$, $\sqrt{2}$, $\sqrt{5}$) que aparecen en las Tres Tablas del Grial, están redondeados en gnomons (**gn**) o en quintines (**qu**), convirtiéndolos así en números enteros, lo que permite cuadrar con exactitud las operaciones matemáticas, pasando de lo "recto" a lo "curvo" sin dificultad (cuadratura del círculo).
Estos números redondeados ($\dot{\pi}$, $\dot{n}$, $\dot{\sqrt{2}}$, $\dot{\sqrt{5}}$) son lo suficiente precisos para construir geométricamente, ya que en ese módulo de las Tres Tablas en el Ajedrez se compensan y equilibran automáticamente los "desajustes internos" entre las diferentes magnitudes.
Además, estos números aparecen como la suma de subconjuntos enteros de esas Tres Tablas: Ajedrez, Tabla Rectangular, Cuadrado Unitario de IEVE, Días Tzolquin, Grupo Sephirótico y Grupo Zodiacal. (Ver 481 b).

1 / 0,32 = $\dot{\pi}$ = 3,125 = 50 $gn^2$ = 12,5 gn = 62,5 qu = 1.250 $qu^2$

13 / 8 = $\dot{n}$ = 1,625 = 26 $gn^2$ = 6,5 gn = 32,5 qu = 650 $qu^2$

Diferencia: $2\dot{n}-2\dot{\pi}$ = 3 = 48 $gn^2$ = 12 gn = 60 qu = 1.200 $qu^2$

Aproxim. a $\sqrt{2} \simeq$ 1,5 => 24 divisores enteros del circulo de 360º
Redondeo $\dot{\sqrt{2}}$ = 1,4 = 22,4 $gn^2$ = 5,6 gn = 28 qu = 560 $qu^2$
$\dot{\sqrt{2}}$ = 1,375 = 22 $gn^2$ = 5,5 gn = 27,5 qu = 550 $qu^2$
(22 polígonos regulares en el circ. de 360º)

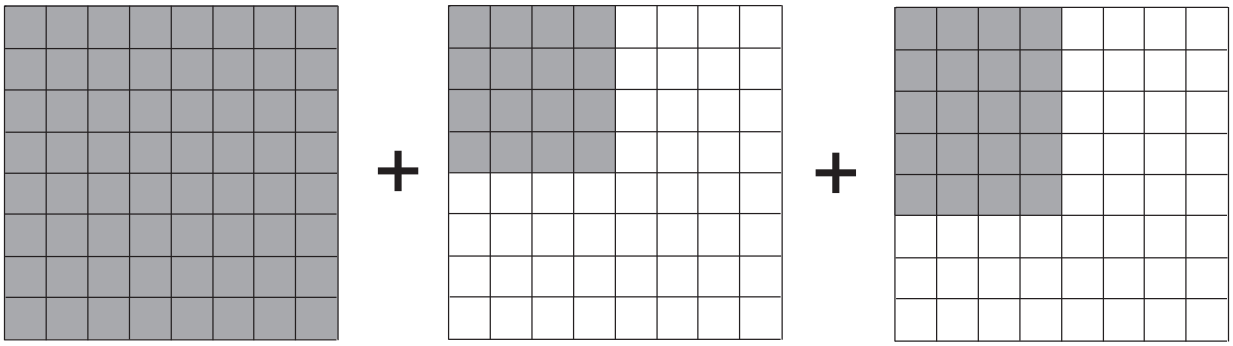
Aproxim. a $\sqrt{5} \simeq$ 2,24 = 35,84 $gn^2$ = 8,96 gn = 44,8 qu = 896 $qu^2$

$\dot{n} + 1/\dot{n} = \dot{\sqrt{5}}$ = 2,25 = 36 $gn^2$ = 9 gn = 45 qu = 900 $qu^2$

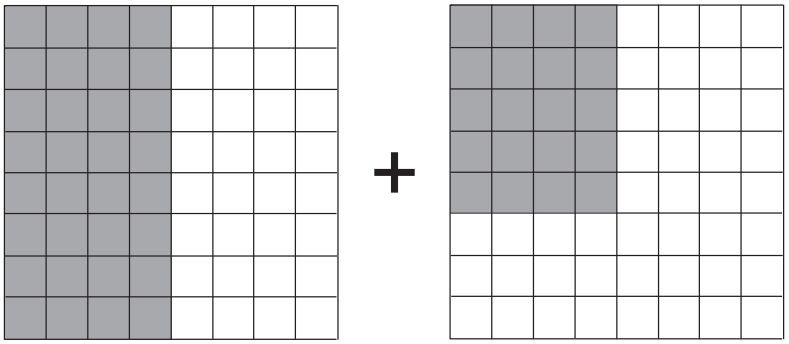
$2\dot{n}$ = 3,25 = 13 gn = 9 + 4 gn = 52 $gn^2$ = 65 qu = 1.300 $qu^2$
= Eneada Sephirótica + 4 Elementos de Malkut
$\dot{n}$ = 1,625 = Divina Proporción = 26 $gn^2$ (nº de IEVEI)

0,0625 = 1 $gn^2$ = 0,02 $\dot{\pi}$ = 0,25 gn = 1,25 qu = 25 $qu^2$
6,25 = 100 $gn^2$ = 2 $\dot{\pi}$ = 2.500 $qu^2$
100 $gn^2$ = 3 Tablas Rectang. = 6 (96 $gn^2$ = 2.400 $qu^2$)
+ 0,25 (4 $gn^2$ = 100 $qu^2$)

$2\dot{\pi}$ = 100 $gn^2$ = Ajedrez (64 $gn^2$) + Cuadrado de IEVE (16 $gn^2$) + Días del Tzolquin (20 $gn^2$).

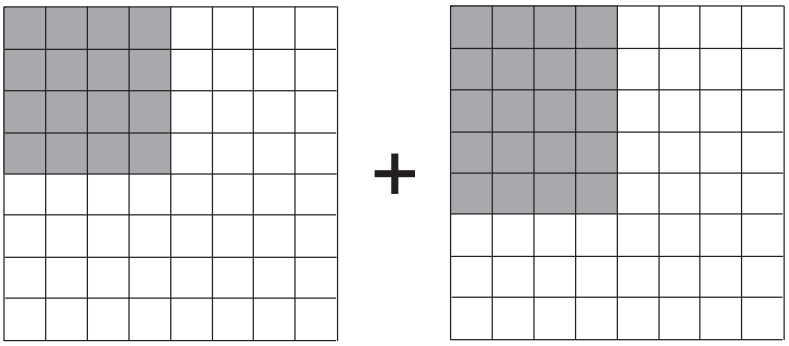


$2\dot{n}$ = 52 $gn^2$ = Tabla Rectangular (32 $gn^2$) + Días Tzolquin ( 20 $gn^2$)



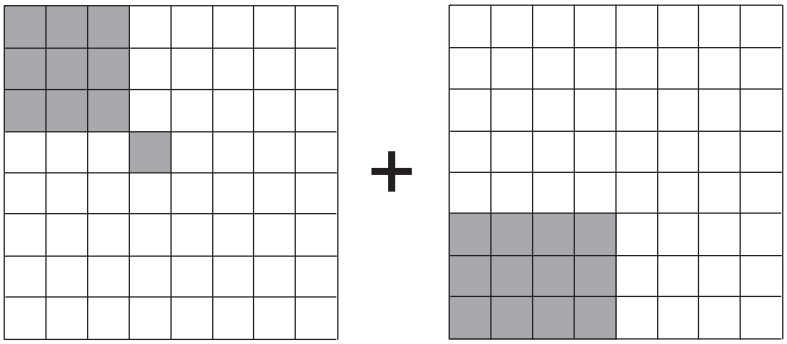
Relación entre las dos superficies = $\dot{n}$

$\dot{\sqrt{5}}$ = 36 $gn^2$ = Cuadrado de IEVE (16 $gn^2$) + Días Tzolquin (20 $gn^2$)



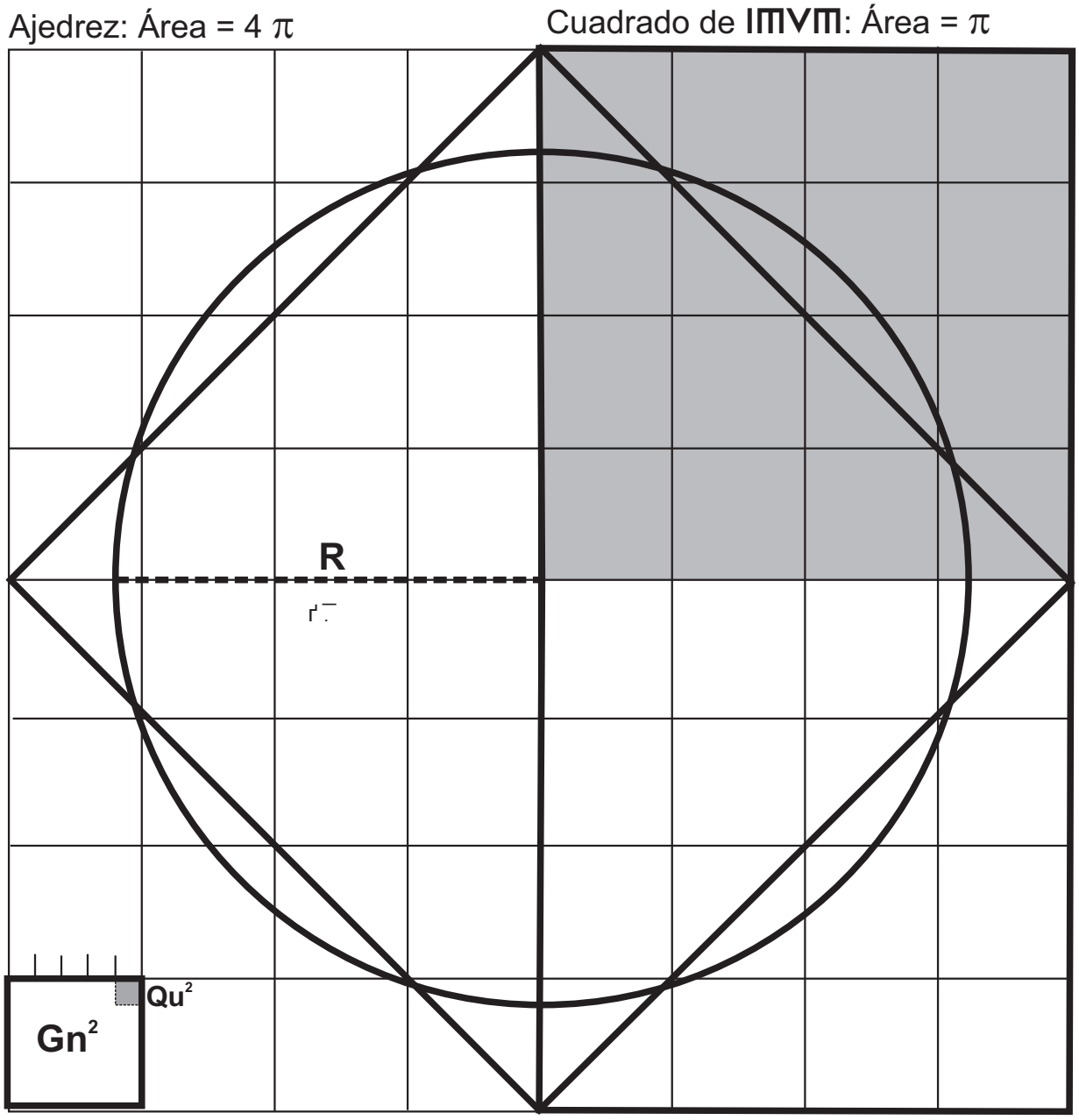
Relación entre las dos superficies = 0,8 = radio de la Tabla Redonda

$\dot{\sqrt{2}}$ = 22 $gn^2$ = Grupo Sephirótico (10 $gn^2$) + Grupo Zodiacal (12 $gn^2$)



Relación entre las dos superficies = $0,8\widehat{3}$

# Cuadratura exacta del Círculo en las Tres Tablas en base al "radián" (R = 1)



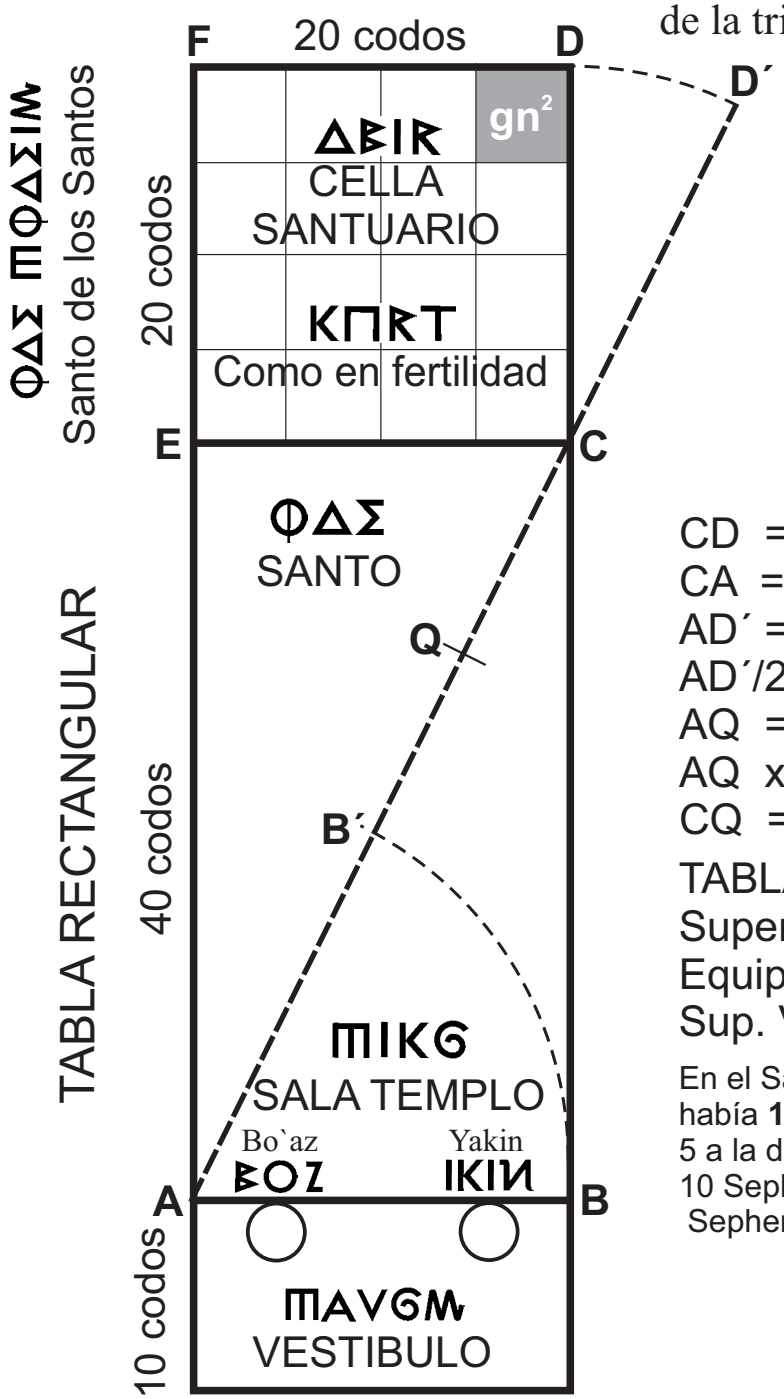

Si damos al radio R de la Tabla Redonda el valor de Raíz Cuadrada de 2 (según Keops, pág. 484), el área de esta Tabla y de las otras Tablas (Cuadrada y Rectangular), será exactamente 2 π (según la fórmula $R^2 \cdot \pi$) y el área del Ajedrez 4 π.

De este modo el módulo básico-unitario del Cuadrado de IMVM –es decir, media Tabla Rectangular–, tendría exactamente $1 \cdot \pi$, con lo que la Casilla del Ajedrez –o sea, un **gn²**– tendrá un área de π/16, que será aproximadamente 0,2 y exactamente 0,19635... Mientras que el **qu²** tendría exactamente 0,00785... o aproximadamente 0,008, lo que es π/16 dividido por 25.

Así todas las medidas de las Tres Tablas aparecen como múltiplos o divisores enteros y exactos de lo que se llama en matemáticas el "radián" (R = 1 y área π).

# TEMPLO DE SALOMÓN

Arquitecto: HVRM ABI (Juram Abi); su padre de Tiro (ᛦᚱ), su madre de la tribu de Dan (2º Crónicas).




UNIDAD MODULAR.
Superficie del Debir:
CDFE = 1 = 16 $gn^2$

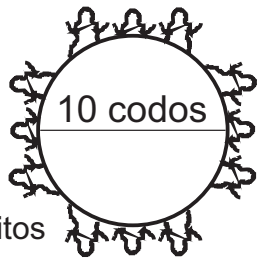
La división cuaternaria de la Cella o Santo de los Santos está dada por la longitud de las alas de dos ángeles en la pared del fondo: 5 codos cada una de las 4 alas (al final de un ala empieza la otra, eran contiguas).

CD = CD´ = 1 = AB´
CA = $\sqrt{5}$
AD´ = 1 + $\sqrt{5}$ = 2n = 3,2.36
AD´/2 = AQ = QD´
AQ = 1,618 = QD´ = n
AQ x QD´ = 1+n = $n^2$
CQ = 0,618 = QB´ = 1/n

TABLA RECTANGULAR:
Superficie ABCE = 2 = 32 $gn^2$
Equipotente a T. Rectangular:
Sup. Vestíbulo = 0,5 = 8 $gn^2$

En el Santo o Sala, o Tabla Rectangular, había **10** mesas con candelabros, 5 a la derecha y 5 a la izquierda, igual a 10 Sephiroth, 5 contra 5, (según el Sepher Yetsirah).

Mar de Bronce sostenido por 12 bueyes.
Transporte del agua por 10 grandes conchas montadas en carritos de ruedas.



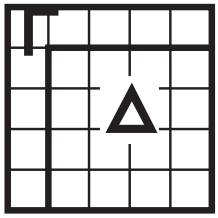

MAR DE BRONCE:
Perímetro (con $\pi$) = 31,25 c. = 10 $\pi$
Superficie " = 78 $c^2$ (Arcanos del TARVT)
Capacidad " = 390,625 $c^3$ = 10.000 $gn^3$
1 gnomon cúbico = 0,00390625 = 1 $gn^3$
Capacidad (con $\pi$) = 392,7 $c^3$

# Triángulo de Lugina y cuadrado de Lug

La pareja de dioses megalíticos, correspondientes a los Senderos-Arcanos *2-Bet* y *5-Eh* en el "Proceso de solarización" descrito en las pág. 200 a 215 y, en concreto, en los Anexos 202 b, 202 e, son la base de las relaciones geométricas en la Tabla Rectangular.

Tenemos, en primer lugar, la famosa cuerda de los Druidas de 13 nudos equidistantes, la cual es producto del perfecto conocimiento de esta Tabla rectangular y sus relaciones. Cuerda con la que resolvían sencilla y prácticamente el trazado del ángulo recto o de 90º.

En la Tabla Rectangular megalítica está implícita la cuestión de que la suma de los cuadrados de los catetos es igual al cuadrado de la hipotenusa, información que Pitágoras obtuvo en el Mediterráneo occidental (Siracusa), donde la Tradición básica matemática de los constructores megalíticos se mantenía secretamente en grupos de iniciados, de los que los Ligures (Pueblo de Lug) eran uno de ellos. En la época había el "Mar Ligur" en lo que hoy es el Golfo de León franco-ibérico, y un "Lago Ligur" en la desembocadura del Guadalquivir donde estaba Tartesos. Así mismo Portugal (Lusitania) era la Tierra de Lusina, una derivación de Lugina, la pareja de Lug.



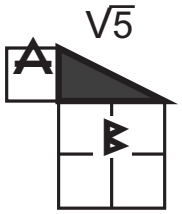
El cuadrado de la hipotenusa, de lado 5 (*5-Eh*, ᛗ, Lug, Mercurio primero disolvente), contiene, en sus 25 casillas, al cuadrado de lado 4 (*4-Dalet*, ᚧ, la Naturaleza áptera, fija-seca-fría), yal cuadrado de lado 3 (*3-Guimal*, ᚵ, la Naturaleza volátil, húmeda y caliente) que contiene en su ángulo de 90º, a la primera muestra de "lo sólido" que finalmente será la Piedra, que se llama "del ángulo" o "angular".

Todo ello en una perfecta analogía matemática, a la base fundamental del "Proceso de solarización" de las págs. 200 a 215, que es la "Cruz de la Obra".

Dice el Zohar de estas Dos Naturalezas ᚵ y ᚧ: "Permaneced juntas para que una nutra a la otra", en una perfecta referencia analógica a la geometría de este cuadrado de la hipotenusa, que contiene a los cuadrados de los catetos, en la forma ᚵ + ᚧ = ᛗ. O sea, las Dos Naturalezas se unen en el Mercurio primero disolvente.

Pero como estas Dos Naturalezas están alojadas en el inicio en *2-Bet* ᛒ o la Madre Lugina, la mujer de Lug –la Papisa en el Tahroth, pareja del Papa–, se puede decir, sin faltar a la verdad, como en la pág. 488, que el cuadrado de Lugina es análogo al de Lug.

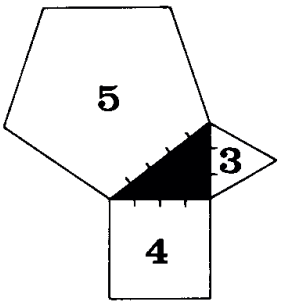
Sin embargo aunque esto sea cierto, matemáticamente tiene que precisarse con el rigor (ᚵᛒᚹᚱᛗ) preceptivo de ᚧᛁᚻ, como ya hemos apuntado.




Siguiendo la pauta anterior, tenemos ahora los catetos ᚨ y ᛒ cuyos cuadrados suman 5 y, por lo tanto, la hipotenusa raíz cuadrada de 5.

Esta hipotenusa, cuyo cuadrado tiene un área de 5, es evidentemente asimilable al cuadrado de Lug de lado 5, lado que en su pareja Lugina es la hipotenusa de raíz cuadrada de 5. Este triángulo rectángulo, origen del anterior, sería propiamente el de Lugina, mientras el anterior sería el de Lug. Sin embargo la Tradición los unifica a los dos en el nombre de la Madre Lugina.

Este verdadero Triángulo de Lugina, $1^2 + 2^2 = 5$ (y $1 / 2 = 0,5$), es así mismo la Tabla Rectangular radical, de lados 1 y 2 y, a la vez, 2 Triángulos de Lugina, siendo la diagonal de esta radical Tabla Rectangular igual a raíz cuadrada de 5, que es la base del Número de Oro (ᚷᚢᚱ ᛉᛗᛒ), cuya fórmula es: raíz cuadrada de cinco más uno, dividido por dos.



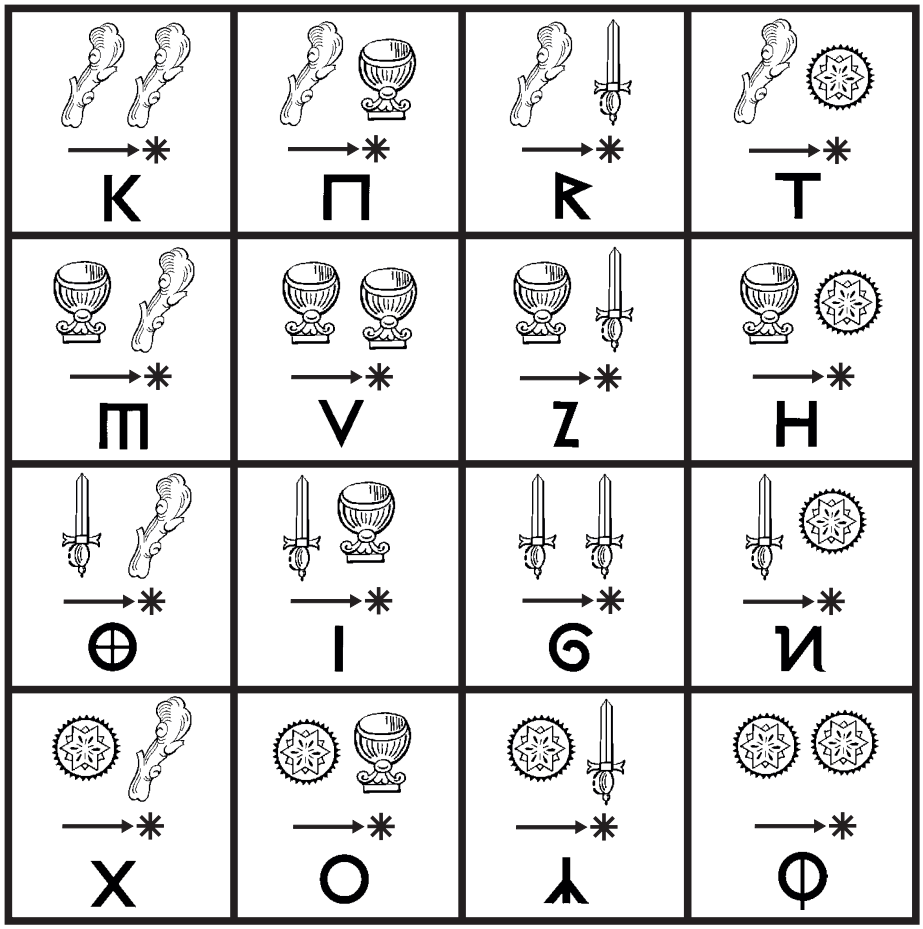

Finalmente vemos, a la derecha, una figura basada en el Triángulo de Lugina en su forma $3^2 + 4^2 = 5^2$, que nos proporciona los 3 Polígonos Madres (pág. 285) con los que se construyen los 5 Poliedros Regulares de Platón.

# RECTIFICACIÓN DE LA COLOCACIÓN DE LOS SENDEROS EN LA TABLA RECTANGULAR

Existen sólo dos colocaciones posibles para los Senderos en la Tabla Rectangular:
**1ª**. Como está en la CARTOGRAFÍA, considerando a la Tabla Rectangular como dos aspectos de una sola distribución: la del Cuadrado Unitario de IEVE. La parte inferior se superpone a la superior "por rotación" sobre el pivote central (pág. 504), y las 4 letras Dobles de las V*irtudes Cardinales* se colocan a la derecha del Cuadrado de IEVE sobre las letras Madres, de tal manera que el conjunto de los 20 Días Tzolquin quedan incluídos todos en el Cuadrado de IEVE de 16 $gn^2$.
**2ª**. Como la posibilidad que fue desechada en su día y que actualmente en estos "Anexos" se considera la correcta. Se trata de la Tabla Rectangular como un conjunto diferente del Cuadrado de IEVE que la ha originado. Efectivamente, la Tabla Rectangular resulta ser una unidad que se divide en dos subconjuntos, denominados de los "Días Tzolquin" (20 $gn^2$) y "Zodiacal" (12 $gn^2$), que mantienen entre ellos la relación del Número de Oro o Divina Proporción (pág. 502).
La colocación de las letras Dobles (espíritus planetarios) y Simples (espíritus zodiacales), se hace en esos subconjuntos de un modo natural, sin la complicación de la rotación de la pág. 504: las Dobles en la parte inferior del subconjunto Tzolquin y las Simples en el subconjunto "Zodiacal", de arriba a abajo y según el sentido de la escritura. Así quedan colocadas según la distribución tradicional que hace la astrología de los 4 Elementos a los 12 signos, cosa que era imposible en la 1ª colocación.
El Elemento que corresponde a cada signo está dado por el 2º parámetro (b) del "par ordenado" (a, b); por otro lado, la posición "a" del elemento (a, b) distribuye los 12 signos en 3 grupos correlativos:
**1º** de Agua (Copas), de capacidad-posibilidad de hacer, sentimiento, conservación, entendimiento: Aries, Tauro, Géminis, Cáncer.

**2º** de Aire (Espadas), de acción, trabajo, desarrollo equilibrado, superación de dificultad: Leo, Virgo, Libra, Escorpio.
**3º** de Tierra (Oros), de resultado, logro, del obtener, del adquirir: Sagitario, Capricornio, Acuario, Piscis.

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




**llegada**
**absorción**
**Punto de vista receptor**

Un rabino y cabalista de Praga (Checoslovaquia), llamado H. M. D. Weissmandel, en la época inmediatamente anterior a la Segunda Guerra Mundial, halló que colocando todas las letras de la Torah (el rollo de la Ley o Pentateuco), en una columna formada por líneas de 50 letras, aparecía perfectamente visible la palabra Torah (TVRM), al principio del libro del Génesis y del Éxodo. Este hecho, que todo cabalista sabe que no es casual, y que obedece a que las Escrituras son un complejísimo y sagrado cifrado, hizo que Eliyahu Rips, una autoridad mundial en matemáticas de la Universidad Hebrea de Jerusalén, se plantease la cuestión desde un punto de vista científico. Rips llegó a la conclusión de que las posibilidades de que esto ocurriera de forma aleatoria son de 1 entre 50.000, lo que indicaba claramente que sólo podía tratarse de una clave ordenada con una intención prefijada inteligentemente por el autor del texto; como esto excede en mucho a las posibilidades de los autores de la época, se infiere que el "gran cifrador" debe ser buscado en "el exterior" o en un "Más Allá" de la época física y del autor físico. Hubo algo o alguien "externo"que dictó el texto; para el cabalista no hay duda de que se trataba de la divinidad misma.
Eliyahu Rips pudo descubrir en su investigación un complejo mensaje criptográfico en la TVRM, formado por matrices que siguen un patrón lógico y en el que están contenidas palabras y frases significativas semejantes a un crucigrama. Las matrices serían un compendio absoluto de todo lo ocurrido y por ocurrir, cifrando toda la historia del hombre.

No menos importante es el concepto que aquí se desarrolla, consistente en el valor que en pura Qab·balah ofrece el código, que nos informa de conceptos cosmológicos sobre lo que llamamos Creación.
Observemos que en Génesis dice: "En Principio (BRASIT), La Ley (TVRM)" y añade algo que nadie menciona: Esa Ley es "de Luz (MAVR)", y que esa "Ley de Luz de Principio" delimita y forma con precisión la *Tabla Rectangular*. La importancia de este hecho queda realzada al principio del libro del Éxodo, donde la palabra TVRE delimita igualmente esa *Tabla Rectangular*, en la que sabemos están contenidos los 32 Senderos de Sabiduría, págs. 500 a 506.

Al principio del libro del Génesis.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | R | A | S | I | T | B | R |
| P | N | I | T | E | V | M | V |
| A | V | R | V | I | R | A | A |
| Q | R | A | A | L | E | I | M |

Creó (BRA) Seis (SIT) –seis parámetros sefiróticos que sigue la fuerza al crear–, que son el campo de acción puro-limpio-vacio (BR); en la Faz (PNI), de las aguas profundas y ocultas de él (TEVMV).
Luz de él (AVRV), respetable-venerable (IRA), que invocó-convocó-designó (QRA), a Elohim (ALEIM).

Al principio del libro del Éxodo.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V | A | L | E | S | M | V | T |
| M | O | V | N | L | V | I | V |
| P | S | I | Ts | A | I | I | R |
| V | K | L | E | D | V | R | E |

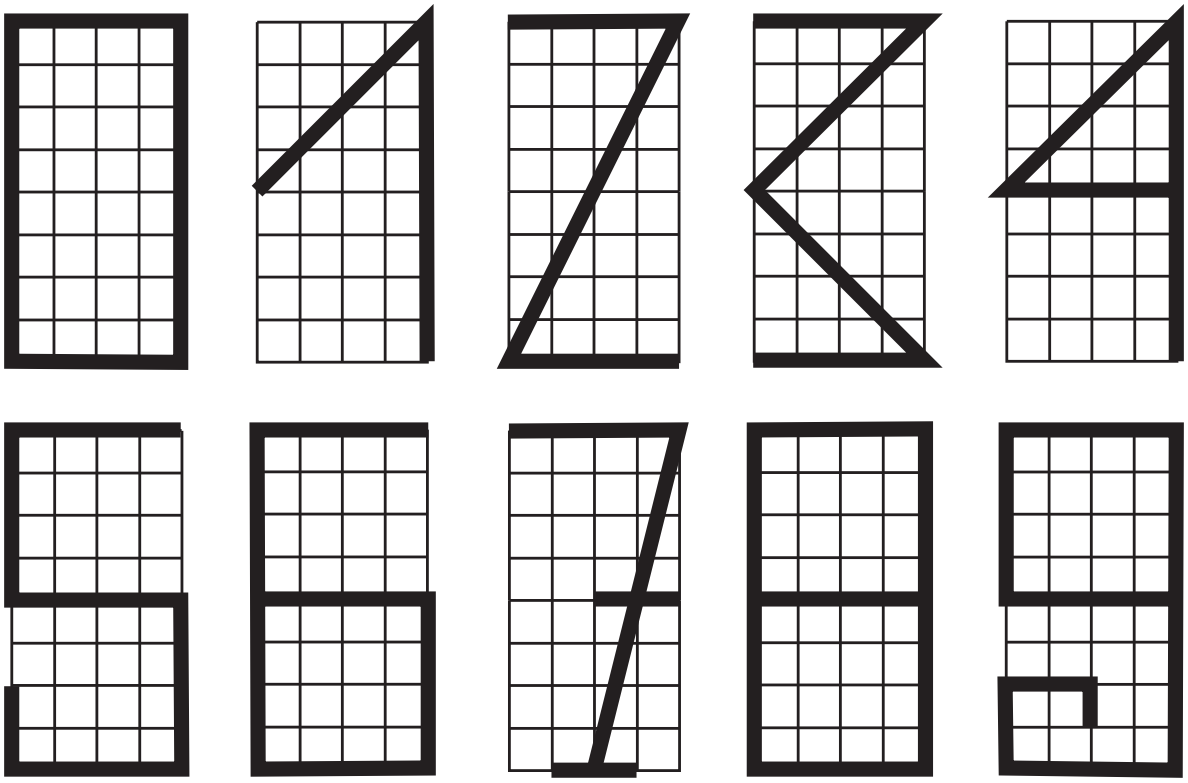
Y estos (VALE), son los Nombres o los Esquemas (SMVT); morada-alojamiento, (MOVN), secundaria de él (LVIV); que le permiten difundirse-expandirse (PS), fluir salir fuera, cumplir con un deber (ITsAI), con respeto-veneración (IR); para entonces ser en todo (VKL) el tiempo, o toda época, o período circular (EDVRE).

# Origen de los Signos Numerales Arábigos

Hace más de 1.000 años un matemático marroquí introdujo, en un trabajo que por primera vez se llamó "álgebra", los dibujos de las cifras numéricas árabes que hoy se emplean en todo el mundo.

En una comunicación del año 1969, la señora Abdelkri Boujidar, directora del Museo de Marruecos, hace notar que este matemático concibió los numerales de tal manera que se pudiese identificar el significado numérico de cada cifra por sí misma. Esto lo consiguió trazando las cifras de tal manera que tuviesen un número igual de ángulos al cardinal numérico representado. Así la figura "Uno" tiene un sólo ángulo, la "Dos" dos ángulos, la "Tres" tres ángulos y así con todos los nueve dígitos. El Cero que no es un número, sino un signo para significar "Nada" o indicar un lugar vacío de número, en la notación posicional de unidades, decenas, centenas, etc. está representado por un círculo carente de ángulos.

Así, en el "álgebra", era imposible confundir las cifras, cosa que no ocurre hoy en día con las variaciones caligráficas que les hemos impuesto (el 6 y el 9 son el mismo signo invertido). Además, hoy los signos no son identificables por alguien que no sepa que cantidad representan; cosa que no ocurre con los signos del "álgebra", que pueden ser fácilmente identificados por una inteligencia completamente ajena a ellos.



Es de notar que la realización de tales cifras se desarrolla en la **Tabla Rectangular** de proporción 2 : 1, que además es la apropiada para los modernos visores de "cristales líquidos" de las calculadoras o relojes electrónicos. Aquí el cero está representado por la Tabla Rectangular misma, que es el lugar de realización-plasmación de los signos (lugar vacío) como el "conjunto vacío" de la Teoría de Conjuntos moderna.

# RECTIFICACIÓN DE LA COLOCACIÓN DE LOS SENDEROS EN LA TABLA RECTANGULAR

Enéada sephirótica

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 4 | Fuego Potencial | Rey |
| 3 | 6 | 7 | Agua Fluida | Reina |
| 5 | 8 | 9 | Fuego Activo | Caballero |
| Saturno | Júpiter | Marte | Agua 10 Tierra Coagulada | Sota |
| Sol | Venus | Mercurio | Luna | |

MADRES AMVT

DOBLES KΠVGVT

Corte-sección Áurea de la Tabla Rectangular

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aries | Tauro | Géminis | Cancer |
| Leo | Virgo | Libra | Escorpio |
| Sagitario | Capricornio | Acuario | Piscis |

SENCILLAS ΠΣVΘVT

ZODIACALES

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 3

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1

Ese Triángulo Mágico encierra el misterio expresado en el axioma: ***Lo Infinito* está contenido dentro de *Lo Limitado.*** En efecto, la figura está limitada por un Triángulo Equilátero, que puede ser mayor o menor según los números que contenga y que pueden ir hasta el infinito, sin embargo todos estos números *están contenidos* dentro de un Triángulo Equilátero. La figura tiene un vértice superior acotado y limitado por dos lados que se abren en un ángulo de 60º, sólo la base del Triángulo se aleja infinitamente de ese vértice limitado hasta otro lugar también perfectamente limitado: la base del Triángulo Equilátero.
Así el concepto de "Triángulo Equilátero" es de un *rango superior* independiente del concepto inferior definido por el tamaño; ese tamaño puede ser infinitamente mayor pero siempre *estará contenido* en un espacio limitado por el Triángulo Equilátero.

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 4

Los números del Triángulo que van creciendo rápidamente hacia el centro y la base, son inferiores a 1.000.000 ($10^6$) hasta la fila 22, a partir de ahí (fila 23) los números son superiores a 1.000.000 ($10^6$).

El límite 22/23 es el apropiado y suficiente para que se reflejen dentro de él los diferentes esquemas que surgen al señalar en blanco todos los múltiplos de los 9 dígitos, es decir, de la Eneada.

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1
1 20 190 1140 4845 15504 38760 77520 125970 167960 184756 167960 125970 77520 38760 15504 4845 1140 190 20 1
1 21 210 1330 5985 20349 54264 116280 203490 293930 352716 352716 293930 203490 116280 54264 20349 5985 1330 210 21 1
1 22 231 1540 7315 26334 74613 170544 319770 427652 646646 705432 646646 427652 319770 170544 74613 26334 7315 1540 231 22 1

La hilera que empieza y termina por **22** y que marca el límite entre todos los números del Triángulo inferiores a 1.000.000 ($10^6$), y los superiores a este número, señala analógicamente una frontera entre los **22** Senderos (ИTI⅃VT = 868 > **22** > 4) de la Arcana Mayor o los Atuth (AΦVT) y los números que siguen hasta el infinito. Esto se da precisamente en el punto donde se puede completar los subconjuntos de múltiplos de 4 (**22** > 4).

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 5

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 6

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1
1 20 190 1140 4845 15504 38760 77520 125970 167960 184756 167960 125970 77520 38760 15504 4845 1140 190 20 1
1 21 210 1330 5985 20349 54264 116280 203490 293930 352716 352716 293930 203490 116280 54264 20349 5985 1330 210 21 1
1 22 231 1540 7315 26334 74613 170544 319770 427652 646646 705432 646646 427652 319770 170544 74613 26334 7315 1540 231 22 1
1 23 253 1771 8855 33649 100947 245157 490314 747422 1074298 1352078 1352078 1074298 747422 490314 245157 100947 33649 8855 1771 253 23 1

Aunque en la hilera **17** ya se puede apreciar la composición del módulo de los múltiplos de 6, será en la hilera **23** donde se apreciarán mejor estos múltiplos de 6. Así este Triángulo de los múltiplos de **6-ΤΠΑΚΤ** o el Sol del Árbol de la Vida es la excepción entre los Nueve Dígitos que queda entre la frontera de las hileras **22**/23; las distribuciones de los demás dígitos no sobrepasan la hilera **22** del millón ($10^6$).

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 7

De entre todos los dígitos de la Enéada, la figura que aparece con los múltiplos de **7** es la más simple posible. La siguiente en simplicidad es la de los dígitos de **5**.

Así el efecto del **Septenario** sobre ese Triángulo mágico revela su *mayor idoneidad* por encima de todos los otros dígitos.

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1
1 20 190 1140 4845 15504 38760 77520 125970 167960 184756 167960 125970 77520 38760 15504 4845 1140 190 20 1

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 8

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1
1 20 190 1140 4845 15504 38760 77520 125970 167960 184756 167960 125970 77520 38760 15504 4845 1140 190 20 1
1 21 210 1330 5985 20349 54264 116280 203490 293930 352716 352716 293930 203490 116280 54264 20349 5985 1330 210 21 1
1 22 231 1540 7315 26334 74613 170544 319770 427652 646646 705432 646646 427652 319770 170544 74613 26334 7315 1540 231 22 1

# TRIÁNGULO DE PASCAL

## CÍRCULOS EN BLANCO = MÚLTIPLOS DE 9

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 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1
1 8 28 56 70 56 28 8 1
1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1
1 12 66 220 495 792 924 792 495 220 66 12 1
1 13 78 286 715 1287 1716 1716 1287 715 286 78 13 1
1 14 91 364 1001 2002 3003 3432 3003 2002 1001 364 91 14 1
1 15 105 455 1365 3003 5005 6435 6435 5005 3003 1365 455 105 15 1
1 16 120 560 1820 4368 8008 11440 12870 11440 8008 4368 1820 560 120 16 1
1 17 136 680 2380 6188 12376 19448 24310 24310 19448 12376 6188 2380 680 136 17 1
1 18 153 816 3060 8568 18564 31824 43758 48620 43758 31824 18564 8568 3060 816 153 18 1
1 19 171 969 3876 11628 27132 50388 75582 92378 92378 75582 50388 27132 11628 3876 969 171 19 1
1 20 190 1140 4845 15504 38760 77520 125970 167960 184756 167960 125970 77520 38760 15504 4845 1140 190 20 1