

## ČETIRI GLASNIKA RADOSNE VIJESTI KONSTANTINA FILOZOFA<sup>1</sup>

Frane PARO, Zagreb

Zašto graditelji zvonika Crkve sv. Lucije u Jurandvoru, na njegovu vrhu, u uglove istočnoga i zapadnoga zida ugrađuju likove – atribute četiriju evanđelista?

Zašto ti isti graditelji u lijevi ugao zvonika, uz ulaz, ugrađuju spolij s plitkim reljefom kvadratnoga šahovskoga polja? (Izvorno, šahovnica je morala biti dio nekoga kamenoga stola.)

Zašto je tlocrtni plan crkve izveden iz geometrije dvokvadrata?

Zašto je veličina obaju septuma u crkvi (Bašćanska ploča) proporcionirana u dvokvadratu (pa dvije ploče čine kvadrat)?

Ima li prisutnost signuma kvadrata u Crkvi sv. Lucije ikakve veze s glagoljskim pismom (koje tada, u vrijeme njene gradnje, nije starije od dvjesto godina), s njegovim duhom i njegovom morfologijom?

U smiraj dana, rane jeseni 1999., pred Crkvom sv. Lucije.

*Vrijeme je svijeta dijete koje se igra kamičcima.*

Heraklit, FRAGMENT 52.

Što je toliko privlačno u činu stvaranja - stvaranja novoga oblika, novoga stiha, nove slike, nove kompozicije? Stalno i uporno, moćima koje mu je Tvorac odmjerio, čovjek nastoji razumjeti tajnu, prozreti nakane Tvorca – i ne može drugo do nepojmljivu potpunost stvorena svijeta svesti na parametre svoje lubanje, na mjeru svoga uma. Neprotumačivo počiva s one strane granice koja dijeli privremenost čovjeka od stalnosti zvijezda, prolaznost od vječnosti. Tu granicu dano je dodirnuti samo umjetnicima i djeci. Stvaranju novoga već se odavno supostavlja igranje; jedino u prostoru igre nesvjesno (podsvijest) može slobodno, neometano stvarati i razgrađivati – iskušavati moć mašte. *Svako je igranje magijska proizvodnja nekoga paralelnoga svijeta* (FINK 1979: 22). Tomu se svijetu može prići samo čistim srcem, vjerom i ljubavlju. U tome jest i odgovor na pitanje: zašto svi pokušaji tumačenja cjelovitosti

<sup>1</sup> Hipoteza da je pri stvaranju sustava glagoljskih pismena u središtu Konstantinove ideje bila tetrađa, odnosno četveroevanđelje, bila je, pod istim naslovom, prvi put prikazana na znanstvenom simpoziju Pasijska baština (Zadar, Preko, 2000. g.), te na izložbi u Vrbniku 2001. godine prigodom 130. obljetnice osnutka čitaonice. Za ovu prigodu opis je posve prerađen i obogaćen ilustracijama.

umjetničkoga djela zastaju pred tajnom njegova početka.

Varljivo je vjerovanje da se tajni možemo približiti razbijanjem pečata. *Ne crtaj, ne utiskuj i ne troši dlijeta na ono što mišlju i dušom dozvati ne možeš, niti jedan mudrac svoga lakta poljubiti ne može...*(VELNIĆ 2000: 218)

Svi pokušaji da se rasvijetli ideja kojom je Konstantin Filozof pristupio zadaći stvaranja glagoljskih pismena osuđeni su na djelomičnost, ne toliko zbog nedostatnih svjedočanstava ili slabe obaviještenosti istraživača, koliko zbog nemogućnosti rekonstruiranja Konstantinova uma, obnove svih njegovih talenata: vjere, mašte, temperamenta. I tako će uvijek biti! *Illuminatio* i *inventio* «s one su (nedohvatne) strane», a *dispositio* i *elocutio* «s ove (nestalne) strane» našega iskustva. Stoga, svaka analiza i tumačenje Konstantinovih ideja, bili oni površni ili vrlo temeljito razrađeni, u jednakoj su mjeri hipotetski i s jednakim pravom na istu mjeru vjerodostojnosti. Valja priznati, potrebna je prilična mjera drskosti (ili entuzijazma) da našim ograničenim znanjem – bez argumenata u dometima vlastitoga djela (autorskoga ostvaraja) – krenemo istraživati veličanstvenost katedrale tako da je rušimo, da je rastavimo na kamene blokove, s nadom da ćemo otkriti duh i um koji su te blokove znali i mogli osoviti u vertikalu pune harmonije s Božjim zakonima.

Pregled povijesti istraživanja Konstantinova djela otkriva da su se tajnom podrijetla prvobitne glagoljice bavili uglavnom samo filolozi i povjesničari, odnosno paleoslavisti. Neobično je, međutim, da i najtemeljitiji među znanstvenicima nisu ulazili u prisniji odnos s umijećem pisanja, s kaligrafskom umjetnošću. Jer glagoljsko je pismo djelo likovne primijenjene umjetnosti barem koliko je i teozofsko-filološki ili filološko-fonološki problem. Nemoguće je naći ijedan redak rasprave o formativnom stadiju glagoljice iz pera specijalista kojima su trska, ptičje pero i crnilo profesionalni alati umjetničkoga izražavanja ili su im tema i sadržaj znanstvenoga istraživanja. Jedini izuzetak u toj tvrdnji djelo je Vasilija Jončeva (*Азбыкыма ом Плуцка, кырылицыма и глаголицыма*, Sofija, 1997.), koji (zajedno sa suprugom Olgom, profesionalnom kaligrafkinjom) stvara potpuno zatvoreni i do najmanjega detalja doradjeni idejni i likovni sustav – najljepši, najpotpuniji i najveći spomenik Konstantinovu djelu. Izgradio je Jončev pravu katedralu u kojoj svaki kamen zrcali savršenstvo cijeloga hrama. Teško je oteti se dojmu da je Jončevu promišljanje o Konstantinovoj, nedvojbeno «monolitnoj» ideji o novom pismovnom sustavu, samo poticaj za stvaranje potpuno samostalnoga i originalnoga djela. S tim se djelom, s njegovim vjerodostojnim autoritetom, kao, uostalom, sa svakim pravim umjetničkim djelom, ne polemizira.

Mi ćemo problemu rekonstrukcije temeljne ideje o prvotnoj glagoljici pristupiti, uvjetno rečeno, «s druge strane», stavljajući u prvi plan pravo umnika na igru - stavljajući znak jednakosti između invencije i stvaralačke igre.

U *Mudrim izrekama* (8, 30-31) Stvaralačka mudrost kaže:

«...bila sam kraj njega, kao graditeljica,  
 bila u radosti, iz dana u dan,  
 igrajući pred njim sve vrijeme:  
 igrala sam po tlu njegove zemlje,  
 i moja su radost djeca čovjekova.»

U najstarijim zapisima oble glagoljice ističu se kružići kao temeljni dijelovi gotovo svakoga slovnoga znaka. Izuzmemo li iz slovnoga niza ligature kao očiti *res specialis*, izbrojit ćemo 12 slova s po jednim kružićem, 7 slova s dva kružića, 4 slova imaju po tri kružića, a 2 slova su sastavljena od četiri kružića – to je ukupno 25 slova s jednim ili više kružića. Samo pet slova sačinjeno je isključivo ravnim potezima. Na pergamentnom foliju, na kamenoj ploči kao i na listu rotulusa, riječi se ispisuju između dviju linija. Međusobno nepovezani znaci ustavnoga pisma zauzimaju određenu površinu omeđenu gornjom i donjom linijom, te lijevim i desnim rubom. Nije teško zamisliti jedinstveno «projektno» polje za sve slovne znakove. Tad postaje vrlo razvidno kako, od slučaja do slučaja, kružići mijenjaju svoje položaje unutar projektanoga polja.

To igranje kružića u kvadratu dozvalo je sliku Heraklitove misli, i metaforu igre kamenčićima povezalno sa stvarnom igrom kamenčićima, koja se, bez svake dvojbe, igrala i u Konstantinovu okružju. Polje te igre čini kvadrat s dva ucrtana manja kvadrata koje povezuje okomita i vodoravna os - znak križa. (U našim se krajevima ta igra zove *mlin*, vjerojatno prema njem. *Mühlespiel*; u primorskim mjestima rašireniji je naziv *trilja*. Englezi tu igru zovu *nine-men's morris*. Najstariji je nalaz te igre otkriven ugraviran na krovnoj ploči egipatskoga hrama u Kurni iz 1400. godine prije Krista.) Dva igrača, svaki s devet kamenčića, naizmjenice ih postavljaju na čvorne točke 8 vodoravnih i 8 okomitih linija, nastojeći s tri kamenčića «zauzeti» neprekinuti niz. Do danas nije odgovoreno na pitanje je li ta igra u svom početku magijska metafora ili samo oblik razbibrige u dokolici. Međutim, zbog pravila po kojem tri trojke (devet kamenčića) u nizu osvajaju prostor i pobjeđuju u čast i slavu Trojstva, u kršćanskom je svijetu ta igra dobila status zaštićene, štoviše, i preporučene igre. Stoga ćemo karakterističnu «rozetu» tri koncentrična kvadrata vrlo često naći ugraviranu na mjestima gdje je i najbezazlenijem hazardu bio strogo zabranjen ulaz – na kamenim klupama u samostanskim dvorištima ili u kamenim pločama cintora (lat. *cimiterium*, od grč. *κοιμητήριον* – prostor oko crkve).

Konstantin Filozof, nedvojbeno, poznaje tu «prastaru», i ne samo dječju, igru proširenu na svim obalama Mediterana. Njemu je jasno da je četverokutno polje trinitatne pozicijske igre, ustvari, zemno zrcalo kružnoga plana nebeske sfere, ali i Kristova znaka – krizmona. Uostalom, istokračni križ visinom i širinom definira kvadratno polje, a inicijal X Kristova imena vrhovima se upire u kuteve nenacrtana

kvadrata, pa istodobno predočuje i njegove dijagonale.

Trinitatnu igru Konstantin lako pretvara u tetragonsku; tako simboliku *tetragrammatona* povezuje sa simbolikom Tetraevanđelja i sa simbolom Kristova imena. U novoj igri ne pobjeđuju tri nego četiri kamenčića – po jedan za svakoga glasnika radosne objave. Mnogobrojne i vrlo raznolike kombinacije mogu se složiti njihovim raspoređivanjem na različita mjesta u čistom kvadratu koji je blagoslovljen znakom križa. Svaki kamenčić na ploči postat će kružić na pergameni, a linije koje ih povezuju svakom će slovu odrediti njegov duktus.

Formacijom, obimom svoga znanja Konstantin, osim temeljitoga poznavanja porijekla svih simbola, mora poznavati i suptilnije slojeve geometrije kvadrata i kruga – sigurno zna da je veličina stranice kvadrata nesumjerljiva s veličinom njegove dijagonale (dijagonala je dijametar kružnice koja opisuje kvadrat); zna da odnosom stranice kvadrata i dijagonale upravlja naročiti zakon; zna Theonovu tvrdnju da je kvadrat nad dijagonalom uvijek dvostruki kvadrat stranice i da bisekcija ili trisekcija tih veličina nije samo mehanički ili magijski čin. Tako se polje igre, u kojem smo najprije vidjeli simbolska značenja, i znanje geometrije pretvaraju u mehanizam, u hram u kojem stoluje Zakon. Graditelji hramova znadu da poštivanje zakona – mjera i proporcija – održava njihova djela uspravnima. Riječ je o znanju koje se tijekom stoljeća prenosi neokrnjeno «odabranima» – s generacije na generaciju. Na jednom zaglavnom listu *Sinajskoga euhologija* (*Euchologium Sinaiticum*, 10. st. – čuva se u Biblioteci Akademije nauka u Petrogradu, БАН, 24, 4. 8) nacrtane su dvije široke vrpce koje oko osam točaka u kvadratu oblikuju petlje. Geometrijska konstrukcija koja je podloga tom prepletanom ukrasu, pokazuje da tu nije riječ samo o dekoraciji, o spretnom rukovanju šestarom; međusobna udaljenost svih osam petlji, veličina promjera oka petlje (manje kružnice) i širina vrpce, (promjeri većih kružnica), strogo su uvjetovani geometrijom krugu upisanoga i opisanoga kvadrata i njihovih dijagonala. Sva irska – i mnoga bizantska četveroevanđelja – urešena su geometrijskim eulogijama Tvorcu savršena reda. Raskoš imaginativnosti njihovih ilustratora stvara samo vidljiv sloj znanja ili, točnije, udivljenja nad funkcionalnošću proporcija koje prirodno ishode iz geometrijskih odnosa kruga i kvadrata. Iluminatori skladaju vizualne himne Tvorcu i upravljaču zvjezdanih sfera. U «tehničkom» smislu, crtač stranice *Sinajskoga euhologija* učinio je upravo ono što pretpostavljamo da je napravio Konstantin – tropodjelom kvadrata postavio je temelj s devet polja – plan za igru *Četiri glasnika radosne vijesti*.

Znakom križa ne potvrđuje se samo četvorstvo kvadrata (dvostruko dvojstvo). Osim što kvadrat dijele na četiri manja kvadrata, križne osi, zajedno sa stranicama kvadrata, s devet čvornih točaka, definiraju njegovu tropodjelu (trostruko trojstvo). Možemo reći da s križem u kvadratu imamo dvostrukost Dvojstva i trostrukost Trojstva u Četvorstvu.

«Sve je dvostruko, jedno prema drugome,

i ništa nije stvorio nepotpuno.  
 Jedno drugo izvrsnošću nadmašuje  
 i tko se može nasititi njegove krasote?»

Sir 42, 24-25

S jednim, dva, tri i četiri kamenčića – njihovim premještanjem po devet polja – može se ostvariti 136 formacija. To su, matematički rečeno, *topografske permutacije s ponavljanjem*. Na taj način svaki slovni lik Konstantinova azbukvarija u devetpoljnom kvadratu nalazi svoje prirodno mjesto. Štoviše, za oblike slova o čijem prvotnom izgledu paleografi nemaju jedinstven stav, princip permutiranja nudi više mogućih (ispravnih!?) rješenja.

Igra permutiranih kamenčića, međutim, ne završava na 136 kombinacija. Kružić nacrtan trskom ili ptičjim perom može biti dopunjen crtom koja ga dodiruje na obodu u 8 mogućih točaka (dvije ekvatorske i dvije meridijanske, te četiri dijagonalne – to su točke u kojima *crux immissa quadrata* i *crux decussata* dodiruju kružnicu). No, linija može prilaziti svakoj točki iz dvaju smjerova (ili izlaziti iz točaka u dvama smjerovima,  $8 \times 2 = 16$ ) – jer *...sve je dvostruko jedno prema drugome*. Kad tim kombinacijama pribrojimo i 8 radijalnih determinatora, i osam tangentialnih sljubljenica, dobivamo ukupno 32 moguća lika samo s jednim kružićem. Kako svaki znak može biti između dviju linija u gornjem, srednjem i donjem položaju, teoretski raspoložemo s 96 mogućih inačica jednokružnoga znaka. Ukoliko, pak, liniji dodamo neku razlikovnu posebnost (repić lomljen pod pravim kutem, luk ili točku na kraju), ponuda oblika vrtoglavo se umnaža.

Oslonac (ideju) za metodu permutiranja, osim u igri mlina Konstantin je mogao naći i u oblicima recentnoga grčkoga pisma. Tražeći model za novo pismo, nije morao posizati duboko u povijest pismena ili daleko prema egzotičnim kulturama. Kao čovjek žive imaginacije, a to znači otvorenoga oka, uma i duha, Konstantin je jednostavna grčka lapidarna slova mogao vidjeti kao sastavnice tek nekoliko elementarnih oblika. Demontiravši ih na ravne, kose, prelomljene ili kružne komponente, mogao ih je, potom, sklapati u drukčije likove i davati im nove sadržaje – glasove slavenskoga jezika. Taj postupak demontiranja i gradnje od poznatih elemenata novih likova, dotad nepoznatih, otvorio je začuđujuće i neiscrpno vrelo oblika.

Lako je moguće da je Konstantin sučeljen s izazovom stvaranja jednoga uistinu «svetoga» pisma i prije izražene želje kneza Rastislava – takvoga pisma koje će, bez ikakvih natruha, i duhom i oblicima zrcaliti pravu vjeru. «Narudžba», poziv u misiju od moravskoga kneza stigao je u trenutku kad je ideja već bila kristalizirana. Budući da će zamišljenim svetim pismom najprije biti pisana Evanđelja, četvorstvo i u njem trojstvo nisu samo logičan izbor adekvatne teozofske ideje; kvadrat koji njihovu bit ujedinjuje ima ulogu «naprave», škrinje koja čuva božanski identitet, ali i formalnu

koherenciju u njoj pohranjenih znakova.

Oslobođeno glasovnih vrijednosti i slovoreda, grčko lapidarno pismo možemo razvrstati prema likovnom osobitostima, odnosno prema načinu tvorbe, na slijedeći način:

jedna crta	I
dvije crte	T, X
tri crte	Ξ
četiri crte	E
jednom lomljena crta	Λ, Γ
dvaput lomljena crta	Z, N
triput lomljena crta	M, Σ
dvije okomice povezane trećom	H, Π
ravna crta u dodiru s lomljenom	K, Υ, Ψ
krug	O
krug s crtom	Φ, Θ, Ω, Ρ
dva kruga s crtom	B
trokut	Δ

Ako s modelom Konstantinove oble protoglagoljice postupimo jednako kao što smo postupili s grčkim pismenima, otkrit će nam se ista logika montaže elemenata u likovno upečatljivim «svetim» znakovima:

1. kružić + jedna dominantna crta	7 slova
2. jedan kružić + neki lik	5 slova
	(ukupno 12 slova s jednim kružićem)
3. dva kružića povezana spojnicom	7 slova
4. tri kružića	4 slova
5. četiri kružića (znaci potpunosti)	2 slova
6. krug i trokut	2 slova
7. trinitatni znakovi (ukupno - bez obzira na njihovu morfologiju)	12 slova
8. bez kružića i trokuta	5 slova

U cjelini azbučnoga sustava, vrlo različite trojne formacije svjedoče trinitatnu ideju. Bez obzira je li riječ o trokutu, o trima krugovima, trima potezima ili nekoj drugoj kombinaciji, simbol Trojstva prepoznajemo u 12 slova. Naravno, broj dvanaest nije ovdje slučajna. Dvanaest je zbroj tri pitagorejska broja  $3 + 4 + 5 = 12$  (mjesečeva godina broji 354 dana); produkt broja 3 koji je božanske naravi i broja 4 koji je zemne

naravi također je dvanaest  $3 \times 4 = 12$ ; imamo 12 Jakobovih sinova i 12 apostola; dvanaest dana dijeli Božić od Bogojavljenja. Dvanaest je broj dovršenosti svijeta (šest dana stvaranja + šest noći počinka).

Na sličan bismo način mogli tumačiti i simboliku brojeva 2, 4, 5 i 7 u desnoj koloni gornje tabele. Budući da je gotovo neograničeno polje interpretiranja toga «dodanoga značenja», mudro ga je zaobići. Naravno, broj slova u pojedinoj grupi – tipu nije slučajan. No, preuzetno bi bilo znati Konstantinovo znanje i njegove razloge.

Ma koliko simbolika u ponekom slovu azbuke jasno istupa u prvi plan, ne želimo uletjeti u zamku i svakom slovu pod svaku cijenu nalaziti simbolske aure i tako pribavljati argumente za utvrđivanje uloge i položaja slova unutar slovnoga niza. Među slovima ne može i ne smije biti hijerarhije – to je Konstantin Filozof jasno osjećao i znao. Stoga svako njegovo slovo pripada cjelini u istoj mjeri kojom cjelina određuje njegov identitet. Skloni smo vjerovati da pri izboru slovnih oblika, pri dodjeljivanju im glasovnih vrijednosti, kozmogonija, teologija i kateheza ustupaju mjesto fonetskoj logici. To nam svjedoče gornji, donji i srednji položaji likovnih dominantni u slovu ili, pak, položaj čitavoga slova u dvolinijskom sustavu pisanja. Ali, u nekim slovnim likovima nije moguće pronaći niti likovni, niti simbolski ključ njihova izbora iz mnoštva jednako kvalitetnih oblika. Činjenica je to koja je mnogim istraživačima zadala prilično muke. Uložili su respektabilan trud u iznalaženje kvalitetnih rješenja – kao da su osjećali odgovornost ispraviti, odnosno poboljšati Konstantinovo djelo. U takvim slučajevima mi se priklanjamo obrani uvodno istaknutoga principa i prava stvaraoca na igru; dakako, na nadahnutu igru!

*Ne znam osim igre nijedan drugi način da se bude u ophođenju s velikim zadacima.* – kaže Friedrich Nietzsche (*Ecce homo*, 1888.). Može li se Konstantinu osporiti znanje i mašta samo zato jer neki detalji ne odgovaraju *našem* poimanju uzornoga rješenja? – ili smo uvjereni da naša invencija nadilazi njegovu?

Jedini pravi dokaz o naravi i dometu Konstantinova djela – glagoljskoga pisma – bez obzira što mi o tome mislili, u samom je glagoljskom pismu. Sve što nam iskače iz pretpostavljena sustava, ne uklapa se u koliko-toliko uspostavljenu cjelinu, mudro je ostaviti Konstantinovo tajni. Zašto, uostalom, ne bi bilo moguće – i ljudski – da i sam Konstantin nije bio zadovoljan nekim rješenjima i da, iz samo njemu poznatih razloga, nije želio tražiti «bolja»?

*Igra je stvaralačko proizvođenje, produkcija. Produkt je igrači svijet, sfera privida, neko polje s kojega zbiljnošću nije sve u najboljem redu* (FINK 1979: 27).

Dovoljna je misao koju nam Konstantin upućuje likom prvoga slova azbučnoga niza – Kristovim znakom! Znakom svjetlosti i pobjede, žrtve i nade on, svima koji **znaju**, otvara put spasa u vječnosti.



a



b



c

I.

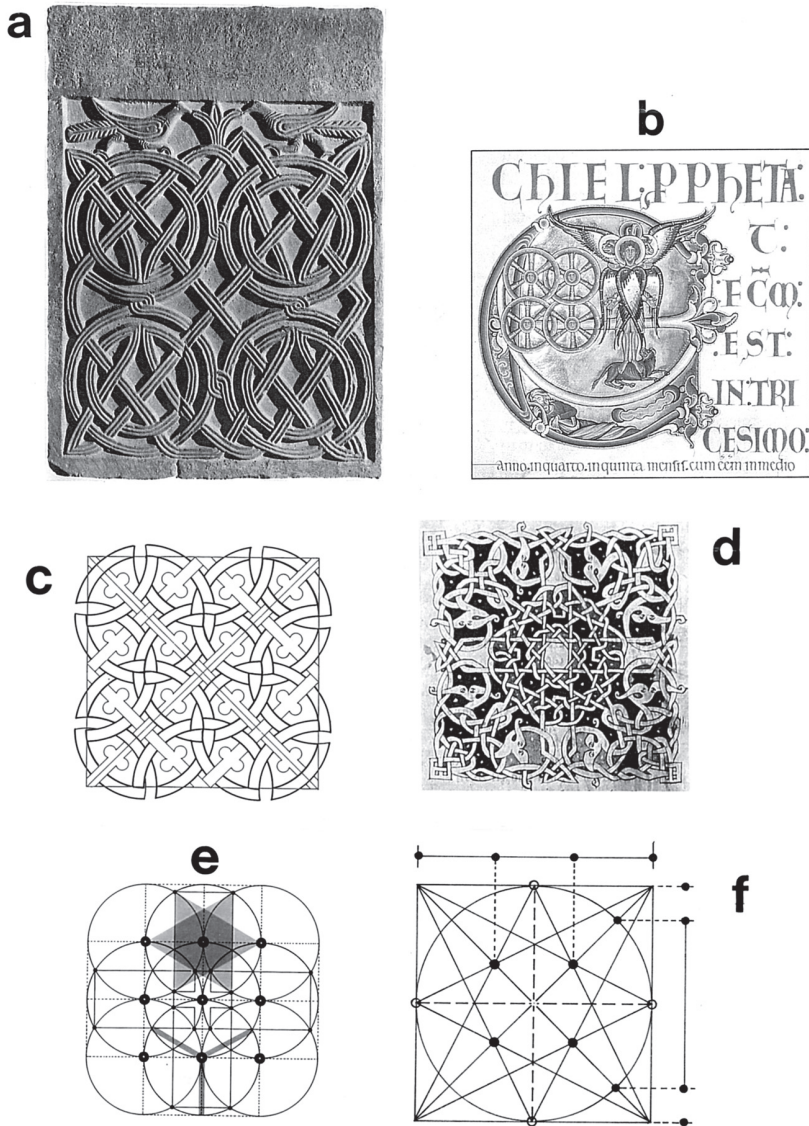
### GLAGOLJSKI PROTOZNAKOVI

a/ Detalj ikone *Bogorodica s Isusom*. Manastir Lomnica, konac 16. stoljeća

b/ Uvećani znakovi trojstva i četvorstva s Kristove odjeće.

c/ Tetrada; Bartholomaeus Anglicus: *De proprietatibus rerum*. Lyons, 1485.

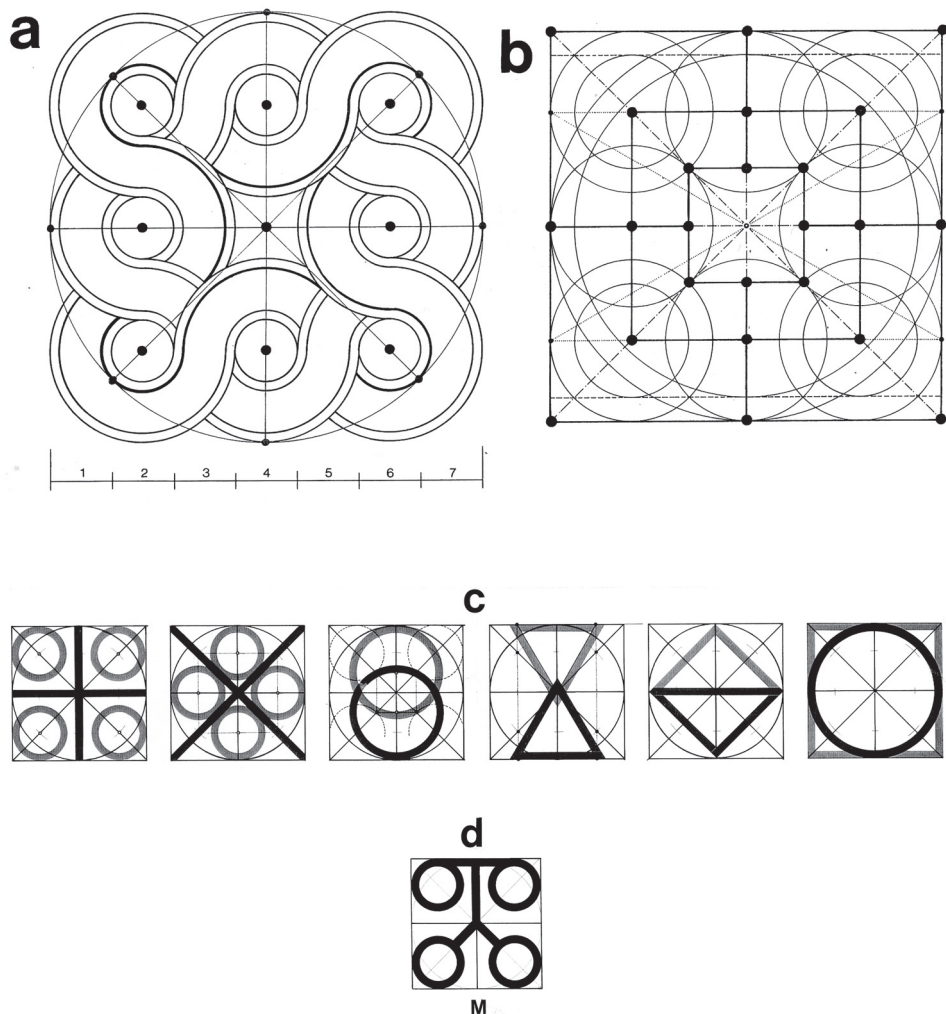




II.

MAGIJA KVADRATA I KRUGA

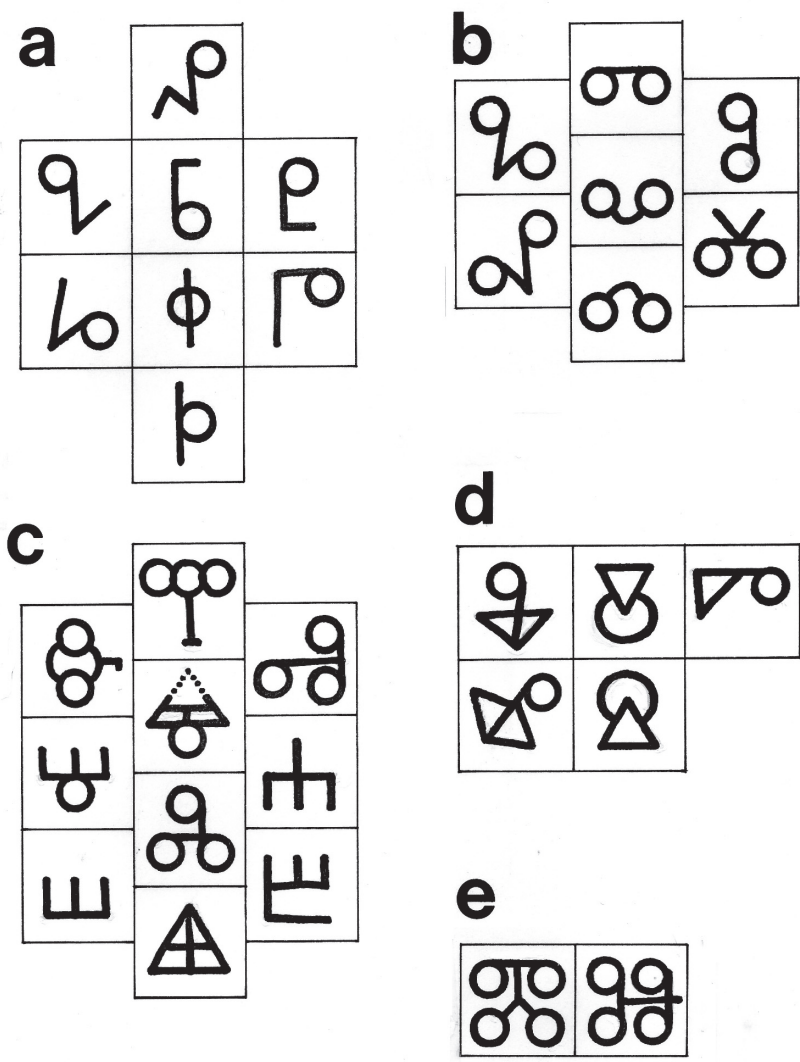
- a/ Plutej oltarne pregrade, 9. st. Arheološki muzej u Zadru.
- b/ Inicijal E s iluminacijom vizije proroka Ezekijela; Winchesterska biblija, druga pol. 12. stoljeća.
- c/ Preplet – prema Evanđelju iz Sofijske narodne biblioteke, 15./16. st. (Geometrijska osnova za preplet na zadarskom pluteju.)
- d/ Evanđelje, 16. st., Narodna biblioteka u Plovdivu.
- e/ Devet točaka u kvadratnom polju podijeljenom na 4 x 4 polja. (Geometrijska osnova za Plovdivski oktogonalni preplet.)
- f/ 1) Geometrijska tropodjela kvadrata presjecanjem dijagonala kvadrata ( $\sqrt{2}$ ) s dijagonalama dvokvadrata ( $\sqrt{5/2}$ ) – osnova tlocrta bizantskih hramova.  
 2) presjeci kružnice (kojoj je promjer jednak stranici kvadrata) s dijagonalama kvadrata = podjela stranice na sedam jednakih dijelova.



III.

GEOMETRIJA OSAM TOČAKA U KVADRATU

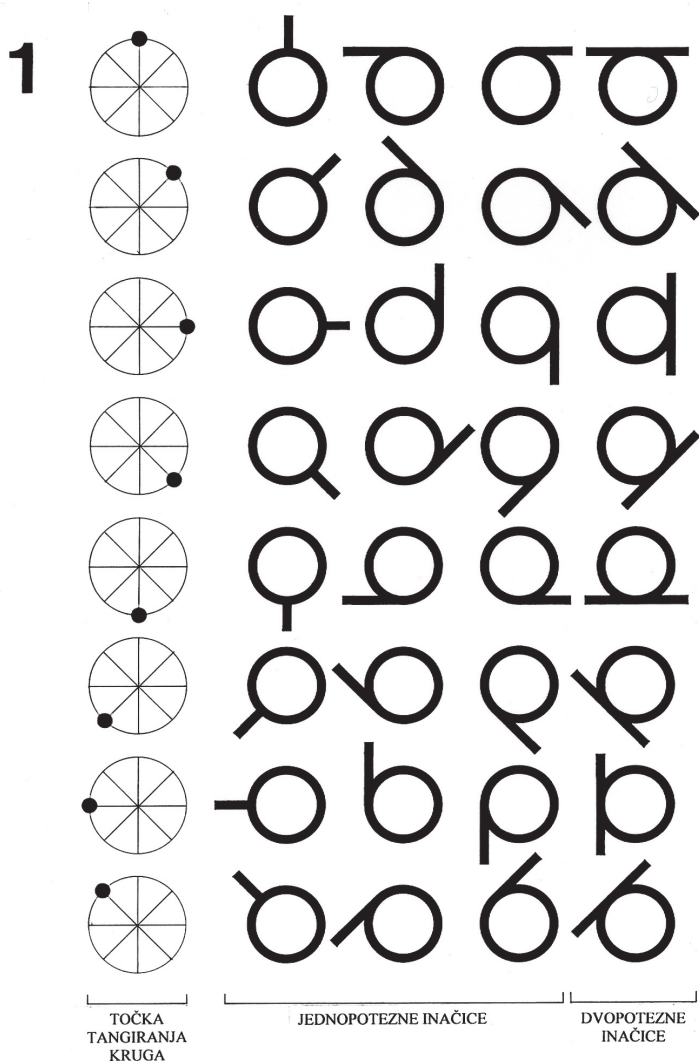
- a/ *Euchologium Sinaiticum*, 10. stoljeće. Geometrijska konstrukcija za izvedbu prepleta dviju lenti oko osam točaka.
- b/ Geometrija kvadratnoga polja pripremljenoga za permutacije četiriju kružnica, istovjetna je s geometrijom Sinajskoga euhologija; mogu se vidjeti upravljačke linije igre mlina s 24 čvorišta.
- c/ Osnovne pozicije krugova i trokuta u projektnom polju.
- d/ Slovo M – znak potpunosti.



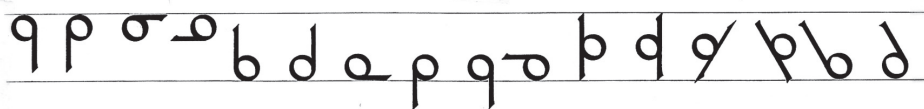
IV.

Ilustracija uz prikaz osam grupa slovnih znakova na str. 5.:

- a/ Jedan krug s dodirnicom.
- b/ Dva kruga povezana spojnicom.
- c/ Tri dominantna elementa u slovnom znaku.
- d/ Simbolske ligature kruga i trokuta.
- e/ Dva para krugova u vodoravnoj i okomitoj postavi.

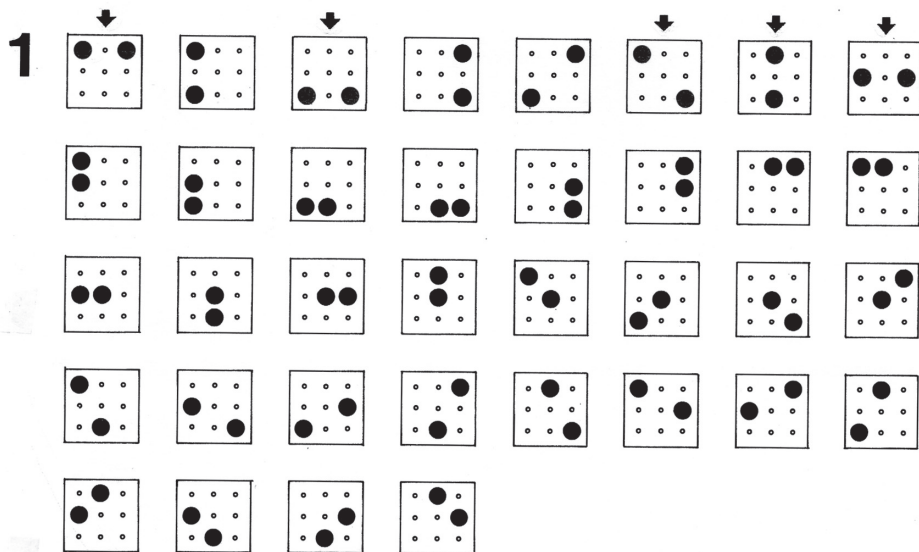


**2**



V.

1. Tangiranje kružnoga oboda u osam točaka.
2. Duktusna razlikovnost istovrsnih jednočlanih znakova u dvolinijskom sustavu pisanja; (gornji, srednji i donji položaji).

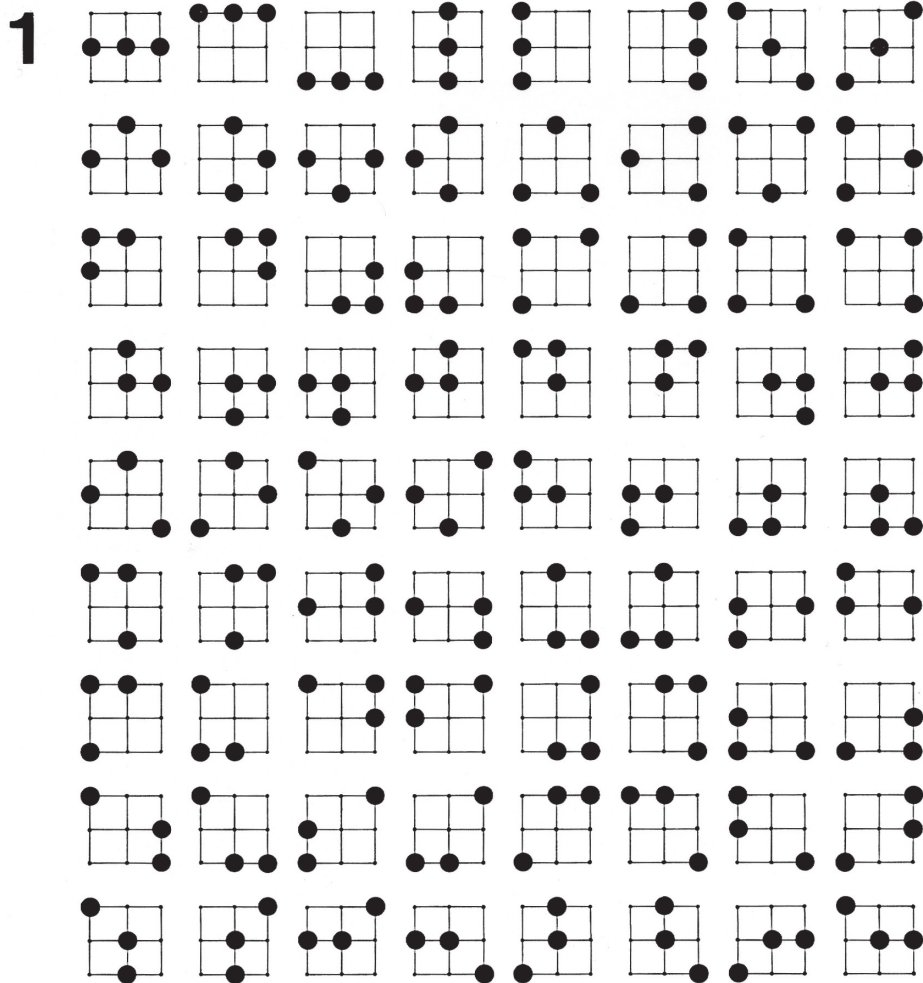


VI.

1. Topografske permutacije dvije točke na 9 mjesta.

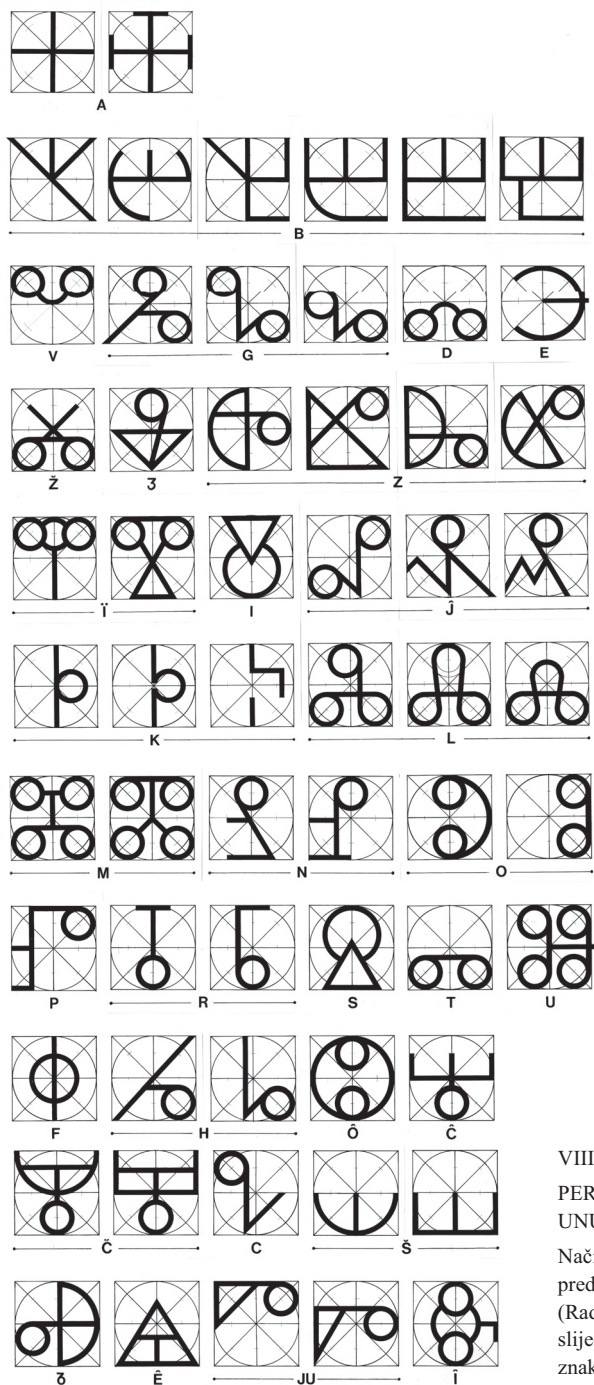
Konstantin u glagoljski sustav uvrštava pozicije označene strelicama.

2. Povezivanje dviju kružnica u vodoravnoj postavi – vanjsko i unutarnje tangiranje.



VII.

1. Topografske permutacije tri točke na 9 mjesta.
2. Jedna od 16 simetričnih trijadnih konfiguracija – način povezivanja točaka s dvije crte presudno određuje izgled novonastalih likova.



VIII.  
PERMUTACIJE SLOVNIH ELEMENATA  
UNUTAR KVADRATA

Načini njihova povezivanja u slovni znak predodređuju budući duktus.  
(Radi bolje preglednosti prikazane varijante slijede azbučni niz a ne morfologiju slovnih znakova.)

## LITERATURA

- BAYLEY, H. 1996. *The Lost Language of Symbolism*. London: Bracken Books.
- DAMJANOVIĆ, S. 1991. *Jedanaest stoljeća nezaborava*. Osijek: Revija, Zagreb: Međunarodni slavistički centar.
- FINK, E. 1979. *Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre*. Osijek: Revija.
- GHYKA, M. 1977. *The Geometry of Art and Life*. New York: Dover Publications Inc.
- HUIZINGA, J. 1997. *Homo Ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Matica hrvatska.
- JONČEV, V. 1997. *Azbukata ot Pliska, kirilicata i glagolicata*. Sofija: Kiril Gogov & Sinove.
- MICHELL, J. 1988. *The Dimensions of Paradise, the proportions and symbolic numbers of ancient cosmology*. San Francisco: Harper & Row.
- PEJAKOVIĆ, M. 1996. *Omjeri i znakovi: ogledi iz starije hrvatske umjetnosti*. Dubrovnik: Matica hrvatska.
- SAMBUNJAK, S. 1998. *Gramatografija Konstantina Filozofa Solunskoga*. Zagreb: Demetra.
- VELNIĆ, D. 2000. *Sveti prah*. Zagreb: Matica hrvatska.

## Sažetak

Glagoljsko je pismo autorsko djelo. Kao svako umjetničko djelo tako i glagoljicu možemo promatrati kao plod imaginacije i talenta te znanja i praktičnih vještina. Dok komponenti znanja možemo prići analitičkim metodama, invencija i talent, koji su u bliskom srodstvu s neprotumačivim, izmiču instrumentima racionalne prosudbe. Invencija i stvaralačka igra iz Božje su «radionice».

Prikazanu hipotezu o nastanku protoglagoljice autor temelji na mogućnosti da je Konstantin Filozof sustav glagoljskih pismena zasnovao na ideji tetrade – na kvadratnom projektnom polju – simbolu četiriju Evanđelja. Kolikogod bio važan sadržaj simbola, njegova idejna ispunjenost, još je važnije bilo Konstantinovo poznavanje geometrije kvadrata i kruga, znanje o funkcijama i proporcijama koje ta dva lika generiraju i na kojima počiva svekoliko znanje projektiranja svjetovnih i sakralnih građevina staroga doba.

Kvadrat postaje projektnim poljem kad se u njega ucrtta križ – prvo slovo azbučnoga niza. Podjela kvadrata na četiri polja stvara i devet čvorišta (tih devet točaka, kad se zbrajaju okomito, vodoravno i dijagonalno, daju zbroj 24). Ogladni primjer geometrije kvadrata i njegovih devet točaka možemo naći u zaglavnom listu *Sinajskoga euhologija* – osam petlji dviju širokih vrpce konstruirano je u kvadratu



znalačkom uporabom šestara.

Metodu stvaranja likovnih konfiguracija (slovnih likova) Konstantin nalazi u trinitatnoj igri *mlin* (njem. *Mühlespiel*, engl. *nine-men's morris*; igra potječe iz Staroga Egipta). U toj je igri ranokršćanski svijet prepoznao čašćenje Svetoga Trojstva, pa je ta igra bila preporučena i na mjestima koja inače strogo zabranjuju kocku.

Budući da je u protoglagoljici kružić dominantan element, pretpostavljamo da je Konstantin umjesto dobitne trojke uzeo četiri kamenčića – za svako Evanđelje po jedan. Njihovim premještanjem po devet točaka otvorio je bogati repertoar mogućih likova – to su tzv. *topografske permutacije s ponavljanjem*. Poticajna trinitatna igra tako postaje tetragonskom. Četveročlani simbol Božjega imena *tetragrammaton* povezuje se s tetraevanđeljem i s krizmonom – monogramom Kristova imena.

Konstantinov usustavljen niz znakova/simbola otvara znak križa – *signum absolutus*, a zatvara ga *signum totus* – četveročlano slovo M (*Mir* = svijet); njega Konstantin – nimalo slučajno! – postavlja usred azbučnoga niza na poziciju broja 60 – simbola velike kozmičke potpunosti. (U grčkom alfabetu na tom se mjestu nalazi slovo X (*Chi*) – u kulturi Konstantinova vremena monogram imena Christos.)

Ključne riječi: protoglagoljica, Konstantin Filozof, stvaralačka igra, geometrija kvadrata, Sveto Trojstvo, slovnici likovi, tetraevanđelje

## S u m m a r y

### FOUR HERALDS OF THE GOOD NEWS OF CONSTANTINE THE PHILOSOPHER

The Glagolitic script has been invented by an author. As any artistic work, the Glagolitic script can be seen as a result of imagination and talent as well as knowledge and practical skill. While the component of knowledge may be approached by analytical methods, the invention and talent, being in the close relation to unexplainable, escape from the instruments of the rational judgement. Invention and a creative game are from the God's "workshop".

The basis of the author's presented hypothesis about the origin of the proto-Glagolitic script is the possibility that Constantine the Philosopher created his system of the Glagolitic characters on the idea of the quadrant planning field – the symbols of the four Gospels. However important the content of the symbol filled ideas may be, even more important was the Constantine's competence in geometry of quadrant and circle, his knowledge of functions and proportions which these two geometric figures generate and which are the basis of all the knowledge of the architectural planning of secular and sacral buildings of that period.

The quadrant becomes a planning field when the cross is drawn in it – the first character of the *azbuka*. The division of the quadrant into four fields also creates

nine junction points (the sum of these nine points added vertically, horizontally and diagonally is 24). An ideal example of the quadrant geometry and its nine points can be found in the leaf header of the *Sinai Euchologion* – eight nodes of the two wide ribbons were constructed in quadrant by a skilful use of a caliper. Constantine finds a method of creating artistic configurations (character forms) in a game nine-men's morris (Croatian *mlin*, German *Mühlespiel*; the game comes from the Old Egypt). In that game the early Christian world recognised the worshipping of the Holy Trinity therefore this game was recommended in places where gambling was strictly forbidden.

Since a little circle is the dominant element in the proto-Glagolitic script the author of this article presumes that, instead of the game winning three points, Constantine took four pebbles – for each Gospel one. By their arrangement in the nine points he opened a rich repertoire of possible figures – those are so called *topographic permutations with repetition*. The stimulating trinitarian game thus becomes tetragonic. The four member symbol of the God's name *tetragrammaton* is connected with the four Gospels and the monogram of the Christ's name.

The Constantine's systematic series of signs/symbols is opened by the sign of the cross – *signum absolutus*, and is closed by *signum totus* – the four member character M (*Mir* = world); Constantine puts it – by no chance! – in the middle of the azbuka sequence into the position of the number 60 – the symbol of the great cosmic fullness. (In the Constantine's culture of that time the character X (*Chi*) from the Greek alphabet is in that place – the monogram of the Christ's name *Christos*.)

Key words: proto-Glagolitic script, Constantine the Philosopher, creative game, geometry of the quadrant, Holy Trinity, character forms, four Gospels

*Izvorni znanstveni članak*

*Autor: Frane Paro*

*Akademija likovnih umjetnosti, Zagreb*