

## INTERTEXTUALITA V POVIEDKE LORDA DUNSANYHO CARCASSONNE

*Matej Martinkovič*

*Matej Martinkovič je v súčasnosti študentom prvého ročníka na magisterskom stupni na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre v odbore prekladateľstvo a tlmočníctvo v kombinácii anglický jazyk a kultúra a ruský jazyk a kultúra. Je dvojnásobným laureátom Prekladateľskej univerziády v kategórii umelecký preklad. Umeleckému prekladu by sa rád venoval aj v budúcnosti.*

### ÚVOD

Cieľom tohto textu je vyšetriť systém intertextuálnych vzťahov, do ktorých vstupuje poviedka *Carcassonne* Lorda Dunsanyho, a určiť, nakoľko vplyvajú na náš preklad tejto poviedky, ktorý tiež nájdete v tomto zborníku.

V prvej časti uvedieme základné informácie o autorovi poviedky a o samotnej poviedke. V druhej časti sa zblízka pozrieme na obsah prekladanej poviedky a na niekoľko ďalších textov v snahe nájsť medzi nimi spojitosti, a tak určiť rôzne vplyvy na *Carcassonne*. Autorovu motiváciu, bohužiaľ, nie je možné určiť presne, pretože sa nezachovali metatexty, ktoré by nám túto informáciu prezradili. V tretej časti sa naopak pokúsime nájsť podobnosti medzi tvorbou Lorda Dunsanyho a neskoršími autormi v žánroch fantasy a „weird fiction“, a tak poukázať na rozsiahly vplyv Lorda Dunsanyho na tieto žánre.

### 1 AUTOR A POVIEDKA

Lord Dunsany (1878 – 1957) je umelecký pseudonym, pod ktorým publikoval írsky spisovateľ Edward John Moreton Drax Plunkett, 18. barón Dunsany. Poviedka *Carcassonne* vyšla v roku 1910 v zbierke *A Dreamer's Tales* a zaraďuje sa medzi autorove diela zo žánru fantasy.

Camorak a Arleon, hlavní hrdinovia poviedky, v snahe poprieť Osud – Dunsany v rámci fantastiky niektoré koncepty, ako sú osud, čas, atď., deifikuje – prisahajú, že prídu do bájneho mesta Carcassonne, ale v putovaní zlyhajú. Preto podľa našej interpretácie Carcassonne symbolizuje nedosiahnuteľný cieľ.

## 2 TEXTY PREDCHÁDZAJÚCE CARCASSONNE

### 2.1 Mesto Carcassonne

Aj napriek tomu, že nejde o literárne dielo, nesmieme opomenúť existenciu mesta Carcassonne na juhu Francúzska. V jeho centre sa nachádza Cité de Carcassonne, zachovaná stredoveká pevnosť, ktorou je Carcassonne preslávené. Cité de Carcassonne nezodpovedá Dunsanyho opisu jeho verzie mesta: „...*a city of gleaming ramparts rising one over other, and marble terraces behind the ramparts, and fountains shimmering on the terraces*“ (Dunsany, 1910). Môžeme teda usúdiť, že Carcassonne svojmu fantazijnému náprotivku prepožičalo iba meno.

### 2.2 Mytológia

Vzhľadom na čas, miesto a autora poviedky *Carcassonne* musíme spomenúť britské legendy, respektíve legendárne miesta a mestá, ktoré mohli Lorda Dunsanyho ovplyvniť pri koncipovaní poviedky.

Patrí medzi ne napríklad Dinas Emrys. Podľa jednej artušovskej legendy chcel Vortigern na tomto kopci postaviť pevnosť, ale všetko, čo jeho muži cez deň postavili, v noci spadlo. Nakoniec mladý Merlin Vortigernovi prezradil, že pod kopcom sú uväznené dva draky – červený waleský a biely saský – a každú noc bojujú, a preto sa Vortigernove stavby rúcajú.

V prekladanej poviedke je jediným obyvateľom Carcassonne bosorka, ktorá môže privolať drakov. Podľa našej interpretácie môžu byť alúziou na Dinas Emrys.

*Carcassonne* zdieľa motívy aj s mytologickými mestami Lyonesse, Falias, Gorias, Findias a Muirias, ale ich vzťah nie je natoľko výrazný, aby priamo ovplyvnil náš preklad.

### 2.3 *An Inhabitant of Carcosa*

Za jednu z Dunsanyho inšpirácií pre *Carcassonne* považujeme krátku poviedku *An Inhabitant of Carcosa*, ktorú napísal Ambrose Bierce. Mesto Carcosa zostáva

v poviedke takmer neopísané. Dozvedáme sa o ňom len od rozprávača, zosnulého obyvateľa Carcosy, pričom ho opisuje iba ako starodávne a slávne mesto a s rozprávačom zisťujeme, že v čase poviedky Carcosa už dávno zanikla a rozprávač sa nachádza v jej ruinách.

Podobnosť medzi Carcosou a Carcassonne je na prvý pohľad síce mierna, ale obe mestá sú zrejme príbuznejšie, než sa zdá. Latinský názov francúzskeho Carcassonne je „Carcaso“, na základe čoho usudzujeme, že A. Bierce názov svojho dávno zničeného mesta pravdepodobne odvodil od mesta, ktoré prepožičalo názov i Dunsanyho poviedke.

*An Inhabitant of Carcosa* bola prvýkrát uverejnená v zbierke poviedok *Tales of Soldiers and Civilians* v roku 1891. *A Dreamer's Tales*, zbierka poviedok, v ktorej je uverejnená i poviedka *Carcassonne*, vyšla až v roku 1910. Bierceov vplyv na Dunsanyho teda nemôžeme na základe času vylúčiť. Napriek tomu medzi opismi Carcosy a Carcassonne nie je badateľný žiaden vzťah a príbuznosť ich názvov by z hľadiska prekladu nadobudla význam iba v prípade, že by sme v preklade zvažovali substitúciu pomenovania titulného mesta, čo vzhľadom na žánrové zaradenie textu nie je nutné.

## 2.4 *Haita the Shepherd*

*Haita the Shepherd* je ďalšia poviedka Ambrosea Biercea publikovaná v zbierke *Tales of Soldiers and Civilians*. Z diel, ktorými sme sa zaoberali, ako jediná neobsahuje žiadnu zmienku o mestách Carcosa alebo Carcassonne, ale na základe našej interpretácie a názorov kritikov oboch textov badáme s *Carcassonne* tematické paralely.

V poviedke sa Haitaovi trikrát zjaví nádherná záhadná deva a trikrát ho opusť. Haita ku koncu poviedky od pustovníka zistí, že devou je samo Šťastie. A. Bierce teda využíva rovnaký typ personifikácie ako Dunsany. Oba personifikujú abstraktné koncepty a pripisujú im malé, ale pre dej kriticky dôležité úlohy.

Haita sa na konci poviedky priznáva pustovníkovi: „*Each time I drove her away in one moment,*“ a pustovník odpovedá: „*...but for thine indiscretion thou mightst have had her for two,*“ (Bierce, 1981). V tomto krátkom úryvku si môžeme všimnúť, že A. Bierce využíva motív nedosiahnuteľného cieľa, ktorý je prominentný aj v Dunsanyho diele.

Zatiaľ čo motív nedosiahnuteľného cieľa náš preklad priamo neovplyvnil, Bierceova personifikácia Šťastia nás utvrdzuje v našom rozhodnutí v preklade *Carcassonne* ponechať deifikované koncepty v podobe proprií.

Pri tejto poviedke musíme spomenúť aj ďalšiu postavu – Hastur. V diele *Haita the Shepherd* hrá významnú úlohu, vystupuje ako božstvo, ktoré Haita uctieva.

Hastur v poviedke *Carcassonne* síce nevystupuje a teda medzi nimi nie je priame prepojenie, ale jeho význam v intertextuálnom kontexte, ktorý vysvetlíme neskôr, nemožno podceňiť.

## 2.5 Kráľ v žltom

Carcosa sa vracia v zbierke poviedok *Kráľ v žltom*, ktorú napísal Robert W. Chambers. Prvýkrát bola publikovaná v roku 1895. Toto dielo, respektíve jeho časť, s už spomínanými poviedkami A. Biercea prepájajú dva prvky – Carcosa a Hastur. Pravda, Carcosa sa v podaní R. W. Chambersa mení. Zo starodávneho a slávneho mesta kedysi plného ľudí, ktorého ruiny sa nachádzajú v akejsi pustatine, sa stáva mátožné mesto, nad ktorým „visia“ čierne hviezdy a dve slnká.

Zmene sa u R. W. Chambersa nevyhol ani Hastur. V poviedke *Haita the Shepherd* A. Bierce opisuje Hastura ako boha, u R. W. Chambersa nesie titul Kráľ v žltom a ak aj nemá status boha, prinajmenšom je zdanlivo nesmrteľnou, záhadnou a mocnou bytosťou.

Carcassonne v podaní Lorda Dunsanyho a Carcosa v podaní R. W. Chambersa majú na prvý pohľad spoločné relatívne málo – podobne ako v prípade Bierceovej Carcosy – jedinou výraznejšou súvislosťou je názov mesta.

## 2.6 Mytológie Hastura a Carcosy

Doposiaľ sme sa venovali trom dielam a trikrát sme prišli k záveru, že po obsahovej stránke nemajú s *Carcassonne* priveľa spoločného. Napriek tomu považujeme za dôležité venovať sa ich vzťahu s *Carcassonne*, lebo či už to A. Bierce, R. W. Chambers a Lord Dunsany zamýšľali, neskorší autori ovplyvnení všetkými tromi autormi, vrátane H. P. Lovecrafta, ich diela, respektíve prvky ich diel, prepojili a vytvorili tzv. mytológiu Hastura a tzv. mytológiu Carcosy (každá kladie dôraz na iný prvok – na Hastura alebo Carcosu), pričom tieto mytológie existujú súbežne a v prienikoch s mýtom Cthulhu predstavujúcim jeden z najproduktívnejších fenoménov v súčasnej anglofónnej populárnej kultúre.

## 2.7 Báseň *Carcassonne*

Na záver predkladáme báseň *Carcassonne*, ktorú napísal francúzsky autor Gustave Nadaud. Od doposiaľ spomínaných diel sa odlišuje tým, že Nadaud nevyužíva žiadne fantastické prvky.

Z intertextuálneho hľadiska sú pre nás zaujímavé predovšetkým záverečné dva verše každej strofy, pričom sú to jediné verše v básni, ktoré spomínajú Carcassonne priamo. Pracovať budeme s anglickým prekladom od M. E. W. Sherwoodovej:

*I thought to see fair Carcassonne,— / That lovely city,—Carcassonne! / [...] / I could not go to Carcassonne, / I never went to Carcassonne. / [...] / Alas! I know not Carcassonne,— / Alas! I saw not Carcassonne! / [...] / I then could go to Carcassonne, / I still could go to Carcassonne! / [...] / But I have not seen Carcassonne, / But I have not seen Carcassonne.” / [...] / He never saw gay Carcassonne. / Who has not known a Carcassonne?*

Pre úplnosť uvedme ešte citát z úvodu poviedky *Carcassonne* od Lorda Dunsanyho: „*But he, he never came to Carcassonne*“ (Dunsany, 1910). S. T. Joshi (Dunsany – Joshi, 2004) tvrdí, že Lord Dunsany cituje verš z práve tohto prekladu Nadaudovej básne, avšak je zrejme, že taký verš sa v ňom nenachádza. Dunsanyho verš by ani nebol vhodný do slabičnej schémy básne. Sherwoodová totiž využíva prevažne osemslabičné verše v kombinácii so šesťslabičnými a jedným deväťslabičným, zatiaľ čo Dunsanyho citát má desať slabík. To ale neznamená, že S. T. Joshi nebol na správnej stope. Či už Lord Dunsany citoval upravený verš z tohto prekladu alebo citoval celkom iný preklad, nielen tematická podobnosť medzi nimi sa nedá zaprieť. Už sme spomenuli, že Carcassonne Lorda Dunsanyho predstavuje nedosiahnuteľný cieľ. Lyrický subjekt v Nadaudovej básni rozjíma o Carcassonne, nádherách mesta a o tom, ako by ho chcel navštíviť, ale nikdy sa mu to nepodarilo. Aj tento motív pripomína Dunsanyho. Podobnosť motívov je ešte väčšmi zdôraznená posledným veršom básne: „*Who has not known a Carcassonne?*“ Tu Nadaud rovnako ako Lord Dunsany obracia Carcassonne na metaforu, symbol zastupujúci nedosiahnuteľný cieľ.

### 3 VPLYV CARCASSONNE A LORDA DUNSANYHO

Predtým, ako bol J. R. R. Tolkien, bol Lord Dunsany. To je jeden zo spôsobov, ako charakterizovať vplyv tvorby Lorda Dunsanyho predovšetkým na žáner fantasy. J. R. R. Tolkien sa v súčasnosti považuje za najvplyvnejšieho autora fantasy, a to naprieč všetkými médiami. Ak sa podrobne pozrieme na ľubovoľnú súčasnú knihu z tohto žánru, počítačová hra, film či televízny seriál, s najväčšou pravdepodobnosťou zistíme, že tak či onak vychádza buď z Tolkienovej tvorby alebo z tvorby pôvodných autorov „*sword and sorcery*“ (napr. Robert E. Howard, Henry Kuttner, Fritz Leiber atď.). Tolkienov vplyv môžeme ilustrovať na anglickej lexéme „*elf*“. Pred J. R. R. Tolkienom označovalo primárne škriatkov z ľudovej slovesnosti, avšak dnes toto slovo u čitateľa vyvoláva obraz elfa v Tolkienovej interpretácii, teda vznešenú humanoidnú bytosť so špicatými ušami.

V prvej polovici dvadsiateho storočia mal takýto vplyv Lord Dunsany. Preto Ursula K. Le Guin vo svojej eseji *From Elfland to Poughkeepsie* napísala: „Najviac imitovaný a najviac neimitovateľný spisovateľ fantasy je asi Lord Dunsany“ (Le Guin, 1973, s. 149, vlastný preklad). Ďalej varuje, že: „Dunsany je skutočne Prvý Príšerný Osud, ktorý Očakáva Neopatrných Začiatočníkov vo Fantasy“ (ibid.). Napriek tomu Lord Dunsany ovplyvnil množstvo autorov, ktorí sa jeho tvorbou inšpirovali, alebo z nej dokonca prebrali niektoré prvky. Azda najlepším a zároveň dobre zdokumentovaným príkladom tohto prístupu je H. P. Lovecraft (porov. napr. Joshi, 1999), na ktorého sa pozrieme neskôr.

Spomedzi veľkého množstva autorov, ktorých Lord Dunsany inšpiroval a ovplyvnil, stojí za zmienku napríklad anglický autor Neil Gaiman, ktorý povedal: „Nesmierne veľa dlžím Hope Mirrleesovej, Lordovi Dunsanymu, Jamesovi Branchovi Cabellovi a C. S. Lewisovi, nech už sú teraz kdekoľvek, za to, že mi ukázali, že rozprávky sú aj pre dospelých“ (Wagner, 2008, s. 326, vlastný preklad). Dunsanyho tvorbu s obľubou čítal i Arthur C. Clarke, ktorý si s Dunsanym písal v rokoch 1944-1956. Ich korešpondencia je zachovaná a publikovaná v knihe *Arthur C. Clarke & Lord Dunsany: A Correspondence*. A. C. Clarke napísal aj esej, ktorá vyšla v zbierke *The Collected Jorkens* pod názvom *Dunsany, Lord of Fantasy* a slúži ako jej úvod.

### 3.1 J. R. R. Tolkien

Keď sme na začiatku kapitoly napísali, že pred J. R. R. Tolkienom bol Lord Dunsany, nechceli sme iba ilustrovať vplyv oboch autorov na fantasy literatúru. Chceli sme tým aj naznačiť, že Lord Dunsany priamo predchádza J. R. R. Tolkienovi, ktorého ovplyvnil. Podobnosti si môžeme všimnúť predovšetkým v štýle oboch autorov, napríklad vo využívaní archaizmov a knižných slov.

Okrem toho obaja veľmi podobne pristupujú k „*world building*“, teda budovaní sveta (porov. napr. Joshi, 2013). Keď čítame Lorda Dunsanyho, fantazijný svet od obyčajného, všedného neodlišujú postavy ako Camorak alebo Arleon, ale obyčajné obrazy, do ktorých Lord Dunsany vdýchol svoju „mágiu“. Vtiahne nás mesto Carcassonne: „*a city of gleaming ramparts rising one over other, and marble terraces behind the ramparts, and fountains shimmering on the terraces,*“ (Dunsany 1910) a temné lesy, kde: „*the tree-trunks stood like those great columns in an Egyptian hall whence God in an older mood received the praise of men,*“ (ibid.). Rovnako ako Lord Dunsany, J. R. R. Tolkien dokáže jazykom premeniť obyčajné na neobyčajné, nádherné alebo desivé a pripomenúť nám detskú fascináciu aj tými najjednoduchšími vecami: „*For the fashion of Minas Tirith was such that it was built on seven levels, each delved into the hill, and about each was set a wall,*

*and in each was a gate. But the gates were not set in a line: the Great Gate in the City wall was at the east point of the circuit, but the next faced half south, and the third half north, and so to and fro upwards; so the paved way that climbed toward the citadel turned this way and that and then that across the face of the hill,*“ (Tolkien, 1995, s. 751) a: *„There under the gloom of black trees ... they found a hollow place opening at the mountain's root, and right in their path stood a single mighty stone like a finger of doom.“* (ibid., s. 786)

A nakoniec, aj J. R. R. Tolkien potvrdzuje Dunsanyho vplyv: *„Keby som mal ,boo-hoo'<sup>1</sup> prideliť význam, tak by som v tomto prípade nebol ovplyvnený slovami, ktoré obsahujú ,bu' v mnohých európskych jazykoch, ale poviedkou Lorda Dunsanyho [...] o dvoch modlách uschovaných v jednom chráme: Chu-Bu a Sheemish“* (In: Anderson, 2003, s. 293, vlastný preklad).

V rámci nášho prekladu poviedky *Carcassonne* sa ukázalo, že vzťah medzi Lordom Dunsanyom a J. R. R. Tolkienom v súčasnosti nie je jednostranný a J. R. R. Tolkien ovplyvnil dve naše prekladateľské riešenia.

V prvom prípade sa v našom preklade prejavil medzičasový faktor medzi vznikom východiskového a cieľového textu. V nasledujúcej vete sa stretáme s lexémami „*elf*“ a „*elfin*“: *„To Carcassonne the elf-kings with their fairies had first retreated from men, and had built it on an evening late in May by blowing their elfin horns“* (Dunsany, 1910). Ako sme už spomenuli, lexéma „*elf*“ vďaka J. R. R. Tolkienovi v súčasnej populárnej kultúre nadobudla nový význam. Aby sme sa v prekladanom texte vyhli neželanej konotácii s elfami z tvorby J. R. R. Tolkiena, rozhodli sme sa slovné spojenie „*elf-kings with their fairies*“ zlúčiť do jedného slova – „škriatkovia“. Zároveň sme ale nechceli úplne eliminovať lexému „*fairies*“, a preto sme „*elfin horns*“ substituovali slovným spojením „vílích rohov“.

V prekladanom texte sa krajina, ktorá obklopuje kráľov zámok nazýva „*Weald*“. Podobne ako *Carcassonne*, aj *Weald* je skutočná oblasť a rozprestiera sa na juhu Anglicka,. V preklade sme sa lexému „*Weald*“ rozhodli naturalizovať, respektíve substituovať lexémou „Kraj“, lebo nič nenasvedčuje tomu, že by poviedka bola zasadená v reálnom svete, a preto sme nepovažovali za nutné zachovať pôvodný názov. Pri výbere tejto lexémy sme zohľadnili predpokladaného čitateľa cieľového textu. Ten sa podľa nás zaujíma o žáner fantasy. Cieľom nášho riešenia je u takéhoto čitateľa vyvolať asociáciu s „Grófstvom“ z prekladu Pána Prsteňov od Otakara Kořínka, nakoľko Tolkienov opis „Grófstva“ pripomína skutočný *Weald* a nie je v rozpore s Dunsanyho opisom v prekladanej poviedke.

### 3.2 H. P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft patrí k najvýznamnejším autorom „weird fiction“ a sám priznáva vplyv Lorda Dunsanyho svojim slávnym výrokom: „Sú moje ‚Poeove‘ diela a moje ‚Dunsanyho‘ diela—ale beda—kde sú moje Lovecraftove diela?“ (cit. v. Joshi, 2001, s. 108, vlastný preklad).

V roku 1919 prečítal svoju prvú Dunsanyho knihu – *A Dreamer's Tales* – a ešte v tom roku sa zúčastnil Dunsanyho prednášky v Bostone. H. P. Lovecraft Dunsanyho tvorbu obdivoval, predovšetkým pre jeho štýl a zdanlivú nesúvislosť, odtrhnutosť jeho poviedok od reálneho sveta. S entuziazmom prečítal väčšinu dovedy vydaných kníh Lorda Dunsanyho a do konca života čítal jeho knihy, ako vychádzali.

H. P. Lovecraft v rokoch 1919-1921 pod vplyvom Lorda Dunsanyho napísal sedem alebo osem poviedok, ktoré S. T. Joshi (1999) nazýva „*Dunsanian' tales*“. V nich si požičiava rôzne prvky Dunsanyho poviedok, či už zasadenie, napríklad poviedku *The Tree* zasadil do starovekého Grécka, pravdepodobne podľa vzoru Dunsanyho drámy *The Queen's Enemies*, alebo povrchovú štruktúru príbehu, ako v poviedke *The White Ship*. Tá je na povrchu očividne odvodená od Dunsanyho poviedky *Idle Days on the Yann*, ale pod povrchom sa skrýva alegória s filozofickým odkazom, čím sa od svojej inšpirácie odlišuje. Lord Dunsany písal alegoricky len zriedkavo. H. P. Lovecraft sa teda výrazne inšpiroval Dunsanyho tvorbou, ale zachoval si svoju originalitu.

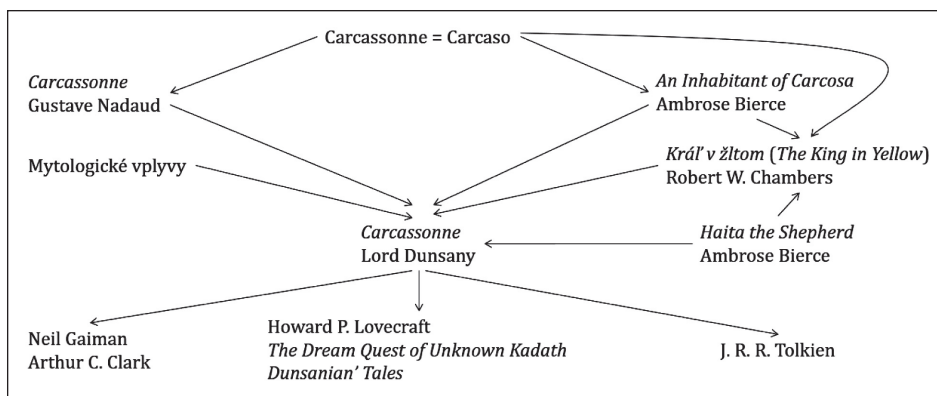
Dunsanyho vplyv, konkrétne jeho poviedky *Carcassonne*, je badateľný aj mimo „*Dunsanian' tales*“. Mesto Carcassonne sa, podľa nás, spolu s Carcosou v podaní Chambersa podieľalo na koncipovaní mesta Kadath, ktoré sa vyskytuje v Lovecraftovej novele *The Dream-Quest of Unknown Kadath* a viacerých poviedkach. Carcassonne a Kadath zdieľajú niekoľko charakteristík. Azda najvýraznejšou je neznáme miesto deja. Kadath je v Lovecraftovej tvorbe údajne sídlo bohov. Keď tam však dorazí Randolph Carter, protagonista *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, v meste nachádza len jediného obyvateľa – Nyarlathotepa – postavu, ktorá sa svojou nadprirodzenosťou ponáša na bosorku žijúcu v Carcassonne. Ak *Carcassonne* skutočne ovplyvnila Kadath, tak sa podieľa na vytvorení archetypu magického mesta a nepriamo ovplyvnila aj tvorbu neskorších autorov fantasy (napríklad G. R. R. Martina, C. L. Mooreovej, B. Lumleyho, R. Jordana, atď.).

Napriek rozsiahlemu vplyvu Lorda Dunsanyho na H. P. Lovecrafta musíme konštatovať, že Lovecraftova tvorba nemala nijaký vplyv na náš preklad poviedky *Carcassonne*, minimálne z časti preto, že žiadna z relevantných Lovecraftových poviedok nie je preložená do slovenčiny.



## ZÁVER

System intertextuálnych vzťahov, do ktorých vstupuje poviedka Lorda Dunsanyho *Carcassonne* môžeme zhrnúť pomocou schémy:



V prvých dvoch častiach sme preskúmali obsah prekladanej poviedky a niekoľkých ďalších textov a identifikovali sme spojitosti medzi nimi. Následne sme zhodnotili, do akej miery vplývali na náš preklad a dospeli sme k záveru, že vzhľadom na žánrové zaradenie textu, predpokladaného príjemcu a povahu intertextuálnych prvkov je ich vplyv minimálny. Navyše sme nemali možnosť v procese prekladu zachovať intertextuálne vzťahy v rámci systému slovenskej prekladovej literatúry, lebo s výnimkou *Kráľa v žltom*, diela, ktoré zrejme Lorda Dunsanyho inšpirovali, nie sú preložené do slovenčiny.

V tretej časti sme zhrnuli vplyv Lorda Dunsanyho a jeho poviedky *Carcassonne* na žánrovú fantastiku, pričom sme sa sústredili predovšetkým na dvoch autorov – J. R. R. Tolkiena a H. P. Lovecrafta. Poukázali sme na to, ako sa rozsiahly vplyv tvorby J. R. R. Tolkiena prejavil na našich prekladateľských riešeniach, napriek tomu, že nami prekladaná poviedka je staršia. Na druhej strane, Lovecraftova tvorba síce nijak neovplyvnila náš preklad, ale všimli sme si, že je výrazne ovplyvnená Lordom Dunsanom.

## POZNÁMKY

<sup>1</sup> Tolkien ilustruje individuálnosť v prideloňaní významov náhodným artikulovaným zvukom v rámci tvorby umelého jazyka.

## LITERATÚRA

- ANDERSON, D. A. 2003. *Tales Before Tolkien: The Roots of Modern Fantasy*. New York: Del Rey. 293 s. ISBN 9780345458544.
- DUNSANY, LORD – JOSHI, S. T. 2004. *In the Land of Time: And Other Fantasy Tales*. London: Penguin Books. 340-342 s. ISBN 978-1-4406-5026-0.
- JOSHI, S. T. 1999. *A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*. Gillete, New Jersey: Wildside Press. 70-84 s. ISBN 1-880448-61-0.
- JOSHI, S. T. – 2001. *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in His Time*. Liverpool: Liverpool University Press. 108 s. ISBN 0-85323-936-3.
- JOSHI, S. T. 2013. *Critical Essays on Lord Dunsany*. Plymouth: Scarecrow Press. 234 s. ISBN 978-0-8108-9235-4.
- LE GUIN, U. 1973. *From Elfland to Poughkeepsie*. In: *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Westport, Connecticut: Praeger, 2004, 149 s. ISBN 0-275-98053-7.
- LOVECRAFT, H. P. 2008. *The Complete Fiction*. New York: Barnes & Noble. 1098 p. ISBN 978-1-4351-2296-3.
- PRICE, R. M. a i. 2006. *The Hastur Cycle*. 2. ed. USA: Chaosium Publication. ISBN 0-56882-192-1.
- TOLKIEN, J. R. R. 1995. *The Lord of the Rings*. London: HarperCollins. ISBN-13 978-0-261-10325-2.
- WAGNER, H. – Golden, C. – Bissette, S. R. 2008. *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*. New York: St. Martin's Press. 326 s. ISBN 978-0-312-37372-6.

## INTERNETOVÉ ZDROJE

- BIERCE, A. 1891. *An Inhabitant of Carcosa*. [online]. Dostupné na: <<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/InhaCarc.shtmlhttp://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/InhaCarc.shtml>>.
- BIERCE, A. 1891. *Haita The Shepherd*. [online]. Dostupné na: <<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/HaitShep.shtmlhttp://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/HaitShep.shtml>>.
- DUNSANY, LORD. 1910. *Carcassonne*. In *A Dreamer's Tales*. [online]. 2005. Dostupné na: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/8129>>.
- GILES, J. A. 1841. *History Of The Britons (Historia Brittonum)*. [online]. London: J. Bohn. Dostupné na: <<http://avalon.law.yale.edu/medieval/nenius.asp>>.
- CHAMBERS, R. W. 1895. *The King in Yellow*. [online]. 2005. Dostupné na: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/8492http://www.gutenberg.org/ebooks/8492>>.
- NADAUD, G. *Carcassonne*. [online]. In *Harris BroadSides*. [cit. 2017-4-2] Dostupné na: <<https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:282726/>>.

## RESUMÉ

The paper focuses on the system of intertextuality, in the centre of which there is the short story “Carcassonne” by Lord Dunsany. The aim of the paper is to find out whether and in what ways this system of intertextuality influences our translation of the short story “Carcassonne” into Slovak. The paper is divided into three main parts. The first part contains basic information about Lord Dunsany and the short story “Carcassonne”. The second part offers detailed analysis of influence of several authors and their works on the short story “Carcassonne” and its translation, as well as relationships between these texts. The third part explores Lord Dunsany’s influence on later fantasy authors, mainly on J. R. R. Tolkien and H. P. Lovecraft.

◆◆◆

Bc. Matej Martinkovič  
Hlavná 46  
951 76 Tesárske Mlyňany  
m.martinkovic@outlook.com