

Urška Turk

Sodobna priredba veseloigre *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*

I UVOD

V sklopu projekta *Liber.ac* je deset študentk sodelovalo pri pripravi prevoda veseloigre Antona Tomaža Linharta *Ta veseli dan ali Matiček se ženi* v francoščino. Ker je slovenska igra pravzaprav priredba in že prevedena v slovenščino (Igor Lampret), smo se odločile, da jo bomo prenesle v sodobni čas. V tem prispevku predstavimo, kako smo se lotile priredbe in izpostavimo nekaj zanimivih primerov. Izpostavimo tudi nekaj kulturnospecifičnih elementov ter predstavimo, kako smo jih prevedle, in utemeljimo prevajalske rešitve.

2 O IGRI

Veseloigra *Ta veseli dan ali Matiček se ženi* (1790) skupaj z veseloigro *Županova Micka* (1789) prestavlja začetek slovenske komedije. Njen avtor, Anton Tomaž Linhart, je idejo zanjo dobil pri francoskem dramatik Pierru de Beaumarchaisu, ki je bil njegov sodobnik. Slovenska igra je tako priredba francoske komedije *La folle journée ou le mariage de Figaro*, ki je meščanska komedija z elementi družbene kritike. Linhart je dogajanje prenesel na Slovensko v 18. stoletju in igro prilagodil slovenskim družbenim razmeram v tistem obdobju. Prav zaradi družbene kritike je bila igra žrtev močne cenzure, ki je prepovedala njeno uprizoritev. Tako je prvič prišla na odrske deske šele v času »pomladi narodov« in marčne revolucije, leta 1848 v Novem mestu.

V igri srečamo barona in njegovo gospo, ki sta predstavnika višjega sloja, ter zaposlene v njuni graščini, med njimi tudi glavna lika, Matička in Nežko, ki so

predstavniki nižjega sloja. Dogajanje je postavljeno v grad nekje na Gorenjskem, od koder prihaja Linhart, zato tudi liki govorijo v tem narečju.

3 ADAPTACIJA IGRE

Pred prevajanjem smo se morale odločiti, kam bomo postavile dogajanje v prevodu. Po pogovoru z mentorico smo se odločile, da se bo naša priredba dogajala nekje na Slovenskem v 21. stoletju. To je pomenilo, da smo morale spremeniti dogajalni prostor v igri in družbeni položaj likov. Prav tako je bila pomembna tudi odločitev o uporabi primerne jezikovne različice francoščine. V tem poglavju predstavimo, kako smo rešile te prevajalske težave.

3.1 DOGAJALNI ČAS IN PROSTOR

Linhartova veseloigra se dogaja v 18. stoletju, toda kot že omenjeno, smo se odločile, da jo prestavimo v sodobni čas, kar je pomenilo kar velik prevajalski izziv. Igra se tako ne more več odvijati na gradu, saj v današnjem času v Sloveniji ni več graščakov. Da bi ostale čim bolj zveste slovenskemu izvirniku, smo se odločile dogajanje postaviti v veliko vilo nekam v Sloveniji. V francoskem prevodu je to *la villa* (Larousse). Pri iskanju prevodne ustreznice smo se spraševale, kako ustrezno prenesti *graščino* iz 18. stoletja v sodobno besedilo. Najprej smo razmišljale o posestvu (*le domaine*), ki je sicer značilno za Francijo, vendar teh v Sloveniji ni veliko. Vila se nam je zdela pomensko dovolj blizu, saj se v priredbi spremeni tudi položaj likov. Baron postane premožni gospod, tako da je vila primerno domovanje zanj.

3.2 DRUŽBENI POLOŽAJ LIKOV

Veseloigra *Ta veseli dan* je tudi družbenokritična, saj je v duhu razsvetljenstva nižji sloj pametnejši in predvsem bolj premeten od višjega. V 18. stoletju so po vsej Evropi še veljali fevdalni odnosi in tudi na Slovenskem je živelo plemstvo. V igri kot predstavnik višjega sloja nastopa baron, ki sicer pripada nižjemu plemstvu, kar je bila na Slovenskem družbena realnost tistega časa, saj tu ni živelo veliko visokega plemstva.

Ker smo igro postavile v 21. stoletje, se je družbeni položaj likov spremenil. Danes v Sloveniji nimamo več plemstva, zato je glavni lik izgubil svoj modrokrvni položaj. Pri pripravljanju priredbe smo razmišljale, kako ustvariti lik, ki bi bil kar najbolj podoben baronu. Odločile smo se, da glavni negativni lik komedije postane bogataš z lastno vilo in zaposlenimi hišnimi pomočniki in pomočnicami. Tako si lahko privošči vilo in vzvišen, celo lastniški odnos do svojih zaposlenih, kar se

kaže v igri. Njegov naziv pa smo obdržale v imenu: *Baron Trompé*, prevod katerega je predstavljal dodaten izziv, o katerem bomo govorili v nadaljevanju.

V slovenskem izvorniku služabniki barona naslavljajo kot *vaša gnada*, kar je sicer izraz spoštovanja, vendar nanj lahko gledamo tudi kot nekakšen avtomatizem, torej nekaj nezaznamovanega v jeziku, saj ga liki ne uporabljajo vedno v posmehljivem tonu, ampak kot pozdrav in izraz plemiškega stanu. To nezaznamovanost smo želele ohraniti tudi v prevodu, in tako smo to besedno zvezo prevedle kot *Monsieur* ali *Madame*, če je bilo govora o gospe. Najprej smo želele uporabiti izraz *votre grâce*, vendar smo po posvetu z mentorico ugotovile, da bi v prevodu to lahko izpadlo posmehljivo, zato smo obdržale standardno naslavljanje *Madame* ali *Monsieur*. Kot zanimivost naj omenimo, da je tudi Beaumarchais v svoji komediji za naslavljanje uporabljal izraza *Madame* in *Monsieur*. Iz tega lahko sklepamo, da je bil izraz *vaša gnada* Linhartov dodatek pri priredbi, morda zato, da bi še bolj izrazito poudaril razlike med družbenima slojema ali morda preprosto zato, ker je bil to standardni izraz za naslavljanje nekoga, ki je po stanu višje od govorečega.

4 IZBIRA JEZIKOVNE RAZLIČICE FRANCOŠČINE IN REGISTRA

Slovenski izvornik je napisan v gorenjskem narečju, ki je bilo domače avtorju. Predvidevamo, da bi liki govorili kakšno drugo narečje, če bi avtor prihajal iz drugega dela Slovenije. Izbira jezikovne različice francoščine za prevod je bila poseben izziv.

Iz popolnoma pragmatičnega vidika se je zdela standardna francoščina najboljša izbira, saj smo prevajale v tuj jezik, v katerem se najbolje in najlažje izražamo v standardni različici. Vendar smo imele nekaj pomislekov, saj je izvornik napisan v zelo očitnem dialektu. Zdelo se je, da bi z uporabo standardne francoščine to značilnost besedila izgubile.

To dilemo smo zopet rešile s pomočjo mentorice. Med iskanjem primerne dialekta smo ugotovile, da je to preprosto brezpredmetno, saj gledalci morda ne bodo razumeli igralcev. Tako smo se odločile za uporabo sodobne standardne francoščine.

4.1 JEZIKOVNA RAZLIČICA IN BESEDNE IGRE

Izbira jezikovne različice je povezana tudi s prevajanjem besednih iger. Namen besednih iger je, da sprožijo smeh in da gledalci v njih prepoznajo komične lastnosti likov. Prevod ni ustrezen, če pri ciljni publikli ne doseže enakega učinka kot izvornik, v primeru komedije oziroma veseloigre je to smeh. Ker je v izvorniku veliko besednih iger, je bil to še razlog več za uporabo standardne francoščine, in ne narečja.

Kot zanimiv primer besedne igre izpostavljam ime barona: *Naletel*. Za tiste, ki gorenjskega narečja ne poznajo, ime nima nobenega pomena. Ker prevajalke prihajamo iz različnih delov Slovenije in ne poznamo gorenjskega narečja, pomena imena nismo poznale, pri tem pa nam niso bili v pomoč niti portal *Fran* niti drugi spletni viri, saj niso vsebovali ustreznega pomena. Dodatno težavo pri imenu barona je predstavljalo dejstvo, da njegovo ime v eni od replik tvori besedno igro:

MATIČEK: »Ha, ha, ha! Ta se je naletel.«

MATHIS: »Ha, ha, ha ! On l'a vraiment trompé.«

To je Matičkova replika ob koncu prvega dejanja in se nanaša na pretkano spletko, v katero se je ujel baron. Šele tukaj smo ugotovile pravi pomen baronovega imena; nakazuje, da je baron oseba, ki jo je možno zlahka prenesti naokoli in ni ravno inteligenčen, kar je v skladu z družbeno kritiko in razsvetljskim duhom besedila. Odločile smo se, da besedno igro obdržimo, zato smo morale ime prevesti tako, da nam je omogočalo ponovitev v Matičkovi repliki. Ker je ime tudi nekaterim slovenskim gledalcem nerazumljivo, smo najprej razmišljale o uporabi izraza iz bretonščine *bratellet*, ki pomenita *prevaran*, *zapeljan* (Bretonsko-francoski slovar), vendar se pojavita dve težavi. Prvič, gledalci, ki ne govorijo bretonščine, izraza ne bi razumeli, in drugič, besede *bratellet* ni možno uporabiti za sestavo besedne igre v nadaljevanju, saj bi potrebovali pretekli deležnik. Kljub temu da slovenski gledalci ne razumejo imena barona, ga lahko povežejo z Matičkovo repliko, kjer se zopet pojavi beseda *naletel* in njen pomen lahko razberejo iz sobesedila. Ime barona smo tako prevedle kot *Trompé*, kar v standardni francoščini pomeni *prevaran* (Larousse); za prevod smo uporabile pretekli deležnik, ki ga lahko uporabimo tudi v repliki in tako ustvarimo besedno igro.

4.2 IZBIRA REGISTRA

V izvorniku je uporabljenih več registrov, saj ti kažejo družbeni položaj posameznega lika. Tudi v prevodu liki uporabljajo različne registre, saj smo želele ohraniti to lastnost izvornika. Predstavniki višjega sloja in izobraženi tako uporabljajo standardni jezik, medtem ko nižji sloji, tj. zaposleni, govorijo bolj pogovorno.

5 OSTALI ELEMENTI IN PRIREDBE

5.1 KULTURNA SPECIFIKA

V tem poglavju izpostavljam nekatere kulturnospecifične elemente besedila, ki jih je bilo treba prilagoditi.

a) AVSTRIJSKA KRONA

V izvirniku je omenjena tudi denarna valuta, in sicer *krona*, ki smo jo morale prenesti v današnji čas. Ker se priredba odvija v 21. stoletju, smo se odločile, da *krono* prevedemo kar kot *euro* (*l'euro* v francoščini). Tu smo imele srečo, saj je zaradi skupne evropske valute v priredbi ni bilo treba lokalizirati v francoske franke.

Izpostaviti želimo tudi zanimivost, da je v izvirniku kot valuta uporabljena *krona*, ki pa so jo uvedli šele leta 1892, kar je več kot stoletje od nastanka igre. Med letoma 1774 in 1892 so v Slovenskih deželah kot valuto uporabljali goldinarje in krajcarje, valuta je bila enotna za celotno Habsburško monarhijo in kasneje Avstro-Ogrsko. Kot podlago za naš prevod smo vzele besedilo na strani *Wikivir* in v elektronski knjigi založbe *Omnibus*, kjer je vsebovana beseda *krona*. Možno je, da je pri prepisih besedila igre v 200 letih prišlo do napak in se je zato v tem besedilu uveljavila avstrijska krona. Ta razlika v valuti ni vplivala na naš prevod, saj bi tudi goldinarje ali krajcarje prevedle kot evre.

ZMEŠNJAVA: Tě nisi pozabil. Al morebiti se boš vsaj tistih dvesto kron spomnil, katere ti je posodila.

GUZMAN: Je doute que tu l'aies oubliée, celle-là. En tout cas, tu te souviendras sûrement des 200 euros qu'elle t'a prêtés.

b) DIE HOCHZEIT DES FIGARO

V osmem prizoru prvega dejanja se pojavi nemško ime predstave *Die Hochzeit des Figaro*, kar v slovenskem prevodu pomeni *Figarova svatba*. To je hkrati tudi Mozartova opera, ki je nastala na podlagi Beaumarchaiseve komedije, vendar je libretist iz besedila črtal vse, kar bi lahko motilo zelo strogo dunajsko cenzuro. Tu je vidna referenca na Beaumarchaisevo igro, vendar je naslov zapisan v nemščini. To za takratni čas ni nič nenavadnega, saj so v Slovenskem stanovskem gledališču v Ljubljani, kjer je Matiček verjetno videl to igro, uprizarjali le igro v nemščini in občasno v italijanščini. Prav Linhartova igra *Županova Micka*, ki je priredba nemške igre *Die Feldmühle*, je bila prva igra, ki so jo v Stanovskem gledališču uprizorili v slovenščini. Linhart je v svojem delu namenoma uporabil nemško ime predstave, pri prevajanju v francoščino pa smo se odločale, ali naj nemščino ohranimo ali ne. Kot že omenjeno, nemščina v izvirniku ne deluje nenavadno in spada v čas in družbeni okvir nastanka veseloigre, v našem prevodu in priredbi pa bi bila uporaba nemščine nenavadna, saj danes gledališke igre uprizarjamo v slovenščini. Razmišljale smo tudi, da bi uporabile slovensko ime igre, *Figarova svatba*, vendar smo se po pogovoru z mentorico odločile, da naslov igre preprosto prevedemo v francoščino.

MATIČEK: Po nemški so ji rekli: Die Hochzeit des Figaro.

MATHIS: Ils l'ont appelé: Le mariage de Figaro.

5.2 VREDNOTE

Med prevajanjem in priredbo igre smo se srečale tudi z vprašanjem, ali naj 21. stoletju priredimo vse vrednote in družbeno sprejete standarde v igri.

Tu govorimo predvsem o dojemanju idealnega ženskega telesa. V tretjem prizoru prvega dejanja se Matiček in Zmešnjava pogovarjata o tem, kako izgleda Marija Smrekarica. Med pogovorom Matiček vpraša, ali je *mesnata*, kar ni izrečeno v negativnem smislu. Danes so standardi lepote v zahodnem svetu drugačni, lahko bi rekli ravno nasprotni, saj so čislana vitka dekleta.

Ker smo igro postavile v 21. stoletje, smo se morale vprašati, ali naj temu priredimo tudi vrednote v igri. To bi pomenilo, da bi Marijo Smrekarico v prevodu prikazale kot osebo, ki ustreza današnjim standardom lepote in močno posegle v izvirnik. Kljub temu da smo ustvarile priredbo igre in posegle v izvirnik, si ga nismo želele spreminjati do te mere, da bi spremenile vsebino in pomen igre. Tako smo ohranile idejo, da gre za močnejšo, *mesnato* žensko. Pri prevajanju smo morale paziti na to, da izraza ne prevedemo v negativnem smislu.

Pri prevajanju smo si pomagale tudi s slikovnim gradivom na iskalniku *Google*, saj smo ugotovile, da slovensko-francoski slovar predlaga ustreznice, ki zvenijo vulgarno in so primernejše za uporabo v drugačnem kontekstu (npr. *charnue*). Izraz *mesnata* smo tako prevedle kot *bien faite*, ki se nam je zdel še najbolj nevtralen in primeren v danem kontekstu. Zaradi boljšega razumevanja smo se odločili prikazati celoten pogovor, ki je zaradi preglednosti najprej napisan v izvirniku in nato v francoskem prevodu.

a) Izvirnik

MATIČEK: Tako! Tista je pak druga. Al je lepa?

ZMEŠNJAVA: Se zájde.

MATIČEK: Mlada?

ZMEŠNJAVA: Pri narboljših letih, okoli štirideset.

MATIČEK: Mesnata?

ZMEŠNJAVA: Redí se dobro, ne bodi ji oponeseno.

MATIČEK: Velika, majbna?

ZMEŠNJAVA: Pokáj to vprašanje? – Dobro jo poznaš; nikar ne táji!

b) Prevod in priredba

MATHIS : Aha! On parle d'une autre femme. Elle est belle ?

GUZMAN : Bien sûr !

MATHIS: Jeune ?

GUZMAN : Dans la fleur de l'âge, environ quarante ans.

MATHIS: Bien faite ?

GUZMAN : Elle grossit bien, on ne peut pas le lui reprocher.

MATHIS: Grande, petite ?

GUZMAN : Pourquoi cette question ? – Tu la connais bien, ne le nies pas !

5.3 OSTALE SPREMEMBE V BESEDILU

Ker smo igro postavile v sedanji čas, smo morale prilagoditi tudi ostale, manjše elemente, ki se morda ne zdijo tako pomembni, vendar vplivajo na dožemanje besedila.

a) KOČIJA IN VPREŽENA KOBILA

Na koncu prvega dejanja baron ukaže Tončku, naj se vrne v Ljubljano, Matiček pa mu nato predstavi načrt, kako bodo barona prelisičili, da bo Tonček lahko ostal pri njih. V ta načrt je vključena tudi vprežena kobila oziroma kočija. Kočije in vprežene kobile v prevodu ni bilo mogoče obdržati, saj se več ne prevažamo s kočijami. Ker kočija nima nobenega vpliva na vsebino veseloigre, smo jo lahko nadomestile z drugim prevoznim sredstvom, saj bi bila vrnitev v Ljubljano s kočijo v 21. stoletju absurdno dejanje. Danes se najpogosteje prevažamo z avtomobili, kar je bil tudi najbolj smiseln prenos kočije v današnji čas. V repliki Matiček pove Tončku, da bo vpregel kobilu, on pa naj se pretvarja da se zavzeto pripravlja na pot. Prevod, ki bi na tem mestu sledil izvorniku, je zaradi priredbe postal nemogoč, zato smo se odločile, da repliko popolnoma spremenimo. Tako je Matiček Tončku pred vilo pustil pripravljen avtomobil.

MATIČEK: Ostal boš, nič ne maraj. Vzemí slovó od vseh; plašč na ramo obesi, svoje bukve, gvante, perilo in kar imaš, vkup spravi, da bodo vsi videli. Jaz bom pustil kobilu napreženo doli pred vrati stati. Ti si daj opraviti, nôsi, véži, popravljaljaj! Potem se gor usedi in dirjaljaj doli do boršta; tam kobilu na prvi hrast priveži in ti pak k nôgam skozi vrt nazaj pridi. Baron bo menil, da si že blizu Ljubljane. Al skriti se boš moral, dokler ga ne potolažimo.

MATHIS : Tu y resteras, ne t'inquiète pas. Dis adieu à tout le monde, prend ton manteau, range ostensiblement toutes tes affaires, tous tes livres, tes vêtements, tes sous-vêtements. Je laisserai la voiture devant la porte. Prends ton temps, apporte tes affaires, attache-les et range-les! Puis, monte dans la voiture et conduis très vite jusqu'à la forêt, laisse la voiture là-bas et retourne à pied. Le baron pensera que tu es déjà pres de Ljubljana. Mais tu devras te cacher tant qu'il ne sera pas console.

b) DOTA

V igri je omenjena tudi dota, premoženje, ki ga je v preteklosti v zakon prinesla žena (Fran). Koncept dajanja dote je sicer močno povezan s patriarhalno družbo,

saj naj ženske ne bi imele lastnine in so jih vzdrževali moški. Ob poroki je dota še povečala bogastvo moževe družine, zato ni bilo vseeno, kakšen je bil premoženjski status nevestine družine. Tradicija dajanja dote je poniknila z družbenimi spremembami in razvojem bolj enakopravnega položaja žensk v družbi. V igri je Nežka videna kot lastnina barona, ki ji je ob poroki z Matičkom dolžan izplačati doto.

Koncepta dote najprej nismo želele obdržati v prevodu in priredbi, vendar nismo uspele najti ustrezne zamenjave. Med diskusijo smo ugotovile, da koncept dote še vedno poznamo, kljub temu da je ne prakticiramo, zato gledalec ne bo imel težav z razumevanjem. Doto so tako kot povsod po Evropi poznali tudi v Franciji, zato smo poiskale francosko poimenovanje. Na spletu smo našle več ustreznih slovenski besedi *dota*: *le dot de mariage*, *le prix de la fiancée*, *la douraie* (ibid.); razlikujejo se po tem, kdo ob poroki plača komu. Razlage posameznega koncepta so pokazale, da je najbolj ustrezen prevod *le dot* (ibid.). Moderna ustreznica doti bi bila lahko tudi poročna darila, vendar ne ustrezajo v vsakem kontekstu, saj gostje zakoncema niso zavezani prinesiti daril, medtem ko je bilo plačilo dote obvezno.

NEŽKA: »*Ali si kdaj mislil, da bo on meni **doto** dal zavoljo tvoje službe?*«

AGNÈS: « *Quoi, tu pensais qu'il allait me donner **une dot** en remerciement de ton service?* »

7 ZAKLJUČEK

Beaumarchaisevo komedijo *La folle journée ou le mariage de Figaro* je v slovenščino prevedel Igor Lampret, zato se nam je zdelo bolj smiselno pripraviti priredbo in igro postaviti v sodobni čas. Ta odločitev nas je postavila pred velik prevajalski izziv, saj je bilo treba najti prevajalske rešitve, ki bodo v besedilu delovale dovolj naravno in neprisiljeno, ter paziti, da bo besedilo ostalo smiselno.

Pri priredbi smo si pomagale z viri, dostopnimi na spletu, tako v slovenščini kot v francoščini, zanašale smo se tudi na lastno znanje o obdobju Linhartarja. V veliko pomoč so nam bili tudi različni spletni slovarji in portali: *Fran*, s katerim smo si pomagale pri razumevanju gorenjskega narečja, enojezični francoski slovarji (*Larousse*, *Wiktionnaire*), s pomočjo portala *Glosbe* pa smo uporabile celo *Bretonsko-francoski slovar*. V največjo pomoč pri izbiri prevajalskih ustreznih nam je bila mentorica, ki nam je pomagala izbrati primerne rešitve, nato pa je nastali prevod še pregledala ter ga naredila bolj tekočega in sprejemljivega za materne govorce francoščine.

S sodelovanjem v tem projektu smo se študentke prvič srečale s priredbo in prevajanjem dramskega besedila v tuj jezik. Prevod smo pripravile karseda samostojno,

se organizirale, preizkusile v samostojnem vodenju projektov in medsebojno sodelovale. Izkušnja je bila zanimiva in poučna, saj smo pridobile veliko jezikovnega znanja in veščin, ki so pomembne za organizacijo in vodenje projektov.

VIRI IN LITERATURA

VIRI

De Beaumarchais, Pierre: *La folle journée ou le mariage de Figaro*. Dostopno prek portala *Wikisource*: https://fr.wikisource.org/wiki/Le_Mariage_de_Figaro. (Dostop: 9. 9. 2018)

Linhart, Anton Tomaž: *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*. Dostopno prek: <https://www.biblos.si/isbn/9789610206774>. (Dostop: 9. 9. 2018)

LITERATURA

Bretonsko-francoski slovar: https://www.brezhoneg.org/sites/default/files/documents/ger._bzh-gal-klok_0.pdf. (Dostop: 10. 9. 2018)

Brežnik, Maruša, Čuk Gaber Maša, Petrič Nina, 2010: *Poroka nekoč in danes*. Mestna občina Celje, Mladi za Celje: Celje. <https://www.knjiznica-celje.si/raziskovalne/4201004577.pdf>. (Dostop: 10. 9. 2018)

Gradišnik, Albin in Vinko Gorenak, 2008: *Med krono in evrom*. Fakulteta za varnostne vede Univerze v Ljubljani. <http://www.freeweb.siol.net/agradis3/AG/MedKronoInEvrom.pdf>. (Dostop: 10. 9. 2018)

Guštin, Robert, 2006: *Zgodovina denarja*. Gorenjski glas: <http://arhiv.gorenjski-glas.si/article/20060101/C/301019923/September>. (Dostop: 10. 9. 2018)

Linhart, Anton Tomaž: *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*. SNG Drama Ljubljana. <http://www.drama.si/repertoar/delo?id=2140>. (Dostop 3. 6. 2018)

Portal Fran: <https://fran.si>. (Dostop: 10. 9. 2018)

Slovar *Larousse*: <http://www.larousse.fr>. (Dostop: 10. 9. 2018)

Trošt, Nada, 2010: *Anton Tomaž Linhart, slovenski literat in zgodovinar*. Dostopno na: http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/odrasli/Gradiva_ESS/CVZU/LU_Jesenice/CVZU_4LUJ_Gradivo.pdf. (Dostop: 3. 6. 2018)

Zgodovina.si: Poizvedba 'Anton Tomaž Linhart'. <http://zgodovina.si/anton-tomaz-linhart/>. (Dostop: 3. 6. 2018)