Arheologija i popularna kultura

Arheološki muzej u Zagrebu

Prikaz izložbe

U Arheološkom muzeju u Zagrebu 2. listopada 2025. otvorena je izložba *Arheologija i popularna kultura* koja nudi pregled razvoja arheologije kao znanosti i multimedijske primjere njezina međuodnosa s popularnom kulturom. Izložba je bila otvorena do 1. veljače 2026. godine, a Muzej je organizirao i besplatne popratne aktivnosti: večeri drevnih društvenih igara, književne susrete i pub kvizove. Autori izložbe su Jacqueline Balen i Daniel Rafaelić, a kustosica izložbe Ema Kosnica pripremila je i blog dostupan na mrežnoj stranici AMZ-a u kojem donosi kratke tekstove o utjecaju rezultata arheoloških istraživanja na glazbu, filmove i slično.

Informativne ploče i izlošci postavljeni su kronološki i kružno u prostoru, a upečatljiv motiv bile su velike skulpture ruku oblikovanih u stilu crtića ili stripa, koje svojim položajem i dodacima ilustriraju priču svakog segmenta izložbe. Kreće se, naravno, od samih početaka historiografije kada se interes za prošlost očitovao prvenstveno opisivanjem znamenitih mjesta i događaja bez sustavnog proučavanja materijalnih ostataka ili kritičkog pogleda na izvore. Dio izložbe posvećen je i razvoju žanra putopisa. Klasičnim filolozima zasigurno je najzanimljiviji skup ovdje izloženih knjiga: Apulejev *Zlatni magarac*, helenistički ljubavni romani Haritona i Ksenofonta Efeškog te Petronijev *Satirikon* u kojima je zajednička fascinacija onim stranim i nepoznatim izražena u formi koja ima elemente putopisa. Slijedi moda antikvarstva obilježena skupljanjem starina zbog estetske i simboličke vrijednosti, a ti predmeti za kolekcionare često postaju određen statusni simbol izdvojen iz povijesnog konteksta. U 18. i 19. stoljeću amateri provode iskopavanja i nastoje tumačiti nalaze, a krajem 19. i početkom 20. stoljeća arheologija se afirmira kao samostalna znanost usmjerena na cjelovito razumijevanje prošlosti služeći se jasno određenim i općim protokolima. Nakon toga izložba nudi uistinu velik broj predmeta i videozapisa koji oprimjeruju utjecaj arheologije na popularnu





kulturu, a time i utjecaj popularne kulture na percepciju arheologije u očima laika. Tako su neki od izložaka bili kostim iz opere *Aida*, slike Vlahe Bukovca inspirirane antikom, akcijske figure, pregršt knjiga, stripova, videoigara i glazbenih albuma te videozapisi scena iz filmova poput serijala *Indiana Jones*, *Lara Croft* i *Mumija*.

Odsjek za klasičnu filologiju posjetio je izložbu 10. listopada 2025. godine, a 16. siječnja 2026. u društvu prijateljice okušala sam se u igranju drevnih društvenih igara. Radionicu u trajanju od sat vremena organizirala je kustosica Ema Kosnica, a u ponudi su bile razne igre: mlin, tris, senet, *Pračovječe, ne ljuti se!*, puzzle s likom pračovjeka i *Memoria* koju se može kupiti u suvenirnici muzeja. Svaka igra bila je dostupna u više primjeraka, a kustosica je po potrebi objašnjavala povijesni kontekst i pravila. Iako nisam sudjelovala u ostalim popratnim aktivnostima, vjerujem da su bile jednako zabavne i edukativne kao ova.

Arheologija i popularna kultura može se uz stručno vodstvo obići u kratko vrijeme, što je i opravdano činjenicom da je izložba namijenjena svim uzrastima te da je njena namjera približiti arheologiju što široj publici svih uzrasta. Izložba je smisleno prikazala razvoj arheologije i razbila stereotipove vezane uz tu znanost, a multimedijski pristup učinio ju je dinamičnom i privlačnom. Popratni program na mreži i uživo odveo je izložbu korak dalje te je posebno pohvalno što su aktivnosti bile dostupne besplatno i u više termina.

Vjekoslava Margetić