

KATALOG

NAKLADNIK
Arheološki muzej u Zagrebu

ZA NAKLADNIKA
Ivan Radman-Livaja

UREDNICI
Jacqueline Balen
Ema Kosnica
Daniel Rafaelić

RECENZENTI
Mladen Tomorad
Inga Vilogorac Brčić

LEKTURA HRVATSKOG JEZIKA
Mario Šavorić

AUTORI TEKSTOVA
Jacqueline Balen, Marijana Dragičević, Ivan Drnić, Ivor Janković, Tomislav Kiš, Ema Kosnica, Jurica Kunić, Marina Milićević Bradač, Irena Paulus, Ante Paro, Ana Pavlović, Daniel Rafaelić, Ivan Radman-Livaja, Zorica Ružić Nemet, Porin Šćukanec Reznicek, Nikola Vukosavljević, Milana Vuković Runjić, Zrinka Znidarčić

OBLIKOVANJE I GRAFIČKA PRIPREMA ZA TISAK
Srećko Škrinjar

OBLIKOVANJE NASLOVNICE
Šesnić & Turković

TISAK
Tiskara Zelina d. d.

NAKLADA
300 primjeraka

FINANCIJSKA POTPORA
Grad Zagreb, Gradski ured za kulturu i civilno društvo
Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske
Turistička zajednica Grada Zagreba
Arheološki muzej u Zagrebu

ISBN 978-953-8143-84-7

CIP ZAPIS
Dostupan u računalnome katalogu
Nacionalne i sveučilišne knjižnice
u Zagrebu pod brojem 001280323.



IZLOŽBA
02-10-2025 – 01-02-2026

ORGANIZATOR
Arheološki muzej u Zagrebu

AUTORI IZLOŽBE
Jacqueline Balen
Daniel Rafaelić

KUSTOSICA IZLOŽBE
Ema Kosnica

GRAFIČKO OBLIKOVANJE I POSTAVIZLOŽBE
Šesnić&Turković / Marko Šesnić, Goran Turković,
Andrea Šumberac, Maja Draganić

LEKTURA HRVATSKOG JEZIKA
Mario Šavorić

PRIJEVOD NA ENGLISKI JEZIK
Agnes Milovan Solter

STRUČNI SURADNICI
Simon Bogojević Narath, Lada Bošnjak Velagić, Marijana Dragičević, Ivan Drnić, Tibor Durdev, Ivor Janković, Tomislav Kiš, Ema Kosnica, Juraj Kukoč, Jurica Kunić, Marina Milićević Bradač, Irena Paulus, Ante Paro, Ana Pavlović, Ivan Radman-Livaja, Zorica Ružić Nemet, Porin Šćukanec Reznicek, Nikola Vukosavljević, Milana Vuković Runjić, Zrinka Znidarčić

TEHNIČKA IZVEDBA IZLOŽBE
Ivan Troha
Zlatko Ros
Franjo Šimunković
Tin Tomašković
Robert Vazdar

EDUKATIVNI PROGRAM
Zorica Ružić Nemet
Porin Šćukanec Reznicek

MARKETING I ODNOSI S JAVNOŠĆU
Davorka Maračić
Ema Kosnica

GRADU ZA IZLOŽBU USTUPILI SU
Alamy, Arheološki muzej u Zagrebu, British Museum, Državni arhiv u Splitu, Gliptoteka HAZU, Hrvatska kinoteka, Hrvatski državni arhiv, Hrvatsko narodno kazalište u Splitu, Hrvatsko narodno kazalište u Zagrebu, Knjižnica HAZU, Nacionalna sveučilišna knjižnica, Nacionalni muzej moderne umjetnosti, Odsjek za povijest hrvatskog kazališta HAZU, Rijksmuseum, Universiteitsbibliotheek Gent – Universiteit Gent i privatne osobe: Jacqueline Balen, Goran Bilogrivić, Lana Bunjevac, Jelena Boras, Martina Celhar, Ivan Drnić, Filip Franković, Kristina Hodak, Ivor Janković, Iva Kačić, band KEOPS, Ana Kokotović, Emil Podrug, Boris Pleša, Daniel Rafaelić, Zlatan Stilinović, Petar Tešija, Lino Ursić, Filip Varaždinec, Lia Vidas

GRADU ZA IZLOŽBU DONIRALA JE
Naklada Fibra d. o. o.

ZAHVALE
Vanji Budiščaku, Ivi Cvitan, Ani Đukić, Rolandu Heideu, Anti Livajiću, Muzeju Mimara, Muzeju suvremene umjetnosti, Andriji Nemetu, Martini Petranović, Tamaru Runjak, akademiku Borisu Senkeru, Ani Solter, Jeleni Šarić, Andrei Šimunić, Ingi Vilogorac Brčić i svim posuditeljima građe.

FINANCIJSKA POTPORA
Grad Zagreb, Gradski ured za kulturu i civilno društvo
Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske
Turistička zajednica Grada Zagreba
Arheološki muzej u Zagrebu

MEDIJSKI POKROVITELJI
24sata
Journal
Jutarnji list



ARHEOLOGIJA
I POPULARNA KULTURA

Urednici
Jacqueline Balen
Ema Kosnica
Daniel Rafaelić

arheološki
muzej
u zagrebu
archaeological
museum
in zagreb

2025.

	Uvod –
8	Arheologija i popularna kultura Jacqueline Balen Daniel Rafaelić
14	Odgajanje publike – popularizacija arheologije na primjeru suradnje britanskih medija i struke Ana Pavlović
30	Neandertalci u književnosti – između znanstvene spoznaje i imaginacije Ema Kosnica Ivor Janković Nikola Vukosavljević
40	Kleopatra – vladarica Egipta, snova i tračeva Milana Vuković Runjić
48	Strip i arheologija Ante Paro Ivan Drnić
62	Od Narmera do Moon Knighta Porin Šćukanec Reznicek
74	Zastupljenost arheologije u mangi i animeu Jurica Kunić
80	Zagor u Egiptu Daniel Rafaelić

92	Srednjovjekovni soundtrack Gottfrieda Huppertza – između Fritza Langa i Richarda Wagnera Irena Paulus
102	Recepcija Starog Egipta u metal glazbi Tomislav Kiš
112	Madonna u Egiptu Daniel Rafaelić
118	Stargate – arheologija kao temelj narativa Marijana Dragičević
124	Preko vode do onog svijeta – primjer epizode <i>Brod mrtvih</i> iz serije <i>Zvezdane staze – Voyager</i> Marina Miličević Bradač
132	Virtualna arheologija za djecu i mlade – pozitivne i negativne strane Zorica Ružić Nemet
140	Arheologija i video igre Zrinka Znidarčić
144	Društvene igre inspirirane starim vijekom Ivan Radman-Livaja
155	Popis autora



ARHEOLOGIJA I POPULARNA KULTURA

Jacqueline Balen, Daniel Rafaelić

Arheologija je znanost koja sustavno istražuje i proučava proteklu stvarnost čovjeka na osnovi materijalnih ostataka i različitih tragova koje je ostavio u svom okolišu. Sam naziv potječe od starogrčkih riječi *αρχαίος* (star, drevan) i *λογία* (riječ, pripovijest). Riječ *αρχαιολογία* postojala je u starogrčkom jeziku, ali u svom prvobitnom značenju – pričanje starih priča. Riječ arheologija ponovno koristi francuski putopisac Jacques Spon u 17. stoljeću, pridajući joj značenje blisko modernom poimanju. Kao samostalna disciplina arheologija se formira od polovine 19. stoljeća, kada se počinje izučavati kao samostalan studij na europskim sveučilištima, ali i dalje usko vezana za povijest, povijest umjetnosti i antropologiju.¹

R. Šošić Klindžić ističe da pri spomenu arheologije većina javnosti zamišlja naočita arheologa koji mačetom krči put kroz prašumu u potrazi za velikim sjajnim blagom, jer su percepcija arheologije u društvu i njezino pojavljivanje u medijima čvrsto vezani za otkrića. Otkrića pobuđuju interes javnosti, koja onda stvara svoju predodžbu o otkriću, kao i o liku pronalazača, odnosno arheologa.²

Različiti mediji utječu na javni pogled na arheologiju od samih početaka bavljenja arheologijom i prikupljanja građe s arheoloških nalazišta.³ Popularni mediji pak utječu na javno viđenje arheologije više od jednog stoljeća. Prije nastanka digitalnih masovnih medija popularna se kultura u odnosu na arheologiju temeljila na izvještajima putnika i drugim tiskanim medijima. U modernom dobu filmovi, televizijske emisije, tiskani mediji i videoigrice služili su dovođenju arheologije do masovne publike. Nesvjesno ili svjesno, ponekad čak i ideološki obojeno, ti oblici medija često krivo predstavljaju metodološke i teorijske temelje struke u korist avanture i glamura. *Rudnici kralja Solomona*, *Indiana Jones*, *Lara Croft: Tomb Raider* i serija *Stargate SG-1* samo

su neki od raznorodnih primjera koliko su pogledi na arheologiju prikazani u masovnim medijima. Ti filmovi arheologe prikazuju na romantičan i avanturistički način, koji često zasjenjuje znanstvene ciljeve i praksu „prave“ arheologije.

Arheologija je ugrađena u popularnu kulturu na mnogo načina, koji uključuju, ali se pritom svakako ne ograničavaju na filmove, televiziju, medije, oglašavanje, fikciju, publicistiku, dokumentarni film, glazbu, stripove, igrice i igračke.

Popularnu kulturu prvi je definirao engleski književni kritičar Reymond Williams 1976. godine kada je predložio tri određenja pojma popularno: popularno kao ono što se sviđa velikom broju ljudi, popularno kao suprotnost između visoke i popularne kulture i popularno kao pojam koji se koristi za opisivanje kulture koju su ljudi proizveli sami za sebe.⁴ Njegovu definiciju dopunio je britanski teoretičar kulturnih studija Abthony Easthope tvrdnjom u kojoj popularno označava masovne medije koji su ljudima nametnuti komercijalnim interesima.⁵

Mediji su neizostavan faktor u svakoj vrsti komunikacije s javnošću. Termin „medijska arheologija“ ili „arheologija medija“ ima dvojako značenje: označava istraživanje povijesti sredstava javnog informiranja, ali i način na koji arheologija komunicira sa sredstvima javnog informiranja i kako se u njima prezentira.⁶

To nam pokazuje i da arheologija ima vrlo važnu ulogu u političkim procesima modernog društva i da arheolozi izravno grade društvena sjećanja, što je samo po sebi iznimna odgovornost. Primjer instrumentalizacije arheologije u političke svrhe posebno je izražen u kontekstu nacističke Njemačke, gdje je arheologija korištena kao sredstvo potvrđivanja mitova o arijskoj superiornosti i povijesnom pravu na teritorij.⁷

1 Šošić Klindžić 2015, 20–24.

2 Šošić Klindžić 2015, 29.

3 Više o toj temi vidi u Holtorf 2007; Clack, Brittain 2007.

4 Williams 1976.

5 Easthope 1991.

6 Vranić 2014, 602.

7 Eickhoff i sur. 2023.

Asterix

Najpoznatiji europski stripovski junak zasigurno je posljednji živući Gal – Asterix (Slika 6).

Kada su 1959. započeli rad na *Asterixu*, koji je nastao u žanru komično-povijesnog stripa, došlo je do nesuglasica između scenarista Renéa Goscinnyja (Pariz, 14. 8. 1926. – Pariz, 5. 11. 1977.) i crtača Alberta Uderza (Fismes, 25. 4. 1927. – Neuilly-sur-Seine, 24. 3. 2020.) oko toga kako bi trebao izgledati glavni junak. Uderzo je Asterixa zamišljao kao ogromnog ratnika koji snagom rješava probleme na koje nailazi. Pobjedila je ipak Goscinnyjeva mašta – on je smatrao da bi Asterix trebao biti simpatični, mali, lukavi ratnik. Njemu su ipak pridružili i jednog velikog, debelog, snažnog, ali dobrodušnog prijatelja kao vjernog pratioca. I tako je nastao Obelix. Strip je doživio premijeru pod naslovom *Asterix Gal* u izdanju francuske izdavačke kuće Dargaud u skromnih 6000 primjeraka. Imena likova u stripu formirana su tako što je na duhoviti korijen dodavan nastavak – *rix* (keltska varijanta latinske riječi *rex* – kralj). Tako je ime glavnog protagonista nastalo od latinske riječi *aster* (zvijezda) i keltske riječi *rix* (kralj). Ustvari, gotovo sva imena galskih junaka završavaju na -ix, što je vjerojatno aluzija na imena povijesnih galskih ličnosti, poput Vercingetorixa. S obzirom na to da su epizode *Asterixa* u narednih četrdeset godina prevedene na više od sto jezika i dijalekata, u ukupnoj nakladi od blizu 300 000 000 primjeraka, ne čudi što su imena ostalih pratećih junaka različita, ne samo od zemlje do zemlje već i od izdavača do izdavača. Tako su se Asterix i Obelix u prvom pojavljivanju u bivšoj Jugoslaviji 9. 10. 1966. u *Politici Ekspres* zvali Zvezdoje i Trboje. Humor koji se susreće u Asterixovim pustolovinama tipičan je francuski humor, koji se često oslanja na aluzije, karikature i stereotipizaciju europskih naroda i francuskih regija. Neki prijevodi čak su dodali i humor karakterističan za svoje prostore. Prva prava ekspanzija *Asterixa* počinje 1965. sa šestom epizodom, naslova *Asterix i Kleopatra*.

Radnja stripa započinje 44. pr. Kr. u izmišljenome selu na sjeverozapadu Galije, području današnje Bretanje. Selo je poznato po tome što je jedino koje još nisu osvojili Julije Cezar i njegovi legionari. Stanovnici sela vuku nadljudsku snagu iz magičnog napitka koji priprema njihov druid Čudomix. Malo selo s jedne strane okružuje ocean, a s druge strane četiri rimske utvrde, čija je namjena paziti da Gali ne stvaraju nevolje. Čest su motiv u mnogim epizodama stripa pokušaji Rimljana da onemoguće Čudomixa da stvara magični napitak ili da ukradu recept za vlastitu upotrebu. Na svakom mjestu koje posjete Asterix i Obelix susreću likove i događaje iz raznih razdoblja povijesti. U prvim stripovima, *Asterixu* i *Gotima* na primjer, Goti su predstavnici militarističkog poretka koji podsjeća na kraj 19. i početak 20. stoljeća u Njemačkoj. Jedan od vođa Gota nesumnjivo podsjeća na Otta von Bismarcka. Sporedne uloge u stripu često podsjećaju na poznate osobe u stvarnom svijetu toga doba. Rimski legionari nacrtani sliču Stanu Laurelu, Oliveru Hardyju i Arnoldu Schwarzeneggeru. Ti likovi često se ističu neproporcionalnošću, Uderzovim specifičnim stilom crtanja. Pustolovine Asterixa i Obelixa nisu ograničene samo na Galiju, već su njih dvojica tijekom svojih avantura stizali do Egipta, Britanije, Grčke, Spa-



SLIKA 6. *Asterix Gal*, A. Uderzo, R. Goscinny (Izvori, 1992.).

njolske, Korzike, Švicarske, Belgije, Njemačke, pa čak i do Indije i Amerike. Osim s već spomenutim Rimljanima, Egipćanima i Gotima, susreću se i s malo manje poznatim narodima, kao što su Briti, Pikti, Belgi i Helveti. Goscinny je u svojim tekstovima punim satire ismijavao karakteristike raznih naroda i mnogi su mu prigovarali da je rasist, ali on je i same Gali prikazao kao sve samo ne savršene ljude, pa se može reći da je ismijavao ljudske mane koje su karakteristične od podneblja do podneblja. Ali ni pojedinci nisu pošteđeni, jer likovi koji se pojavljuju u stripu nisu ništa drugo nego karikature stvarnih ličnosti. Neke su od tih ličnosti iz privatnih života Uderza i Goscinnyja, a većina ih je iz javnog života Francuske i ostatka svijeta, kao i iz kulturnih i umjetničkih djela svjetske baštine. Tako možemo naići na rimskog špijuna s licem Seana Conneryja ili Hebreja s licem Gregoryja Pecka. Pojavljuju se i Don Quijote, Frankenstein, a u ulozu vječno nasamarenih pirata glavni su junaci stripa *Ridobradi*. U stripu nije zaobiđen ni bivši predsjednik Francuske Jacques Chirac.

Tekstovi često posežu za iskrivljenom, humorističnom upotrebom latinskih izreka i temelje se na knjizi Julija Cezara „O galskom ratu“ (*De Bello Gallico*). Tako na primjer Cezar, susrevši se s Galima, ne govori *Dodoh, vidjeh, pobjedih*, nego *Dodoh, vidjeh, pobjegoh*.



SLIKA 7. *Rimski orlovi*, E. Marini (Libellus, 2014.).

Nakon Goscinnyjeve smrti 1977. godine Uderzo je nastavio rad na stripu.

KLjuč je Asterixova uspjeha u tome što su stripovi o njemu primjereni svakoj dobi: maloj djeci, koju privlači vizualno, dok odrasli mogu cijeniti brojne aluzije i poveznice s povijesnim događajima i njihovo ismijavanje. Po nekima od naslova napravljeni su brojni animirani i igrani filmovi, a nedaleko od Pariza nalazi se zabavni park Parc Astérix, otvoren 1989. godine. Zabavni park Astérix godine je 2023. imao 2,8 milijuna posjetitelja, što ga čini osim najposjećenijim europskim zabavnim parkom.

Rimski Orlovi

Nikada Germani neće sami sebi oprostiti što su između Rajne i Labe vidjeli sjekiru, pruče i togu. – Tacit (I, 59)

Nije slučajnost što je švicarsko-talijanski autor Enrico Marini za francusku izdavačku kuću *Dargaud* započeo ovaj strip 2009. godine, na dvijetisućitu obljetnicu rimskog poraza od ujedinjenih germanskih plemena u Teutoburškoj šumi, jer upravo oko tog događaja se vrti radnja ovog povijesnog stripa (Slika 7).

Godina je 745. od osnutka Rima. Augustov posinak i vojskovođa Klaudije Druz nakon tri godine ratovanja uspješno pokorava

narode s one strane Rajne. Sve do rijeke Labe germanski kneževi redom zabijaju oružje u zemlju, a kao jamstvo za sklopljeni savez predaju svoje sinove u ruke Rima. Osam godina kasnije u Rim dolazi Ermanamer, sin herušćanskog kneza Segimera. Došavši u Rim, Ermanamer od Augusta dobiva građansko pravo i postaje Gaj Julije Arminije. Obuka i obrazovanje mladog germanskog kneževića povjerena je Titu Valeriju Falkonu. Falkon je nekadašnja desna ruka samog Druza. Legionar starog kova, strog, beskrupulozan i često nemilosrdan. Iz braka s germanskom kneginjom Albinijom ima buntovnog sina Marka, koji konstantno upada u nevolje. Zato Falkon odlučuje da je vrijeme da ukroti vrelu barbarsku krv koja teče sinovim venama. Rigoroznu vojnu obuku dvojica mladića prolaze kod starog Vulkana, najboljeg Falkonovog centuriona.

Unatoč nesuglasicama i kulturološkim razlikama, nakon godina prašine i znoja Arminije i Marko postaju nerazdvojni prijatelji, uvijek čuvajući leđa jedan drugome, dijeleći sve, pa čak i žene. Marini se zaista potrudio kako bi što vjernije prikazao svakodnevni život u antičkom Rimu – od multikulturnog aspekta sve do dekadencije na lupanarskim noćnim zabavama; od detaljnog prikaza arhitekture Rima i rimskog vojnog logora i rasporeda zgrada u njemu, vojničkog ofenzivnog i defenzivnog oružja do detalja kao što su molitvenici, nadgrobnje stele i grafiti na zidovima.

SLIKA 2. JoJo's Bizarre Adventure: Part 1 – Phantom Blood – Jack the Ripper and Zeppeli the Strange (MangaPlus, digitalna platforma izdana od strane Shueisha: https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100016_6_9_2025_j). Reproducirano u edukativne svrhe.



Zaključak

Prikazi arheologije u mangi i animeu rijetko slijede strogo znanstveni model, no upravo u toj slobodi interpretacije leži njihova snaga. Umjesto doslovnog prenošenja metoda i teorijskih okvira arheološkog istraživanja autori se češće odlučuju za simboličko, mitsko ili pustolovno tumačenje arheologije. Takav prikaz omogućava širem auditoriju da se poistovjeti s temama otkrivanja, naslijeđa, zaboravljenih znanja i identiteta. Arheolozi u tim pričama nisu samo znanstvenici nego putnici kroz vrijeme, čuvari znanja, tragični junaci ili protagonisti borbe protiv zaborava.

Analizom ključnih likova, poput Nico Robin iz mange *One Piece*, koja koristi arheološko znanje kako bi otkrila izgubljeni svijet, i istinu o svijetu, ili Noriyasua Sete iz *Love Hina*, koji simbolizira romantičnu i avanturističku stranu arheološke profesije, uočava se da arheologija u japanskoj popularnoj kulturi ima više funkcija. Ona ne služi samo kao zanimljiva pozadina radnje već i kao sredstvo razvoja likova, gradnje svijeta i postavljanja temeljnih filozofskih pitanja. I u djelima u kojima arheologija

nije u prvom planu, poput *JoJo's Bizarre Adventure* ili *Master Keaton*, elementi arheološkog razmišljanja i simbolike prožimaju narativne strukture i motivacije likova.

Unatoč često nerealističnim prikazima samih arheoloških metoda, manga i anime uspijevaju na maštovit način približiti tu znanstvenu disciplinu širokoj publici, potičući interes za povijest, baštinu i kulturološke razlike. Igrom između stvarnog i izmišljenog, između znanosti i mita, japanska popularna kultura uspješno proširuje granice načina na koji arheologiju možemo doživjeti, ali ne samo kao profesiju već kao ljudsku potragu za značenjem. Sukladno tome, može se zaključiti da arheologija u mangi i animeu ne funkcionira samo kao sadržajna komponenta već kao metafora za dubinske ljudske težnje, poput znanja, vlastitog identiteta, apsolute istine i povezanosti s prošalošću. Ona istovremeno odražava fascinaciju japanskog društva naslijeđem i otvaranje prema univerzalnim temama koje nadilaze granice kulture i žanra. Arheologija na taj način postaje most između stvarnog i zamišljenog, između prošlosti i sadašnjosti, a manga i anime postaju prostor gdje se ti svjetovi kreativno susreću i nadopunjuju.

LITERATURA

Akamatsu 2002 – K. Akamatsu, *Love Hina* manga, Tokyopop, 2002.

Clements, McCarthy 2001 – J. Clements, H. McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Stone Bridge Press, California, 2001.

Gravett 2004 – P. Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing, Singapur, 2004.

Guth 1996 – C. M. E. Guth, Japan 1868-1945: Art, Architecture, and National Identity, *Art Journal* 55(3), 1996, 16–20.

Hirohito 2002 – M. Hirohito, Jennifer Prough, The Formation of an Impure Genre – On the Origins of „Manga“, *Review of Japanese Culture and Society* 14, 2002, 39–48.

Kazuki 1996 – T. Kazuki *Yu-Gi-Oh!* manga, poglavlje 1, „Duel 001“, Shueisha, *Weekly Shōnen Jump*, 1996.

Moshenska 2017 – G. Moshenska, 11 Archaeologists in popular culture, *Key Concepts in Public Archaeology*, 2017, 151–165.

Oda 2008 – E. Oda, *One Piece* manga, Viz Media, 2008.

Otmazgin 2014 – N. Otmazgin, Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture, *Pacific Affairs* 87(1), 2014, 53–69.

Ruh 2006 – B. Ruh, Review: Historicizing Anime and Manga: From Japan to the World, *Mechademia: Second Arc* 1, 2006, 180–183.

Ruh 2014 – B. Ruh, Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape, *Mechademia: Second Arc* 9, 2014, 164–175.

Segawa 2015 – H. Segawa, *Tokyo ESP* manga, Vertical Comics, 2015.

Urasawa 2015 – N. Urasawa, *Master Keaton* manga, Viz Media, 2015.

Wong 2006 – W. S. Wong, Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond, *Mechademia: Second Arc* 1, 2006, 23–45.

Yui 2010 – K. Yui, Japanese Animation and Glocalization of Sociology, *Sociological Forskning* 47(4), 2010, 44–50.

ANIME DIGITALNI IZVORI

Fairy Tail anime, režirao Shinji Ishihira, A-1 Pictures / Satelight / Bridge, Japan, 2009. – 2019.

JoJo's Bizarre Adventure Part I: Phantom Blood anime, režirao Kenichi Suzuki, David Production, Japan, 2012.

Love Hina anime, režirao Yoshiaki Iwasaki, Xebec, Japan, 2000.

Master Keaton anime, režirao Masayuki Kojima, Madhouse, Japan, 1998. – 1999.

My Neighbor Totoro anime, režirao Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, Japan, 1988.

One Piece anime, režirao Kōnosuke Uda i drugi, Toei Animation, Japan, 1999. – danas.

Pokémon anime, režirao Kunihiko Yuyama, OLM, Inc., TV Tokyo, Japan, 1997. – danas.

Tokyo ESP anime, režirao Shigehito Takayanagi, Xebec, Japan, 2014.

Yu-Gi-Oh! Battle City Arc, *Yu-Gi-Oh!* anime, režirao Hatsuaki Tsuji, Studio Gallop, Japan, 2001. – 2002.

Yu-Gi-Oh! Duelist Kingdom anime, režirao Hatsuaki Tsuji, Studio Gallop, Japan, 2000. – 2001.

POPIS AUTORA

Dr. sc. Jacqueline Balen
Arheološki muzej u Zagrebu
jbalen@amz.hr

Marijana Dragičević
Gradski muzej Bjelovar
mdragicevic.gmb@gmail.com

Dr. sc. Ivan Drnić
Arheološki muzej u Zagrebu
idrnic@amz.hr

Dr. sc. Ivor Janković
Institut za antrpologiju, Zagreb
ivor.jankovic@inantro.hr

Tomislav Kiš
samostalni istraživač, Zagreb
kistomislav96@gmail.com

Ema Kosnica
Arheološki muzej u Zagrebu
ekosnica@amz.hr

Jurica Kunić
student
Odsjek za arheologiju, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
jurica.kunic@gmail.com

Dr. sc. Marina Milićević Bradač
Odsjek za arheologiju, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
red. prof. u miru
mmilicev@m.ffzg.hr

Dr. sc. Irena Paulus
Umjetnička škola Franje Lučića, Zagreb
irena.paulus@gmail.com

Ante Paro
samostalni istraživač, Zagreb
ante_paro@yahoo.com

Dr. sc. Ana Pavlović
Odsjek za arheologiju, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
apavlovij3@ffzg.hr

Dr. sc. Ivan Radman-Livaja
Arheološki muzej u Zagrebu
iradman@amz.hr

Dr. sc. Daniel Rafaelić
Veleposlanstvo Republike Hrvatske u Arapskoj Republici Egipat
daniel.rafaelic@mvep.hr

Zorica Ružić Nemet
Arheološki muzej u Zagrebu
zrnemet@amz.hr

Porin Šćukanec Reznicek
Arheološki muzej u Zagrebu
pscukanec@amz.hr

Dr. sc. Nikola Vukosavljević
Odsjek za arheologiju, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
nvukosav@ffzg.hr

Dr. sc. Milana Vuković Runjić
Gradski ured za kulturu i civilno društvo, Zagreb
mvr@dzezna.com

Zrinka Znidarčić
Arheološki muzej u Zagrebu
zznidarcic@amz.hr