

MEDIA E STORIA ROMANA NELLA CONTEMPORANEITÀ: IL CASO DI M. GIUNIO BRUTO

di Marco Imperatore

Oggetto di studio

Il **caso di studio**, già tema di ricerca di tesi magistrale in Scienze storiche e sociali presso l'Università degli studi di Bari "Aldo Moro", intende analizzare gli **usi pubblici contemporanei di Marco Giunio Bruto**, noto protagonista della suggestiva Congiura delle Idi di marzo del 44 a.C. con cui ebbe fine la dittatura di Giulio Cesare. Da quella data Bruto divenne immediatamente oggetto di usi politici diversi che originarono un personaggio simbolico e ambiguo, legato alla tematica del **tirannicidio** e dell'**everzione**. La **singularità degli usi pubblici di Bruto** è data dalle sue **numerose declinazioni**, negative o positive all'occorrenza, le quali dall'età antica si sono estese all'età medievale e moderna sino all'età contemporanea, radicandosi negli **immaginari comuni**. Pertanto, il caso di Bruto si propone anche come modello per lo studio dell'uso pubblico di altri personaggi ripresi dalla storia romana.



Moneta fatta coniare da Bruto per celebrare la Congiura delle Idi di marzo (43-42 a.C.)



Il bagno di purificazione e l'invocazione al dio Giano di Bruto prima di intraprendere le azioni definitive contro M. Antonio e Ottaviano, dalla serie televisiva *Rome* (2007)

Obiettivi

La ricerca mira ad indagare il **rapporto tra contesto storico e contesto mediatico** e come insieme questi contribuiscano alla continua riscrittura del passato. Il caso di studio scelto mostra quanto gli **usi pubblici del personaggio di Bruto** siano **antichi e stratificati**, considerando la loro **rielaborazione nella contemporaneità** intorno a **due contesti mediatici peculiari**: l'**audiovisivo** (a partire dalla produzione statunitense ed europea dagli anni Trenta ai giorni nostri); i **videogiochi** (dai primi anni del Duemila ad oggi), all'interno dei quali è offerta al giocatore la possibilità di svolgere un **ruolo attivo nella riedizione del passato**. In entrambi i mezzi di comunicazione emerge l'importanza degli **elementi culturali, sociali e politici del presente** per la ricostruzione del mondo romano, di frequente oggetto di **dibattito pubblico sulla storia**.

Metodologia

Le **diverse modalità di uso e ri-uso pubblico** della vicenda di Bruto sono state esaminate a partire dalle **fonti storiografiche antiche**, primo elemento di elaborazione della storia. In seguito sono stati considerati gli **usi pubblici medievali e moderni** del cesaricidio nella **letteratura**, nel **teatro** e nell'**arte**, spesso proiezione degli **eventi politici** e delle **intenzioni del potere** di ciascuna epoca. Dopo lo **scandaglio dei film, delle serie televisive e dei videogiochi** incentrati su Bruto è stata effettuata una **comparazione tra gli usi pubblici di lungo periodo osservati e i ritratti mediatici contemporanei** di Bruto, esito dell'**intreccio** tra le **spinte culturali, sociopolitiche e memoriali** del presente e i **paradigmi narratologici** sul personaggio sorti nei secoli.



L'armatura di Bruto nel videogioco *Assassin's Creed: Brotherhood* (2011)

Stato dell'arte

La ricerca può contare su **autorevoli trattazioni scientifiche** sulla figura di Bruto e sugli eventi che lo videro protagonista. Tuttavia, ad oggi **non si dispone di studi sistematici** nell'ambito dei **media studies** e dei **memory studies** sulle **mutevoli strategie di uso pubblico del cesaricidio e del passato romano** nella contemporaneità. Il caso di studio scelto propone quindi degli spunti sulle **prospettive di indagine** in merito alle **modalità di rappresentazione del mondo antico** nel contesto audiovisivo e videoludico, osservando criticamente la **funzione degli orientamenti socioculturali e del discorso pubblico sulla storia** (anche sul **web**) nella realizzazione dei messaggi veicolati dai **media**.

Contatti

Marco Imperatore
Fondazione Gramsci di Puglia
Email: marco.imperatore6@gmail.com

Bibliografia essenziale

CAMPBELL, JOSEPH. *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press, 2004.
CHAPMAN, ADAM. *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York-London: Routledge, 2016.
CRISTOFOLI, ROBERTO. *Marco Giunio Bruto. Il cesaricidio che diede la vita in nome degli ideali della Repubblica*. Roma: Salerno Editrice, 2022.
GALINSKY, KARL (ed.). *Memoria romana: Memory in Rome and Rome in Memory*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2014.
HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens*. Torino: Einaudi, 2002.
WYKE, MARIA. *Projecting the past: ancient Rome, cinema and history*. New York-London: Routledge, 1997.