

El mito de lo clásico en el siglo XXI: La ciudad de Roma en la serie *Rome* de HBO

Maite Méndez Baiges
(Universidad de Málaga)

Resumen:

Este artículo es un estudio y un análisis de la ciudad de Roma en la serie *Rome* de HBO (2005-2007). Ofrece una descripción detallada de los decorados de Cinecittà que sirvieron para recrear la arquitectura y el urbanismo romanos en los momentos finales de la República. Atendiendo a sus diferencias sustanciales con las Romas recreadas por el cine clásico, entiende el carácter de este escenario como una contribución a la comprensión contemporánea de la estética clásica. La *Rome* de HBO permite así esclarecer los fundamentos de la estética y la imagen del mito intelectual de lo clásico según la cultura visual del siglo XXI.

Palabras clave Rome de HBO, Arquitectura clásica, Series de televisión, Imagen de lo clásico

Abstract:

This article is a study and analysis of ancient Rome in HBO Rome (2005-2007). It offers a detailed description of the Cinecittà set that served to recreate Roman architecture and urbanism in the final moments of the Republic. In view of their substantial differences with the Romas recreated by classical cinema, our paper understands the character of this scenario as a contribution to the contemporary understanding of classical aesthetics. HBO Rome allows to clarify the foundations of the aesthetics and the image of the intellectual myth of the classic according to visual culture of the 21st century.

Keywords Rome HBO, Classical Architecture, TV Series,

Si se nos pidiera imaginar la antigua Roma con los ojos cerrados, probablemente la mayoría de nosotros veríamos altas columnatas de mármol blanco, frontones y capiteles historiados, sucesiones de arcos, pavimentos brillantes, espacios amplios y luminosos, monumentos y multitudes a partes iguales. Esa visión monumental y marmórea de la Roma antigua es en gran parte deudora de las películas de romanos en su época dorada, los cincuenta y los sesenta, procedentes, a su vez, de imágenes creadas por la pintura decimonónica. Difiere en ciertos aspectos de la que ha creado la cultura visual contemporánea en las últimas décadas del siglo XX y principios del XXI; así como de las informaciones que nos proporcionan los estudiosos del urbanismo en la antigüedad, que tienden a cargar las tintas sobre aspectos más prosaicos de la Roma antigua, como su incomodidad, el ruido y la aglomeración en calles estrechas y sucias que la hacían poco habitable. Y es que cada época ha acuñado una visión de la ciudad de Roma, del mismo modo que cada una tiene una versión diferente del legado de la Antigüedad. La serie *Rome* de la productora HBO (2005-2007) nos procura una imagen nítida de la ciudad tal y como la concibe la industria cultural en la actualidad, a comienzos del siglo XXI.

Conviene empezar por el principio, pues el espectador se encuentra con su forma peculiar de retratarla ya desde los propios títulos de crédito, gracias a los cuales se ve envuelto en una música sinuosa, de connotaciones orientalistas, con la que se le invita a un paseo por la ciudad en la que las pintadas callejeras, animadas, son las protagonistas. En ellas se evocan distintos ritos y fiestas de la Roma republicana e imperial, como las Lupercalia, celebradas durante los idus de febrero en honor del Dios Pan, o la fiesta de caballo en el mes de octubre, en honor de Marte, y en las que tenían lugar carreras en el **Campo Marcio. Es decir, desde el primer momento se introduce al espectador en “una de romanos”, en ese género que también se ha llamado de *sandaloni* o *peplum*, pero en un ambiente urbano y arquitectónico peculiar que difiere en gran medida del que han creado con anterioridad otras versiones cinematográficas.**

Rome es una coproducción de HBO (lo que significa un sello de garantía de series televisivas, por sus guiones, directores, actores e incluso por su forma de abordar asuntos complejos) con la BBC y la RAI y consta de dos temporadas realizadas de 2005 a 2007. En la recreación de la ciudad de Roma confluyen los esfuerzos y creatividad de, entre otros, su creador, Bruno Heller, su asesor histórico, Jonathan Stamp, curtido en estas tareas en la BBC y el *Production Designer*, Joseph Bennett. Su trama está ambientada en el siglo I a. C., en un momento representado en numerosas ocasiones por la literatura, el cine o el teatro: la muerte de la República y el nacimiento del Imperio. Empieza, más concretamente, en el 52 a.C., con la batalla de Alessia, en la época del Primer Triunvirato y las guerras civiles que enfrentaron a Pompeyo con Julio César, y abarca, en su primera

temporada, hasta la muerte de este. La segunda temporada arranca con el Segundo Triunvirato, el enfrentamiento entre Octavio y Marco Antonio, hasta el triunfo del primero en Actium, en el 31 a.C., y el inicio del Imperio. Lo más relevante, y original, de su planteamiento es que junto a los personajes históricos, hay otros anónimos cuyas vidas se entrecruzan con la historia. Sus protagonistas son así, realmente, el centurión Lucio Voreno y el legionario Tito Pullo, cuyos nombres proceden o se inspiran en los comentarios de Julio César a las guerras de las Galias, donde aparecen así mencionados como dos bravos centuriones de la Legión XI que se disputan en todo momento la gloria y el valor, pero que César cita como ejemplo que se debe seguir no solo por eso, sino porque en los momentos decisivos dejan de lado sus rencillas y competición y se apoyan mutuamente. De modo que en *Rome* se plantea el entrecruzamiento de una macro y una microhistoria, lo que permite mostrar simultáneamente las vidas de patricios y plebeyos, y acceder a las dimensiones públicas y privadas de ambos grupos. De ahí, como se verá, que la arquitectura romana de la serie tenga tanto una dimensión pública y monumental como una doméstica y cotidiana, que atienda a la reconstrucción de grandes edificios públicos, pero también de las viviendas, barrios y calles más anónimas y humildes.

Los responsables de *Rome* son plenamente conscientes de que tienen en sus manos un producto de la industria cultural, o del espectáculo, y por lo tanto, no dudan en alterar o manipular personajes, historias e incluso el escenario, que es lo que aquí nos interesa, para adaptarlo a la ficción cinematográfica o televisiva. Esto explica, entre otras cosas, las licencias que se han tomado para la ideación y construcción de la arquitectura de la antigua Roma, lo que no impide que puedan resultar más fieles a la realidad, o a lo que sabemos de ella, que los de otras películas o ficciones, poniendo así en práctica una de las funciones principales de todo proceso artístico: la de hacer de la verdad mentira para que siga siendo verdad. Y es que la esencia de una época no siempre necesita la creación de unos decorados muy fieles para ser captada en el cine, y baste para ello con el ejemplo de *El Satyricon* de Fellini, que precisamente busca esa esencia sin cumplir esos requisitos naturalistasⁱⁱ. Pero *Rome* HBO sí ha confiado en la reconstrucción arquitectónica de la ciudad como una de sus herramientas fundamentales, e incluso los distintos personajes aparecen claramente asociados a determinados lugares. Pues la voluntad de tratar al mismo tiempo lo público y lo privado, a patricios y plebeyos, a libres y esclavos, a hombres y mujeres, favorece que la serie proporcione una visión de amplio espectro de la ciudad, su arquitectura y urbanismo.

El retrato urbano de Roma en la serie se sitúa verdaderamente entre la realidad y el mito, condición que permea toda la producción de serie. Sus responsables se habían propuesto crear, según confiesan, la Roma más auténtica que se hubiera creado hasta el momento. Pero tengamos en cuenta que sobre todo intento de reconstrucción de la Roma

antigua pesará siempre el mito intelectual de lo clásico, y por lo tanto, una cierta dosis de ficción. Y junto a ello, no se ha de pasar por alto el hecho de que cada época acuña una versión diferente de ese mito, a la altura de su propio tiempo. Por eso, más que de realismo, podríamos hablar de cómo se las han arreglado los responsables de los **decorados de la serie para crear un “efecto de realidad” convincente, o, al menos, más convincente que el que ha logrado la filmografía del “género de romanos” hasta ahora.**

La ciudad y la arquitectura de Roma en HBO

Uno de los aspectos más originales de la recreación arquitectónica de la Roma antigua en esta serie es que se tiene en cuenta que en el año 50 a.C. Roma era una ciudad que había cumplido ya más de cinco siglos de vida, y que en ese preciso momento se encontraba, además, en permanente construcción; se trata de algo prácticamente inédito en la recreación cinematográfica o pictórica de la ciudad, pues ni los *peplum* de los sesenta ni una cierta pintura decimonónica volcada en la imagen de la antigüedad habían tenido en cuenta este rasgo con la misma firmeza que demuestra la serie. Además, aquí prima también la conciencia de que su trama se desarrolla antes de Augusto, y que era por lo tanto esa ciudad de ladrillo que el emperador se jactará de haber transformado en una ciudad de mármol.

La serie de HBO se rodó en la propia ciudad, en Cinecittà, los estudios míticos del cine de Fellini y los que albergaron los set de otras películas como *Cleopatra*, *Ben Hur* o *Quo Vadis*, rodadas en la época dorada del cine de romanos. En esos mismos estudios ya se había recreado por tanto con anterioridad la ciudad de Roma, a gran escala y de la forma más grandilocuente posible, bajo la regla de que cuanto más apabullante, más creíble sería para el público y más juego daría como espectáculo de masas. Se trataba de una Roma más evocada que auténtica, funcional para el cine, a cuyos creadores no les preocupaba mucho si carecía o no de realismoⁱⁱⁱ (imagen 1). A fin de cuentas, en todas esas películas que han conformado nuestra idea del pasado histórico, y que han formado nuestra sensibilidad histórica, lo importante no ha sido la fidelidad a la arquitectura de cada momento (lo demuestra el hecho de que en ellas abundan los anacronismos), sino la creación de atmósferas y su poder de evocación.



Imagen 1

Recreación del foro romano en la película *Quo Vadis*, 1951

Tanto la serie de HBO como esas películas cuentan en sus decorados con una lista de elementos arquitectónicos imprescindibles para la evocación de la iconografía de la ciudad en la antigüedad: el foro, algunos templos, la Curia o Senado y lujosos interiores **inspirados en las viviendas patricias del monte Palatino, etc. Pero “a este cine sobre Roma siempre le ha faltado la vívida imagen del quehacer diario de sus habitantes, lo que se recoge a la perfección en la serie Roma”^{iv}**. Tal y como afirma Jonathan Stamp, el asesor histórico de la serie, las ruinas de las ciudades antiguas nos engañan, dan una idea de monumentalidad que no se ajusta a la realidad porque el tiempo ha privilegiado la conservación de sus restos en mayor medida que los de los edificios o instalaciones más humildes^v.

Una vez construidos los edificios del *set*, asegura Bennett, el creador de la serie, la segunda fase consistió en que pareciera que llevaban siglos en pie, que no dieran la impresión de recién construidos^{vi}, y esta es otra de las diferencias que la distingue de la mayoría de las Romas cinematográficas. Como hemos apuntado, en el primer siglo antes de Cristo Roma no era una ciudad nueva, y tampoco una ciudad anquilosada, sino que se encontraba inmersa en un continuo proceso de remodelación y construcción (imagen 2). En muchos de los episodios es posible avistar los fondos de una ciudad en obras. Por eso interesaba especialmente que el decorado fuera ante todo orgánico (lo que venía propiciado por el hecho de tratarse de una serie, con un tiempo de rodaje más dilatado que el de una película), capaz de evolucionar con el tiempo, de irse llenado de bichos, polvo, barro o suciedad, **o de plantas, por ejemplo. “Queríamos que pareciera auténtico, pero raro y hermoso a la vez” dice J. Stamp en uno de los extras de la serie. Muchas visiones de Roma, reconoce, proceden de la pintura, y ellos no querían seguir esa línea idealista, sino algo más verídico y realista, que no pareciera diseñado por una única persona, sino por muchas, como las ciudades de verdad.**



Imagen 2

Fotograma de las calles de Roma en *Rome* HBO

Rome se rodó en Cinecittà entre otras razones porque estos estudios que han pasado a la historia del cine del siglo XX dieron lugar y cuentan todavía con una estirpe de técnicos y profesionales de primer orden. Pero también debido a las ventajas que brindaba el rodaje en la propia ciudad: la posibilidad de contar con su mítica luz, con el hecho de que los decorados parezcan una prolongación de la ciudad, o con figurantes autóctonos (que, a ojos del equipo de rodaje mayoritariamente anglosajón, parecían dar perfectamente el tipo de romano antiguo, aparte de transmitir el orgullo por su ciudad). Rodar en la propia Roma también permitía que los actores se pusieran en situación incluso antes de llegar al set, dado que les resultaba inspirador pisar los mismos sitios que pisaron sus personajes, o pasar cada día cerca de la Appia Antica de camino al rodaje, o, en definitiva, como afirmaba el actor que interpreta a Tito Pullo en uno de los extras **mientras se encontraba en pleno rodaje: “Si nos sentimos descolocados, ajenos a la ciudad, no tenemos más que dar un paseo por el foro, caminar por las calles de Roma y ver las ruinas”.**

El foro de *Rome* HBO

En la mayoría de las películas clásicas del género, el foro parece estar hecho solo para las grandes ocasiones, es decir, para los acontecimientos históricos o pseudohistóricos, como el asesinato de Julio César o la entrada de Cleopatra en Roma (imagen 3). Pero el foro de una ciudad romana era ante todo el corazón de su vida pública cotidiana, ejerciendo principalmente las funciones de mercado y plaza pública. Por eso, para los responsables de la serie debía ser un lugar vivo, una especie de Times Square o Picadilly Circus. Con más de 700 años en el momento en el que se suceden los acontecimientos que tienen lugar en la serie, era importante que su arquitectura y sus

espacios aparecieran deteriorados, sucios, con grietas y desconchones. Y, en efecto, a lo largo de sus capítulos el foro es un espacio crucial en la vida cotidiana de la ciudad, convenientemente desgastado por ella (imagen 5).



Imagen 3

El foro romano en la película *Cleopatra*, 1963.



Imagen 4

Recreación del foro de Roma en la película *La caída del Imperio Romano*, 1964.



Imagen 5

Recreación del foro romano en un fotograma de la serie *Rome* de HBO

Morfológicamente el foro de HBO se modificó respecto a su modelo por razones de índole estética, pero también dramáticas y prácticas. Conservó la planta trapezoidal del original, surcada por la Vía Sacra, y se redujo casi a la mitad (al 60%, para ser exactos) su tamaño. Para comprender esta merma en sus verdaderos términos, conviene apuntar una comparación: en una producción como *La caída del Imperio Romano*, uno de los peplums míticos de la historia del cine, las dimensiones de los decorados del foro, contruidos en las afueras de Madrid, no solo no sufrieron merma alguna, sino que eran cuatro veces mayores que el original (imagen 4). La serie mantiene a grandes rasgos el esquema original pero, examinado en detalle, se pueden percibir las múltiples modificaciones que se han permitido en la copia. En el extremo estrecho del trapecio, al NW, se situaba en la antigüedad una zona de templos, que se conserva en los decorados, si bien alterando los que realmente se encontraban en esta ubicación: en el set de Roma aparece un templo de Júpiter (que se habría visto así desplazado de su lugar original, la contigua colina capitolina), y uno de Venus, inexistente en el foro de la Roma republicana real, como tampoco existía el otro edificio de este lado, extremadamente vital en la serie, una curia circular, frente a la que se ha ubicado una réplica de la célebre tribuna de los Rostra (imagen 6, 7 y 9).

En la Roma republicana real, este extremo septentrional del foro alojaba los templos de la Concordia y el de Saturno (el templo republicano más antiguo, reconstruido en el 42 a.C.), así como el Porticum Deorum Consentius, que se encontraba en la ladera del Capitolio. ¿Por qué sustituirlos por un templo de Júpiter y uno de Venus? Sin lugar a dudas por razones cinematográficas, pero también por complacer al público al que se dirige una serie televisiva. Júpiter y Venus son seguramente los dioses clásicos más populares en una época como la nuestra en la que por primera vez en siglos de la historia occidental la formación humanística ya no tiene como base los estudios clásicos que habían formado a las elites europeas durante siglos. Al fin y al cabo, la Roma de HBO está hecha a la altura de los conocimientos que tienen del mito clásico los miembros de una sociedad de masas, conocimientos vagos, a pesar de que la confección de la serie se apoye en unos avances en el estudio del mundo clásico, por parte de la arqueología o los estudios clásicos, impensables hasta ahora.

Para el otro extremo del set del foro se ideó un arco que viene a suplir al existente a finales del siglo I a.C., y del que actualmente no queda ningún resto, el de Augusto, de tres luces, y un templo de planta circular, el de Vesta, que es una réplica del que había, aunque el real no se adentraba tanto en la plaza (imagen 8). Al lado de estos dos edificios, se situó la fachada de otro, con una serliana que recuerda a las que se construirán posteriormente en el Canopo de Villa Adriana, pero de las que no hay traza alguna en la arquitectura de época republicana. El lado occidental del trapecio del foro de los

decorados lo ocupa un edificio cuya fachada está compuesta por dos plantas porticadas. Se recrea así una de las tipologías constructivas más genuinas de la Roma clásica, la de la basílica, con uno de los signos distintivos de la estética de la arquitectura romana: la sucesión de arcos, inaugurada por el Tabularium, que originalmente ocupaba y sigue ocupando la ladera meridional del Capitolio. La basílica de los decorados se ubica en el lugar en el que se encontraba realmente la basílica Julia (que no es de época republicana, sino posterior), aunque reproduce casi al dedillo la forma de la basílica Emilia, que en el foro originario se encontraba justo en frente.



Imagen 6

El foro romano en los decorados de *Rome* en Cinecittà en una instantánea del rodaje. (*Rome*, Melcher Media-HBO. Nueva York: Melcher Media, 2007).



Imagen 7

El lado septentrional del foro romano, con la curia a la derecha, en los decorados de HBO en Cinecittà.



Imagen 8

Vista del foro romano en HBO, con el templo de Vesta a la izquierda.

Sin duda el edificio del foro con mayor protagonismo, y el único cuyo espacio interior también se recrea, dada la importancia vital que tiene en la trama, es la Curia, la sede del Senado, para la que en el set se ha seguido a grandes rasgos el modelo del Panteón (imagen 9). Y quizá lo más relevante a este respecto sea que en la época representada en la serie no había ningún edificio del Senado en el foro, y mucho menos de planta circular. Se podría decir que, en el terreno de la arquitectura, este es el mayor *fake* de la serie. La Curia de *Rome* HBO se encuentra en el lugar que ocupó en época republicana la Curia Hostilia, que era sin embargo rectangular y no circular como vemos en la pantalla, y que para el 50 a.C. se había quemado, siendo reconstruida precisamente a instancias de Julio César y de Augusto con el nombre de Curia Julia (es aquella cuyos restos –y reconstrucción- vemos hoy) que, con un probable pórtico delantero, era y es de planta rectangular, con un interior austero, sobre cuyo pavimento de mármol se colocaban sillas de madera para uso de los senadores. La Curia Julia que el turista puede visitar hoy en día es la sede del senado de época imperial, del momento en el que esta institución había dejado de cumplir el papel decisivo que le había correspondido en época republicana: es la sede de un Senado inexistente, se podría decir. De hecho, la suerte de esta institución se estaba decidiendo precisamente en los acontecimientos que recrea la serie. No en vano, en uno de los capítulos podemos ver a Catón de negro, vestido de luto por la República.



Imagen 9

Recreación de la Curia de planta circular, con la tribuna de los rostra en primer plano, en el set de *Rome* HBO.

Con su senado, los responsables de la serie quisieron conjugar ante todo dos aspectos, retórica y crimen. Aunque nunca existió una curia circular en la Roma antigua, casi todos los senados cinematográficos son circulares. Y es que el imaginario colectivo siempre ha situado el asesinato de César en un lugar semejante al que recrean esta serie, o el cine y la pintura; e invariablemente se imagina este acontecimiento en el foro de **Roma. Sin embargo, como cuenta Suetonio “cuando se convocó el Senado en los idus de marzo en la curia de Pompeyo, no dudaron en preferir esta fecha y lugar^{vii}”.** En esos idus de marzo del 44 a.C. el Senado, como vemos, no se reunió en el foro, sino en la curia de Pompeyo. Y es que el Senado no tenía un lugar fijo de reunión durante la República, solía encontrarse en las salas de distintos lugares, o incluso en los templos. La Curia pompeyana en la que realmente fue asesinado Julio César se encontraba junto al Teatro Pompeii, en un recinto que supuso el inicio de la urbanización de una zona hasta entonces sagrada e intocable, una pradera destinada a usos militares, al norte del Capitolio: el Campo de Marte. De época republicana es otro de sus edificios, la Saepia Julia, y tras Pompeyo, serán César, Augusto y otros emperadores quienes llevarán a cabo en este área grandes obras públicas. Recordemos que es la zona en la que se encuentra el Mausoleo de Augusto y su reloj.

En algunas reconstrucciones del foro de Pompeyo se ubica la curia a los pies de su pórtico, en la actual área sacra de Largo Argentina. En 2012 un equipo de investigadores españoles del CSIC halló el lugar exacto en el que fue asesinado Julio César, en el área arqueológica de Torre Argentina, casi frente al actual Teatro Argentina^{viii}. Y ello querría decir que vivimos actualmente en una época en la que hay que aceptar, por mucho que ello parezca un atentado contra el mito de lo clásico, que Julio

César no murió en el lugar donde solemos recordar con cierto ensueño uno de los asesinatos más célebres y fascinantes de la historia occidental, sino en un sitio mucho más prosaico y bullicioso de la Roma actual, en la encrucijada de una multitud de líneas de autobús y tranvía; quizá en la misma parada del 64, ese autobús que atraviesa Roma desde Termini a San Pedro, atestado de turistas y carteristas, por mucho que le cueste reconocerlo al amante del mito de lo clásico en nuestros días. Evidentemente, las Romas cinematográficas no se muestran demasiado proclives a alterar ciertos mitos. La realidad, sí, por supuesto.

Como decíamos, el senado romano cinematográfico se sitúa sin embargo invariablemente en el foro romano, y casi siempre presenta una planta circular, quizá porque este tipo de espacio con planta centralizada es el que el imaginario colectivo asocia a la democracia, y también porque a menudo extraemos nuestras imágenes de la Roma antigua no de fuentes directas, sino de imágenes artísticas, las creadas por la pintura de artistas como Alma Tadema y Maccari, o las que han difundido otras películas, en las que se ha mantenido invariablemente el tópico de la circularidad. En el Salone di Onore di Palazzo Madama (sede actual del Senado de la República italiana) se encuentra el fresco de Maccari titulado *Cicerón denuncia a Catilina en el Senado* de 1880 ca. (imagen 10), una de las imágenes del senado romano, de planta central, que más ha contribuido a configurar sus perfiles en el imaginario colectivo. Eso es lo que esperamos ver como público, y no se pueden defraudar las expectativas del espectador, por muy fiel a lo auténtico que se quiera ser: hay que sacrificar la autenticidad, precisamente en aras de que todo resulte más creíble (imagen 11).



Imagen 10
Cesare Maccari, *Cicerón denuncia a Catilina en el Senado*, 1880 ca.
en el Salone di Onore di Palazzo Madama, Senato della Repubblica italiana, Roma.



Imagen 11

Interior del senado en un fotograma de la serie *Rome* de HBO.

Aun así, a pesar de todas las licencias que el set de *Rome* se toma ya en el mismo foro, se ha de admitir que en la serie se ha conseguido concentrar un destilado muy convincente de la Roma antigua, con su esplendor, pero también con sus miserias, con sus paredes descascarilladas y agrietadas, y, especialmente, con su color, gracias a los materiales imitados (las columnas estucadas en rojo pompeyano, o recubiertas de pórfido, uno de los mármoles más usados en la antigüedad), o con esos frontones y frisos pintados de color rojo y azul. Solo la investigación reciente ha descubierto la presencia de estos colores; y, al fin y al cabo, solo el gusto contemporáneo está dispuesto a tolerarlos.

La arquitectura de la “pequeña Roma”

Las fuentes pictóricas o cinematográficas que han alimentado nuestra imagen del mundo clásico apenas aportan datos relevantes para la composición de la imagen de la “pequeña Roma”, la cotidiana y anónima, la privada o no monumental, que ha de “conformarse” con fuentes arqueológicas de primera mano, las que proceden de Pompeya, Herculano, Ostia u Oplontis, así como con la documentación contenida en las fuentes literarias. Y es aquí donde el parecido de *Rome* HBO con la Roma histórica resulta más extraordinario, sobre todo porque en ella todo embellecimiento o idealización parecen estar de más. Para la recreación del paisaje urbano no monumental y cotidiano de la antigua Roma se cuenta en la actualidad con un mayor margen de libertad que en épocas anteriores, pero también con más restricción: libertad porque en la mente del espectador no hay una imagen previa de las calles o viviendas humildes tan nítida como la que se puede haber hecho de la Roma monumental; y, sin embargo, con restricción, porque el conocimiento cada vez más afilado del pasado, como el que procuran los estudios clásicos y la arqueología actual, resta libertad o deja menos margen

de maniobra para la recreación libre del mito de lo clásico. Por ejemplo, ese conocimiento arroja muchos datos sobre la vida cotidiana del romano medio, datos que son todo menos míticos. Con los conocimientos que tenemos hoy en día se pueden entender bien las razones de por qué en el siglo II a.C. se hablaba mal de Roma en las sofisticadas cortes helenísticas como la de Filipo de Macedonia, donde se la tachaba de ciudad fea, con sus vías tortuosas y estrechas, sus casas levantadas al azar, irregular, con calles serpenteantes, anárquicas y tortuosas, sin grandes avenidas rectas y largas como las de las hermosas ciudades helenísticas^{ix}. Y es que la civilización romana, esa civilización que a medida que conquistaba el mundo conocido extendía su riguroso urbanismo de retícula regular, tenía paradójicamente por capital una ciudad que encarnaba todo lo contrario. A ello se han de sumar las crecidas del Tíber, que provocaban continuas inundaciones, los incendios constantes de casas hechas de materiales humildes como madera, adobe y ladrillo, los derrumbamientos (que nutrían los negocios de las aseguradoras), el problema de la escasez de viviendas y su precio desorbitado, una población de más de medio millón de habitantes en tiempos de César, el crecimiento de los edificios en altura (de hasta seis u ocho pisos) y el resto de ingredientes que narran los escritos de la época, hechos de ruido, aglomeración, peligros, barro, humo, etc. Resulta de todo ello un retrato muy poco halagüeño de la mítica ciudad, que, sin embargo, los creadores del set de *Rome* no han querido soslayar (imagen 12).



Imagen 12
Una calle de Roma en los decorados de *Rome* Cinecittà. (Commons Wikimedia.org).



Imagen 13

Calles de Roma en un fotograma de Rome HBO.

Más de un tercio del decorado de *Rome* HBO se dedicó efectivamente a la reconstrucción de los populares barrios de la Subura y el Aventino (imagen 13). En la antigüedad, el primero era famoso por su ajetreo, lleno hasta los topes de una actividad comercial variadísima, mientras que la colina del Aventino, aún plebeya en tiempos republicanos, fue escenario de numerosos conflictos propiciados por su cercanía al puerto. La lucha por su control ocupa una gran parte de los episodios que narran las peripecias de los protagonistas de la serie, Voreno y Pullo. La presencia de estos barrios permite desplegar en Cinecittà los escenarios por los que deambulan o habitan los personajes no históricos, o no reconocibles individualmente, de las clases bajas, frente a las de las clases altas (estos sí personajes históricos en mayor o menor medida) habitantes de la lujosa colina del Palatino salpicada de elegantes residencias patricias (imagen 14).



Imagen 14

Fotograma de Voreno ante una panorámica de Roma desde el Palatino (HBO).

En la recreación de los ambientes y arquitectura anónimos, pero cruciales para la vida cotidiana, la serie refleja un óptimo trabajo de documentación, en respuesta,

además, al curso de la historiografía actual, que empezó a orientarse hacia cuestiones relativas a este tipo de investigación a partir, sobre todo, de la monumental *Historia de la vida privada* que dirigieron Philippe Ariés y Georges Duby en los años ochenta, en lo que en ese momento era un terreno virgen, pero muy fértil. En la reconstrucción que hace la serie de esta Roma cotidiana y doméstica no prima el trazo grueso que sí se aplica a la monumental (y que, como hemos podido ver, convierte en indiferente la falta de fidelidad completa al modelo original), sino un trazo muy fino basado, como decíamos, en una documentación altamente fiable.

La serie ha trabajado cuidadosamente la tipología de las viviendas plebeyas y patricias, la *insula* y la *domus*. Los estudios del urbanismo romano han puesto de manifiesto que en los bloques de viviendas colectivas, que podían llegar a alcanzar las seis o siete plantas, se producía una segregación social en altura y eran frecuentes el hacinamiento, la insalubridad y los incendios. Estaban sometidas a un régimen de alquiler y una escandalosa especulación. En muchos casos, servían fundamentalmente para dormir o poco más, de modo que las calles albergaban las instalaciones que daban servicio al resto de necesidades humanas, entre ellas, la alimentación y la higiene. En la serie estas condiciones aparecen representadas a través de la *insula* habitada por la familia de uno de los protagonistas plebeyos, Lucio Voreno, con patio central y dos plantas comunicadas mediante una escalera de madera (imagen 15).



Imagen 15

Fotograma del patio de la *insula* de Voreno (HBO).

Las columnas presentan un *opus mixtum* sin revestir, y en el interior de la vivienda de este personaje se ha reflejado incluso el tipo de pintura mural reservado comúnmente a los espacios humildes, especialmente el diseño de bandas diagonales blancas y negras combinadas con cenefas rojas que repiten de una forma formidablemente fiel la decoración pictórica de las salas de servicio que aún conserva la villa de Popea en Oplontis, cerca de Pompeya (imagen 16).

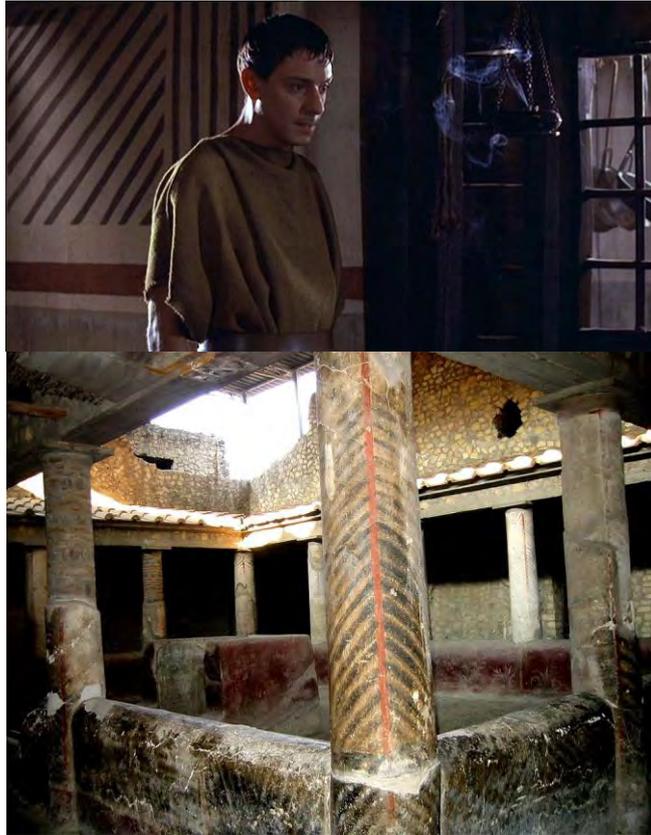


Imagen 16

Fotograma del interior de la *insula* de Voreno (HBO) y zonas de servicio de la Villa de Poppaea en Oplontis (Italia).

La *domus* patricia, por su parte, se reconstruye en las viviendas de dos de los personajes femeninos de la serie: Atia y Servilia. De la *domus* de Atia, madre de Augusto en la serie, se llegaron a construir quince habitaciones en los decorados (imagen 7). En ambos casos podemos ver elementos recurrentes en este tipo de arquitectura: un atrio con columnas de pórfido numida, un mosaico basado en un original pompeyano, hornacinas con las imágenes de los ancestros de la familia o pinturas murales, signo de riqueza y estatus. Decorados de interiores, en suma, de gran lujo en los que también se ha prestado una enorme atención al detalle. Para el conocimiento de esos interiores se cuenta hoy en día con la documentación de un valor incalculable que nos procuran, entre otras, las villas de Pompeya, Herculano y Oplontis. Y, sobre todo, la pintura que se encargaba de recubrir los paramentos de esta arquitectura, con esos colores fascinantes que nos han mostrado una versión de lo clásico que va mucho más allá del prístino blanco habitual en la visión mítica de la antigüedad grecorromana. Supone el reconocimiento en la arquitectura y la pintura romanas de una verdadera inclinación por el color, el elemento menos racional de las artes, frente al dibujo, al que durante siglos estuvo ligada la idea del arte clásico. Con ella se abre la posibilidad de contemplar un universo estético de gran sensualidad, encanto y belleza, como el que podemos contemplar en el Jardín de

Villa Livia en Prima Porta, que también ha servido de inspiración directa de los decorados de la Roma de HBO. La serie se recrea en la pintura mural de exteriores e interiores. La villa de Servilia, por ejemplo, presenta en su atrio unos tonos azules que se corresponden efectivamente con los usuales en las casas patricias más refinadas de la época (imagen 17).

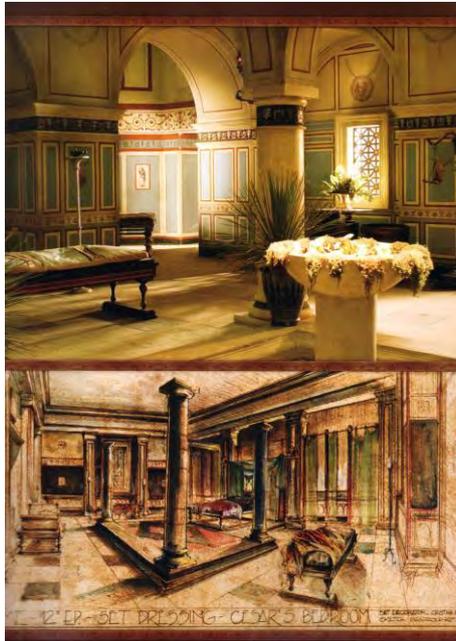


Imagen 17

La domus de Servilia en los decorados y esbozos de *Rome* HBO. (*Rome*, Melcher Media-HBO. Nueva York: Melcher Media, 2007).

Se podría afirmar que en la Roma de esta serie uno de los aspectos más sorprendentes es sin lugar a dudas esta riqueza del colorido, en la arquitectura, pero también en los ropajes, y es precisamente en esto, y en la suciedad generalizada de las calles que se nos muestran, en lo que más se aleja la ciudad de esta serie de la que se podía ver en los *peplum* de hace medio siglo (imagen 18 y 19). El color de la arquitectura grecorromana, de las viviendas, pero también de los templos antiguos, era algo conocido ya en el siglo XIX, pero ha sido una característica del arte antiguo poco aceptada, o incluso denostada, hasta tiempos muy recientes, como ponen de manifiesto, por ejemplo, estas palabras de Edward Bulwer-Lytton, el autor de *Los últimos días de Pompeya*, de **1830**: “La pureza del gusto de los pompeyanos en materia decorativa es, no obstante, discutible. Les agradaban los colores brillantes y los más fantásticos diseños; con frecuencia, pintaban la mitad inferior de sus columnas de rojo intenso, dejando el resto sin decorar, y, cuando el jardín era pequeño, sus paredes eran coloreadas de forma que la vista se engañase acerca de sus dimensiones, y se adornaban con figuras que imitaban pájaros, árboles, templos, etc., y otorgaban distinta perspectiva al recinto (una falsa ilusión, a la que aludió, en su ingenua pedantería, el propio Plinio, que se mostraba **orgullosa de tan despreciable recurso**)”^x. Bulwer Lytton consideraba el cultivo del color

como algo propio de gentes primitivas, “salvajes” o “no civilizadas”, aparte de como un engaño, mostrándose como un buen ejemplo del repudio del ornamento cuyo testigo recogerá en el siglo XX, entre otros, el arquitecto Adolf Loos. Y es que solo un gusto más reciente ha sido capaz de empezar a asimilar este tipo de decoración, porque la pureza blanca del mito de lo clásico ha sido siempre el corazón de la consistencia visual de ese mito. El color es la gran diferencia de la arquitectura de esta serie respecto a la de las películas clásicas de Hollywood. Se aviene bien con el carácter asimismo multiétnico e interclasista del mundo que intenta reflejar. Del mismo modo que su insistencia en rodar en espacios interiores guarda una estrecha correspondencia con el cultivo del espacio arquitectónico en la Roma antigua, e incluso con la interioridad psicológica de los personajes que explora esta serie, al menos de un modo mucho más intenso que en las películas clásicas de romanos.



Imagen 18.

La *Domus* de Atia en *Rome* HBO (*Rome*, Melcher Media-HBO. Nueva York: Melcher Media), 2007.



Imagen 19

Domus en la ciudad de Herculano.

También contribuye a crear un poderoso efecto de realidad, o de fidelidad al modelo, la reconstrucción que HBO hace de las calles de la ciudad (imagen 20), esas calles que a tenor lo que aseguran numerosas fuentes resultaban extremadamente estrechas, oscuras, atestadas, muy ruidosas de noche y de día, llenas de fango por las

frecuentes inundaciones del Tíber, de basura e inmundicia, de peligros y violencia debidos a la frecuencia de asaltos por obra de un crimen organizado o no. Juvenal las describe con detenimiento en la *Sátira III*, advirtiendo de que “te tendrán por un necio y por incauto ante accidentes súbitos si acudes a una cena y no has otorgado **testamento**”^{xi}. Además, la mezcla de culturas y de razas, la coexistencia de lenguas, de religiones (sobre todo la presencia de judíos, cuya sinagoga también aparece representada en la serie), de miseria y riqueza, de vulgar ostentación, la presencia masiva de comercio por las calles, aparece puntualmente en la serie, es más, en ello consiste fundamentalmente la Roma de esta serie. Para ello los creadores de *Rome* se inspiraron en el ambiente de las ciudades actuales que presentan un conglomerado de todos estos elementos, dando como resultado una ciudad que recuerda las grandes urbes tercermundistas actuales. Sobre todo ha importado el ajetreo, la densidad que uno nota hoy en algunas de esas ciudades, y a la que también se refería Juvenal. En virtud de ello, la ciudad de Roma tal y como aparece reflejada en la serie resulta asombrosamente moderna; ¿quizá demasiado moderna? ¿No se estará proyectando en ella en exceso nuestra actualidad?

Otro detalle que concede la máxima vivacidad a las calles de cartón piedra del decorado es la presencia de pintadas, que no escaseaban ciertamente en las ciudades romanas, y que hacían de ellas, como bien se sabe, ciudades parlantes. La gran mayoría, de acuerdo con los repertorios existentes, eran de carácter obsceno, dedicándose a denunciar relaciones ilícitas (lo que queda perfectamente reflejado en el capítulo en el que se desvelan las relaciones adúlteras de Julio César con Servilia), aunque también servían para anunciar servicios sexuales; y no faltaban, como es natural, las caricaturas, los mensajes políticos y amorosos, o las que aludían a sucesos contemporáneos, como los que implicaban a gladiadores. De esto se sirve *Rome* al anunciar la fama de Tito Pullo como gladiador.



Imagen 20.
Calles de la Suburra en los decorados de Rome.
(*Rome*, Melcher Media-HBO. Nueva York: Melcher Media, 2007).

En resumen, son numerosos los aspectos que se han cuidado para proporcionar una imagen vivaz y lo más realista posible de Roma. A los que hemos mencionado se podrían añadir la multitud de instalaciones públicas que atendían las necesidades de los más humildes: tabernas y negocios callejeros, los locales de comida rápida (imagen 8), las termas, las letrinas, los altares callejeros para la práctica de ritos religiosos, los espectáculos públicos en instalaciones que aún eran efímeras, como el teatro o la lucha de gladiadores, que tantas películas de *peplum* habían mantenido siempre ocultas y que aquí salen orgullosa y visiblemente a la luz. Las calles de *Rome* HBO soportan bien la comparación con las calles de época romana que aún se conservan, como Via Biberatica de Roma o las calles de Ostia Antica.

Conclusiones

Para concluir, los responsables de diseñar esta Roma buscaron desesperadamente desmarcarse de lo que se conoce como la *HollyRome*, que casi siempre concede a su retrato una apariencia blanca, glacial y distante, poderosa y apabullante, algo que actualmente parece demasiado irreal. Como afirma Rafael de España, aunque hoy en día el cine es tan falso como siempre, hay ciertas exigencias que antes no existían, porque el cine se ha hecho cada vez más engañosamente naturalista: el público ya no soporta gestos estereotipados, vestuario de guardarropía, o desplantes heroicos que no relaciona con la sociedad contemporánea^{xii}. Es más, se podría afirmar que la Roma de HBO nace del firme empeño de contrariar en la medida de lo posible los tópicos de la *HollyRome*.

Y es que la Roma de HBO persigue veracidad antes que autenticidad. No duda en sacrificar el naturalismo a favor de la verosimilitud (cintematográfica y narrativa), para lo que es necesario, por encima de todo, conciliar las expectativas del espectador con lo que pudo ser la realidad, buscar el equilibrio entre lo que la gente espera de las representaciones anteriores de Roma y un acercamiento naturalista. Con ello se demuestra cuán flexible es el mito de la Roma antigua. En su versión del siglo XXI, tal y como podemos comprobar, es una Roma que amedrenta, pero no por colosal o monumental; pues no es su arquitectura la que conmueve, sino su cercanía a las pasiones y vivencias humanas. Nos indica así la posibilidad de nuevas vías en el mito intelectual de lo clásico: es el mito en el momento posterior a que Europa se haya confrontado con el mundo, rebajando su soberbia, lo que la conduce a ver desde otra óptica sus raíces históricas. Pero no deja de ser el reflejo de un mito, construido de otra forma, o que descansa en otros pilares.

Hay dos fundamentos que contribuyen a su verosimilitud para el público actual: la vida que emana de esta arquitectura de cartón piedra, y su parecido a la experiencia que nos procura la verdadera ciudad de Roma en la actualidad. La Roma por la que hoy podemos pasear muestra a nuestro paso continuas grietas, mezclas, contaminaciones, derrumbamientos, superposiciones, heridas, un caos maravilloso. El travertino no se mantiene impolutamente blanco, se renegrece con facilidad. Y no necesita operaciones estéticas para mantener su belleza. Porque esta estriba en gran medida en mostrar el paso del tiempo, o en absorber la alborotadora irrupción de la vida, que tantas heridas y huellas deja. Lo que conmueve de Roma no es solo su sublime grandeza pasada, sino el *collage* en el que consiste actualmente. Roma HBO capta bien todo esto, se las arregla para saber vérselas con su contacto, su fuerza arrolladora, caótica y vital, con su desorden. Por eso se puede afirmar que no está hecha contra la vida.



Imagen 21
Mosaico con el motivo de una *Vanitas* en Pompeya, 30-14 d.C.
(Museo Arqueológico de Nápoles)

Jonathan Stamp, el asesor histórico de la serie afirma atinadamente que las ciudades reales están hechas de olores, de vivencias, de personas, colores, una cierta luz, **amores, trajín, emociones y experiencias**. “El mundo de ayer fue tan real como nosotros, y también nosotros seremos para el futuro lo que ellos son ahora para nosotros, pronto **nosotros seremos sombras como ellos**”, añadexiii. En los títulos de créditos iniciales aparece un mosaico que reproduce una *Vanitas* pompeyana (imagen 21): se trata de una calavera con una rueda de la fortuna, una mariposa pasajera y una balanza que asimila la suerte de los que visten púrpura y cetro con la de los portadores de unos humildes bastón y bolsa. La escuadra a nivel nos dice que la muerte es igual para todos y que es ella la que da la medida verdadera de todo. En el contexto de esta serie, evoca la idea de que solo acepta verdaderamente la vida quien también acepta la muerte. De esas fuerzas contrarias nace esta Roma, una interpretación más en el curso de la historia del mito intelectual de lo clásico: un retrato actual de la Roma del pasado, hecho a medida del espectador del siglo XXI (imagen 22).



Imagen 22

Foro y calles de Roma en un fotograma de *Rome* HBO.

¹ Quiero mostrar mi agradecimiento a Inmaculada Hurtado por la ayuda prestada para la elaboración de este trabajo.

¹ España, Rafael de. *El peplum. La antigüedad en el cine*, Barcelona: Glenat, 1998, p. 27.

² Sola Antequera, Domingo y Ramírez Guedes, Enrique. “Las ciudades de la antigüedad”, en García Gómez, F. y Pavés, G. (coords.), *Ciudades de cine*, Madrid: Cátedra, 2014, p. 441.

³ Sola Antequera y Ramírez Guedes, op. cit., p. 464.

⁴ Marshall, Lee “How Rome was rebuilt”, *Departures*, (30 de marzo 2010), en <http://www.departures.com/art-culture/art-design/how-rome-was-re-built> [Consulta: 9 enero 2016].

⁵ Bennett cit. en Stamp, Jonathan. *Rome, Melcher Media-HBO*, Nueva York: Melcher Media, 2007, p. 124.

⁶ Suetonio. *Vidas de los doce Césares*, Trad. de Rosa María Agudo, Madrid: Gredos, 80, 4, p. 159.

⁷ C.S.I.C. “Investigadores del CSIC hallan el lugar exacto donde fue apuñalado Julio César”, Nota de prensa, (Roma: C.S.I.C., 10 de octubre 2012).

⁸ García y Bellido, Antonio. *Arte romano*, Madrid: C.S.I.C., 1972, p. 77.

⁹ Cit. en García Gual, Carlos, *La antigüedad novelada y la ficción histórica*, Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2013, p. 15.

¹⁰ Juvenal, “Sátira III”, *Sátiras*, trad. de Manuel Balasch, Madrid: Gredos, 1991, pp. 273-275.

¹¹ España, Rafael de, *El peplum. La antigüedad en el cine*, Barcelona: Glenat, 1998, p. 27.

¹² The J. Paul Getty Museum, “Balancing Fact and Fiction: The Ancient World of HBO’s *Rome*”, Charla de Jonathan Stamp en The Getty Villa 5 de marzo de 2009.

http://www.getty.edu/museum/programs/villa_council_rome.html [Consulta: 12 enero 2016].