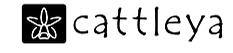


sky original

R·O·M·A·N·V·L·V·S

sky

UNA PRODUZIONE



sky original

R·O·M·A·V·L·V·S

LA SERIE DI MATTEO ROVERE

DISTRIBUZIONE INTERNAZIONALE

itv
STUDIOS







Romulus racconta la storia delle storie, forse la più grande di tutte: l'origine di Roma, una città che è diventata un marchio globale, come mai è stata raccontata prima.

Una sfida complessa ed ambiziosa, che nasce dal coraggio di Matteo Rovere con cui abbiamo deciso di confrontarci alla ricerca di una qualità produttiva e di un realismo superiori a tutto quello che abbiamo visto fino a qui. Un viaggio stimolante, affascinante e faticoso che siamo riusciti a portare a compimento esattamente come desideravamo grazie a partner di qualità come Cattleya e Groenlandia.

Romulus è fondamentalmente una storia sul potere e sulle distorsioni che ne derivano, utile anche a dimostrare come alcune dinamiche siano nate con l'uomo. Una storia in cui la presenza pervasiva del potere si affianca a storie di vendetta, di amicizie profonde e di amori incancellabili. Storie in cui vengono disegnati personaggi maschili e femminili destinati ad emozionare il pubblico.

Ed ecco un'altra caratteristica distintiva di questa ambiziosa serie, mettere in mostra una nuova generazione di attori italiani, capaci di offrire performance intense e credibili. Attori che si sono dimostrati pronti a far salire il livello della loro recitazione.

Ancora una volta Sky è al servizio dell'intero mercato audiovisivo italiano offrendo il palcoscenico a nuovi volti e nuovi talenti. E il risultato di *Romulus* conferma la vitalità del nostro comparto artistico, vera garanzia del futuro del nostro cinema e della nostra serialità.

Romulus tells a story to beat all stories, arguably the biggest story ever – the birth of Rome, the city that went on to become a global brand, as it has never been told before.

A complex and ambitious challenge, fearlessly led by Matteo Rovere, whom we decided to join forces with, in a bid to attain an unprecedented level of quality in production and realism. A hard yet stimulating and fascinating journey that we were able to complete exactly the way we wanted to, thanks to choice partners such as Cattleya and Groenlandia.

Romulus is basically a story about power and the distortions that come with it; also, it is resonant in showing how its dynamics are as old as man. A story in which the pervasive presence of power runs through a variety of stories: revenge tales, deep friendships, indelible loves. All of which are brought to life by exciting male and female characters, certain to get viewers hooked.

And here's another truly distinctive feature of this ambitious series: it showcases a new generation of Italian actors, all delivering intense and credible performances. Actors who have proven themselves ready for the next level.

Once more, then, Sky does the entire Italian AV industry a service by providing new faces and new talents with a big stage. And *Romulus* itself stands out as an achievement that all but underscores the vitality of Italy's artistic sector, a true warranty for the future of this country's cinema – and its series.

NICOLA MACCANICO
Executive Vice President Programming Sky Italia



Stavolta, bisogna dirlo, abbiamo esagerato. Con *Romulus* abbiamo creato un mondo. Una geografia di villaggi ricostruiti nelle campagne laziali, dalla solfatara di Pomezia alle zone lungo la Pontina, fino alle riprese nelle caverne, che lasciano senza fiato. Un gioco di orientamento per un gruppo di attori giovanissimi, talentuosi e molto preparati, che oltre ad affrontare una estenuante preparazione fisica, hanno anche recitato in una lingua molto complicata e al tempo stesso molto musicale: il protolatino. Matteo Rovere ha voluto far recitare l'intera serie in questa lingua misteriosa, drammatica, ricostruita filologicamente. Una scelta che abbiamo da subito trovato geniale: ha dato un imprinting psicologico agli attori e un'impostazione radicalmente diversa, di immedesimazione profonda in questa realtà dell'ottavo secolo avanti Cristo. Rovere ha inoltre coinvolto altri due talentuosi registi, Michele Alhaique ed Enrico Maria Artale, dando loro ampio spazio creativo. Seguendo il suo verbo e il filo di una visione unica, ma espandendola. Al servizio di uno spettacolo straordinario. Per Sky è un grande orgoglio avere sostenuto questa visione, e reso possibile questo spettacolo, grazie a un impianto produttivo che non teme alcuna sfida, costruito insieme a Cattleya che è un grande compagno di avventure già da molti anni. E la cosa che ci rende più felici è poter offrire agli spettatori di tutto il mondo questo nostro immaginario così primitivo, coinvolgente, universale, in cui è possibile immergersi su Sky anche in protolatino. Ed è un viaggio in più...

This time around – let's face it – we've outdone ourselves. With Romulus, we have created an entire world from scratch. An entire ring of villages that we rebuilt in the countryside around rome, from Pomezia's sulphur lands to stretches of green along the Pontina highway – not to mention the part that was shot in actual caves; places to leave you breathless if there ever were any. As it turns out, it proved like something of an immersive game for a cast of very young and phenomenally talented young actors, trained to a T, who not only had to undergo the toughest physical workouts and fighting rehearsals, but also had to learn a new language, pretty complicated and very melodious at the same time, from scratch: Proto-Latin, that is. Matteo Rovere had the whole series shot in this mysterious, dramatic, philologically reconstructed language, and to us it immediately felt like a stroke of genius: it gave our cast something like a psychological imprint, and was the key for a radically different approach, of deep immersion in the series' faraway Eighth century B.C. world. Rovere also got two more talented directors, Michele Alhaique and Enrico Maria Artale, involved, giving them ample creative leeway in expanding his language, and his unique vision. All in the name of a bigger-than-life show. Here at Sky we're all proud of having supported this vision, and to bring you this incredible show, thanks to a production machine which measures up to any challenge you may throw at it; a machine that we built with more than a little help from Cattleya, who have been first-rate adventure partners for quite a few years now. And the thing that makes us proudest is to be able to share this imaginary world with a global audience – as primeval, powerful, and universally appealing as it is. In fact its original version, entirely in Proto-Latin, is also available and well worth checking out – an extra trip, if you will.

NILS HARTMANN
Senior Director Original Productions Sky Italia



Una chiave fondamentale della serialità di Cattleya è rivisitare la tradizione del cinema di genere italiano degli anni '60-'70, adattandola alla modernità e portandola ad un alto livello di realizzazione produttiva e di esposizione internazionale. Così è stato per i "poliziotteschi" con *Romanzo Criminale*, per i film sulla criminalità organizzata con *Gomorra*; per i musicarelli Titanus con *Summertime*. Solo per citarne alcuni.

Quando Matteo Rovere è venuto da noi con l'idea di una serie sulla fondazione di Roma, ci si è subito accesa la luce: ricollegarsi al mondo dei *peplum* facendone da un lato una ripresa, dall'altro l'antitesi. Attraversare la leggenda superandola, spaziare nel panorama visivo di genere (orrore, magia), praticare il linguaggio epico, che è il sale della serialità contemporanea. Una prospettiva che ci piaceva molto, insieme all'idea di lavorare con Matteo e il suo gruppo di cineasti, con cui sentiamo un'affinità profonda.

La nostra funzione è stata di sostenere lo sviluppo e orientarlo sempre alla coerenza con i linguaggi più avanzati della serialità; creare un'ingegneria di finanziamento che consentisse di realizzare il progetto al meglio sul piano visivo; proiettare da subito la serie sul mercato internazionale.

La collaborazione del gruppo editoriale misto (Cattleya-Groenlandia-Sky) con gli sceneggiatori, la straordinaria qualità visiva realizzata da Matteo e dal gruppo di regia, la partecipazione di Itv per l'internazionalizzazione, sono i fattori che hanno condotto al risultato finale.

C'è da sottolineare che, ancora una volta, nella serialità italiana (come in *Romanzo Criminale* e *Gomorra*) è stato composto uno straordinario cast di giovani, bravissimi e coraggiosi attori.

A key part of Cattleya's series work is about revisiting strands of 60s/70s-era Italian genre filmmaking, adapting them to the present and taking their production values and international exposure to the next level. Which is what happened — to name but a few — with "poliziottesco" procedurals in the case of Romanzo Criminale; with mob flicks, revamped in the global smash hit Gomorrah – the series; and with the Titanus-produced "musicarelli" pop music/star vehicles of old being rebooted as Summertime.

When Matteo came to us with a pitch for a series on the foundation of Rome, we went for the green light straight away: why not reconnect with the world of peplums, the Italian sword-and-sandal movies of old, and revive them while also coming up with an alternate take. To dust off the old legend and go way beyond with it, wandering in genre visuals galore (the horror! the magic!), riffing on epic language – the soul of current seriality – anew. An angle we really liked — along with the idea of working with Matteo and his whole filmmaking team, a group we feel a strong connection with.

Mostly, ours has been a supporting role, pushing development along and always keeping it consistent with the highest standards in current series; to set up a financing structure that would allow for the project's visuals to be carried out in the best possible way; to stimulate anticipation for the series on the international market.

The collaboration of a composite group of production partners (Cattleya, Groenlandia and Sky) with the writers' team, the outstanding visual quality achieved by Matteo and his helmer cohorts, and the participation of ITV in opening up international markets have all been key factors in making this happen.

It's also worth noting that, once again, an Italian series (à la Romanzo and Gomorrah) saw an extraordinary cast of extremely talented and bold young actors being assembled.

RICCARDO TOZZI
Fondatore e CEO di Cattleya



La serie *Romulus* è stata una delle sfide più complesse ma al tempo stesso più entusiasmanti che abbiamo mai affrontato. Misurarsi per la prima volta con la serialità in un progetto così innovativo in Italia per temi, ambientazione e linguaggio ha richiesto un grande sforzo produttivo e organizzativo per mettere a punto una macchina che sincronizzasse al meglio i vari reparti.

Un lungo viaggio partito anni fa con mesi e mesi di preparazione tra sviluppo e casting per arrivare alla fase del set, durata sei mesi, in location impervie e con tutte le possibili condizioni atmosferiche. Quando ci sembrava di aver superato la parte più difficile e imprevedibile, abbiamo affrontato la postproduzione durante il lockdown.

Abbiamo trovato in Cattleya un partner che ha creduto fin da subito nella complessità e nella dimensione della sfida e ci ha aiutato conducendoci in un lungo percorso che ci ha portato fino a qui. Abbiamo inoltre sempre avuto al nostro fianco i partner Sky e ITV, che con la loro esperienza e professionalità hanno sostenuto e amato il progetto sin dal principio.

Nulla sarebbe stato possibile senza una squadra composta da eccellenze del proprio settore, straordinari capi reparto che hanno apportato il proprio bagaglio professionale per dare alla serie la massima qualità e forza cinematografica.

Doing Romulus has been one of the most complex and, at the same time, exciting challenges we have ever taken on. Measuring up with series work for the first time with such an innovative project for Italy – in terms of themes, setting and language – has required huge productive and organizational efforts, especially in engineering an efficient way to synch all departments involved.

Indeed, it's been a long journey that started years ago with months and months of prep work between development and casting to get to principal photography, six months in impervious locations and in any weather. And when we thought we'd made our way through the hardest and most unpredictable part, we had to think again: postproduction was done during lockdown.

In Cattleya, we thankfully found a partner who immediately grasped the complexity and sheer dimension of this challenge, helpfully leading us on in the long journey that has brought us this far. Sky and ITV, with their experience and professionalism, have also been on our side throughout – supportive and in love with the project from day one.

None of this would have been possible without a team of top professionals across the board, with heads of department who went out of their way to provide the series with maximum cinematic quality and punch.

MATTEO ROVERE
Groenlandia



SINOSSI

Lazio, VIII secolo a.C., un mondo arcaico e selvaggio, dove dominano la violenza e la paura e gli uomini vivono soggiogati dal volere degli dei.

I trenta popoli della Lega Latina vivono da anni sotto la guida del re di Alba Numitor. Ma siccità e carestia stanno minacciando la pace e la vita di queste città. Fuori da queste invece c'è il bosco, un luogo oscuro abitato da creature crudeli e misteriose.

Il re Numitor deve consultare l'aruspice. Il responso è implacabile: il re dovrà andare in esilio e il suo trono passerà ai nipoti, Enitos e Yemos, gemelli nati da sua figlia Silvia.

Il legame tra i due ragazzi, dall'indole così diversa, è indissolubile: sono l'uno l'ombra dell'altro. Enitos, che dei due è quello più coraggioso e responsabile, nasconde però un segreto: ama, riamato, la giovane Ilia, chiusa da anni nel tempio di Vesta.

A Vella, intanto, un gruppo di ragazzi, i Luperci, viene inviato nel bosco per un rito di iniziazione: sopravvivere alla minaccia di Rumina, la dea selvaggia e misteriosa che abita la foresta. Tra loro c'è Wiros, schiavo e orfano, che diventa presto la vittima dei soprusi di tutti.

Nel frattempo, qualcuno ad Alba decide di cambiare il destino dei gemelli e prendere il trono per sé: è il fratello di Numitor Amulius, che, convinto da sua moglie Gala, capisce di avere un'ultima occasione per appagare la sua sete di potere.

Ma non tutto andrà come previsto. Yemos dovrà scappare dalla sua città e andrà a rifugiarsi nei boschi.

È qui che la sua strada intreccia quella di Wiros: il principe fuggiasco e lo schiavo perseguitato diventano amici, anzi fratelli e la loro alleanza sarà la scintilla che li porterà a sfidare l'ordine in cui erano stati cresciuti.

Insieme verranno accolti nel misterioso mondo dei seguaci di Rumina e saranno guidati dalla Lupa, guerriera feroce e materna, che li inizia a sanguinose tradizioni e rivela loro il sogno di una città capace di sfidare ogni potenza e di accogliere tutti i diseredati, Ruma. Intanto Ilia sfida il destino che le era stato imposto e si trasforma in una guerriera in cerca di vendetta e senza pietà.

Tra battaglie feroci e riti arcani, ambizioni umane e destini sovranaturali, le loro giovani vite saranno stravolte per sempre. Le loro gesta cambieranno il loro mondo e daranno origine alla leggenda. *Romulus* è la storia epica della nascita di Roma come non è mai stata raccontata.

SYNOPSIS

Latium, 8th century BC: an ancient and primitive world governed by fear and violence, where men live in the shadow of the gods' fickle will.

Numitor, King of Alba Longa, has been the leader of the Latin League of thirty villages for many years, but drought and famine threaten their survival and peace. Beyond the villages lie the dark woods, populated by cruel and mysterious creatures.

King Numitor must consult the oracle. The verdict is implacable: the King will go into exile, passing the throne to his twin grandchildren Enitos and Yemos, sons of his daughter Silvia.

In spite of their opposite natures, the two boys share an unbreakable bond, being each the shadow of the other. However, Enitos, the bravest and most responsible of the two, has a secret: he loves, and is loved in return, by young Ilia, who has lived in Vesta's temple for many years.

In Vella, a group of young men, the Luperci, is sent into the woods for a rite of initiation. They have to endure the threat of Rumina, the fierce and mysterious goddess who lives in the woods. The group includes Wiros, an orphaned slave who soon becomes the victim of his companions' abuses.

Meanwhile in Alba, Numitor's brother Amulius decides to change the twins' fate and usurp their throne. Convinced by his wife Gala, Amulius knows that this is his last chance to quench his thirst for power. But his scheme does not go quite as planned, and Yemos flees his village and takes refuge in the woods.

This is where his path crosses with Wiros's. The fugitive prince and the bullied slave become like brothers, their bond resulting in an adventure that will make them challenge the societies in which they grew up. They are welcomed inside the mysterious world of Rumina's followers and guided by the She-Wolf, a fierce and maternal fighter who will introduce them to bloody rituals, showing them the dream of Ruma, the city that will defy every power and welcome all the disowned. Meanwhile, Ilia defies the destiny that has been imposed on her, becoming a ruthless fighter seeking vengeance.

In the midst of fierce battles and arcane rites, human dreams and supernatural destinies, their young lives will be changed forever. Their actions will alter their worlds and give birth to legend. Romulus is the epic story of the founding of Rome like it has never been told before.







REGIA

La serie *Romulus* nasce dalla volontà di approfondire il mito fondativo di Roma, che racchiude un nucleo affascinante, mistico e universale e che, proprio nella serializzazione, in uno spazio di racconto quindi ampio, trova dal mio punto di vista la sua forma più compiuta.

La tradizione epica adombra, infatti, un nodo potente: lo scontro fra l'uomo e la ferinità. Ferinità che può essere esterna, e allora sono la natura e i nemici, oppure (soprattutto) interna, e allora sono le passioni e le paure. L'alterità, insomma, diviene il centro del racconto, un'alterità che l'uomo arcaico teme, divinizza, invoca, esorcizza. E l'eroe emerge dall'abisso delle sue passioni: le domina, addomestica e supera con nuovi valori benigni e magnanimi, i valori "moderni", che fondano una nuova convivenza. Questa è, per me, la "Fondazione".

Nella complessità del mito fondativo di Roma e nelle sue infinite stratificazioni abbiamo quindi cercato un percorso che lasciasse emergere il senso primo della tradizione epica, ossia la straordinaria avventura di donne e uomini che è parte della nostra identità, ma anche un racconto che potesse fondere la tradizione mitica con la realtà storica.

Che cosa potrebbe essere successo realmente nell'VIII secolo a.C., che ha generato la leggenda?

Questa domanda è stata un motore continuo, ci ha permesso un lungo confronto con gli studiosi. E tutto questo, insieme alla mia voglia di realizzare un grande spettacolo, ha generato quello che vedrete.

Ho avuto la fortuna di poter coinvolgere tanti esperti che, fin dalla fase di ideazione e sceneggiatura, ci hanno accompagnato nell'esplorazione di questo racconto, cercando di farci costruire una storia di finzione, che però avesse le basi e si poggiasse in qualche misura sulla realtà storica, traendo dalle fonti e rimanendo sempre plausibile. Abbiamo ricostruito insieme ad archeologi, storici e latinisti un mondo basato sulle fonti, ma anche magico, un mondo nel quale il divino, e quindi l'ignoto, lo sconosciuto, hanno un posto centrale, così come era per gli uomini del tempo. Il tentativo ultimo è quello di immedesimarci nella loro visione delle cose, per poterci staccare dal divano volando in un universo lontano secoli, ma fatto di persone come noi, con i loro dubbi, sentimenti, tormenti. Persone che abitavano luoghi a loro sconosciuti, con confini ignoti, e densi di credenze arcaiche.

Le riprese sono state estremamente complesse, sia per noi registi che per gli attori, e ovviamente per la troupe, quasi un nostro personale scontro con la ferinità della natura. Abbiamo girato nelle location più impervie, in tutte le condizioni atmosferiche, di notte e di giorno, una vera summa di tutte le difficoltà possibili in questo mestiere, non solo ambientali, ma anche tecniche.

La volontà di raccontare questo mondo nel modo più realistico possibile ci ha spinti verso una strada densa di ostacoli e rischi. Una strada produttiva che a volte ci ha fatto guardare intorno e dirci "forse non ce la faremo".

Ma alla fine tutto è andato al proprio posto. Le riprese si sono concluse, e il mondo arcaico che volevamo raccontare ha preso forma nel modo per me più affascinante. Il mito, nella sua imperturbabile generosità, è rivissuto di nuova vita.

La realizzazione di *Romulus* per me è stata un'opportunità unica anche da un punto di vista professionale.

Per la prima volta sono riuscito a condividere la mia visione con altri registi, Michele Alhaique ed Enrico Maria Artale, due professionisti straordinari e di grandissimo talento e sensibilità, per costruire un mondo che doveva andare in continuità.

Insieme agli sceneggiatori, Filippo Gravino e Guido Luculano, abbiamo lavorato su una storia che ha come tema centrale il potere, ma con il linguaggio dell'avventura umana. Un linguaggio per me vicinissimo a quello cinematografico, sempre con la chiave realistica che mi appassiona, nella volontà di prendere fisicamente lo spettatore per portarlo all'interno di una realtà e di un mondo.

Il potere nella sua forma più primitiva, la sua genesi e i suoi riflessi nel contemporaneo sono le chiavi di lettura di questa serie, che spero potrà appassionarvi e regalarvi una grande avventura.

A NOTE FROM THE DIRECTOR

Romulus stems from a desire to learn more about Rome's founding myth, which is based around a fascinating core – with mystical and universal overtones – and which to me finds its best expression in the broad narrative framework provided by the series format.

Indeed, epic tradition hinges on a powerful central theme: the struggle between man and the feral, beastly element. This element can either come from the outside – be it wild animal or enemy – or (mostly) from within, a fruit of passions and fears.

It is this otherness, then, that looms at the very center of the narrative. An otherness that ancient man both fears and worships, evoking and exorcizing it. As to the hero, he rises above the depth of his passions. He dominates, domesticates, and ultimately outgrows them by adopting new, benign and generous values, the "modern" values that are building blocks for a new community of men. This, to me, is the true "Foundation".

Through the complex maze of Rome's foundation myth and its countless layers we thus sought a path that would bring us back to the original meaning of epic tradition, ie the extraordinary adventure of women and men that is embedded in our identity and, at the same time, a narrative that combines mythical tradition and historical facts.

What might really have happened in the 8th century b.C. to generate such a legend?

This question become our go-to engine as we engaged in constant exchange with scholars. All of which, along with my desire to create a stunner of a show, results in what you are about to watch.

I was lucky enough to be able to bring in several experts who, from the early stages of developing and writing the series, helped us explore this narrative. Together, we tried to come up with a fictional tale that would, however, always be based on historical findings, drawn from available sources, and plausible throughout. With the help of archaeologists, historians, and Latin scholars, we reconstructed a world that is based on historical findings, but also magical. A world in which the divine, and therefore the unknown, holds a central place, such as it did for the men of those ancient times. Our aim here is to look at the world through their eyes, in order to be lifted from our seats and spirited away to a universe that, although centuries away in the past, is made of individuals such as we are, with their doubts, emotions, and torment. People who inhabited places unexplored, with borders unknown and full of primeval beliefs.

Filming was extremely complex, both for us directors, for the actors, and obviously for the crew. It almost became our own personal clash with that feral Nature. We shot on the most dire locations, and in all kinds of weather, by day and by night – a real sum total of every possible environmental and technical challenge on the job.

Our will to tell the story of this world in the most realistic way possible pushed us on a tough path, full of obstacles and risks. A very productive journey, and one which, time and again, forced us to look around and tell ourselves "we might not make it" after all. And yet, in the end it all clicked into place. Once filming was completed, the ancient world that we meant to narrate came to life in what, to me, is the most fascinating of possible ways. The myth, in its unflinching generosity, has been brought back to a new life.

Making Romulus has been a one-in-a-lifetime opportunity as a professional. It was the first time that I was able to share my vision with other directors – Michele Alhaique and Enrico Maria Artale, two amazing and incredibly talented pros, bringing life to a world that needed continuity.

Along with screenwriters Filippo Gravino and Guido Luculano, we developed a tale with power as its central theme, told in the raw language of human adventure. A language that, to me, is akin to cinema, riding on the back of a realistic key to draw the spectator into another world, another reality.

Power in its most primeval form, its genesis and its lingering resonance in our times, are ultimately the key themes of this series, which I hope will draw you in, and take you away on a great adventure.

MATTEO ROVERE



REGIA

Come raccontare un mondo che non abbiamo mai potuto vedere? Come dirigere gli attori su dei copioni scritti in una lingua che non abbiamo mai ascoltato? Come costruire un mondo e dei personaggi che risultino allo spettatore credibili e vicini, anche se lontani quasi tremila anni? Queste sono solo alcune delle domande che ci hanno riempito la testa nei mesi di minuziosa preparazione dedicati a *Romulus*.

La traccia solcata da Matteo con *Il Primo Re* ci ha brillantemente indicato la strada ma, per la preparazione della serie, il lavoro da lui fatto con gli archeologi e gli storici ha richiesto un approfondimento, se possibile, maggiore per la ricostruzione delle diverse arene che sono teatro della nostra storia.

Al di là dell'attenzione filologica, l'obiettivo comune è stato quello di dare alla messa in scena un carattere moderno, che permettesse alla serie di coinvolgere una fascia di pubblico più ampia possibile. Insieme ai due DoP (Vladan Radovic e Giuseppe Maio), io, Matteo ed Enrico abbiamo quindi intrapreso un lungo processo di ricerca visiva, che ci ha permesso di esplorare nel modo più libero possibile l'inedito mondo estetico che caratterizza poi tutta la serie (in questo senso Groenlandia, Cattleya e Sky ci hanno permesso di lavorare come le grandi produzioni internazionali).

I copioni sono di certo stati la base di tale processo creativo. Il fulcro tematico e drammaturgico dei dieci episodi scritti da Gravino, Iuculano e Rovere sta tutto nei personaggi e proprio da questi prende forma la narrazione. Data la mia formazione da attore, mi sono concentrato dunque in modo particolare sull'arco dei tre giovani protagonisti e insieme agli attori (Arcangeli, Di Napoli e Fontana) abbiamo tentato di dare vita alle luci e alle ombre di questi tre ragazzi dell'VIII secolo a.C..

Nel mio percorso professionale, prima di *Romulus*, mi è capitato più volte di lavorare su scene d'azione anche complesse, ma in questo caso non c'erano né inseguimenti in auto né sparatorie da mettere in scena. Ho capito molto presto, insieme a Matteo ed Enrico, che il focus centrale di tali sequenze sarebbe dovuto essere l'impatto emotivo sui personaggi. Abbiamo trattato quindi la narrazione della violenza non come una pura stilizzazione estetica, ma tentando di restituirle un iperrealismo che portasse i nostri protagonisti a vivere quei momenti su un piano intimo e personale. Ho cercato di focalizzare il mio lavoro sulla costruzione della tensione che precede l'azione e sull'emotività dei personaggi che dall'azione stessa scaturisce. Un lavoro che credo abbia contribuito a restituire alla vicenda quell'autenticità necessaria per rendere concreto un mondo così inedito.

Sono convinto che il lavoro di tutti coloro che hanno partecipato alla lavorazione (non ultimi i Mokadelic, che compongono la colonna sonora) abbia fatto di questa serie un prodotto dall'identità unica e senza precedenti.

A NOTE FROM THE DIRECTOR

How do you depict a world unseen? How do you direct actors with scripts written in a language unheard? How do you create a world and characters that feel believable and close to the audience even if they are three thousand years away? These are only some of the questions that filled our heads in the months of painstaking preparation for Romulus.

Matteo's trailblazer of a movie, The First King: Birth of an Empire, brilliantly showed us the way. However, in order to recreate the different settings that make up our series, his work with archaeologists and historians for that movie required further study.

Beyond preserving philological accuracy, the real challenge was adding a modern character to make the series appealing to as large an audience as possible. With the two DoPs (Radovic and Maio), Matteo, Enrico, and myself thus engaged in a long process of visual research to freely explore the unusual aesthetic world of our series (working on par with major international productions, thanks to Groenlandia, Cattleya and Sky).

To be sure, the scripts were the basis of this creative process. The characters form the thematic and dramatic core of the ten episodes written by Gravino, Iuculano, and Rovere. They give life and shape to the story. Given my history as an actor, I focused particularly on the arc of the three young leads and, together with the actors (Arcangeli, Di Napoli and Fontana), we strove to bring the multifaceted nature of these three youths from the eighth century b.C to life.

In my professional career before Romulus I worked in many complex action scenes, but this specific case involved no car chases, nor shootings. Soon I came to see, with Matteo and Enrico, that the focus of these sequences had to be the emotional impact they had on the characters. So we didn't treat the narrative of violence as pure aesthetic stylization; rather, we tried to add a hyper-realism to it that would make our characters experience those moments on an intimate and personal level. I tried to focus on building the tension that precedes the action, homing in on the emotional response that it triggered in the characters. All of which, I feel, makes this story set in such a never-before-seen world credible and concrete.

I am adamant that the efforts of all involved (not least Mokadelic, who did the original score) have helped make this tv series so unique and unprecedented.



REGIA

L'originale struttura narrativa di *Romulus* smentisce la tendenza generale di molte serie, che negli episodi centrali rallentano il ritmo degli avvenimenti per concentrarsi solo sull'approfondimento psicologico, e rilancia la spettacolarità del racconto anche nella sua fase centrale. Fin dalla prima volta in cui ho letto l'episodio 5, e poi i seguenti, la mia immaginazione è stata catalizzata dalla Lupa e dai Ruminales, un nuovo gruppo di personaggi sui quali era possibile lavorare anche di fantasia, e soprattutto dall'ambientazione che li vede protagonisti: il mondo delle grotte.

Ho subito pensato a una sfida irripetibile, che andava accettata fino in fondo e, dal canto suo, Matteo ha sempre supportato con entusiasmo questa scelta, che forse altri produttori avrebbero considerato una follia. La nostra ostinazione a voler girare tutte le sequenze all'interno di alcune grotte realmente esistenti, senza ricostruire neanche un ambiente in teatro di posa, mi ha portato al centro di un'esperienza collettiva eccezionale. Alcuni dei nostri set erano raggiungibili solo camminando a lungo sottoterra, all'interno di cunicoli stretti quanto una persona e costantemente bagnati dai rivoli d'acqua. Trasportavamo attrezzature o elementi di scenografia, con centinaia di persone tra troupe, attori, figurazioni, bambini, persino i lupi.

Tutto questo, insieme alle svariate sequenze di massa presenti negli episodi che ho diretto, ha messo a dura prova la mia esperienza nel muovere le persone all'interno dello spazio scenico per valorizzare la dimensione epica del racconto. Ho alimentato a modo mio un clima di eccezionale condivisione creativa e reciproca ispirazione con Matteo e Michele, ma cercando di non perdere il fuoco drammatico, intimo, sul quale ho cercato sempre di mantenere un dialogo profondo con gli sceneggiatori e soprattutto con gli attori protagonisti. Questo per ritrovare, anche nelle condizioni di lavoro più faticose e complesse, il cuore emotivo del racconto.

A NOTE FROM THE DIRECTOR

Romulus' unique narrative structure goes against the general tendency of many tv series to slow events down and focus on psychological insights; vice versa, it boosts the tale's spectacular character even in its middle phase. Since my first rereading of episode 5, and the following ones, my imagination was captured by the She-wolf and the Ruminales, a new group of characters on which imagination was free to run wild – along with their habitat: a world of caves.

Right away, I saw this as a unique challenge to dive into. Matteo, on his part, always whole-heartedly supported my choice, which other producers might have considered insane. Our insistence on filming all the sequences inside real caves, never going with studio sets, put me at the center of an amazing group experience. Some of our sets could be reached only by walking underground for quite a while, through man-sized tunnels made constantly wet by water rivulets. We were carrying equipment, design props, along with hundreds of cast and crew members – including extras, children and wolves.

All this, along with many mass sequences featured in the episodes that I directed, pushed my ability to move persons across the filmic space to enhance the epic nature of the narrative to its limits. Still, I did add my own bit to an atmosphere of outstanding creative exchange and mutual inspiration with Matteo and Michele, while trying never to lose the dramatic, intimate focus on which I based my exchange with the writers and, especially, the lead actors – to always keep an eye, even in the toughest, most complex working conditions, on the raw emotional core of the story.

ENRICO MARIA ARTALE





SCENEGGIATURA

È emozionante e difficile – dopo quattro anni di lavoro costante – prendere le distanze dall’opera compiuta, guardarla dall’esterno e dire a noi stessi che cosa abbiamo scritto e come abbiamo fatto a scriverlo. Una delle regole fondamentali per un autore, formulata da Hemingway ma nota a tutti, è che si deve scrivere solo di quello che si conosce. È una regola a cui è impossibile sfuggire, ma che bisogna per forza ripensare quando l’argomento è la fondazione di Roma.

All’inizio questa difficoltà non ci era del tutto chiara, e con entusiasmo abbiamo cercato di conoscere tutto quello che gli esperti hanno scritto del nostro argomento: come per prepararci a un viaggio abbiamo studiato le fonti letterarie, parlato con gli archeologi e gli antropologi, ma alla fine l’evento restava inconoscibile, immerso in un passato di cui non restano che tracce frammentarie. Se volevamo rispettare la regola di Hemingway, dunque, dovevamo procedere in maniera diversa: dovevamo inventare noi stessi il mondo di cui volevamo scrivere, partendo da quello che gli studiosi hanno ricostruito.

Preso questa direzione, abbiamo iniziato a considerare il mito della fondazione nello stesso modo in cui gli archeologi considerano i loro reperti: non una testimonianza attendibile ma un manufatto, un riflesso del mondo che lo precede e a cui non è dato accedere direttamente. Quel mondo precedente era esattamente il mondo che dovevamo inventare.

Per costruirlo ci siamo serviti dei materiali che avevamo raccolto, accogliendo nella costruzione tutto quello che faceva sembrare vera: la Lupa, i fratelli rivali, i Trenta Popoli e Vesta, ma anche la paura del buio e del bosco, i sogni profetici e i più arcaici riti di iniziazione. Osservati come materiali e non più come fonti, questi segni che prima tacevano hanno iniziato a parlarci e hanno preso una forma completamente nuova: la forma di un universo perennemente in crisi, dove non c’è nulla di solido a cui affidarsi e la paura domina ogni pensiero. Era fatto così l’universo che avevamo inventato, e quanto più ne definivamo i contorni, tanto più assomigliava al mondo in cui viviamo. Un mondo improvvisamente vicino e conosciuto. Un mondo di cui finalmente potevamo scrivere.

FROM THE WRITERS’ ROOM

It feels emotional and difficult – after four years of non-stop work – to look back on the finished work, from an outside perspective, and try to define what we wrote and how we wrote it. One of the basic rules of a writer, set down by Hemingway and known to everybody, is that you should only write about what you know. While this rule is unescapable, if your theme is the founding of Rome, you need to do some rethinking.

At first, we weren’t entirely aware of this difficulty and we enthusiastically tried to digest every scientific study written on this topic. As if preparing for a journey, we examined the literary sources, got in touch with archaeologists and anthropologists; but the core of events ultimately remained locked in a past of which only fragmentary traces are left. Thus, to stick to Hemingway’s tip, we had to go about it in the opposite way: reinventing the world that we wanted to write about by ourselves, based on whatever findings the scholars have come up with.

Having taken this direction, we began looking at the founding myth in the same way that archaeologists look at their finds – not as reliable proof but as mere items, a reflection of the world that preceded it, which we have no direct access to. That previous world was exactly what we had to invent.

To bring it to life, we used the materials we had gathered, incorporating anything that added a touch of authenticity to it: the She-wolf, the rival brothers, the Thirty Tribes and Vesta, as well as fear of darkness and of forests, the prophetic dreams, and ancient initiation rites. Once we treated them as building blocks, rather than sources, these signs that had previously been silent suddenly jolted to life and began speaking to us, and took on a completely new shape: that of a universe in constant turmoil, lacking any anchoring elements to hold on to, with fear shaping every thought. That is what our universe was all about, and the more we filled it in, the more it took on the appearance of the world we live in. A world that was suddenly close and familiar, and one that we could finally write about.



NOTE STORICHE

La serie *Romulus* è indubbiamente una sfida ambiziosissima per chi come me deve curarne il contenuto storico. Bisogna immaginarlo, ma ci si avvicina con il fascino di veder concretizzarsi quello che si è studiato per anni, di veder rivivere uomini magari anonimi, non gli stessi che si sono letti sui libri, agire, vivere, soffrire, morire, sposarsi, innamorarsi, come si è immaginato che facessero. Un'esperienza stimolante, una sfida per avvicinare, non solo se stessi, ma il pubblico più ampio possibile, a un'epoca che segna un cambiamento straordinario in tutto l'Occidente. L'epoca in cui la tradizione colloca le vicende mitologiche-storiche di Romolo e Remo è segnata da profondi e irreversibili cambiamenti politici, economici e culturali.

Se, infatti, il 753 a.C. è la data convenzionale della fondazione di Roma, l'indagine storica e l'archeologia hanno da tempo dimostrato come questo periodo sia effettivamente scandito da trasformazioni tali da giustificare, in un sito peraltro abitato da secoli, la nascita di un nuovo organismo sociale, la cui materializzazione coincide con ciò che oggi siamo soliti chiamare città.

L'Urbe per eccellenza non è la sola realtà interessata da questa "rivoluzione urbana" ma, grazie alla sua fortuna, è divenuta l'aspetto più evidente nella nostra Penisola di un fenomeno i cui presupposti sono essenzialmente economici. Il controllo delle materie prime e la ricerca di nuovi spazi agricoli avevano infatti già da tempo innescato una competizione sia a livello locale che mediterraneo, favorendo l'intensificazione dei contatti e dei rapporti commerciali con il mondo fenicio e con quello greco. I Greci, in particolare, erano rimasti così attratti da tali risorse da dar vita, intorno alla metà del secolo, ai loro primi insediamenti stabili nel Golfo di Napoli.

Il confronto diretto con i Greci e con il loro immaginario fu senza dubbio dirimpente e contribuì ad accelerare i processi di differenziazione sociale e di accumulo delle ricchezze che sarebbero poi culminati con la nascita delle prime "aristocrazie". Si crearono così i presupposti per l'affermazione politica e militare di figure carismatiche, in grado di controllare e difendere le risorse del territorio e di coagulare intorno a questo una comunità consapevole di sé stessa in senso etnico e disposta, anche per questo, a condividere obiettivi, spazi, mezzi, culti, lingua e tradizioni.

L'intraprendenza militare era senza dubbio una prerogativa fondamentale nella società del tempo, affermata anche nella dimensione funeraria attraverso l'inclusione nel corredo di quelle armi che avevano consentito l'ascesa sociale dei guerrieri. Ma, nell'arco di pochi decenni, le cose sarebbero rapidamente cambiate, facendo sì che al modello tradizionale di regalità guerriera si sostituissero altre forme di esibizione e affermazione del potere, ispirate ai prototipi dell'epica omerica e allo sfarzo delle corti orientali.

Il mondo occidentale stava definitivamente cambiando e Roma poteva, sin da allora, vivere questo cambiamento da protagonista.

HISTORICAL BACKGROUND

Romulus is an undoubtedly ambitious challenge for anybody tasked, as I have been, with overseeing the historical aspects. As might be imagined, you approach it with a fascination to finally see come to life what you have studied for years; to witness those men — although anonymous, not the ones who filled the pages of your books — act, live, suffer, die, get married, fall in love just like you imagined they would. A stimulating experience, a challenge and a chance to reconnect yourself, and the widest possible number of viewers, to a watershed time for the Western world.

The time at which tradition puts the legendary/historical events of Romulus and Remus is marked by deep and irreversible political, economic, and cultural changes.

Indeed, if 753 b.C. is the conventional date for the founding of Rome, historical and archaeological studies have long demonstrated that changes throughout this period were such as to justify, even in a place already settled for centuries, the rise of a new social order, giving birth to what we, today, call a city.

Rome, the Urbe par excellence, was not the only place undergoing this "urban revolution", but owing to its fortune it remains the clearest example of what is, essentially, a phenomenon based on economy. The drive to gain control on raw materials and find new farming lands, sparked a competition at both the local and the broader Mediterranean level, strengthening contacts and commerce with the Phoenician and Greek worlds. The Greek, in particular, had been so attracted by those resources to establish, around mid-century, their first settlements in the Gulf of Naples.

The direct encounter with Greeks and their culture was undoubtedly disruptive, and helped accelerate processes of social differentiation and concentration of wealth that would eventually result in the birth of "aristocracies". This in turn led to the rise of charismatic political and military leaders, endowed with the power to control and defend local resources, keeping together a community by now aware of its ethnic identity and willing to share goals, spaces, means, cults, language and traditions.

Military initiative was certainly a fundamental trait of that time's society, as confirmed in a funerary tradition that would put the weapons that had ensured the warriors' social ascent along with other goods in their grave. However, over a few decades, things would swiftly change, replacing traditional warrior royalty with other kinds of display and affirmation of power, inspired by archetypes from Homer's epic and the splendor of Oriental courts.

The Western world was changing fast, and Rome was ready to drive the change in a leading role.

VALENTINO NIZZO

Etruscologo - Direttore del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia





Y E M A O S

Principe di Alba, ha sempre potuto contare su suo fratello gemello Enitos, a cui si sente indissolubilmente legato dal sangue e dal destino. Costretto alla fuga e solo per i boschi, è catturato dai Luperci ed è così che conosce Wiros.

Quando si ritrova solo, inizialmente è perduto. Costretto a lottare per andare avanti, rinasce e diventa un uomo nuovo. L'incontro con Wiros è profondamente formativo, condivide con lui prove durissime e in lui ritrova qualcosa di simile a un fratello.

Le sue origini regali fanno di lui un uomo con un grande senso dell'onore e delle tradizioni: la famiglia, l'onestà, la giustizia, il coraggio, il rispetto degli dei, la fedeltà al popolo, l'empatia di fronte al dolore altrui. Sono tutti valori che eredita dal nonno materno e che cerca di tenere alti contro ogni avversità.

Ma il legame arcaico dell'eredità di sangue diventa pian piano ingombrante. L'incontro con i Ruminales gli farà scoprire una nuova parte di sé, più bestiale e selvaggia, che lo renderà capace di reclamare ciò che gli è stato tolto.

Prince of Alba. Has always been able to count on his twin brother Enitos, whom he feels deeply bound to by blood and destiny. Forced to escape and alone in the woods, he is caught by the Luperci and this is how he meets Wiros.

When he finds himself on his own, he is lost at first. Forced to fight to go on, he is born again, becoming a new man. The encounter with Wiros sparks a new learning phase for him: as they share tough challenges, he finds a brother of sorts in him.

His royal upbringing truly makes him a man of honor and tradition: family values, honesty, fairness, courage, respect for the Gods and feeling for other people's plights are qualities he inherits from his maternal grandfather, and strives to keep up even in his harder times. But the weight of old blood legacy proves increasingly cumbersome.

The encounter with the Ruminales shows Yemos a new side of himself - wilder and more brutal - that will give him the strength to reclaim what was taken away from him.

ANDREA ARCANGELI



WIROS

Solo al mondo, orfano senza destino, schiavo nella città di Velia, parte per i Lupercalia, il rito d'iniziazione che tutti i ragazzi della città devono compiere per diventare uomini. Nell'accampamento nei boschi, insieme agli altri iniziandi, subisce abusi, è umiliato, torturato. Qui è ancora l'ultimo degli ultimi, il più fragile, quello esposto alle peggiori vessazioni. Eppure si dimostra anche il più determinato e caparbio, pronto a tutto per sopravvivere. L'incontro con Yemos segnerà per lui il passaggio dalla solitudine alla fratellanza. Impara a fidarsi, a volere il bene di qualcun altro al di fuori di sé, a essere amato, a dare senza aspettarsi nulla in cambio. Il suo sarà un viaggio alla ricerca delle proprie origini e, tra i boschi, scoprirà in se stesso una forza e una sicurezza che non avrebbe mai sospettato.

Alone in the world, with no destiny to his name, Wiros is an orphaned slave in the town of Velia. He takes off for the Lupercalia, the rite of passage that all youngsters in town must overcome to become men. At the encampment in the woods he is subjected to taunts, abuse and torture. Here too he is the least of the last, the weakest link, and the one exposed to the worst attacks; and yet he also proves the most stubborn and resolute, ready to do whatever it takes to survive. The encounter with Yemos marks the passage from loner to brother for him. He learns to trust and care for somebody other than himself, and to give without expecting anything in return. His journey will be a search for his own roots. In the woods, he will find an untapped source strength and self-assurance within himself.

FRANCESCO DI NAPOLI



ILIA

Figlia di Amulius, il fratello minore di Numitor, è rinchiusa dall'età di sei anni nel tempio di Vesta, dove serve la dea feconda di cui è sacerdotessa, custodendo il fuoco sacro che non deve spegnersi mai. Anche l'amore proibito che ha a lungo covato nel suo cuore non è stato sufficiente a tradire quel futuro impostole anni prima. Almeno finché il destino e un terribile tradimento non le portano via quello che aveva di più caro. Inizierà a combattere per divenire artefice del suo destino, senza sapere che l'unica persona al mondo di cui si fida, suo padre, le nasconde un terribile segreto.

The daughter of Amulius, Numitor's younger brother, Ilia has been secluded at the temple of Vesta since the age of six. Here, she serves the goddess of fertility as a priestess, safeguarding the sacred fire that must be kept burning forever. Not even the forbidden love she has long nursed can change the destiny that has been chosen for her years before. At least until fate and a terrible betrayal take away what is dearest to her. Ilia will start fighting for control on her life, unawares that her father, the only person in the world whom she trusts, hides a terrible secret.

MARIANNA FONTANA



NUMITOR
Yorgo Voyagis



AMULIUS
Sergio Romano



SILVIA
Vanessa Scalera



LA LUPA
Silvia Calderoni



ENITOS
Giovanni Buselli



SPURIUS
Massimiliano Rossi



GALA
Ivana Lotito



DEFTRI
Demetra Avincola





FOTOGRAFIA

Raccontare un'epoca così lontana nel tempo, della quale non si conoscono i dettagli, mi ha dato una grande libertà d'immaginazione. In questo contesto storico ho cercato di trovare la mia chiave di racconto in una sorta di realismo reinventato.

Ho sfruttato le nostre luci artificiali, basandomi principalmente sul loro riflesso sulle superfici dell'epoca, come le pareti delle capanne in terra e argilla, i soffitti in paglia negli interni e le chiome degli alberi nei boschi per gli esterni. Questo uso riflesso della luce ha prodotto un effetto naturale e di fantasia al tempo stesso, permettendomi di giocare con i colori e creando delle atmosfere suggestive e funzionali al mistero che c'è all'interno del racconto. Anche l'utilizzo della nebbia, quasi onnipresente, ha aggiunto quella magia che ci accompagna nelle location particolari, portandoci in un'epoca che nessuno conosce.

Fotograficamente, la caratteristica principale di *Romulus* è l'uso particolare del colore e una luce più moderna che crea questo effetto di "realtà fantastica", non rispettoso, volutamente, dei canoni ai quali siamo abituati normalmente quando si racconta un'epoca antica.

FROM THE D.O.P.

To depict such a faraway and largely unknown time gave me great freedom of imagination. In that historical context, I found my key for spinning the tale in a sort of re-invented realism.

I took advantage of our artificial lights, relying mainly on their reflex on ancient-time surfaces such as earth and mud walls in huts, straw ceilings, forest treetops. This use of light reflex yielded an effect that feels natural and fantastic at the same time, allowing me to play with colors and evoke atmospheres that enhance the mystery at the heart of the story. Also, we exploited an almost ubiquitous fog to add that extra touch of magic to those unusual places, carrying us back to times forgotten.

Regarding photography, Romulus' main feature is its unique use of color and a more contemporary take on lighting, creating a "fantastic reality" effect that quite consciously avoids all the textbook ways of depicting ancient times.

VLADAN RADOVIC



SCENOGRAFIA

Verso la fine dell'ottobre 2018, reduce dall'esperienza cinematografica de *Il primo Re*, sono stato contattato per organizzare e realizzare l'ambizioso progetto della serie tv che narra le origini e le gesta di una civiltà vissuta nell'VIII secolo a.C..

Da qui una serie infinita di incontri con il regista Matteo Rovere e la produzione, per definire una linea stilistica e strategica atta a poter realizzare un progetto che, a differenza del film, aveva innanzitutto l'esigenza di diversificare e caratterizzare sensibilmente le diverse realtà, anche se geograficamente vicine, presenti nel nuovo script della serie.

Fatti i primi sopralluoghi con un affiatato team di collaboratori, assistenti scenografi, disegnatori, *concept artists* e con la supervisione dell'*art director* Riccardo Monti, abbiamo pianificato e definito stilisticamente la nuova chiave di lettura visiva del progetto. Siamo partiti con una serie di disegni e schizzi delle varie tipologie di abitazioni, per poi passare a quella che è la vera e propria progettazione tecnica, indispensabile alla realizzazione costruttiva delle scene e, nel caso specifico, di interi villaggi di dimensioni raramente sperimentate in Italia.

Premesso che l'intera ideazione scenografica della serie *Romulus* nasce da un'attenta documentazione storica relativa prevalentemente alla civiltà villanoviana e successivamente etrusca, si è fatto particolare riferimento iconografico al ritrovamento dei resti della capanna di Fidene e alla sua fedele ricostruzione.

Altra fonte importante di documentazione è stata l'osservazione e lo studio dei vari reperti archeologici, custoditi all'interno del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, e la preziosa consulenza storica e archeologica del suo direttore, Valentino Nizzo. Quest'ultimo ci ha chiarito alcuni aspetti ancora oscuri e di non facile interpretazione riguardanti la vita, gli usi e costumi di queste civiltà.

In tutte le scelte scenografiche relative al set - principalmente di Alba e, a seguire, degli altri - si è cercato di essere fedeli alla documentazione, fatta eccezione per due nuclei abitativi: la casa di Amulius e quella di Numitor, ossia la casa del Re. In entrambi i casi è stato necessario reinterpretare gli spazi al fine di agevolare il racconto e le esigenze tecniche. Tali eccezioni, definibili come licenze poetiche, possono essere identificate, per esempio, nella scelta di ampliare lo spazio del nucleo abitativo, che di norma avrebbe previsto un unico ambiente, inserendo e dividendo gli spazi in più luoghi deputati. Inoltre, si è voluto arricchire l'abitazione, rendendola cinematograficamente e fotograficamente più interessante, con l'inserimento di un cortile interno o di quello che diventerà in futuro, nella domus romana, l'*impluvium*.

Dopo una lunga preparazione durata mesi, composta da disegni preliminari di tutto l'impianto scenico, si è giunti alla vera e propria progettazione architettonica, corredata da plastici, bozzetti, rendering e svariate campionature di materiali, colori e patine che hanno consentito di procedere con le costruzioni del set.

Nello specifico si è proceduto in modo anomalo rispetto alla normale realizzazione di un set cinematografico ambientato in esterno. Si è reputato fondamentale, per la veridicità dell'ambiente e per ottimizzare i tempi e i costi produttivi, utilizzare tecniche costruttive e materiali fedeli all'epoca ottenendo così una fusione credibile tra esterno e interno. Ciò ha comportato anche la necessità di coibentare, in caso di pioggia, la copertura realizzata in fibre vegetali.

Al fine di riproporre una texture fedele delle murature originali si è deciso di utilizzare tecniche e materiali attuali, adattandoli ai metodi costruttivi antichi. Come per il lavoro fatto con tutti gli intonaci, realizzati con terra cruda, ossia argille mescolate a paglia tritata che fungeva da legante. Anche nella scelta dei colori e nella stesura di questi sulle superfici si è fatta particolare attenzione a riproporre tonalità facilmente ottenibili all'epoca da elementi naturali reperibili in loco, estratti dal terreno, dalle piante e dagli animali. Si è posta particolare attenzione a non usare l'azzurro e i suoi derivati nelle decorazioni murali e nell'oggettistica, poiché ottenuto dal lapislazzulo, pietra preziosa non disponibile nell'area interessata.

La scelta di rispettare le tecniche architettoniche storiche si è rivelata importante in particolar modo al fine di

ON SET DESIGN

In late October 2018, after working on the movie The First King: Birth of an Empire, I was asked to take part in an ambitious project for a tv series that would tell the story of the rise and achievements of a civilization from the eighth century before Christ.

That sparked an endless of number meetings with series director Matteo Rovere, and with the production team, to outline styles and strategies for a project that, unlike the movie, would need to diversify and impart marked characters on different settings, however geographically close, that made up the script for the new series.

Following the first surveys with a tight-knit team of collaborators, assistant set designers, draftsmen, and concept artists supervised by art director Riccardo Monti, we mapped out and designed the new project's visual identity. We began by drawing sketches of various types of dwellings, before moving on to actual technical design, which was essential to building physical sets and, in our case, recreating whole villages on a scale rarely witnessed in Italy.

Granted, the production design for Romulus is based on careful historical research throughout, mainly focusing on the Villanovan and Etruscan civilization. In particular, our imagery specifically references the findings of the hut at Fidenae and its faithful replica.

Another important source was the observation and study of several items housed at the National Etruscan Museum of Villa Giulia and the invaluable historical and archaeological expertise offered by that Museum's director, Valentino Nizzo, who provided insight into still-obscure life and mores of those civilizations.

In all the set's design choices – especially at Alba, with the others in tow – we strove to be faithful to historical findings, except for the two dwellings of Amulius' house and Numitor's house, ie the King's house. In both cases, we had to depart from the original and re-imagine the spaces, in order to meet narrative and technical constraints. These exceptions, akin to poetic licence, can be glimpsed, for instance, in the choice to expand the living area, which would normally consist of a single room, splitting it into multiple enclosed sections. Also, we enriched the house to enhance its visual appeal, adding a patio, or what would become the impluvium of the Roman domus.

Following months of preparation, with preliminary sketches of the whole set carried out, we moved on to designing the architecture of the set, preparing scale models, sketches, renderings, and several samples of colors, materials and patinas, paving the way for actual set building.

In our case, we chose to depart from any kind of standard movie sets optimized for exteriors. To warrant accuracy and minimize production costs and times, we went with period materials and constructions techniques, aiming for a credible fusion between exteriors and interiors. However, we also had to insulate all natural fiber coverings against rainfall.

In order to faithfully reproduce original wall textures, we decided to adapt current materials and techniques to ancient construction methods. We did the same with all plasters, which we made of raw earth, a mix of clays and finely chopped straw. Overall, we stuck to a colour palette that included only hues consistent with locally sourced materials, drawn from the soil, plants, and animals. Eg, we were extra careful not to use azure hues on walls or objects, as it would have been obtained from lapis lazuli, a precious stone unavailable in the relevant area.

The choice to be faithful to ancient architectural techniques proved especially instrumental in defining the buildings' interiors, recreated via carpentry and painted patinas to faithfully render the feel of period dwellings.

Interior designer Gaia Zambelli was a key contributor, carefully and painstakingly overseeing the lineup of furnishings and decorative objects with the help of craftsmen specialized in ancient artifacts replicas such as pottery, décor items, leather and vegetal fiber upholstery, generally made for museum layouts.

All in all, set design took about seven months, four of which devoted to key buildings requiring more attention and detail.

Overall, excellent results were achieved – also owing to the fact that all sets were built on pristine locations, on



caratterizzare gli interni delle costruzioni, valorizzati dalla presenza di carpenteria fedele e patine pittoriche che hanno saputo restituire il sapore delle abitazioni dell'epoca.

Fondamentale è stata la collaborazione con l'arredatrice Gaia Zambelli che, con cura e attenzione nella realizzazione degli arredi e dell'oggettistica, si è avvalsa anche della collaborazione di artigiani specializzati nella riproduzione di manufatti dell'epoca come terrecotte, arredi, tappezzerie in fibre vegetali e pelli, realizzati in genere per allestimenti museali.

L'intera operazione di realizzazione del set è durata circa sette mesi, quattro dei quali dedicati alle strutture principali, che hanno richiesto maggior attenzione e dettaglio.

Si è giunti a un risultato eccellente grazie anche al fatto che tutti i set sono stati allestiti in location incontaminate, in riserve naturali, lontano da centri abitati o studi cinematografici. Chiunque, varcando l'ingresso principale della palizzata difensiva, ha creduto di viaggiare nel tempo e di trovarsi immerso per magia nell'VIII secolo a.C.

natural reserves, far removed from cities and studios. Crossing the main entrance of the palisade, anybody would be forgiven for feeling teleported, as if by magic, to the 8th century b.C.



LOCATION

La ricerca delle location per la serie *Romulus* è stato uno dei lavori più duri, complessi ed esaltanti della nostra esperienza lavorativa.

Abbiamo effettuato le nostre ricerche nei territori del Lazio, per ambientare l'VIII secolo a.C. ai giorni nostri. Cercavamo contesti naturali di forte impatto visivo e li abbiamo trovati all'interno di riserve e aree protette, di siti archeologici e in zone di protezione speciale, nei siti di interesse comunitario e nei fondi agricoli, nelle ex cave e anche in terreni con vista Pontina.

Cercavamo delle location di diversa conformazione, su cui costruire cinque villaggi di epoca pre-romana. Consapevoli dei mille ostacoli, vincoli e restrizioni, abbiamo seguito tutte le procedure per l'ottenimento delle relative autorizzazioni da parte delle autorità di competenza, che ci hanno offerto la massima collaborazione, anche quando cercavamo dei luoghi in cui dare fuoco al set. Roma Natura, tra le tante, è stato un partner istituzionale fondamentale per la realizzazione della serie.

Il territorio del Lazio è meraviglioso. *Romulus* ha fatto di tutto per valorizzarlo e rispettarlo e allo spettatore verrà sicuramente voglia di visitare i luoghi che vedrà sullo schermo.

Per ambientare Alba abbiamo scelto dei terreni sulla Pontina, effettuando ricerche satellitari per individuare l'area, per trovare cioè il backlot principale della serie. Avevamo visitato tanti siti ma la preferenza è subito stata questa lingua di terra tra gli alberi e qualche altura intorno, molto semplice e d'impatto visivo immediato.

Per la città di Gabi abbiamo utilizzato la Solfatara di Pomezia, un luogo incredibile, sulfureo, spettrale e ricco di suggestioni, un enorme lago bianco bulicante al centro di un'area completamente deserta e inospitale, con canali e pozze d'acqua, cinque laghi di colori diversi, di cui uno rosso sangue, con una vegetazione circostante fatta di felci bruciate. Un luogo primitivo e sacro, immortalato nelle pagine dell'Eneide di Virgilio, da cui inizia la formazione dei popoli latini. Ho impiegato tre mesi per trovare i proprietari e ho gettato la spugna più di una volta. Sempre nella stessa location troviamo Filemon, sulle sponde del lago verde, un piccolo gioiellino di villaggio, con una vegetazione circostante composta da arbusti spinosi, che ha dato non pochi problemi alla troupe.

Per finire dovevamo trovare il luogo adatto per il popolo dei Ruminales. Le Grotte di Pastena, Roiate, Bellegra, e Affile hanno fatto al caso nostro. Non avevamo nessuna esperienza di riprese in grotte lunghe diversi chilometri. Abbiamo quindi contattato il più grande esperto in materia, probabilmente al mondo, Tullio Bernabei, una persona meravigliosa che si è dimostrata una risorsa fondamentale.

LOCATION WORK

Scouting for locations for Romulus was one of the hardest, most complex and exciting tasks of our professional life.

To recreate the eight century b.C. in 2019, we centered research around the Latium region. We looked for natural sites with a strong visual impact and found them inside natural reserves, among protected areas, archaeological sites and sites of communal importance, as well as farming lands, former quarries, and some parcels of land along the old Pontina road.

We were searching for various kinds of locations on which to build five villages from pre-Roman times. Aware of countless obstacles, restrictions, and limitations we were bound to run into, we obtained all necessary permits from local authorities, which provided invaluable help in finding locations to have fire blazes on set. Roma Natura, among many others, proved an invaluable institutional partner in getting it all done.

The Latium countryside is truly wonderful, and Romulus has gone out of its way to showcase and respect it. Many a viewer will want to visit the sites shown on screen.

For the set of Albalonga we chose some areas along the Pontina, doing satellite research to identify the area that would be the main backlot of the series. We had visited many sites, but we immediately picked this strip of land that unfolds through the trees, with some low hills scattered around, simple in layout and boasting immediate visual impact.

For the town of Gabi we wound up using Pomezia's Solfatara: an amazing, sulphuric, eerie and deeply evocative site, a huge, bubbling white lake in the middle of a deserted and inhospitable area, amid channels and pools of water, five lakes of different colors, including a blood red one, and surrounded by burnt ferns. A primitive and sacred site, captured in Virgil's Aeneid, a cornerstone of the Latin civilization. It took three months to find the owners, and more than once we came close to throwing in the towel.

On the same location we also found the site for Filemon, a tiny gem of a village on the shores of the green lake, surrounded by a thick vegetation of thorny shrubs that gave the crew some headaches.

Finally, we had to find the right place for the Ruminales people. The Caves of Pastena, Roiate, Bellegra and Affile did the trick. Having no previous experience filming inside caves that were several kilometers long, we got in touch with possibly the world's top expert on such matters, Tullio Bernabei, an amazing man who provided essential support.



COSTUMI

Il primo passo nell'affrontare la preparazione di *Romulus* è stato quello di andare a cercare informazioni sui popoli latini che hanno preceduto la nascita di Roma.

Ho approfondito con antropologi e archeologi, scoprendo che, pur essendo vicini alla progredita civiltà etrusca, erano popoli ancora poco evoluti sotto molti aspetti, soprattutto se paragonati ai Greci e agli Egiziani.

Non utilizzavano, ad esempio, né la scrittura né le immagini, qualcosa, dunque, che potesse raccontarmi i loro usi e costumi.

Le notizie più interessanti che sono riuscita ad avere su queste popolazioni me le hanno fornite le loro tombe. Gli oggetti lì ritrovati sono stati il mio punto di partenza.

Ho potuto osservarli anche dal vivo, al Museo Etrusco di Valle Giulia, sotto la guida del direttore del museo, Valentino Nizzo. Spade, fibule, scudi, elmi, ma soprattutto il Kardiophylax, la corazza usata dai soldati, il "fossile guida" nello studio di questi popoli.

Questa mancanza di fonti inizialmente mi ha spaventata, ma in realtà ha permesso una grande libertà creativa. Sono stata supportata dalla consulenza di archeologi, che mi hanno aiutata, soprattutto, a non sbagliare. Mi hanno dato dei limiti su materiali e colori, che ho rispettato in ogni scelta.

E mi hanno dato completa libertà su ogni capo confezionato in cuoio, come corazze o cinture, perché è un materiale degradabile del quale non hanno notizie certe.

Per quanto riguarda i colori, gli esperti mi hanno informata che non ci sono conferme sull'utilizzo del blu e abbiamo quindi evitato di usarlo.

Mi sono ispirata ai costumi greci, etruschi e romani, semplificando al massimo fogge e colori.

Proprio i colori mi hanno aiutata a differenziare personaggi e popoli: il rosso per Alba e il suo esercito, il giallo e l'ocra per il violento popolo di Velia, i marroni, i colori della terra, per il pacifico popolo di Gabi.

La produzione ha allestito un laboratorio dove, con sarti e assistenti, abbiamo confezionato, tinto e invecchiato ogni abito, corazza, cintura o pelliccia, senza noleggiare nulla dai fornitori classici.

Nella serie compare anche un popolo misterioso, il popolo dei lupi, i Ruminales.

In questo caso ho lavorato liberamente con ossa e pellicce rimanendo però sempre fedele ai materiali del periodo, anche se con azzardi maggiori, e osando un'estetica con piccoli rimandi fantasy.

È stato un lavoro molto impegnativo e appassionante. Abbiamo lavorato sotto il sole d'agosto e al freddo di dicembre, con attori in gonnellino e a petto nudo immersi nel fango.

È stata un'esperienza unica, che rimarrà per sempre impressa nella mia memoria.

COSTUME DESIGN

The first thing on prepping up for Romulus was to gather information on the Latin people that lived before the founding of Rome. As I gained deeper insights from anthropologists and archaeologists I realized that, however close to the advanced Etruscan civilization, these people were still underdeveloped in many regards, especially when compared to Greeks and Egyptians.

For instance, they didn't use painting nor writing – either of which might have provided more info on their customs and habits.

The most interesting information that I managed to gather on them was from their burial sites. The items found there were my starting point.

I also had a close look at them at the Etruscan Museum of Valle Giulia, under the guidance of director Valentino Nizzo. Swords, fibulae, shields, helmets, and especially the Kardiophylax, the armor used by the soldiers, the "index fossil" in the study of these peoples.

Such a lack of sources, if initially intimidating, ultimately allowed for greater creative freedom. I could still count on insights from archaeologists, mostly to steer clear of any blunders. They set some limits on materials and colors, and I stuck to them at every step. And they gave me total freedom on the use of leather for any item, such as armors or belts, due to its degradable nature and their lack of information.

Regarding colors, experts told me that there is no proof on the use of blue and so we did without it.

I found inspiration in Greek, Etruscan and Roman costumes, paring down all shapes and colors as much as possible.

The colors helped me establish different identities of the peoples and characters: red for Alba and its army; yellow and ochre for Velia's violent people; brown and earth hues for Gabi's peaceful people. Production set up a workshop where, along with tailors and assistants, we crafted, tinted, and aged each garment, armor, belt or pelt, without renting anything from the usual providers.

The series also features a mysterious people of wolf-men, the Ruminales.

In this case I got free rein working with bones and pelts, but always in keeping with period materials, even if taking more aesthetic chances, at times with slight fantasy overtones.

It's been a demanding and intriguing ride. We worked in summer heat and in bitter cold winter with bare-chested actors wearing skirts and up to their waist in mud.

A unique experience that will remain forever etched in my memory





MAKEUP E PROSTHETIC DESIGNERS

A seguito della lettura dei copioni e dopo i primi incontri con i registi, per definire la linea creativa ed esecutiva del make-up e degli effetti, abbiamo capito che la sua realizzazione doveva essere gestita da un unico grande reparto. Un'unica squadra, costituita da professionisti con esperienza diversificata, sia nel settore degli effetti prostetici che del make-up tradizionale.

Dal punto di vista artistico è stato un percorso molto stimolante per l'alto livello di qualità e realismo richiesti. Per questo ci siamo sempre confrontati con il reparto costumi e condiviso reference coerenti con l'epoca preromana. Se l'impostazione artistica non è strettamente filologica, al contrario la resa estetica complessiva e le scelte di design hanno rispettato i criteri di plausibilità, proponendo una visione estetica rispettosa e moderna.

I registi hanno lasciato molto spazio e autonomia alle nostre idee.

Abbiamo lavorato sulle caratterizzazioni dei personaggi, cercando di raccontare il loro background, curando ogni aspetto del trucco, dai difetti della pelle di chi vive all'aperto e lavora a mani nude, alle cicatrici procurate in battaglia. Sporcatore, dentature guaste e ingiallite, ogni dettaglio è stato studiato per dare realismo e per contestualizzare i personaggi nella storia.

I trucchi cerimoniali e di guerra sono stati impastati a mano, utilizzando argille e pigmenti naturali per ricreare un effetto pittorico, materico e rituale che contribuiva non solo alla mimesi, simulando la corteccia degli alberi o la grana grezza e arida della terra, ma riproponeva il valore simbolico e arcaico della ritualità delle culture tribali e pagane.

Molte barbe sono state integrate artificialmente, come per i personaggi di Amulius, Attus e per molti altri.

I blood rigs, invece, hanno consentito le riprese degli effetti di sangue direttamente sul set, grazie all'ausilio e alla combinazione di dispositivi e protesi studiati ad hoc.

Sono stati da noi realizzati tutti i body props: teste, varie parti anatomiche, manichini, alcune maschere e molti elementi necessari al racconto delle battaglie, dei riti e delle torture.

La resa finale è stata possibile solo grazie al lavoro di un team coeso, costituito da straordinari collaboratori che non hanno temuto il caldo, il fango e il freddo durante questa meravigliosa avventura.

MAKE-UP AND PROSTHETIC DESIGN NOTES

After a runthrough of the scripts and first meetings with the directors, to define the creative and executive brief for make-up and effects, we came to the conclusion that it all should be handled by one single department. One team of professionals covering all areas of both traditional make-up and prosthetic effects.

From an artistic standpoint, the high degree of quality and realism required made it all the more stimulating. We had ongoing talks with the costume department, sharing references on Pre-Roman times. While the artistic direction is not strictly philological, the overall aesthetic and design choices stuck to criteria of plausibility, to offer a faithful and modern vision.

The directors left us ample room and freedom to develop our own ideas.

We focused on the characterization of the leads, working carefully on every aspect of make-up so that it would convey information on their background - from the uneven and pockmarked skin of humans living outdoors and working the land with bare hands, to battle scars earned in battle.

Down to the last dirtmarks or bad and yellowed dentures - each detail was meant to add realism and historical context to our characters.

The ritual and war paint was hand-prepared using natural clays and pigments to recreate a pictorial, material and ritual effect. This worked not only for mimetics, by emulating tree barks or the rough, dry texture of the soil, but it also reinforced the symbolic and archaic values of tribal rituals in pagan cultures.

Many of the beards were artificially added, ie for the characters of Amulius, Attus, etc.

The blood rigs, by contrast, allowed us to shoot blood effects directly on set, with the help of custom-made combinations of prostheses and devices.

We made all the body props ourselves: heads, multiple body parts, dummies, some masks, and many elements required to bring the battles, rites, and tortures to life.

The final outcome has been only possible thanks to the combined effort of a close-knit team, composed by great guys who never minded the heat, mud, or cold throughout this wonderful adventure.



EFFETTI SPECIALI

Il nostro primo intervento per la realizzazione degli effetti speciali per la serie *Romulus* è stato la ricostruzione della città di Alba - a cui sono seguite quelle di Velia e Gabi - necessaria per ambientare la storia in un'altra epoca. Siamo partiti dalle riprese, ma abbiamo anche realizzato delle scansioni 3D, per avvicinarci, attraverso la rimozione di elementi di disturbo e l'integrazione in set extension di paesaggi con capanne, alberi e comparse, all'immaginario che veniva raccontato. Sono stati impiegati tre reparti: 3D, FX e compositing.

Abbiamo creato interi eserciti in marcia e assembramenti nelle città. Queste folle 3D, unite alle figurazioni girate dal vero, hanno incrementato il respiro epico della serie.

Le scene di lotta sono nate dalla commistione del lavoro molto curato degli stuntmen e il nostro, mediante l'inserimento di armi come lance, frecce e spade. Le abbiamo realizzate con la tecnica del 3D matchmovie e combinate con il sangue, ricreato interamente in post-produzione o modificando il make-up realmente ripreso in scena.

Tra gli elementi naturali possiamo citare gli interventi fatti su fuoco e acqua. Fiamme, fumi e lapilli, laghi e spruzzi sono stati creati digitalmente, rafforzando l'impatto drammatico e visivo.

Un altro importante intervento è stato fatto con gli animali, data la presenza nel racconto di numerosi riti sacri. Un'occasione per affinare il design di cinghiali, maiali, uccelli e pipistrelli. Dopo lo studio dell'anatomia abbiamo modellato lo scheletro osseo, a cui abbiamo aggiunto i muscoli, armonizzandoli con i movimenti. In seguito abbiamo ricreato il pelo, prestando attenzione sia alla densità, sia all'aspetto, con l'utilizzo di diverse tipologie di setole.

Una sfida che non capita spesso, che stimola la nostra industria a fare sempre meglio e a confrontarsi con i più alti standard internazionali.

SFX

Our first big task on doing special effects for Romulus was to recreate the town of Alba, followed by Velia and Gabi - as required to set the story in a distant time. We went with the shooting plans, but also made extra 3D scans to match the imaginary world of the story, removing any visual disturbance and adding in set extension views with huts, trees, and extras, employing 3D, FX and compositing.

We recreated whole marching armies and big village gatherings. Those 3D crowds, along with the extras captured in live shooting, augment the series' epic atmosphere.

The fighting scenes result from combining the stuntmen's painstaking work with our own, via the addition of weapons such as spears, arrows, and swords in 3D match moving and combined with the blood, either fully recreated in post-production, or added by enhancing actual on-set make-up.

A fair amount of work was done on fire and water. Flames, smoke, lapilli, lakes, and splashes were mostly created digitally, adding to the visual and dramatic impact of the scenes.

More important work was done on animals, which feature in several scenes involving sacred rituals. These provided a chance to perfect the design of boars and pigs, birds, and bats. After getting familiar with their anatomy, we modelled the skeletons and added the muscles, harmonizing them with their ways of moving. Later, we recreated the fur, carefully replicating its density and outward appearance, by employing several kinds of bristles.

It has certainly an unusual challenge, and an inspiration for our industry to outdo itself in a bid to match the highest international standards.



STUNT

Il lavoro fatto su *Romulus* ha richiesto una pianificazione e una professionalità tipiche delle grandi e importanti produzioni internazionali.

Abbiamo preparato e addestrato, sia fisicamente che tecnicamente, per sei settimane il cast che aveva "azioni stunt".

Tutti gli attori sono stati seguiti da un personal trainer qualificato e sono stati preparati al combattimento da un fight coordinator, Paolo Antonini, che li ha addestrati in base al ruolo e alla sua evoluzione all'interno della serie.

Ogni personaggio aveva uno specifico stile di combattimento, che si differenziava per tribù ed etnia.

Gli attori, grazie al lavoro iniziale di preparazione, hanno svolto le scene di combattimento da soli, riducendo al minimo l'utilizzo delle controfigure. Parallelamente alle riprese, gli interpreti hanno continuato l'addestramento fisico e la preparazione alle coreografie di combattimento richieste.

È stato svolto inoltre un grande lavoro sulla sicurezza, vista la tipologia dei set dove abbiamo girato.

Sono state coordinate circa 1000 presenze stunt distribuite su due unità nell'arco della serie, un numero enorme per una produzione italiana.

Working on Romulus required a level of planning and professionalism on par with any of the latest, greatest international productions.

During a six-weeks boot camp we prepared and trained all cast members involved in stunt work. All actors were supervised by a qualified personal trainer and by a fight coordinator, who trained them based on their specific role and story arc.

Each character had a specific fighting style, according to tribe and ethnicity.

After this preliminary training, actors were ready to personally do the fighting scenes, limiting the use of doubles to a minimum. As filming went on, they all followed ongoing physical training programs and rehearsals for the required fight choreographies.

Given the nature of filming location, special attention was devoted to safety. Overall we did about 1000 stunts across two units on the series — that's a huge number for an Italian production — with a stunt coordinator, Emiliano Novelli, and a fight coordinator, Paolo Antonini.

EMILIANO NOVELLI





MONTAGGIO

Dopo aver partecipato alla realizzazione de *Il Primo Re*, pensavo di essere già preparato a un progetto di questo tipo. In realtà è stata una nuova sfida. Montare i primi due episodi di una serie così complessa dà una grande responsabilità. Dovevamo accompagnare lo spettatore dentro un mondo a lui lontano, non solo temporalmente. Dovevamo empatizzare con dei personaggi spinti da ideali e credenze a noi ormai estranei, senza dimenticare mai una trama inevitabilmente più articolata de *Il Primo Re*. Il tutto senza tradire il ritmo naturale della storia e rispettando i tempi del linguaggio seriale.

FROM THE EDITING ROOM

After taking part in the making of The First King: Birth of an Empire, I thought I was ready for a project of this kind. In fact, it proved an entirely new challenge. Editing the first two episodes of such a complex series meant taking on a great responsibility. We had to carry the audience inside a distant world – not only in time. We had to connect with characters moved by ideals and beliefs entirely alien to us, while never losing track of a plot inevitably more complex than The First King. All this without betraying the story's natural rhythm and keeping in tune with the pacing of a series.

GIANNI VEZZOSI



MONTAGGIO

Quando ho iniziato a leggere le sceneggiature di *Romulus*, sono stata travolta dalla trama avvincente, dal suo fluire veloce e vorticoso.

Quando ho invece iniziato a lavorarci, quello che mi ha conquistato è stato non l'avvicinarsi frenetico dei fatti, ma le profonde ripercussioni degli stessi nell'animo dei protagonisti.

Lavorare con il suono originale della lingua antica, perfettamente interpretato dagli attori, mi ha piacevolmente portato in una dimensione fuori dal tempo. Un'immersione profonda in un'epoca leggendaria non sempre comprensibile, dominata dal divino e dal fato ineluttabile. Ho montato seguendo questa ritmica nuova e dura, ma ugualmente carica di sentimenti e intenzioni drammaturgiche.

Dopo un po' non era più importante capire esattamente il significato delle parole, il suono già di per sé era narrativo e, come sempre al montaggio, era diventato il traino della successione delle inquadrature.

Nel montaggio dei miei episodi ho cercato il giusto respiro per quei frammenti di racconto e ho avuto la fortuna di lavorare su alcune delle sequenze più ricche e articolate. Dalla scena dell'imboscata lungo il fiume alla fuga dei Ruminales dalla grotta, nella quale tutto il linguaggio cinematografico è stato messo al servizio della realizzazione del dramma della fuga, sia nella scelta della location che nella messa in scena della disperazione dei protagonisti, chiusi in una claustrofobica sospensione che mette in atto delle dolorose separazioni.

In questa, come in altre scene di massa, è stato stimolante trovare delle soluzioni di montaggio che preservassero il racconto della collettività, cercando di ampliare la portata epica della storia oltre i conflitti più intimi dei protagonisti.

Non posso parlare di montaggio senza parlare di regia. Gli episodi che ho trattato sono stati connotati da una regia ricca di vitalità e dinamismo, attenta ai movimenti interni dei personaggi, al flusso delle inquadrature e alle spettacolari successioni nelle sequenze d'azione. Quando guardi, riguardi, controlli un montato nelle varie fasi di lavorazione, a un certo punto gli occhi si spostano, ti anestetizzi, non provi più niente. In questo caso non è stato così: davanti all'ennesima visione in sala mix sono rimasta incollata allo schermo. Questo è quello che mi accade solo quando il lavoro mi soddisfa completamente.

FROM THE EDITING ROOM

When I first read Romulus' scripts, its gripping plot and fast rhythm swept me over immediately. When I began working on it, by contrast, what captured me was not so much the frantic pacing of events, but the depth of their impact on the lead characters.

Working with the original sound of an ancient language, flawlessly rendered by the actors, I found myself pleasantly spirited away to another place in time. A deep dive, as it were, in a legendary world, not always comprehensible, ruled by divinity and doom. My editing followed this pulse — new, raw, but still packed with feeling and drama.

After a while, it became less and less important to catch the exact meaning of the words: the sound itself was the narrative and, as always when editing, it became the lead force to nail down the flow of shots.

Editing my episodes, I looked for the right way to breathe life into that fragmented tale. I was lucky enough to work on some of the series' richer and more articulate sequences. From the ambush along the river, to the escape of the Ruminales from the cave, in which the moviemaking is entirely at the service of escape drama: the choice of location, and the way the desperation of the lead characters is conveyed — stuck in claustrophobic suspension, triggering painful separation. Here, as in other mass scenes, a key challenge was to find editing solutions that would enhance the tale of a community, trying to widen the story's epic scope beyond the intimate conflicts of the leads.

Talk about editing, and you end up talking about directing. The episodes I worked on featured some dynamic, lively directorial style, closely following the inner life of the characters, the flow of the shots, and a spectacular string of action sequences. When you view, review, and double check an edit in its various stages, at some point you'll feel your eyes moving away; you get anesthetized, you end up feeling nothing. Not on this job: even on the umpteenth playback in the editing room, my eyes were glued to the screen. Which only happens when a job satisfies me in full.

VALERIA SAPIENZA



MONTAGGIO

Montare *Romulus* è stata una bellissima esperienza e un passo molto importante nella mia formazione professionale.

Il doversi relazionare con una serie di dieci episodi inserisce il mio lavoro all'interno di un'opera di narrazione più grande, che quindi aggiunge un livello ulteriore nella costruzione del montaggio rispetto a un film.

Montare in protolatino, nonostante i dubbi iniziali, è stato invece fantastico e fondamentale per inserirsi nell'atmosfera della serie - di cui consiglio ovviamente la visione in lingua, che è davvero un valore aggiunto.

Nei nostri episodi abbiamo cercato di mettere tutto a servizio della narrazione, cercando di dare anche all'estetica e all'emotività una grande importanza. Il lavoro sinergico con Alhaique prima, di cui sono orgoglioso, e con i miei colleghi e con gli altri reparti dopo, è stato fondamentale.

Abbiamo cercato di costruire, grazie anche alle musiche e all'apporto per me importantissimo della componente sonora, un'esperienza che fosse più possibile travolgente e che potesse prendere lo spettatore e accompagnarlo violentemente all'interno di un mondo mitologico passato e lontano.

FROM THE EDITING ROOM

Editing Romulus was a wonderful experience and a very important moment of my professional career. Having to deal with a ten-episode series framework, amounts to one more layer of editing as opposed to working on a movie.

Against my initial doubts, editing around the Proto-Latin language proved fantastic as well as fundamental to get into the series' atmosphere; I strongly recommend watching it in its original version, which is truly an added value. In our episodes we tried to put everything at the narrative's service, while trying to cherish its strong aesthetic and emotional aspects. Establishing a synergy with director Alhaique first, something I am proud of, and later with my colleagues and the other departments, was decisive.

Also relying on contributions from the score and - crucially, to me - from the whole sound aspect, we strove to provide as engrossing an experience as we could, to really try and push viewers into a legendary, faraway world.



MUSICHE

Ci siamo avvicinati alla composizione delle trame musicali della serie *Romulus* ispirandoci alla dimensione emotiva dei personaggi e agli intrecci narrativi che li uniscono.

Abbiamo utilizzato elementi legati alla contemporaneità, come la musica elettronica, unendoli alla musica orchestrale (grazie al contributo dell'Orchestra del Cinema Italiano) e a suoni dai richiami ancestrali, come i campionamenti di voci e di suoni d'ambiente, definendo così un sound esclusivo, che caratterizza la dimensione musicale della serie e accompagna lo spettatore nella visione.

La colonna sonora di *Romulus* si inserisce nel racconto, aderendo ai protagonisti e a ciò che essi provano e vivono, a volte sostenendo e amplificando la scena, altre creando contrappunti emotivi.

L'energia, il dinamismo, l'innovazione e la sperimentazione del progetto ci hanno ispirato e sono diventati la chiave per la creazione e lo sviluppo di una colonna sonora di assoluta novità nel sound della band... Noibescon Marmar!

THE SCORE

We took our cues for the Romulus score from the characters' emotional life, and from the narrative ties that bind them. We mixed contemporary elements, like electronic music, with orchestral music (thanks to the contribution of Orchestra del Cinema Italiano) and ancestral sound such as voice samples or field recordings, developing a proprietary soundscape that marks the series' aural dimension, easing viewers along the visual experience.

Romulus' soundtrack subtly follows the narrative, sticking to the characters and their feelings, at times supporting and amplifying a scene, other times providing an emotional counterpoint. We were inspired by the energetic, dynamic, innovative and experimental nature of this project, and this became the key to develop a soundtrack that marks a complete departure for the band... Noibescon Marmar!

MOKADELIC



SUONO

Abbiamo affrontato il lavoro per la realizzazione del suono di *Romulus* facendo tesoro della precedente esperienza su *Il primo Re*. L'importante solco concettuale già tracciato dal film ci aveva dato gli strumenti per creare le ambientazioni e le suggestioni di un mondo guidato dalla continua interpretazione della volontà divina. Tuttavia, lavorare su *Romulus* si è rivelata una sfida completamente diversa. Al contrario de *Il primo re*, che racconta la storia di un piccolo gruppo di uomini sulle sponde del Tevere, la serie allarga l'orizzonte ai regni laziali dell'epoca pre-romana. Scene corali, battaglie efferate e villaggi misteriosi costellano un panorama primitivo, che si costruisce attraverso momenti di grande estetismo visuale. Questo spunto estetico ha posto le condizioni attraverso le quali il team audio si è potuto cimentare in sperimentazioni artistiche attraverso cui raggiungere molteplici e differenziate soluzioni espressive. La ricerca sonora si è potuta esprimere in particolare su due elementi naturali: l'acqua e il fuoco. Questi acquisiscono un ruolo primario nella struttura del progetto, perché travolgono e avvolgono i personaggi come fossero le braccia imponenti e spietate delle divinità tanto temute dai nostri eroi. Insieme al fuoco e all'acqua, la voce assume un ruolo preponderante nel disegno sonoro. Infatti, il massiccio lavoro di distribuzione degli elementi vocalici di ceppo protolatino, oltre a costituire una novità assoluta dal punto di vista tecnico, testimonia come *Romulus* ci abbia portato a creare un immaginario completamente inedito. La necessità di caratterizzare in modi differenti paesaggi e forme di vita ormai sconosciute che compongono l'articolato tessuto della narrazione è stato infatti il presupposto del lavoro sul suono. Seguendo i molti snodi del racconto abbiamo cercato di scandire gli eventi narrativi mediante suggestioni acustiche che, di concerto con la musica, si sviluppano e cambiano lungo tutto il corso della serie. L'arco narrativo si estende a dieci avvincenti episodi e, uno dopo l'altro, abbiamo avuto la possibilità di arricchire il nostro bagaglio di esperienza artistica e professionale.

ON SOUND DESIGN

We began working on Romulus' sound design based on our previous experience on The First King: Birth of an Empire. That movie's conceptual approach had shown us how to establish the settings and atmosphere of a world guided by constant efforts to make sense of divine will. Nonetheless, Romulus proved an entirely different challenge. By contrast to The First King, which follows a small group of men on the banks of the river Tiber, the series tells the story of the kingdoms of Latium of Pre-Roman times. Ensemble scenes, savage battles, and mysterious villages form a primitive world, built on flashes of impressive visual aesthetics. Taking its cues from this, the sound team developed artistic experiments that led to multiple and varied expressive solutions.

The soundscape mainly hinges on two natural elements: water and fire. These elements acquire a primary role in the project's structure, sweeping away and enveloping the characters like the Gods' crushing, merciless arms feared by our heroes.

Along with water and fire, voice also took on a pivotal role in sound design.

Indeed, besides representing an absolute departure from a technical standpoint, the massive use of speech elements of Proto-Latin roots is part and parcel of how Romulus led us to imagine something totally unprecedented. The need to diversify the characterization of landscapes and life forms that are unknown to us today and make up the complex texture of the narrative became the basis of our sound design. Following the story's many twists, we tried to mark the unfolding events with acoustic cues that, along with music, develop and change all along the series. The narrative arc includes 10 gripping episodes: as we completed them one by one, we had the chance to enrich our artistic and professional experience.



CAST TECNICO

Casting
FRANCESCA BORROMEIO

Costumi
VALENTINA TAVIANI

Make-up
ROBERTO PASTORE, VALENTINA VISINTIN

Scenografia
TONINO ZERA

Effetti visivi
FRANCESCO PEPE per EDI

Aiuto Regia
TIZIANO GRASSO (ep. 1, 2, 5, 6, 7, 9)
STEFANO RUGGERI (ep. 3, 4, 8, 10)

Camera
EMILIANO FIORE (ep. 1, 2, 5, 6, 7, 9)
SALVATORE LANDI (ep. 3, 4, 8, 10)
GIUSEPPE TRUPPI (ep. 3, 4, 8, 10)

Organizzatore
JACOPO CINO
Direttore di produzione
ENRICO CERABINO

Line Producer
PAOLO LUCARINI

Suono
ANGELO BONANNI (ep. 1, 2, 5, 6, 7, 9)
VINCENZO URSELLI (ep. 3, 4, 8, 10)
MIRKO PERRI, MICHELE MAZZUCCO

Musiche
MOKADELIC

Montaggio
GIANNI VEZZOSI (ep. 1, 2)
MARCELLO SAURINO (ep. 3, 4, 8, 10)
VALERIA SAPIENZA (ep. 5, 6, 7, 9)

Fotografia
VLADAN RADOVIC (ep. 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10)
GIUSEPPE MAIO (ep. 3, 4, 8, 10)

Produttore delegato SKY
CLAUDIO FALCONI

Story editor SKY
NICOLA LUSUARDI

Produttrici delegate
LAURA COTTA RAMOSINO
ARIANNA DE CHIARA
CAMILLA FAVA DEL PIANO
ALESSIA POLLI

Produttori esecutivi SKY
NILS HARTMANN
SONIA ROVAI

Prodotto da
RICCARDO TOZZI
MATTEO ROVERE
GIOVANNI STABILINI
MARCO CHIMENZ
FRANCESCA LONGARDI

Creato da
MATTEO ROVERE

Soggetto
FILIPPO GRAVINO
GUIDO IUCULANO
MATTEO ROVERE

Sceneggiatura
FILIPPO GRAVINO
GUIDO IUCULANO
MATTEO ROVERE

Diretto da
MATTEO ROVERE (ep. 1, 2)
MICHELE ALHAIQUE (ep. 3, 4, 8, 10)
ENRICO MARIA ARTALE (ep. 5, 6, 7, 9)

Una produzione
SKY
CATTLEYA
GROENLANDIA

In collaborazione con ITV STUDIOS

Opera realizzata con il sostegno della Regione Lazio

Avviso pubblico Attrazione produzioni cinematografiche (POR FESR LAZIO 2014-2020)

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea fondo regionale per il cinema e l'audiovisivo





SKY ITALIA

Sky Italia, nata nel 2003, è una broadband media company che fa parte del gruppo Sky, leader in Europa dell'intrattenimento con 24 milioni di abbonati e dal 2018 controllato da Comcast NBC Universal. Sky distribuisce i suoi contenuti pay su diverse piattaforme tecnologiche e, nel giugno 2020, ha lanciato Sky Wifi, servizio ultra broadband in vera fibra.

Oltre alla tradizionale offerta via satellite, Sky propone due offerte pay tv via digitale terrestre e via internet. Con Sky Q, inoltre, garantisce l'esperienza di visione più evoluta e coinvolgente di sempre, creando un unico ambiente di visione per tutte le TV e i dispositivi connessi e offrendo in un unico posto tutti i contenuti di Sky e quelli dei principali OTT. NOW TV è invece il servizio Sky che offre in streaming una selezione di contenuti di cinema, intrattenimento e sport.

Sky Wifi, oggi disponibile in più di 150 città italiane, è il servizio ultra broadband che cambia il modo di vivere la connettività grazie a una "broadband experience" radicalmente diversa. Con Sky Wifi, Sky propone un'innovativa soluzione Triple Play – tv, internet, voce – che consente di combinare la connessione in fibra molto performante con l'offerta di contenuti di qualità e l'esperienza di visione di Sky Q.

L'azienda promuove un business responsabile e la tutela dell'ambiente con l'attuazione su scala internazionale di progetti concreti per contribuire alla realizzazione di un futuro migliore. Sky è stata la prima Carbon Neutral media company per quanto riguarda le emissioni dirette e, attraverso la campagna Sky 0, proseguirà il suo impegno diventando la prima media company ad essere net zero carbon entro il 2030. Inoltre, con il progetto Sky Ocean Rescue, l'azienda ha eliminato la plastica monouso dalle sedi e dal packaging dei propri prodotti. Anche Sky WiFi è entrata sul mercato nel pieno rispetto di questo impegno.

Sky Italia is a broadband media company launched in 2003. It is part of Sky Group, Europe's leading media and entertainment company controlled by Comcast NCB Universal. Sky Italia operates on different technology platforms and, in June 2020, has launched Sky Wifi, its ultrabroadband service.

In addition to the traditional satellite offer, Sky proposes its pay TV service also via DTT and via internet. With Sky Q, Sky offers an advanced and engaging viewing experience, which creates a single viewing ecosystem with all TV sets and devices connected and offers great content from Sky and the leading OTT services, all in one place. Sky also offers a selection of its cinema, entertainment and sports content on NOW TV, its streaming service.

Sky Wifi, currently available in more than 150 Italian cities, offers outstanding and stable connectivity and delivers a radically different broadband experience. With Sky Wifi, Sky offers a unique triple play solution that includes a high- performing fiber connection as well as rich, quality content on Sky Q.

The company is committed to responsible business and environmental protection and promotes international projects that contribute in building a better future. Sky was the first Carbon Neutral media company in terms of direct emissions and, with the Sky 0 campaign, it will become Europe's first net zero carbon media and entertainment company by 2030. In addition, through the Sky Ocean Rescue project, the company has removed disposable plastic from all its offices and packaging. Sky WiFi was launched on the market in full compliance with this commitment.



CATTELEYA

Cattleya è la maggiore casa di produzione cinematografica e televisiva indipendente in Italia. Al suo attivo vanta più di 70 film e numerose serie Tv, tra cui Gomorra e Suburra. Nel 2019 Cattleya ha prodotto la serie tv Petra per Sky, basata sui romanzi di Alicia Giménez-Bartlett; la seconda stagione di Nero a metà per RAI; il procedural Masantonio per Mediaset; la serie Summertime per Netflix; il progetto internazionale ZeroZeroZero, tratto dal best-seller di Roberto Saviano e prodotto per Sky, Canal+ e Amazon Studios; *Romulus*, la serie sul mito fondativo di Roma creata da Matteo Rovere e prodotta da Sky, Cattleya e Groenlandia e il film L'immortale, spin-off della serie Gomorra, diretto da Marco D'Amore. Le riprese della seconda stagione di Summertime sono attualmente in corso.

La serie TV Django, basata sul film spaghetti western diventato un cult, e altri progetti in lingua italiana, inglese, tedesca e spagnola sono in avanzata fase di sviluppo.

Insieme a Riccardo Tozzi, fondatore di Cattleya, l'assetto societario vede Giovanni Stabilini e Marco Chimenz, entrambi CEO, Francesca Longardi, responsabile del settore Sviluppo e produttrice, e Gina Gardini, produttrice.

ITV Studios, la più grande società di produzione e distribuzione del Regno Unito, nel 2017 ha acquistato una quota di maggioranza di Cattleya.

Cattleya is Italy's leading independent film and TV drama producer. The company has produced over 70 feature films and a dozen TV series, including: Gomorrah and Suburra. In 2019 Cattleya produced the TV series Petra, based on the novels by Alicia Giménez-Bartlett for Sky; the second season of Nero and Malik for RAI; the police procedural Masantonio for Mediaset; the romantic teen series Summertime for Netflix; the international high-end series ZeroZeroZero, based on the book by Roberto Saviano and produced for Sky Europe, Canal+ and Amazon Studios, Romulus the series on the mythical founding of Rome created by Matteo Rovere and produced by Sky, Cattleya and Groenlandia and the film L'immortale, a spin-off of Gomorrah the series directed by Marco D'Amore. Shooting of the second season of Summertime are currently underway.

Cattleya is also in an advanced stage of development on Django, based on the cult spaghetti-western film, and several other TV series in Italian, English, German and Spanish.

Together with Riccardo Tozzi, founder of Cattleya, the company is headed up by Giovanni Stabilini and Marco Chimenz, both CEO's, Francesca Longardi, Head of Development and Producer, and Gina Gardini, Producer.

In 2017, ITV Studios, the UK's biggest production and distribution company, acquired a majority stake in Cattleya.



GROENLANDIA

Groenlandia è la società di produzione nata dall'incontro tra i registi Matteo Rovere e Sydney Sibilia, uniti dall'obiettivo di realizzare prodotti audiovisivi di qualità che possano affacciarsi nello scenario internazionale.

Groenlandia è caratterizzata da una linea editoriale basata sulle storie: l'autore in senso classico fa un passo indietro, facendosi affiancare dal produttore creativo, dallo sceneggiatore e dai finanziatori, ognuno con il proprio obiettivo, riconosciuto e valorizzato dalla produzione.

Tanti i film di successo prodotti fino a oggi da Groenlandia, tra cui: Il Primo Re, di Matteo Rovere, i due sequel della saga Smetto Quando Voglio di Sydney Sibilia, Masterclass e Ad Honorem, Moglie e Marito e Croce e Delizia di Simone Godano, Il Campione di Leonardo d'Agostini.

Groenlandia ha in uscita nei prossimi mesi i seguenti progetti: La Belva, un action-movie d'autore diretto da Ludovico Di Martino e prodotto insieme a Warner Bros; *Romulus* - La Serie, creata da Matteo Rovere e prodotta insieme a Cattleya, Sky e ITV; L'Incredibile Storia dell'Isola delle Rose, quarto lungometraggio di Sydney Sibilia e prima produzione Netflix Originals europea

Groenlandia's editoriale line is based on stories: the classical auteur takes a step back to work alongside the creative producer, the screenwriter, and the financiers, each with their own goal, acknowledged and promoted by the production.

Groenlandia has produced many successful films including: Romulus & Remus: The First King, by Matteo Rovere, and the two sequels of the I Can Quit Whenever I Want saga, by Sydney Sibilia, Husband and Wife and An Almost Ordinary Summer by Simone Godano, The Champion by Leonardo D'Agostini.

Coming up for Groenlandia are: The Beast, an auteur action movie directed by Ludovico Di Martino and produced alongside with Warner Bros; the TV show Romulus, created by Matteo Rovere and produced with Cattleya, Sky and ITV (scheduled for 2020); The Incredible Story of Rose Island, Sydney Sibilia's fourth feature film and First Netflix Originals European production.



PER SKY

Senior director original productions
NILS HARTMANN

Director scripted production
SONIA ROVAI

Responsabile sviluppo
EMANUELE MARCHESI

Produttore delegato
CLAUDIO FALCONI

Coordinamento post-produzione
ILENIA BENETTI

Coordinamento comunicazione e
Talent Management
MARTINA CERAMICOLA

Art director
GIANLUCA RENDINA

Business affairs specialist
FRANCESCA BIANCHINI

Ufficio stampa
ISABELLA FERILLI
isabella.ferilli@skytv.it
GIORGIO SCORSONE
giorgio.scorsone@skytv.it
CLAUDIO ZAGO
claudio.zago.tpf@skytv.it

PER CATTLEYA

Produttrici Delegate
LAURA COTTA RAMOSINO
ARIANNA DE CHIARA

Head of Business & Legal Affairs
JOSHUA BERMAN

Business & Legal Affairs Executive
FEDERICA TAMBURRI

Co-production Executive
VERONICA VITALI

Responsabile Marketing e
Comunicazione
GIADA GIANNECCHINI

Business affairs
INES VASILJEVIC
GABRIELE LILLI

Ufficio stampa
ROMINA SUCH
press@groenlandiafilm.com

PER GROENLANDIA

CFO
DANIELE BENI

Produttrici delegate
CAMILLA FAVA DEL PIANO
ALESSIA POLLI

Sviluppo progetti
FABRIZIO CRISTALLO

Coordinamento post-produzione
MICHELE GAUDIANO

Coordinamento Marketing
FRANCESCA DICIOLLA

Business affairs
INES VASILJEVIC
GABRIELE LILLI

Ufficio stampa
ROMINA SUCH
press@groenlandiafilm.com



sky



cattleya



GRØENLANDIA