

# Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:  
Cabiria, el espacio de la fascinación

Autor/es:  
Bertetto, Paolo

Citar como:  
Bertetto, P. (1990). Cabiria, el espacio de la fascinación. Nosferatu. Revista de cine. (4):21-29.

Documento descargado de:  
<http://hdl.handle.net/10251/40763>

Copyright:  
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



**donostiakultura.com**



**“Cabiria”, el espacio de la fascinación**

**Paolo BERTETTO**



Giovanni Pastrone (derecha) fue el auténtico padre de **Cabiria**, si bien firmó con el seudónimo de "Piero Fosco" y permitió que Gabriele d'Annunzio se "apropiara" de la paternidad del film. A la izquierda, Italia Almirante Manzini, intérprete del papel de Sofonisba.



Modelo esencial del *kolossal* cinematográfico, de película que logra una síntesis nueva y potencialmente perversa entre capital y espectáculo, **Cabiria** es también la primera película que recurre sistemáticamente a la simulación y a la mentira para llevar adelante formas de autopromoción y de publicidad más radicales e incisivas. La designación de Gabriele D'Annunzio como autor de la película, que, como es sabido, fue sólo el redactor de los subtítulos, de hecho, representa un paso decisivo en la consagración de **Cabiria** como auténtica experiencia artística y, más allá, del cine como posible lenguaje de arte. Y Giovanni Pastrone -productor, escenógrafo, co-escenógrafo y director de la película- excogita y propone a D'Annunzio un mecanismo de simulación de lo más sofisticado, que implica la presentación del "sumo vate" no sólo como autor del argumento, de la escenografía y de los subtítulos, sino incluso del mismísimo complicado trabajo de puesta en escena de **Cabiria**.

Naturalmente, existen incongruencias en esta simulación, un *bluff* que en cualquier caso nadie quiere llegar a ver. Las palabras de D'Annunzio son aceptadas por todos: la magnanimidad que D'Annunzio ha demostrado hacia un espectáculo popular como el cine es un testimonio de su modernidad y es digna de ser elogiada. Y la simulación publicitaria es tan eficaz que, como recuerda Brunetta en su "*Storia del cinema italiano*", una revista llegó a describir un escenario de producción tremendamente sugerente pero totalmente falso: "El mismo D'Annunzio -escribió la revista "Film"- se ha ocupado personalmente de todos los detalles, por pequeños que fueran, llegando incluso a decidir las telas especiales, además de los cortes y colores de todo tipo de trajes y vestidos" (*Film*, nº 8, 1914).

Pero no sólo la actitud de D'Annunzio es significativa. Quizás es mayor la de Pastrone que elige negarse como autor, borrar el propio trabajo creativo en beneficio de una exigencia promocional y de mercado. En esta actitud hay desde luego una gran intuición de las leyes del nuevo mercado cinematográfico y de la oportunidad de calificar el cine a través del encubrimiento de un hombre consagrado en el campo artístico.

Pero, al mismo tiempo, existe en Pastrone una actitud de autoescondimiento que, en el fondo, no es de artista, sino de productor, no de investigador intelectual, sino de industrial, y que, apostando por el producto y por sus posibilidades de éxito, llega a borrar incluso las funciones de realización, el mismo proceso de producción: una actitud fuertemente simuladora que acepta remover el narcisismo del artista en beneficio de otra lógica operativa -como si las razones de la *Itala Film* fueran superiores a las del autor-. En cualquier caso, D'Annunzio estuvo perfectamente metido en el juego. Declaró que **Cabiria** era "un diseño de novela histórica, trazado hace bastantes años y reencontrado entre mis innumerables papeles". Ilustró con un texto escogido expresamente, el resultado de su imaginación, que definió como una "visión histórica del tercer siglo A.C.". Vale la pena citar íntegramente el texto elaborado por D'Annunzio para la presentación del film:



“**Visión histórica del tercer siglo A.C.** El tercer siglo A.C., la época histórica sobre la que aquí se recogen y se unen en una ficción aventurera algunas grandes imágenes, conlleva quizás el espectáculo más trágico que la lucha de las estirpes haya dado al mundo. Los hechos y los héroes parecen actuar según la virtud del fuego infatigable. El soplo de la guerra convierte a los pueblos en una especie de materia inflamada, que Roma se esfuerza en forjar a su semejanza. La suerte adversa -como se ve en la irrupción de Aníbal nacido en armas- parece no borrar pero sí profundizar la huella tremenda. La paz -que será romana en el Mediterráneo entero- es todavía un vacío nombre en la boca misma de Quinto Fabio. Como su áspera toga, el alma de Roma no está hinchada más que de voluntad hostil e intrépida. Ninguna energía natural iguala en ritmo irresistible la pujanza y la constancia de la urbe fundada por el héroe salvaje en el que el espíritu violento del Marte itálico se enlaza al espíritu misterioso de la Vesta Oriental.

He aquí el conflicto supremo de dos estirpes adversas, conducidas verdaderamente por el genio del fuego ‘que todo doma, que todo devora, sire todopoderoso, artífice sempiterno’. Por ésto, la criatura inconsciente, que pasa incólume a través del ardor del destino, es llamada Cabiria, con un nombre evocador de los demonios volcánicos, por los trabajadores ígnitos y escondidos que afligen sin tregua la materia dura y duradera. Por eso se encuentra aquí la visión de la isla ardiente que la mano hercúlea de la gente dórica parece haber forjado en un tipo de grandeza completa. El monte, que fue místico sepulcro de Empédocles, marca aquí el ritmo inicial: de vida y de muerte, de creación y de destrucción, de esplendor y de oscurecimiento.

Casos prodigiosos, fortunas extraordinarias, ruinas fulminantes. La virtud del hombre parece ilimitada, desde que el Macedonio superó a Hércules y Baco, el semidiós y el dios. La fuerza procede por saltos formidables, feérica y divina, que no toca la tierra si no es para multiplicar su ímpetu. La sentencia de Pirro con el casco decorado de cuernos de carneros no es más que una palabra de oráculo colgada sobre el mundo. ‘¿A quién la herencia? Al hierro que mejor traspasará, que mejor cortará’. Por lo tanto, a la corta, ancha y afilada espada.



Arriba, didascalias iniciales de **Cabiria**. A la izquierda, uno de los primeros pases públicos de la película.



*He aquí que se cumple lo que jamás se vio en la tierra, ni fue escrito en los anales: una gran civilización humana se derrumba enteramente, de repente, con sus ídolos monstruosos, con sus valores antiguos y nuevos, con su tristeza y con su codicia, con su voluntad de dominio sin paciencia, con su manía de aventura sin heroísmo, se derrumba, de una vez, como una falsa estrella que precipita no dejando más que un poco de humo y de escoria. El periplo de Anón, alguna medalla corroída, algunos versos de Plauto: no más queda del vasto y atroz mundo cartaginés. Las cenizas de los niños abrasados en el bronce no saciado de Moloch fueron quizás menos caducas. '¿Ora quién canta las guerras púnicas?', dice el epigrama final de sabor anacreóntico, 'acompañado por la flauta de Pan'. Y sólo las favilas de la antorcha de Eros indómito crepitan ahora tras la estela de la nave feliz".*

Es una síntesis de la película que en cualquier caso indica indirectamente la idea del cine de D'Annunzio y su interés por los mecanismos hiperseductores de lo extraordinario y de lo insólito, de lo oscuro y de lo monumental. Para D'Annunzio, el cine no debe reproducir el horizonte de los fenómenos, sino traspasarlos para inventar prodigios, mostrar la excepción, visualizar lo no-visto.

En una entrevista al *Corriere della Sera* del 28 de Febrero de 1914, D'Annunzio precisa su punto de vista: "El cine debe de dar a los espectadores las visiones fantásticas, las catástrofes líricas, las más intrépidas maravillas; resucitar, como en los viejos poemas caballerescos, lo 'maravilloso', lo 'maravillosísimo'". Es la misma idea de cine que sostiene **Cabiria**, su poética, su economía de fascinación, el modelo de fruición que conlleva: y para enunciarlo, he ahí, de nuevo, su autor ficticio, comprometido en un juego de espejos al infinito que busca sólo esconder la verdad. **Cabiria** es *visión*, es decir, percepción e imaginación a la vez, inscripción de lo visible y elaboración de una dimensión fantástica de la imagen, apertura a las posibilidades infinitas del fantasma interior. Así, también gracias a la mediación verbal de D'Annunzio, **Cabiria** no se presenta como un documento histórico, una reconstrucción fiel, sino como una *visión* en donde la imaginación desplegada por el artista tiende a crear a la vez el mundo de un tiempo desaparecido y las propias obsesiones figurativas. El horizonte histórico se encuentra atravesado y repensado en el cuadro de un gran trabajo de interpretación fuertemente sugestivo, que construye mecanismos peculiares de relaciones, de situaciones, de espacios, de repeticiones en la perspectiva de la formación de un universo visual dotado de una coherencia autónoma y de un poder de fascinación específico propios.



Una de las escenas iniciales de la película, donde aparece la pequeña Cabiria en brazos de su padre, en una idílica escena familiar.



De este modo, **Cabiria** replantea el mundo cartaginés a través de una metódica integración dialéctica entre los restos arqueológicos de la civilización púnica y las exigencias de una escritura espectacular de imágenes. Bien es cierto que Pastrone y sus colaboradores (Camillo Innocenti sobre todo) se aprovechan de las indicaciones y de las sugerencias visuales propuestas sea por un precioso volumen de antigüedades aconsejado por D'Annunzio ("*Répertoire des antiquités grecques et romaines*"), sea de la gran exposición del Louvre sobre el arte cartaginés, organizada en 1912. Pero Pastrone, de hecho, elabora una arquitectura fantástica que, sin borrar los modelos reconstruidos por la arqueología, los supera, en una visión más compleja, funcional a nuevas exigencias de construcción del espacio (fílmico), de redefinición de lo visible (cinematográfico) y de fluidificación de la fascinación (espectacular).



La escenografía es parte fundamental y protagonista en **Cabiria**. La película se rodó prácticamente por completo en decorados, pero hubo que recurrir a exteriores en algunas escenas, como la del paso de los Alpes por Aníbal (abajo). Arriba, la erupción del Etna desata la tragedia, que llevará a Cabiria y a su nodriza Croessa a caer en manos de los siervos del sacerdote Karthalo, quien acoge a Cabiria en su palacio (extremo inferior) con la intención de ofrecerla luego en sacrificio a Moloch.



El cine italiano histórico ya había conocido estructuras y modelos de escenografía no poco elaboradas (por ejemplo en **L'Inferno**, en **Gli ultimi giorni di Pompei**, en **Quo Vadis?** y en **La caduta di Troia**, del mismo Pastrone). Pero se trataba generalmente de estructuras que constituían el fondo ante el cual se desarrollaba la acción representada, un escenario dotado quizás de calidad decorativa, pero falto de una auténtica efectividad en términos espaciales.

En **Cabiria**, en cambio, la escenografía construye no ya sólo el fondo sobre el que se presentan y se desarrollan las acciones, sino el espacio dinámico en el que actúan los personajes y las masas y en el que opera la misma cámara, y el soporte material que define la estructura y la calidad visual del conjunto. Es decir, la escenografía se convierte no sólo en un elemento principal y funcional de atracción espectacular, o un vehículo de credibilidad de la diégesis, sino en una componente esencial en el proceso de formalización del material de la película que constituye el cine como lenguaje autónomo y como posibilidad de arte. La absoluta recalificación formal de la escenografía y su interpretación en clave abiertamente arquitectónica, convierten a **Cabiria** en una película que anticipa las exquisitas operaciones de composición visual compleja, basadas en la función esencial de la arquitectura, que caracterizan por ejemplo el cine de Lang.

Desde luego, en Lang la estilización de todos los elementos del cuadro, las síntesis de modelos arquitectónicos diferentes, y especialmente la geometrización de lo visible y la elaboración de modelos simétricos de completo rigor, permiten la producción de una forma visual absoluta que refleja un *Kunstwollen* mucho más consciente. Pero la formalización de todo el conjunto escenográfico en una perspectiva de recalificación sistemática del ver, que caracteriza el gran cine de los Años Veinte, tiene sin duda en **Cabiria** una anticipación estructuralmente adecuada.







Cuatro secuencias de la celeberrima escena del templo de Moloch: la monstruosa puerta del templo, dos momentos de la ofrenda del sacerdote y la liberación de Cabiria por parte de Axilla y Maciste.

A pesar de que Pastrone trabaja con gusto y funcionalidad en la decoración de los interiores, son de hecho las macroarquitecturas las que constituyen el momento de máxima atracción en **Cabiria**. La secuencia del rito pagano y del sacrificio a Moloch representa probablemente el momento de mayor impacto visual, emocional y espectacular de la película. Pastrone predispone intencionalmente una mezcla perversa impregnada de pasión y de monumentalidad, de sugerencias exóticas y de horror, de escenografías espectaculares y de amplios movimientos de masas, coreográficamente articulados. Las monumentales arquitecturas religiosas de Cartago, centradas sobre la doble imagen monstruosa de Moloch (el Moloch que quema y devora sus propias víctimas y el Moloch que acoge en el templo a los fieles como si se los tragara), están ciertamente construidas sobre modelos de la iconografía tradicional con libres mezclas de figuras, pero reflejan asimismo una reescritura espectacular basada en la investigación del gigantismo y de sus efectos.

En el fondo, Pastrone anticipa aquí esa tendencia a "*monumentaliesieren*" que la *Eisner* -tras los pasos de Langbhen y de Spengler- había considerado como característica fundamental del espíritu alemán y del cine de Weimar (cfr. **L'Écran Démoniaque**). En efecto, la *monumentaliesieren* de Pastrone no llega a los vértices de monumentalización intelectual y metahistorizadora de Lang, pero, en cualquier caso, presenta aspectos intencionales de construcción de lo ejemplar y de inscripción de la historia en el horizonte del mito. Pastrone no busca sólo sorprender y capturar al público con la grandiosidad de las escenografías, no pretende sólo elaborar una variante fuerte del efecto de fascinación sobre el que se funda el cine: quiere producir una integración entre lo antropológico y lo escenográfico, entre las masas y el ambiente, capaz de definir un nuevo nivel de representabilidad de la historia y un ahondamiento de la crónica narrativa hacia valores míticos más complejos.

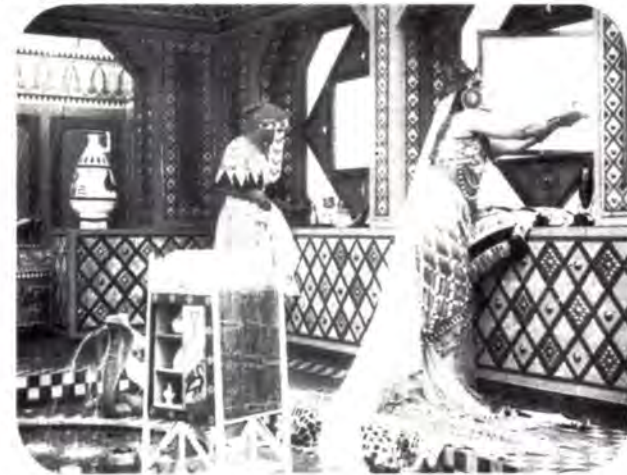
Aunque relacionadas con la tradición arquitectónica e iconográfica del mundo antiguo del Cercano Oriente, la fachada externa y el conjunto de Moloch, del altar y de las estructuras internas del templo, son el resultado de una operación de sustancial sincretismo arquitectónico y de eclecticismo estilístico. Bien distinto será, obviamente, el programa de sincretismo arquitectónico realizado por ejemplo por Lang con la colaboración de Hunte y de Kettelhut en **Die Nibelungen**: ahí los modelos de Castel del Monte y de Alpine Kristalldome de Bruno Taut, del Einsteinturm, de Mendelsohn y de la Catedral de Worms se encuentran fundidos en una visión formal fuertemente estilizada. Pastrone no alcanza esta capacidad de integración de modelos iconográficos diferentes, pero consigue igualmente hacer funcionar en el interior de un espacio arquitectónico dinámico todos los elementos reunidos (1).

(1) La citación del Moloch pastroniano en la secuencia de la *Molochmaschine* de **Metrópolis** es de alguna manera el reconocimiento de una analogía estructural entre el cine monumental de Lang y el de Pastrone. La estructura escenográfica y la relación arquitectura/espacio de **Cabiria**, se convierten en modelo de muchas experiencias de cine histórico realizado con grandes apoyos arquitectónicos, desde el episodio babilónico de **Intolerance** a **Das Weiss des Pharao** y a **Madame Dubarry**, de Lubitsch; de **Lucrezia Borgia**, de Oswald, a **Anna Boleyn** de Buchowetzki; de **Sodoma y Gomorra**, de Mihály Kertész (futuro Michael Curtiz), a **Salambó**, de Maradon..., hasta los *kolossal* hollywoodianos, de **The thief of Bagdad**, de Walsh, a **Ben Hur**, de Niblo.





Las diferentes concepciones arquitectónicas se mezclan profusamente en **Cabiria**. Así, podemos encontrar desde modelos greco-romanos hasta construcciones más orientalistas e incluso asirias, por no citar la amalgama de sugerencias y estilos que resulta el templo de Moloch.



Concretamente, la fachada externa del templo con las grandes fauces de Moloch estilizadas en formas geometrizzantes, las manos enormes que parecen escoltar las masas, las grandes narices y los tres ojos que desarrollan todo un juego de vacíos y de llenos, recogidos y reelaborados por los demás elementos decorativos, llevan a cabo una sabia orquestación expresiva, en la que la monumentalidad se encuentra valorizada por el sentido del horror.

Las determinaciones arquitectónicas del interior del templo, en cambio, son menos coherentes y compactas: Pastrone parece querer coleccionar genéricas sugerencias de iconografía pagana absolutamente heterogéneas, que van desde la tradición púnica hasta la asiria, desde componentes egipcios hasta elementos que recuerdan más bien los monumentos y las decoraciones del mundo precolumbino de los Mayas y de los Aztecas.


El enorme portal externo está construído con un orden simétrico que destaca el volumen y la masa, pero no resulta nunca encuadrado frontalmente, sino con un ángulo oblicuo derecho de cerca de 45° en las primeras tomas y desde la izquierda y más cercano en el segundo grupo de encuadres dedicados a la fuga de Axilla y de Maciste con la pequeña Cabiria.



Esta opción lingüística, si por un lado resta quizás algo de rigor geométrico a la visión, por otro lado refleja de hecho una idea de movimiento de la escenografía e implica por lo tanto un proyecto de organización dinámica del espacio cinematográfico. Con respecto a ésto, es particularmente significativa la larga secuencia en el interior del templo. No sólo porque coordina encuadres de corte y enlaces diferentes, mostrando entre otras cosas imágenes de distinto tipo de la estatua de Moloch, del altar y de las demás estructuras del templo, sino también porque existe una pretensión de dinamizar el espacio, integrando la movilidad del punto de vista -ya adquirida por el lenguaje cinematográfico- con la nueva movilidad de la toma que Pastrone perfecciona y sistematiza gracias al empleo de un carril especial inventado por él mismo. Mediante *travellings* laterales, transversales o perpendiculares que atraviesan el set, Pastrone conquista la tridimensionalidad y modifica el punto de vista, estando dentro de la misma toma, estimulando y desarrollando la percepción, y haciéndola más intensa. Los *travellings*, que a veces incluso cambian de dirección (como en un plano entre la muchedumbre, en el interior del templo), las tomas panorámicas horizontales y verticales (como la del portal del templo cuando sigue la fuga de los protagonistas), producen una interacción nueva entre todos los elementos del cuadro y determinan una realización importante del principio dinámico propio del cine.

Pastrone ilustra su innovación subrayando los aspectos técnicos y lingüísticos en una entrevista con Sadoul en 1949: "En **Cabiria** empleé el carril con dos objetivos diferentes. En primer lugar como carril lateral, con el que hacer comprender a los espectadores que las gigantescas escenografías que construí eran auténticas y no telones pintados parecidos a los usados por Méliès y Pathé. Además, mediante un *travelling* hacia delante, conseguía que la cámara avanzara oblicuamente (para producir un efecto estereoscópico), dirigida hacia los protagonistas, quienes poco a poco se quedaban aislados de las masas y aparecían en primer plano. En ese momento, cada pestaño, cada ademán de la cara tenía su importancia. Nunca se había visto nada semejante ni en teatro, ni en pintura, ni en literatura, ni en cualquier otro arte. El perfeccionamiento de mi carril fue difícil. Tanto más cuanto que, para acentuar los efectos estereoscópicos, la trayectoria del aparato no era sólo oblicua, sino sinoidal".





## IL SOGNO DI SOFONISBA.

De cualquier forma el carril fue sólo el momento de máxima innovación de un trabajo de puesta en escena que supo sacar todo el partido a la movilidad y a las articulaciones dinámicas en el interior del set y del cuadro. En efecto, Pastrone adquirió una plena capacidad de organización de los movimientos de los actores en el plano, explotando tanto la profundidad del campo y las líneas longitudinales como las oblicuas y horizontales y, a la vez, comienza a realizar planos más cercanos en ocasiones concretas según el desarrollo de la acción y del pathos (planos mucho menos significativos, en cualquier caso, que los PP realizados por Dénizot en **Tigris**, producido en 1913 por la misma *Itala Film*). En conjunto, el texto visual presenta también encuadres de detalles dotados no sólo de fuerza expresiva en relación a la diégesis, sino incluso de una relevancia formal autónoma. La mano que se abre entre dos llamas sobre fondo negro, en la secuencia del sacrificio a Moloch, como el detalle de las manos de Croessa, en el primer episodio, son encuadres que producen nuevas economías formales o reflejan un proyecto de composición del cuadro ya del todo consciente de la necesidad de elaboración de nuevos equilibrios y de nuevas intensidades visivas.

Toda la extrema riqueza de las decoraciones sobre las columnas y las paredes de los interiores, la presencia variada de dibujos, de símbolos de estigmas, así como de objetos de decoración, de trajes refinados, de utensilios, es tan variada y sistemática que se convierte en el signo de una recalificación ornamental de la imagen, la concretización de una ulterior voluntad de forma.

Y después, una de las formas más relevantes de reelaboración de la imagen está sin duda constituida por los trucos y por las sobreimpresiones predisuestas por Pastrone en colaboración con Segundo de Chomón, en una perspectiva de superación de los registros fenoménicos y de experimentación de las posibilidades del fantasma y, por tanto, de la visión.

El sueño de Sofonisba, concretamente, presenta no sólo procedimientos de sobreimpresión relativamente sofisticados, sino una economía de la imagen compleja y compuesta de peculiares fluctuaciones de intensidad. Vale la pena citar la descripción de la larga toma onírica, contenida en el volumen dedicado a **Cabiria** por el Museo Nazionale del Cinema di Torino:

*"54" amarillo. Interior. Habitación de Sofonisba.*

*F. I. Sofonisba dormida; a la derecha, Elissa de rodillas.*

*En el fondo oscuro aparecen en fundido de apertura tres ojos felinos que se iluminan alternativamente. Los ojos desaparecen en fundido de cierre y en fundido de apertura aparece una mano con largas uñas que parecen agarrar a Sofonisba, quien se altera en el sueño. Elissa se da la vuelta para observar a su señora. En fundido de cierre, desaparece la mano y aparece en fundido de apertura la cabeza de Moloch con tres ojos y la boca abierta de par en par, de la que intenta salir la imagen de Sofonisba. Los colmillos del dios se cierran como rejas mientras de las fauces se liberan las llamas... Sofonisba se alza de repente aterrorizada, mientras en el fondo desaparece la imagen de Moloch".*

Los ojos felinos y la cabeza de Moloch aparecen sobre el fondo negro del encuadre en un espacio rectangular enmarcado por dos visillos que parecen reproponer y redoblar la estructura de la pantalla cinematográfica. Esta inserción del sueño en un espacio similar a la pantalla, si responde por un lado a exigencias de carácter compositivo, por el otro parece aludir a la dimensión visionaria, casi onírica del cine, y a su posibilidad de multiplicar la pantalla interior y de objetivarla. Pero luego el brazo y la mano con las uñas que parecen querer agredir a Sofonisba salen fuera de la micropantalla e invaden el espacio de la cámara, como si la película (o el sueño) emanase una fuerza agresiva capaz de salir fuera de los límites de la pantalla y de embestir al espectador mismo.



El momento de mayor desarrollo técnico, más allá, está constituido por la doble superposición que permite la inserción de la microfigura de Sofonisba entre las fauces de Moloch: aquí la técnica cinematográfica se convierte en instrumento para combinar el visible en las figuras diferentes producidas por una imaginación ya desplegada en un modo totalmente libre.

Y también la toma -indudablemente remilgada- con que concluye la película, refleja esta misma lógica.

*"57", azul marino, verde claro, rosa. Exterior noche. Proa de nave romana.*

C. L. A izquierda, Axilla y Cabiria. De la niebla que envuelve la nave aparece en lenta superposición una figura femenina que sopla en una concha y en el cielo una teoría de niñas que dan vueltas en semicírculo alrededor de la pareja".



Escena final de **Cabiria**, con el triunfo del amor entre Cabiria y Axilla, celebrado por una teoría de niñas danzantes alrededor de la pareja.

El segmento narrativo dedicado a Arquímedes y a sus máquinas de guerra, por fin, constituye otro momento relevante en el plano visual. En todo el episodio, la descripción de la investigación de Arquímedes sobre la construcción del espejo incendiario y posteriormente los resultados destructivos obtenidos por la máquina inventada, fue realizado mediante el recurso a múltiples soluciones lingüísticas. El uso de luces contrastadas, el juego de los planos (que prevee también un PP de Arquímedes) y sus tomas del espejo incendiario, dibujado como una telaraña geométrica transparente que resalta en el cielo, introducen ya en la organización de los encuadres una lógica prevalentemente formal, comprometida en la elaboración de modelos visuales nuevos. Segundo de Chomón, responsable de los efectos especiales, inventa otras técnicas sofisticadas: en el episodio de la erupción del Etna -en la fase de realización- recurre a la descomposición diagonal del encuadre en sectores autónomos para potenciar el efecto realista y dramático del fuego: mientras en el segmento del incendio de las naves en Siracusa *"combina un grupo de maquetas cuyos movimientos están tomados al ralentí, con la superposición de un modelo más amplio de galera, en donde las ságomas de los fugitivos resaltan en medio de las llamas"* (Cherchi Usai, *"Giovanni Pastrone"*). Y todo el conjunto de las tomas de las naves en llamas refleja un juego de luces intensas y de oscuridad, una sucesión y articulación de relámpagos móviles, de clarores violentos, que alteran la estructura del cuadro y lo transforman en un campo de dinamismo visual.



Dos momentos de la defensa de Siracusa, dirigida por Arquímedes



Esta riqueza lingüística interna a la imagen está también sujeta por una articulación ya madura de la narrativa y de una sapiente orquestación de espacios heterogéneos, encadenados a veces en una relación de simultaneidad, que atestiguan un nivel absoluto de consciencia de los mecanismos diegéticos -bien distinto sería en cambio el argumento relativo al sujeto narrativo, que no escapa de las estructuras de la novela popular *feuilleton* y del estilo de los libretos de ópera, auténtica *koiné* de la Italia post-unitaria.

Donde en cambio el texto cinematográfico aparece menos persuasivo es no sólo en el uso demasiado limitado de la escala de los planos cercanos, a los que superan netamente en cantidad los campos largos, totales y figuras enteras, sino como es lógico, en la fase de montaje, Pastrone sabe organizar y rearticular la puesta en escena y los planos de tomas juntos en relación a las exigencias del narrar y a las de la imagen. Pero no es todavía del todo consciente de la oportunidad de construir el dinamismo de la banda visual a través de la integración entre los movimientos de los encuadres sucesivos, y por lo tanto no se plantea todavía el problema del ritmo del relato, de la concatenación en el tiempo del movimiento y por lo tanto del ritmo visual. En 1914, es el ejemplo más relevante de cine de la imagen y de cine del espacio (sin duda más significativo y complejo que las experiencias europeas de punta de los primeros Años Diez de Urban Gad o Stellan Rye). Pero no es todavía un cine del tiempo. Para que el cine se convierta en tiempo, el movimiento tendrá que descubrir sus potenciales rítmicos y la imagen su fluidez diacrónica como valor eidético.



Didascalias finales de **Cabiria**, a las que antecede un fotograma con el retrato de Gabriele d'Annunzio, falso padre de la película.