

C : capédépée

On va voir des films qui se déroulent dans l'Antiquité, des westerns, des films de chevalerie et des films de capédépée.

Dans les films qui se déroulent pendant l'Antiquité (on ne dit pas *péplums*), les personnages portent des cuirasses, des casques à cimier, de courtes jupettes qui dénudent leurs cuisses ; il y a de la poussière jaune, des temples colossaux, les personnages se battent en se roulant dans la poussière et en mêlant leurs cuisses. Dans les westerns, les personnages ont des gilets de cuir, des chapeaux, des chevaux qui semblent une autre pièce de vêtement tant ils font partie des corps, des colts, on se tire dessus au colt puis on s'écroule ensanglanté dans la poussière, la poussière est rouge. Dans les films de chevalerie, on porte des armures, des cottes, des heaumes, des gantelets, il y a des

créneaux, des hénins, des tournois, des caparaçons, on tient des écus, des épées. Dans la vie le corps est là tout sec sans accessoires, mais dans les films le corps est toujours compliqué et prolongé par quelque chose, colt, gantelet, jambières, casque, cimier, épée.

Il y a épée et épée. L'épée des films qui se passent dans l'Antiquité est appelée *glaiive*, elle est courte et son nom possède l'emphase lapidaire des objets antiques. L'épée des chevaliers est longue, large, pourvue d'une garde perpendiculaire horizontale ou légèrement incurvée vers l'extérieur. L'épée des films de capédépée, ou *rapière*, embroche mais ne tranche pas, la main qui la tient est protégée par une coquille augmentée d'une garde horizontale aggravée d'une seconde garde, courbe, qui va de la première garde au pommeau. Dans les films de capédépée, on a une rapière, un feutre à plume, un pourpoint à crevés, un baudrier, une cape, des bottes évasées. On rejette sa cape et son feutre pour se battre en duel au moyen de sa rapière, qui cliquète, on se bat ainsi sur les toits, sur les tables, dans les escaliers, dans les grandes salles meublées de traîtres escabelles ; on s'y bat (cela s'appelle *ferrailler*) en envoyant valser à coups de pied les escabelles, puis soudain on bondit et on attrape le lustre, on se balance en s'y suspendant, on se projette pieds en avant dans la haute fenêtre, qui vole en éclats et qu'on traverse en lâchant le lustre pour retomber sur le cheval, lequel attendait, attaché juste en dessous de la fenêtre. Le cheval a l'air surpris mais démarre aussitôt.

Je mets longtemps à comprendre que de capédépée veut dire de *cape* et d'*épée*. Pendant longtemps, je pense que *capédépée* est le nom de l'épée dans les films de capédépée, en plus de *rapière*, et comme le mot *glaive* désigne l'épée des films se passant dans l'Antiquité. Puis un jour j'aperçois la chose écrite, alors c'est comme un rideau qui s'écarterait en ondulant. Là où je ne voyais que l'épée, je vois soudain la cape, cette cape est un rideau qui ondule et se dévoile lui-même. Sans cape, pas d'épée. On a beau devoir la rejeter pour dégainer et ferrailer, cette cape doit d'abord être portée pour pouvoir être ensuite rejetée. D'abord le tourbillon ondulant de la cape, l'épée après. Pour que celle-ci se dégaine, celle-là doit premièrement tourbillonner, ensuite tomber comme un rideau.

Pourquoi la cape. Pourquoi pas de plumédépée, de baudriépée, de crevépée. Le mot épée est le plus adapté qui soit à la chose qu'il désigne, surtout si c'est une rapière. Le redoublement de la voyelle évoque si nettement le mouvement en deux temps qui suit le rejet de la cape : dégainer, brandir ; puis le prolongement de la seconde voyelle par l'e muet vient si triomphalement terminer le mot par une pointe en train de se glisser dans un corps. La cape accroît encore l'effet. Le redoublement de la consonne et le triplement de l'é dans un bruit de trépignement font surgir tout de suite la gesticulation caractéristique des duels. Dans les films de cape et d'épée, on gesticule. Dans les westerns on se regarde longtemps dans les yeux puis on se tire dessus, dans les films de chevalerie on tombe de cheval,

dans les films qui se passent dans l'Antiquité on se roule dans la poussière en s'étreignant (cuisses). Dans les films de cape et d'épée on trépigne et on gesticule, en produisant de longs cliquetis, après quoi, soudain, on embroche, avant de saluer le cadavre en fendant l'air de sa lame avec un bruit de flagellation. C'est ce qu'il y a de plus distingué.

Dans la vie, on déplore que ses vrais manteaux soient pourvus de manches. Aussitôt que surgie, la cape s'est en effet revêtue d'un attrait particulier, peut-être parce que sa destination naturelle est de se relever par derrière sur une rapière qui pointe, ou peut-être parce qu'elle voile cette rapière, que son retroussis dessine cependant. En tout cas, sa présence parmi les autres éléments du film de cape et d'épée confère à tous ces éléments, ruelles, toits pentus, maisons à colombages, auberges, grandes salles, lustres, escabelles, un air de mystérieuse fantaisie, comme si tout ce décor malicieux pouvait à chaque instant s'évanouir ou réapparaître dans une passe de cape.

Dans les films de cape et d'épée, le prolongement du corps est une épée, voilée d'une cape, qui doit en même temps la laisser deviner. Cette cape fait de cette épée et donc du corps qu'elle prolonge en pointe une mystérieuse fantaisie, à la fois là et pas là, absente et dessinée, susceptible à chaque instant de s'évaporer et de renaître sous sa cape. Pensant aux films de cape et d'épée, on se rêve pourvu dans la vie d'une cape et d'un pareil corps à éclipses, corps de comédie

tantôt là et tantôt pas là, mais, quoi qu'il en soit, hors d'atteinte. Ce serait bien commode.