

## Cappa e spada

Genere cinematografico incentrato sulle avventure di un protagonista particolarmente abile nel destreggiarsi con la spada e quindi in grado di imporre i principi della giustizia e della morale trasgrediti dal cattivo di turno. Il Cappa e spada abbraccia un periodo storico assai vasto, che solitamente va dal Medioevo al Settecento, ma si distingue dal genere storico perché tende apertamente a privilegiare l'immaginazione e l'invenzione rispetto alla ricostruzione storica. Lo sfondo e gli avvenimenti storici, che possono essere presenti, diventano un puro pretesto narrativo, un semplice supporto su cui inserire gesta e imprese che non hanno nulla di verosimile. I riferimenti letterari più evidenti del Cappa e spada sono essenzialmente due: come ispirazione lontana il poema epico dell'Antichità, del Medioevo e del Rinascimento, come referente esplicito la letteratura d'appendice e il romanzo storico dell'Ottocento.

I film di cappa e spada raccontano di re, regine, nobili, mezzo nobili, papi, cardinali, come anche di plebaglia più o meno intricata nelle vicende di ogni giorno si proiettano storie di singoli ardimentosi che si muovono a loro agio tra amori e duelli, robuste bevute in taverna e non meno robuste prove d'alcova, incontri segreti per intrighi tradimentosi e professioni mai smentite di eterne fedeltà, nel vasto scenario di una politica di potenza che si nutre di Machiavelli fingendo di negarlo in nome di Dio e intanto si alimenta di un clima complottardo che tra Parigi Roma Londra Madrid attraversa i gruppi e le casate, tra vaporose principesse e duchesse innamorate o sanguigne popolane di facile contentatura e mariti principi o duchi o osti o artigiani tanto rincitrulliti quanto boriosi di recitar la parte di signori del loro mondo: piccoli o grandi soli attorno a cui ruota un pezzo dell'infinita storia umana. Aléxandre Dumas fu il maestro del genere, e i moschettieri del re incarnarono l'anima di questa idea del mondo. Athos, Porthos, Aramis, e soprattutto D'Artagnan, divennero l'iconografia dell'eroico, opportunamente ammantato di uno stile aulico, ribaldo, ostentato, onnivoro: perché attento a tutto, di tutto vorace, ironico e spavaldo, sentimentale e languoroso, scintillante come le lame che qua e là si incrociano dietro i tanti conventi di Carmelitani che fanno da fondali alle storie avventurose quando non avventurate, non meno di quanto avvenga per i saloni dei palazzi di una Parigi mitica del privilegio aristocratico, nel cui ventre c'è il mistero della suburra mentre la Bastiglia vi è ancora luogo di reale fisicità.

### **Il viaggio dell'eroe: un modello**

L'obiettivo del protagonista può essere: conquistare il tesoro o l'innamorata, vendicarsi o riparare a un torto, realizzare un sogno, affrontare una sfida o cambiare una vita. Per fare ciò il protagonista deve abbandonare il proprio "mondo ordinario" per addentrarsi in un "mondo straordinario".

Una nuova realtà che imparerà a conoscere grazie all'incontro con Mentori e Alleati (vecchio saggio), ma soprattutto all'esperienza in prima persona, a prove di difficoltà crescente, a riti iniziatici e "passaggi attraverso la morte" che avvicinano l'eroe alla meta portandolo al contempo ad una qualche maturazione.

Ostacoli e conflitto su cui si basano caratteri tipici come scazzottate, combattimenti, battaglie, fughe, salvataggi, inseguimenti, duelli ecc avvengono a prescindere dall'epoca, dalla storia, dai costumi e dal livello tecnologico. Il sonoro ha contribuito ad amplificare l'effetto azione e avventura marcando maggiormente la risonanza nel pubblico.

Il tipico personaggio che è il cavaliere solitario la si trova nel passato riadattando titoli delle letteratura avventurosa, cavalleresca e del romanzo storico o riprendendo figure leggendarie.

Il protagonista *adventure* non può essere passivo anzi deve essere prestante fisicamente che sia dotato di un bagaglio di competenze, energie e volontà fuori dal normale che gli serviranno per superare le prove.

Il protagonista ha una funzione narrativa ed è motore della storia grazie al suo agire

Una storia è sempre la rappresentazione di un confronto di valori che entrano in gioco (amicizia, lealtà, onore, coraggio, ecc.) e i conflitti da cui emergono sono elementari (la vita contro la morte, la libertà contro l'oppressione, la giustizia contro l'ingiustizia... es. Re Artù, Robin Hood, Zorro). Questi eroi hanno sempre il compito di ristabilire l'ordine portando a termine anche la loro sete di vendetta.

### **Il setting**

Ostacoli e complicazioni possono essere rappresentati dalla volontà di un antagonista o semplicemente da cose che accadono. Il setting ha un ruolo centrale nell'avventura: complica la partita, affascina il pubblico, crea una sospensione meravigliosa. Cattedrali - palazzi - taverne - bordelli - camere da letto - campo aperto (campagne, boschi, borghi ecc..)

### **CODICI COMUNI:**

- 1) **ANTEFATTO:** l'episodio iniziale che motiva l'eroe
- 2) **OBBIETTIVO:** conquista-vendetta-justizia-sfida
- 3) **LOTTA DI POTERE:** conflitto potere politico/potere religioso - lotte tra casate
- 4) **CAMBI SCENA:** Essendo un genere cinematografico se ne possono fare parecchi (è un film d'azione)
- 5) **EROE-EROINA/ANTAGONISTA:** Triangolo importante/possibile del genere
- 6) **DUELLO FINALE:** dove il buono vince sul cattivo ...fondamentale nella cappa e spada.
- 7) **INSEGUIMENTI/RISSE/SCAZZOTTATE:** non obbligatori ma decisamente molto utili
- 8) **STORIA D'AMORE:** può essere possibile ed evidente o impossibile e platonica (Lancillotto-Ginevra, D'Artagnan-Regina: maschera di ferro). Altamente consigliata!
- 9) Possibile **uscire dalla Patinoire**