

ANALYSE DES FONCTIONS DU COSTUME DANS LE CINÉMA BURKINABÈ

Daouda DAO

Centre universitaire de Banfora, Burkina Faso

daodaouda2015@gmail.com

&

Arouna YAMEOGO

Université Joseph KI-ZERBO, Burkina Faso

yaaroun@yahoo.fr

Résumé : L'objectif de ce propos est l'étude des rôles caractéristiques du costume dans le corpus de six longs-métrages burkinabè afin de comprendre son apport au cinéma burkinabè. Nous visons à exploiter la structure sémantique pour relever les fonctions introductive, démarcative, indiciaire et identificatoire qu'occupe le costume dans le discours filmique. Ainsi, nous noterons que ces fonctions inscrivent dans les films des connaissances historique, actantielle, narrative et psychologique en mettant en relation les actions, les caractères, les espaces, etc. des sujets avec leurs vêtements. L'intention est d'aboutir au résultat que le costume influence la trame du récit cinématographique et contribue à sa compréhension, qu'il joue un grand rôle dans les films car il répond aux principes du projet esthétique et de cohérence cinématographique du Burkina Faso.

Mots clés : fonction - costume - vêtement - cinéma - sémiotique.

ANALYSIS OF COSTUME FUNCTIONS IN BURKINABE CINEMA

Abstract : The objective of this subject is the study of the characteristic roles of the costume in the corpus of six Burkinabe feature films in order to understand its contribution to Burkinabe cinema. We aim to exploit the semantic structure to identify the introductory, demarcative, indexing and identifying functions occupied by the costume in the filmic discourse. Thus, we will note that these functions inscribe in films historical, actantial, narrative and psychological knowledge by relating actions, characters, spaces, etc. subjects with their clothes. The intention is to achieve the result that the costume influences the plot of the cinematographic narrative and contributes to its understanding, that it plays a major role in the films because it responds to the principles of the aesthetic project and cinematographic coherence of Burkina Faso.

Keywords : function - costume - clothing - cinema - semiotics.

Introduction

Dans la sphère significative des films, le costume occupe une part importante dans l'univers figuratif. Il participe à l'identité visuelle, à la construction narrative et à l'esthétique des films. Loin d'être un moyen de couverture et de prothèse du corps ou d'embellissement de l'image, il est l'objet d'une exploitation substantielle par les cinéastes afin d'enrichir les personnages et de contribuer à la compréhension de leurs personnalités. Cependant, si pour certains réalisateurs le costume est l'objet d'une création particulière propre aux films, chez les réalisateurs burkinabè, il est toujours de l'ordre des vêtements ordinaires et des modèles du quotidien.

Un tel statut du costume suscite des interrogations. Quel est l'apport des vêtements au cinéma burkinabè ? Spécifiquement, nous proposons de questionner l'inscription du costume dans la sphère sémantique des films de fictions burkinabè. Comment le costume fonctionne-t-il ? Quelles fonctions assure-t-il dans l'univers cinématographique ?

Nous émettons l'hypothèse selon laquelle en dépit de son statut ordinaire, le costume, appréhendé au sujet d'énonciation, apparaît sous diverses formes syntagmatiques en corrélation qui jouent un rôle dans la construction de la signification. En plus, il permet au cinéma de refléter les réalités sociales.

Cette question sera traitée à partir de la sémiotique discursive. Ainsi, l'examen du costume se fait en déterminant les fonctions qu'il construit au regard de son articulation.

Afin d'appréhender l'apport de l'univers vestimentaire fictif à la signification du cinéma burkinabè, nous souhaitons montrer que le costume remplit les fonctions démarcative, identificatoire, introductive et indiciaire. L'étude se fera sur un corpus de six longs-métrages burkinabè.

1. Cadres théorique et méthodologique

À l'origine, le costume se définit comme une façon d'être ou de vivre (Italien). En général, le geste de se vêtir est associé à un fait culturel et déborde de la simple combinaison de pièces vestimentaires. La question de costume évoque le problème de civilisation et équivaut à la définition de soi. Le costume, notion sémantique et pragmatique, a été étudié dans diverses disciplines : la mode, la sociologie, la philosophie, la littérature, le cinéma, etc.

Dans le présent article, il s'agit d'une évaluation du costume dans le cinéma. Le costume cinématographique est un vêtement dessiné et conçu pour le film. Il s'accorde à la mise en scène, à son interprète et à son jeu. Il endosse l'identité du personnage en

le rendant visible et en lui donnant un corps. Pour l'atteinte des objectifs de l'étude, nous adoptons la sémiotique discursive comme méthode. Elle est une sémiotique de l'énonciation admise comme un acte donnant lieu à l'ensemble signifiant du discours et aux conditions de sa cohérence. Dans cette lancée, le travail envisage étudier le rapport du costume au corps du porteur. C'est dire qu'il vise à prendre en compte le corps qui occupe le costume, les rôles qui le meuvent et le discours porté sur lui. Cela permettra de découvrir les différentes fonctions que le costume occupe dans les films et leurs fondements syntaxique et sémantique.

Notre méthode consiste à partir d'un corpus de six films burkinabè pour, dans un premier temps, faire une représentation du costume dans les films tout en indiquant les critères d'étiquetage des différentes fonctions. Dans un deuxième temps, nous ferons une analyse des fonctions relevées.

La notion de costume implique des termes comme vêtement, habit et habillement. Dans l'article, tous ces termes seront employés comme des synonymes. Autrement dit, ils seront évoqués l'un pour l'autre.

2. Corpus

Le corpus est constitué de six films de fiction longs métrages de réalisateurs burkinabè. Le choix de ces films n'obéit pas à un principe particulier sauf pour le besoin de l'étude. Dans un souci de clarté, il est nécessaire de présenter chaque film à travers son résumé.

2.1. *Sia le rêve du python*

Les sept prêtres habillés de boubous noir blanc les couvrant de la tête aux chevilles annoncent à la cour que Sia est celle qui a été désignée par les oracles pour être sacrifiée au python. Sia apprend la nouvelle et s'enfuit de la maison pour se cacher chez le fou Kerfa. Le roi Kaya Manga charge les soldats, reconnaissables par leur tenue à la retrouver, les autorise à fouiller les maisons et à tuer tous ceux qui s'y opposeraient. Sia est retrouvée mais son fiancé s'oppose et annonce au chef des armées, son oncle, qu'il tuera le python afin de sauver sa bien-aimée. Les deux sont accusés par les prêtres de préparer un coup d'Etat. Ils s'enfuient de la ville avec des soldats fidèles. Sia est accompagnée à l'ancre du python. Mamadi accompagné d'autres soldats vont à sa recherche. Ils tuent les prêtres et sauve la vie de Sia. Cependant, celle-ci est traumatisée parce qu'elle a été violée par les sept prêtres. Mamadi et son oncle s'emparent du pouvoir et Mamadi porte les habits de la royauté et Sia ceux de la reine. Mais le nouveau roi accepte la proposition de son oncle de maintenir le mensonge sur

l'existence du python. Sia refuse et se débarrasse de ses habits de reine. Elle devient folle et erre dans les rues de Koumbi.

2.2. *Le poids du serment*

Nyama, un dozo nouvellement initié en portant les vêtements de dozo est trahi par son ami et promotionnaire d'initiation à une partie de chasse. Il est secouru par les missionnaires de la communauté des fidèles de Dieu habillés en uniformes et hébergé dans leur centre mais il a perdu la mémoire et ne se rappelle plus de son nom. Par la suite, il est baptisé Christophe. Lors d'une mission d'évangélisation, il a été reconnu par les siens et conduit chez son père, chef de la communauté des dozos. Son ami, Sibiri, à sa vue et l'ayant cru mort, piqua une folie à sa vue. Christophe refuse de faire les sacrifices devant permettre sa réinsertion dans son village et retourne au centre avec les missionnaires. Sa femme va à sa recherche mais ce dernier reste campé sur sa position. Elle élit domicile à l'entrée du centre. Quelques temps après, il découvre les mauvais comportements du maître dit le Gourou et s'enfuit du centre.

2.3. *Siraba*

Une route doit traverser le village de Wouroubonon via la forêt sacrée. La population s'oppose au projet. Alors un bras de fer s'engage entre elle et le gouverneur qui tient à se venger de ce village dont un des fils aurait tué son fils unique. Il propose une grande somme au chef de chantier qui oblige les autres à entrer dans la forêt sacrée avec les machines. Une bagarre se déclenche et un ouvrier est tué. Le gouverneur envoya des forces de l'ordre qui interpellèrent le chef et le prêtre. Le gouverneur engage ensuite le général Foromto qui lance une bombe sur djinaba, le fétiche. La destruction de djinaba entraînant la mort de tous les initiés du village même ceux qui étaient emprisonnés en ville et le village se vida pour une autre destination.

2.4. *Mogo-puissant*

Habib, un marabout habillé en boubou simple arrive à Ouagadougou avec sa femme. Il s'installe dans la maison de Sibiri et commence à faire des consultations avec l'aide de sa femme. Les résultats positifs qu'ont connus ses clients ont fait sa renommée dans toute la ville. Il devient alors le consultant du président de la République et acquiert le titre de Mogo-puissant. Il s'amourache de la secrétaire particulière du président avec qui il joue dans la cour des grands en portant des boubous de classe et répudie sa femme. Tout allait bien pour lui jusqu'au jour où un attentat survient à la présidence sur le président de la République de Bougandi en visite à Ouagadougou alors que le président lui avait demandé de le protéger. Il fut renvoyé par le président

et toutes ses cartes bancaires bloquées. Il se rend compte en ce moment que sa nouvelle fiancée était en complicité avec l'ancien marabout du président.

2.5. La villa rouge

Trois filles Tia 1, Tia 2 et Tia 3 louent une villa rouge dans un quartier chic de la ville où elles reçoivent des invités, c'est-à-dire des hommes venus pour le sexe. Chaque soir, elles portent des vêtements attirants, se rendent dans des débits de boissons et ramènent des hommes. C'est ainsi qu'elles se font de l'argent pour s'occuper de leurs familles. Après la mort d'un des clients de Tia 1 dans sa chambre, le groupe se disloqua. Tia 1 se met en couple avec un inspecteur de police qui enquêtait sur la mort de leur client décédé dans leur maison.

2.6. Tu me prends pour qui

Des jeunes filles mettent en place leurs plans pour soutirer de l'argent des hommes pour la fête. Chacune d'elle a son homme pour la fête mais flirte avec d'autres pour des raisons économiques. Les hommes, mariés et célibataires, quant à eux, font de leur mieux, emprunt, épargne, pour avoir de quoi satisfaire leurs maîtresses, les « crudités », en prévoyant laisser leurs vieilles avec des miettes à la maison. Ensuite, chacun des deux camps prévoit porter une tenue de classe. Le jour de la fête, les filles de leur côté ont vécu chacune une mésaventure : rencontre de ses amants devant la maison, en boîtes, etc. Pour les hommes, certains ont été trompés par leurs maîtresses ou fiancées. D'autres, n'ont pas pu se débarrasser de leurs femmes. Cependant, Yasmine qui n'a gardé que son seul gars a passé une merveilleuse fête.

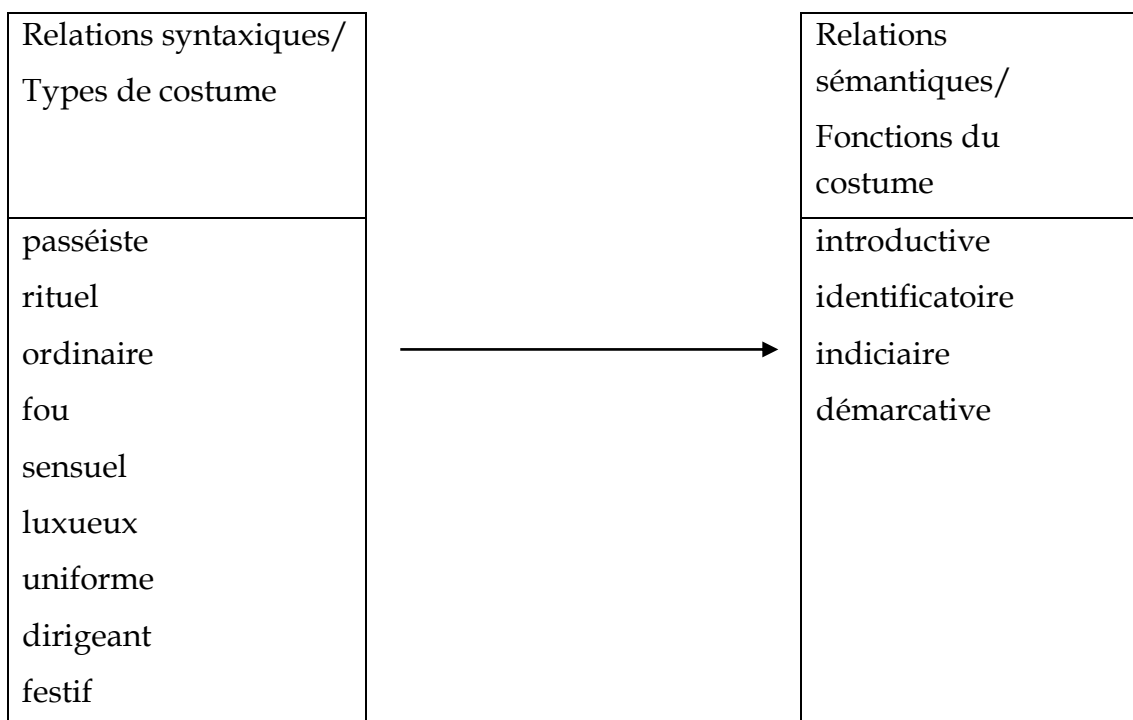
3. Représentation du costume dans les films

Travailler sur le procédé du costume et étudier son fonctionnement dans le corpus sélectionné conduit à modéliser la manifestation du costume sous forme « d'étiquettes indiquant différentes informations figuratives » (Eshkol-Taravella et Grabar, 2017, p.154). L'étiquetage se fait en fonction des structures relationnelles qui tissent l'image vestimentaire dans les films du corpus. Modéliser l'univers du costume est un travail de découpage en catégories du costume en fonction des informations énonciatives. Ce préalable facilite l'accès aux procédés ou au fonctionnement du costume. Autrement dit, il s'agit d'étudier les relations entre le sujet porteur et son espace, son temps et les autres protagonistes ou le comportement communautaire. Il s'agit, avant tout, de la capacité du vêtement à assurer au corps des propriétés ou marqueurs substitutifs en capacité d'agir sur la modalité de présentation de l'acteur sur le plan esthétique et sur

le plan éthique, dont « la combinaison donne lieu à des (dés)équilibres valables pour régler la prééminence d'un éthos et l'enfoncement de l'intime » (Basso Fossali, 2020).

Cette phase se veut une analyse à plusieurs dimensions, qui couvrent les structures relationnelles, les vêtements portés, les accessoires qui les accompagnent, les actions des personnages, le dialogue, etc. et les contextes pour constituer des variables sur lesquelles peut se fonder « une taxinomie des fonctions du costume dans les films » (Borges, 2013). De ce fait, la modélisation se fera de manière ambivalente conformément à la structure du signe construit dont le principe d'articulation et de signification se fonde sur les niveaux syntaxique et sémantique ou encore « le plan de dénotation et le plan de connotation » (Barthes (1964).

Au niveau syntaxique, les critères de base sont les types de vêtements portés par les personnages, le contexte du port, les actions du personnage, etc. Au niveau sémantique, les critères sont le rôle de prothèse du costume, la psychologie du porteur et le changement de vêtements par rapport à la psychologie du personnage. Cette étude préalable de la syntaxe dresse une base de données des variantes sur laquelle peut se fonder l'analyse fonctionnelle du costume dans les films du corpus. La modélisation aboutit au schéma suivant.



La figure présente deux parties. La première regroupe les catégories de costume selon sa structure syntaxique dans les films. La seconde est une catégorisation des différentes fonctions du costume dans les films. Ce schéma est aussi un éclatement de

l'objet costume en de différents niveaux d'approche. Dans le cadre de cette étude, nous nous intéresserons aux fonctions dont l'examen se fera sur la base des types de costume déployés.

4. Fonctions du costume au cinéma burkinabè

La sémantique du costume se constitue avec les catégories fonctionnelles issues de l'énonciation filmique. À la structure sémantique, le costume se dresse comme un creuset idéologique ou thématique où sont détectées les idées qui introduisent le personnage, donnent la possibilité d'identifier ses éléments distinctifs et sa complexité actorielle par rapport aux autres personnages et relèvent sa transformation identitaire et ses relations narratives. C'est ce principe qui permet l'examen des fonctions telles que la fonction démarcative, identificatoire, introductive, indiciaire comme le propose P. Basso Fossali (2020).

Elles constituent une syntaxe interprétative et d'approfondissement du rôle du costume dans la création du personnage cinématographique. Dans ce sens, P. Basso Fossali (2020) écrit que

De simples expédients pour l'économie narrative, les costumes deviennent un élément de guide interprétatif et enfin un dispositif de scansion et de signalisation des solutions de continuité dans l'évolution des personnages.

Basso Fossali (2020)

L'analyse de ces fonctions contribue à la saisie de la signification filmique à travers le costume.

4.1. La fonction démarcative

La fonction démarcative présente le costume comme s'inscrivant dans une transformation d'état relative aux identités prescrites par le personnage. En d'autres termes, le changement de vêtements peut marquer ses transformations identitaires et ses relations narratives (Basso Fossali, 2020). Cela permet de rendre compte de la dimension événementielle et de la construction des réseaux sémantiques par le biais des transformations et des états.

Pour illustrer ces propos, l'habillement de Habib dans le film Mogo-puissant est celui qui se prête le mieux. Au début du film, Habib arrive en ville accompagné de sa femme et s'installe dans une maisonnette de son frère vigile. Son habillement se limite à deux complets de boubous ordinaires, deux bonnets de couleur différente. Après avoir rencontré le président de la république et devenu son marabout consultant, il est

désormais appelé Mogo-puissant et son habillement change de classe. Il est composé de boubous brodés en danfani, coiffé de bonnet et un foulard au cou. Cet habillement est accompagné d'un nouvel espace et de nouveaux compagnons : une grande maison à Ouaga 2000, des supermarchés, une nouvelle femme du milieu mondain jusqu'à ce qu'il soit renvoyé par le président.

Dans ce sens, dans *Sia le rêve du python*, Sia, la fille à sacrifier est marquée du début à la fin du film par quatre types d'habillements qui correspondent à quatre identités qu'elle représente le long du film. Le premier type est l'habillement ordinaire qui est conforme à celui des autres jeunes filles de son âge au village : pagne noué à la poitrine et descendant jusqu'aux genoux, robes longues, etc. Cet habillement correspond à son identité de fille ordinaire. Le deuxième type est celui du sacrifice qu'elle a commencé à porter dans la maison de fétiches. Il comprend un pagne qui la couvre du cou aux chevilles noué aux épaules et un voile couvrant à son tour la tête. Cet habillement indique qu'elle n'appartient plus à ses parents ni au village mais au python. Le troisième habillement est celui de la royauté. Après avoir été sauvée de la mort, elle est transportée au palais pour être couronnée avec son fiancé comme reine et roi. L'habillement est un bonnet doré, une blouse aux épaules larges, une chemise en dessous, une jupe et un collier. Elle est reine. Le quatrième type est les vêtements de folle : chemise et jupe en haillons et une blouse nouée au cou. Elle est folle.

C'est aussi le cas de Sibiri dans *Le poids du serment*, un dozo qui a trahi son ami Nyama qu'il a tenté d'assassiner afin de se marier avec sa femme n'ayant pas réussi il devient fou. Son habillement passe de chemise, pantalon et bonnet à chemise, pantalon, pagne noué aux hanches, bonnet et couronne d'étoffe sur la tête et un collier de feuilles au cou. Cette transformation marque le passage de l'état de raison à l'état de déraison, la folie. Ainsi, le costume une base significative du film. « Au lieu d'établir une simple correspondance avec un contexte familial, le costume devient poème, miroir de l'âme ou symbole articulé dans un système de signes » (C. E. Masri, 2001. p. 166).

« On peut donc résumer ses attributs en disant qu'elle structure un enchaînement d'états et de transformations » (Millogo, 2007, p. 18).

Sujets	habil.-état1	transf.1	habil. -état2	transf.2	habil.-état3	transf.3	habil.-état 4
Habib	ordinaire	marabout du président	riche	Nouvelle femme	ordinaire		
Sia	ordinaire	consultation des oracles	sacrifice	sauvetage	reine	Maintien du mensonge	Folle
Sibiri	dozo	tentative de viole	exclusion	découverte de la trahison	fou	tentative de viole	Chute dans un puits

Tableau de la correspondance de changements entre les états et les costumes

A regard de ce qui précède, il est juste d’écrire comme C. Huchard (2010, p. 161) que « le costume « joue un rôle » identificateur, vecteur d’une pensée véhiculée par les mots. Le costume stimule le jeu, c’est un moyen donné à l’acteur de rendre sa présence plus éloquente ».

4.2. La fonction identifiatoire

La fonction identifiatoire conçoit les costumes comme « des opérateurs d’identification de la polyvalence actantielle du personnage » P. Basso Fossali (2020). Il s’agit plus précisément d’examiner dans le déploiement du costume dans les films, le rôle que celui-ci joue. Le costume s’inscrit de ce fait dans la sphère des sujets agissant dans le film. Sur ce plan, le costume joue plusieurs rôles actantiels dans le corpus.

- Protéger du danger : Ce rôle est détecté par exemple dans le film *Le poids du serment* à travers les vêtements des dozos. Ce sont des chemises, des pantalons et des bonnets couverts d’amulettes, de cauris, de couteaux, de miroirs, etc. et leur port est toujours associé à celui d’un fusil. Tous ces accessoires définis comme des fétiches, porte-bonheur, des armes, etc. occupent les vêtements comme pour sécuriser le corps contenu contre le danger de l’extérieur.

- Marquer la différence : Des vêtements permettent de reconnaître immédiatement à quel groupe appartient le sujet porteur. C’est le cas lorsque les missionnaires de la communauté des fidèles de Dieu ont trouvé Nyama, un dozo étendu sur la route dans *Le poids du serment*, un des personnages avait rassuré les autres en disant « c’est certainement un chasseur dozo qui s’est égaré » parce qu’il portait ses vêtements de dozo.

Dans le même film, les missionnaires se différencient des autres fidèles par leurs vêtements constitués de chemises et de pantalon de couleur marron. Par contre, ceux du maître composé de soutane en noire et marron. Ces vêtements différencient les missionnaires des autres membres de leur communauté et les membres d’autres

communautés mais aussi le maître des disciples. Les uniformes et les vêtements rituels présents dans les différents films assurent ce rôle.

- Assurer l'intégrité et la dignité : Le port de certains habits requiert l'atteinte ou l'accomplissement de certaines conditions de telle sorte que le porteur est d'office vu comme un homme digne de confiance, intègre, etc. comme si l'habit en question interdit la malhonnêteté, la souillure, etc. Pour illustrer ces propos, les vêtements des dozo dans *Le poids du serment* peuvent être cités. Leurs ports sont soumis à des rituels et ils édictent aussi des conditions aux porteurs. Tel qu'il ressort dans les propos du maître dozo : « La condition qui fera de vous des dozos est le bon comportement, la fraternité, le courage et la loyauté... Vous devez être sincères l'un envers l'autre, vous entraidez en tout lieu et moment. Tenez bon le dessous de votre ceinture. Sachez tenir votre langue. Acceptez-vous les lois du culte de Sanè et de Kontron ? » Cela permet de voir les vêtements de dozo comme ceux qui imposent aux porteurs l'intégrité, la droiture, la dignité et la fraternité. La violation des principes de ce type de costume a pour conséquence la folie comme celle de Sibiri qui n'a pas pu respecter les conditions : il a tenté d'assassiner son compagnon de chasse afin d'épouser sa femme et a tenté de la violer.

- Représenter le pouvoir et la loi : Cette fonction est assurée par l'uniforme militaire dans *Siraba* et dans *Sia le rêve du python*. Dans le premier film, les uniformes militaires sont aperçus à Wouroubonon : tenues composées de chemises, de pantalon de la même couleur bleu, kaki ou en treillis avec des accessoires comme des képis, des bérets, des fusils, etc. A l'issue d'un conflit entre les villageois et les agents d'une entreprise chargée de construire la grande route, les militaires s'y sont rendus pour établir l'ordre et les amener à accepter la construction de la route qui doit traverser le village. Dans le deuxième film les hommes en uniforme sont chargés de retrouver Sia. Pour cela, ils ont reçu l'ordre de tuer, de frapper tous ceux qui s'y opposeraient. Dans ce cas, les individus porteurs ne valent que pour la tenue qui leur donne le droit et le pouvoir d'agir et d'amener les autres à respecter la loi.

- Diviniser ou représenter une divinité : Ce rôle actantiel est joué principalement par les vêtements rituels présents dans *Siraba*, *Sia le rêve du python* et *Le poids du serment*. Prenons *Sia le rêve du python* où les porteurs des vêtements de prêtres sont presque invisibles : des boubous longs couvrant tout le corps ainsi que la tête, les doigts et les orteils, ils marchent tête baissée de sorte à donner l'impression que les vêtements se déplacent seuls. Les sept vêtements représentent les sept têtes du python. Les porteurs sont invisibles aux non-initiés comme le python qui n'existe que de nom. Ils ont la même influence sur la population que le python.

Dans *Siraba*, les vêtements ne sont portés qu'en étant dans l'espace du fétiche. Les vêtements, un boubou long sans manches, un large collier de cauris, un bonnet à

pompon garni de cauris. Ce sont ces vêtements qui dictent les paroles prononcées et les actions accomplies par le prêtre. Ils représentent le fétiche, Djinaba et place du coup le porteur au rang de prêtre. C'est le cas aussi dans *Le poids du serment* avec les maîtres dozo et celui de la communauté des fidèles de Dieu. Leurs vêtements leur donnent une certaine divinité les rendant puissants et respectables aux yeux des autres membres des communautés.

- Exprimer un dérangement mental : Les vêtements de fou occupent ce rôle. Dans *Sia le rêve du python* et dans *Le poids du serment*, les personnages traités de fou sont principalement distingués par leurs vêtements : haillons, vêtements anormalement portés ou sans aucune conformité. Dans *Sia le rêve du python*, il y a deux fous. Le deuxième, une folle, Sia est devenu folle après l'assassinat du premier et porte la même blouse que le premier avait porté. A travers cette substitution de personnage dans le même film, le cinéaste indique que ce personnage a la même mentalité que le premier qui était traité de fou par la population à cause de son habillement, de ses actes et de ses propos. Dans *Le poids du serment*, le changement de l'habillement de Sibiri a été accompagné des gestes et actions anormaux. Il a associé à la tenue de dozo des accessoires comme l'étoffe nouée aux hanches, la couronne d'étoffe et le collier de feuilles.

- Symboliser l'autorité, le pouvoir ou la royauté : le changement de porteur du vêtement équivaut au changement de roi, de chef ou maître. Dans *Sia le rêve du python* à l'issue du coup d'État où le roi Kaya Maghan a été assassiné, le nouveau Kaya Maghan s'est présenté à la population en tant que nouveau roi avec les mêmes habits que l'ancien roi portait de même que la reine qui portait les mêmes que l'ancienne reine obligée de s'exiler. Les vêtements témoignent, dans ce cas, de la possession du pouvoir et valide l'exercice de l'autorité sur le royaume. Cela permet de soutenir que le costume joue le rôle de symbole du pouvoir et d'autorité.

- charmer ou séduire : Les vêtements que portent Tia 1, Tia 2 et Tia 3, dans *La villa rouge*, moulent leurs corps tout en exhibant leurs formes féminines. Ce type d'habillement s'inscrit dans la stratégie adoptée par ses trois filles pour attirer les hommes dans leur villa et pouvoir croquer leur argent. Ainsi, chaque soir, elles portent ses habits, se rendent dans les débits de boissons pour charmer et séduire. Ces vêtements ont une fonction séductrice ou d'attraction.

A cet effet, le costume fait du cinéma une « surface idéale sur laquelle sont inscrits » (Bazié, 2005, p.12) les pratiques sociales de diverses communautés burkinabè. L'examen de la fonction identificatrice du costume permet donc de conclure que le cinéma est l'expression des faits sociaux.

4.3. La fonction indiciaire

Selon P. Basso Fossali (2020), la fonction indiciaire se définit par le fait que les habits du personnage sont perçus comme un cadre symptomatologique de son monde intérieur, de sa vie psychologique inavouée. Cette fonction peut être perçue à travers les vêtements de fou dans *Sia le rêve du python*, et Sibiri dans *Le poids du serment*. « Le fou est considéré comme une personne qui renverse l'ordre de valeurs pour marquer sa différence » (Bouanane, 2012, p. 57). Les vêtements des fous dans des films du corpus manifestent le dérangement mental des porteurs.

La fonction indiciaire est indiquée aussi par les vêtements sensuels des trois filles dans *la villa rouge* parce qu'ils contribuent à exprimer les frustrations et les désirs de vengeance de Tia 1, tia 2 et Tia 3. Tia 1 le montre dans ses propos : « Je me suis jurée qu'entre moi et les hommes, il n'y a plus confiance. Je vais les changer comme des chemises et croquer leur argent, juste pour mon plaisir. L'amour dans tout ça, c'est fini. » Ces propos marquent le fondement psychologique des comportements et du port de ce type d'habits par les jeunes filles. Les symptômes de leur psychologie sont : l'habillement et les accessoires comme les colliers, le sac à main, les chaussures, la démarche, etc. L'étude psychologique étant simplement l'état et la nature du mental, du moral et de la personnalité du personnage, les vêtements sensuels dont le port se justifie par une envie ou la satisfaction d'un projet mûri sont le reflet du mental et des expériences antérieures. Cela permet de s'accorder avec J. P. Saïdah (2001) pour qui le costume « est à l'intersection de l'individuel et du collectif, de l'intime et du social, du nécessaire et du superflu. Il occupe les champs de l'esthétique et de l'idéologie. »

Les vêtements rituels présents dans les films *Sia le rêve du python*, *Le poids du serment* et *Siraba* sont une exposition des croyances des personnages porteurs de costume mais aussi de leurs entourages. Le respect ou la peur que les populations éprouvent pour des vêtements parce qu'ils représentent un dieu, des ancêtres ou une divinité quelconque est l'expression de leur état d'esprit ou leur mentalité voire leur psychologie. De ce fait, les vêtements rituels dans *Sia le rêve du python* représentant le python est un témoignage de la croyance du peuple de Koumbi. Les constructions physiques du costume, au regard de leur articulation dans le texte, extériorisent l'image mentale des personnages: la manière de penser, les états d'âme, etc. La fonction indiciaire inscrit le costume dans une posture psychologique où il présente les films en tant qu'expression des sentiments, des caractères, des croyances, des pensées. Cela permet aussi d'établir que la lecture du costume, selon C. E. Masri (2001, p.163) « fonctionne à double sens, c'est-à-dire qu'elle permet au spectateur de déchiffrer ces informations, tout en alimentant l'acteur dans la construction de son personnage. »

4.4. La fonction introductive

Cette fonction présente les costumes comme un moyen pour exprimer la vie antérieure du personnage que le cinéaste désire faire connaître au spectateur. Ils sont utilisés comme « une présentation condensée du passé des personnages, comme mémoire d'un vécu hors-champ » (P. Basso Fossali, 2020). Vu sous cet angle, les costumes rituels dans *Sia le rêve du python* s'inscrit dans la fonction introductive. Les vêtements portés par les sept prêtres qui viennent annoncer à la cour la fille choisie pour le sacrifice marquent l'habitude, les sacrifices antérieurs effectués et dans une autre mesure l'histoire du royaume. Les répliques du père de Sia, lorsque Djeliba, le griot, lui annonce la nouvelle, telles que « Je suis consentant, que la coutume s'accomplisse » soutiennent le caractère traditionnel de cette pratique dont ces vêtements ont la charge.

Dans cette même perception, les vêtements que portent le prêtre et son petit-fils pour l'initiation de ce dernier dans *Siraba* rappellent l'histoire de la création de l'univers et de l'envoi de djinaba par Dieu pour protéger la terre. C'est du reste ce qui ressort des paroles initiatiques « Le cœur de l'homme se transforma en feu, menaçant l'œuvre de Matigui, Dieu. Matigui envoya sur terre djinaba, etc. ». La maîtrise de ce récit des événements du passé est la condition pour le port des vêtements de djinaba, le fétiche par les nouveaux initiés. Ce principe d'énonciation filmique utilise les vêtements et le récit pour introduire le prêtre et les autres villageois pour faciliter aux spectateurs la compréhension du fondement de leur croyance. Dans ce sens, C. E. Masri écrivait que

La première fonction du costume est descriptive. D'un simple coup d'œil, le costume donne à voir la catégorie d'âge, la condition sociale, le métier, le caractère du personnage, en plus de fournir des indications claires sur l'époque à laquelle se déroulent les événements de la narration

Masri (2001, p. 163)

L'analyse de la fonction introductive permet de comprendre le costume filmique comme un énoncé exprimant le désir du cinéaste et par là contribue à la signification du film. Il occupe des fonctions, il ne sert pas seulement comme « prothèse ni pour s'embellir, mais aussi à échanger des informations » (R. Barthes, 1967, p. 65).

L'étude des fonctions du costume en faisant appel à la sémiotique fait un aperçu du corps apprêté au sujet d'énonciation plus spécifiquement le corps habillé du sujet, le rôle qu'il joue dans l'expérience quotidienne de la construction de la signification et de son interprétation (Mathé, 2014, p. 1) et la qualification ou la caractérisation de ce rôle en termes sémiotiques. C'est aussi l'aperçu d'une dualité énonciative : l'énonciation corporelle et l'énonciation filmique. Cela inscrit le costume cinématographique comme un phénomène de sens et fondement des projets discursif et esthétique du cinéaste. Le costume est donc à la fois un masque destiné à voiler ou à insinuer et un signe qui

symbolise et dévoile (Saïdah, 2001). Il est un maillon important de la trame cinématographique à partir duquel il est possible de rendre compte dans le film de l'événementiel ou narrativité, de la psychologie des personnages, du recours historique et des pratiques sociales.

Conclusion

L'étude de l'apport du costume au cinéma burkinabè à travers le corpus a permis de démontrer que le cinéma est l'expression de la société. Il se réfère aux différents modèles, aux styles et à l'histoire vestimentaire de la société pour renforcer la société fictive en même temps que son esthétique et son discours. La convocation de la sémiotique comme moyen d'analyse a facilité l'établissement des fonctions introductive, démarcative, indiciaire et identificatoire. Elles constituent une passerelle pour les spectateurs de faire à partir du costume une lecture historique, actantielle, narrative et psychologique en mettant en relation les actions, les caractères, les espaces, etc. des sujets avec leurs vêtements. Pour finir, le costume influence la trame du récit cinématographique et contribue à sa compréhension. Il joue un rôle important dans les films, car, il sert dans l'orientation et la cohérence cinématographiques mais aussi dans la construction de la signification de ceux-ci. A. Coulibly (2006, p.173) ne dit-il pas que de la représentation à la pièce écrite et dans la littérature en général, le vêtement (costume) devient un élément linguistique et son langage, un langage verbal d'une image non-verbale ? Ainsi, « le cinéma pourrait-il être la vitrine de la mode mais aussi la sonde herméneutique de son noyau dur, noyau autour duquel se développe la diffraction de ses formes différentielles » (Basso Fossali, 2020).

Références bibliographiques

BARTHES Roland. 1964. « Éléments de sémiologie ». Communication, n°4, pp 91-135,
[en ligne],

URL : http://www.persee.fr/web/revues/hom/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_029 .

BARTHES Roland. 1967. « Système de mode ». Seuil, Paris.

BASSO FOSSALI Pierluigi. 2020. « Habiller les personnages, revêtir la chair ». Signata : n° 11, pp. 1-31, [En ligne], consulté le 01 avril 2022, URL : <http://journals.openedition.org/signata/2878>, doi : <https://doi.org/10.4000/signata.2878> .

BAZIE Isaac. 2005. « Corps perçu et corps figuré ». Études françaises : vol 41, n°2, pp. 9-24, [en ligne], consulté le 15 septembre 2022, URL : <https://id.erudit.org/iderudit/011375ar>, doi : <https://doi.org/10.7202/011375ar>

BORGES Roxane Da Silva. 2013. « Taxonomie et typologie : est-ce vraiment des synonymes ? ». Sante publique : vol. 25, pp. 633-637, [en ligne], consulté le 25 juillet 2022, URL : <https://doi.org/10.3917/spub.135.0633> .

BOUANANE Kahina. 2012. « L'esthétique de la folie au sens « sur-réaliste » et sa dynamique dans l'espace de l'écriture ». Topique : n° 119, pp. 53-69, [en ligne], consulté le 25 juillet 2022, URL : <https://www.cairn.info/revue-topique-2012-2-page-53.htm> .

COULIBALY Adama. 2006. « En jeux identitaire du vestimentaire dans le chercheur d'Afrique d'Henri Lopès ». Dalhousie french studies : Vol. 74/75, pp. 173-184, [en ligne], consulté le 10 août 2022, URL : <http://www.jstor.org/stable/40837723> .

MASRI El Céline. 2001. « Travestir le réel : fonctions du costume dans le cinéma québécois ». Jeu : revue de théâtre, n°99, pp. 162-166, [en ligne], consulté le 15 septembre 2022, URL : <https://id.erudit.org/iderudit/26141ac>.

ESHKOL-TARAVELLA Iris et GRABAR Natalia. 2017. « Taxinomie dans les reformulations du point de vue dans de la linguistique du corpus ». PUC : Presses universitaires de Caen, Syntaxe et sémantique, n°18, URL : <https://www.cairn.info/revue-syntaxe-et-semantique-2017-1-page-149.htm> .

HUCHARD Colette. 2010. « Le costume : évolution et transformation du langage ». L'Harmattan : études théâtrales, n° 49, pp. 161-163, [en ligne], consulté le 16 septembre 2022, URL : <https://www.carin.info/revue-etudes-theatrales-2010-3-page-161.htm> .

MATHÉ Anthony. 2014. « Le vêtement au prisme du corps, vers une sémiotique du corps habillé : l'exemple de Paco Rabanne ». Actes sémiotiques : n° 117 [En ligne], consulté 15 septembre 2022, URL : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/4965> , doi : <https://doi.org/10.25965/as.4965>.

MILLOGO Louis. 2007. Introduction à la lecture sémiotique. L'Harmattan, Paris.

SAÏDAH Jean Pierre. 2001. « Esquisse d'une poétique du vêtement chez Balzac ». Perpignan : Presses universitaires de Perpignan, pp. 179-190, [en ligne], consulté le 16 septembre 2022, URL : <http://books.openedition.org/pupvd/28149>