

## LE COSTUME DANS LES FILMS BURKINABÈ : ANALYSE TYPOLOGIQUE

**Daouda DAO**

Centre universitaire de Banfora, Burkina Faso

[daoudaouda2015@gmail.com](mailto:daoudaouda2015@gmail.com)

&

**Arouna YAMEOGO**

Université Joseph Ki-Zerbo, Burkina Faso

[yaaroun@yahoo.fr](mailto:yaaroun@yahoo.fr)

**Résumé :** L'objectif du présent article est l'étude de la classification systématique et des rôles caractéristiques du costume dans le corpus de six longs-métrages burkinabè afin de comprendre son apport au cinéma burkinabè. La démarche concerne l'exploitation de la structure syntaxique des films afin de cerner la description des relations entre les figures constitutives du discours filmique et de détecter les catégories de costumes déployées. Cette démarche s'est terminée par l'analyse du mode d'emploi des types de costumes et les objectifs qu'ils sous-entendent dans l'univers cinématographique. 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 :** costume, vêtement, typologie, cinéma, sémiotique, film

### THE COSTUME IN BURKINABE FILMS : TYPOLOGY ANALYSIS

**Abstract:** The objective of this subject is the study of the systematic classification and the characteristic roles of the costume in the corpus of six Burkinabe feature films in order to understand its contribution to Burkinabe cinema. The approach concerns the exploitation of the syntactic structure of films in order to identify the description of the relationships between the constituent figures of film discourse and to detect the categories of costumes deployed. This process ended with the analysis of the instructions for use of the types of costumes and the objectives they imply in the cinematographic universe. 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:** costume, clothing, typology, cinema, semiotics, film

### Introduction

Le costume cinématographique, un vêtement dessiné et conçu pour le film, 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. Enfin, il met en lumière tous les détails d'un caractère mais est surtout un trait d'union entre les spectateurs et l'artiste. Il fait partie de l'univers figuratif du film et son étude en tant qu'entité fonctionnant à l'intérieur, domine sur l'exigence de son analyse en tant que texte autonome. Cependant, son envergure dans les

films dépend des films et des cinéastes. Si dans les films hollywoodiens le costume est une création à part entière et constitué de vêtements et des modèles spécifiques, imaginaires, dans les films africains en général et burkinabè en particulier, le costume est toujours l'apanage des vêtements et des modèles du quotidien et souvent même les propriétés des acteurs qui jouent dans les films. Si tant est que le costume dans le cinéma burkinabè se limite à des vêtements ordinaires, quel est son apport au cinéma burkinabè ? Spécifiquement, nous proposons de questionner la dimension syntaxique du costume et son inscription dans la sphère sémantique des films de fictions burkinabè : comment le costume est-il orchestré dans les films ? Dans quelle mesure contribue-t-il à la signification cinématographique ? Nous faisons l'hypothèse selon laquelle en dépit de son statut ordinaire dans les films burkinabè, le costume, apprêté au sujet d'énonciation, apparaît sous diverses formes syntagmatiques en corrélation et qui jouent un rôle dans l'expérience de la construction de la signification et qu'il permet au cinéma de refléter les réalités sociales. Cette question sera traitée à partir de la sémiotique discursive où l'examen du costume se fait en convoquant le modèle typologique au regard de son articulation. L'originalité de ce propos réside dans ce point de vue peu classique sur le costume au cinéma burkinabè. Pour rendre compte de l'apport du costume à la signification du cinéma burkinabè, nous faisons la typologie du costume de façon à instituer des catégories de costumes et établissons sa valeur et les objectifs de son déploiement dans les films. L'étude se fera sur un corpus de six longs-métrages burkinabè.

## 1. 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.

### 1.1. *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'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 Sia. Les deux sont accusés par les prêtres de préparer un coup d'État. Ils s'enfuient de la ville avec des soldats fidèles. Sia est accompagnée à l'autel du python. Mamadi accompagné d'autres soldats vont à sa recherche. Ils tuent les prêtres et sauve la vie de Sia. Cependant, Sia 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.

### ***1.2. 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 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 Christophe reste campé sur sa position. Elle élut domicile à l'entrée du centre. Quelques temps après, il découvre les mauvais comportements du maître dit le Gourou et s'enfuit du centre.

### ***1.3. Siraba***

Une route doit traverser le village de Wouroubonon mais doit traverser la forêt sacrée. La population s'oppose. 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.

### ***1.4. 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 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.

### ***1.5. 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.

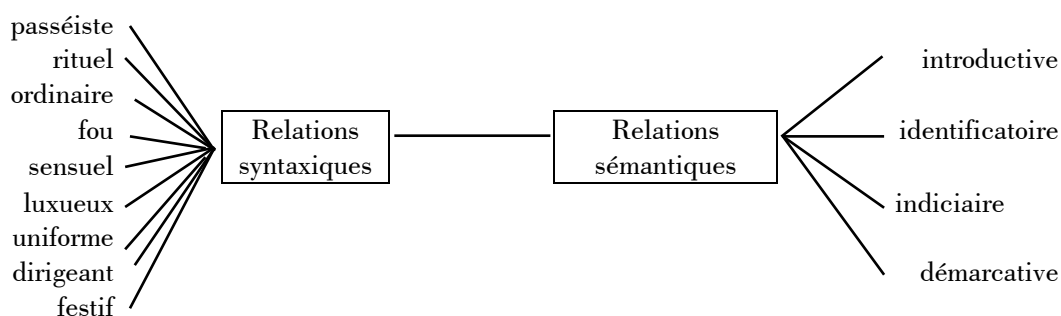
### 1.6. Tu me prends pour qui

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.

## 2. Modélisation de la structure 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 voire cinématographiques (Eshkol-Taravella et Grabar, 2017 : 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 ethos et l'enfoncement de l'intime (Basso Fossali, 2020). Cette analyse comporte 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 et les fonctions du costume dans les films (Da Silva, 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, dénotatif, les critères de base s'articulent autour de trois constituants : le contexte du port, les types de vêtements portés, les actions des personnages, etc. Au niveau sémantique ou connotatif, 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 la taxinomie du costume dans les films du corpus. La modélisation aboutit au schéma ci-dessous :



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 en se référant aux thèmes perçus à travers les figures mises en relation. Ce schéma est aussi un éclatement de l'objet costume en de différents niveaux d'approche. La présente étude concernera les relations syntaxiques. Quelle analyse pouvons-nous faire des catégories syntaxiques ?

### 3. Les types de costumes

Du point de vue syntaxique, c'est la position respective de deux termes ou objets d'une catégorie, l'un par rapport à l'autre qui s'avère pertinente (Courtés, 1991). Dans ce sens, il s'agit de considérer le costume filmique comme une structure et tel que l'a envisagé Barthes (1939 : 242) « comme objet même de paraître » au regard de son processus de configuration dans le discours. En revisitant les différentes catégories, le niveau syntaxique comporte neuf catégories pour l'ensemble des six longs métrages. Celles-ci sont établies sur la base des rapports entre le type de vêtements, les actions, les personnages et le contexte. Voyons plus en détail ces catégories et le processus de leurs distinctions.

#### 3.1. Les vêtements rituels

La ritualité du costume filmique réside dans le statut du porteur, le temps du port, l'espace dans lequel il est porté et les événements qui l'encadrent. Ce sont des vêtements sacrés, liturgiques dont le port est un signe de gratification ou de consécration (GNIRÉ, 2019). Ils sont portés par des initiés : le prêtre de la divinité, donc le maître des cérémonies qui préside le plus souvent le port en intercédant auprès des ancêtres pour qu'ils accordent aux nouveaux porteurs une réussite et les initiés qui ont eu le droit de porter ces vêtements après des séances de formation, d'éducation. Ils sont portés aussi pour un rituel : un sacrifice, une prière, une consultation des ancêtres, etc. Les vêtements rituels se définissent alors comme un acte religieux par lequel le porteur représente une divinité ou une idéologie communautaire. Les films suivants font usage de ce type de vêtements : *Sia le rêve du python*, *Le poids du serment*, *Sira ba*.

Dans le premier, *Sia le rêve du python*, les vêtements rituels sont portés par des prêtres. Ces vêtements sont des boubous, amples et longs, descendant jusqu'au chevilles et prolongés du cou à la tête par un chapeau couvrant leurs têtes et leurs visages. Cette forme du vêtement cache entièrement l'identité humaine des porteurs et leur offre une prestance sacrée et divine. Au nombre de sept, ils apparaissent pour la première fois au début du film lors du rituel du choix du sacrifice et pour la deuxième fois au village pour annoncer au roi l'identité de la fille choisie pour le sacrifice au python, la troisième fois pour annoncer le

mécontentement du python face au retard du sacrifice et la troisième apparition se fait lors du rituel du sacrifice. L'apparition de ces vêtements dans le film est toujours accompagnée d'un événement rituel d'où leurs caractères rituels, c'est-à-dire le port du vêtement soumet le porteur à un certain nombre de règles à respecter avant et après. Par contre dans le deuxième, *Le poids du serment*, les vêtements rituels sont portés aussi bien par les maîtres, les initiés que par les disciples, les nouveaux initiés. En effet, le film commence par une cérémonie de consécration des jeunes initiés au *dozo*, chasseur. Ce changement de statut se matérialise par le port des vêtements de *dozo* qui nécessite tout d'abord des sacrifices aux ancêtres pour qu'ils acceptent les jeunes initiés, ensuite, que les initiés remplissent un certain nombre de conditions et enfin, qu'ils acceptent de vivre conformément aux exigences du *dozoya*, le principe du chasseur. Le vêtement du *dozo* est composé d'une chemise et un pantalon confectionné avec un tissu de coton tissé, le plus souvent, à la main. Il est ensuite décoré d'amulettes de protections. En plus des vêtements de *dozo*, il y a ceux des « missionnaires des fidèles de Dieu ». La soutane pour le prêtre, maître et un ensemble chemise pantalon pour les disciples évangélistes. Le port de ce vêtement impose le baptême au porteur à l'image de Nyama qui n'a porté le vêtement qu'après son baptême

Dans le troisième (*siraba*), les vêtements rituels sont portés sur place pour faire des rites et après les porteurs reposent au même endroit. Ils sont portés par des initiés, prêtres habilités à faire des sacrifices, le *djotigui* ou le propriétaire du fétiche. Ces vêtements sont constitués de bonnets et de gilets couverts de cauris. Les événements pour lesquels ces vêtements sont portés et la forme des vêtements les définissent comme un acte religieux par lequel un individu est apte à accomplir un certain nombre de rites. Les vêtements rituels comme tout autre sont avant tout l'expression du corps, mais aussi un échange d'information. Dans cette même lancée, Barthes (1975 : 45) fait comprendre que « le vêtement est l'un des objets de communication comme la nourriture, le geste et la conversation ». Au regard de cette configuration où il est attribué au costume des qualifications rituelles, il est logique de soutenir que ces films dépeignent les pratiques et les croyances des communautés qui les portent donc un pan de la vie sociale.

### 3.2. Les vêtements ordinaires

Les vêtements ordinaires inscrits dans les films sont ceux qui sont « appropriés, qui sont mariés à d'autres et dont le créateur est oublié puisque c'est le sujet d'énonciation qui en assume la charge en même temps que sa valeur fonctionnelle » (Mathé, 2014 : 3). Ils se distinguent des autres par le fait qu'aucune attention particulière ne leur soit accordée : son port ne pose pas de règles, ni de contextes, ils passent inaperçus. Ce sont des « vêtements portés par le quidam : neuf, de seconde main ou vintage » (Mathé, 2014 : 2). Cette catégorie de vêtements est présente dans tous les films du corpus. Elle motive à considérer le vêtement tel que souligné par Mathé, (2104) :

[...] à la fois comme un « signe » tridimensionnel (un objet, un corps), comme un « signe » médiatique (une médiation, une « image », une configuration synchrétique) et comme un « signe » prothétique (un outil d'action surdéterminé par une pratique sociale et un objectif).

Mathé (2104 : 6)

C'est par exemple les vêtements que portent Richard et son oncle, Tonton Abasse au bureau de ce dernier dans *Tu me prends pour qui* : chemise rayée, pantalon jean pour Richard et une chemise blanche avec un dessous visible au cou, un pantalon non visible pour l'oncle. Ce sont des vêtements sans aucune particularité stylistique mais qui ne manque pas de situer les personnages dans une classe donnée correspondante et dans une position d'énonciation. D'où le statut médiatique de cette catégorie. En somme, le costume ordinaire fait aussi sa part dans l'aventure de modélisation de la société du cinéma burkinabè. Il offre au cinéma la capacité de construire son discours sur la base des faits sociaux.

### 3.3. Les vêtements luxueux

Le vêtement de luxe à première vue est signe d'appartenance à un groupe. Il implique aussi de la part de ce groupe une culture vestimentaire adéquate. Non seulement il faut le porter mais aussi savoir le reconnaître (Monneyron, 2001). Ce type d'habillement est inscrit dans quelques films du corpus et reconnaissable par les comportements des personnages porteurs et leurs entourages et par les événements qui lui sont liés. Référons-nous, par exemple, au film *Mogo-puissant*, celui qu'il convient d'appeler le combat des marabouts. Le marabout Cheik Alioun Mamba Sène toujours habillé en boubou de bazin richement décoré ; par contre Habib « le marabout villageois » est habillé en tissu simple, jusqu'à ce que lui aussi commence à porter des boubous de grande valeur faits à base de « faso dafani »<sup>1</sup>. Porter un vêtement de grande marque est un signe, un signe d'appartenance au monde des riches, de la réussite sociale, et, par conséquent, à une classe, puisque les grands boubous de Habib sont accompagnés d'autres événements qui témoignent de son changement : il est désormais appelé Mogo-puissant, les politiciens le consultent pour avoir des postes de nomination, il vit à Ouaga 2000, un quartier chic de Ouagadougou, etc. Le vêtement de luxe est aussi présent dans *Tu me prends pour qui*. Comme la tenue de Steve qui lui est offerte par sa maîtresse faisant passer pour sa tante, lui avait d'ailleurs ordonné « s'il te plaît, choisis la tenue la plus classe possible ». La tenue, une combinaison de veste et de jean est choisie dans la boutique « garçon choco » et évaluée à une valeur d'environ deux cent mille francs CFA par son ami Richard. L'identification du costume de luxe dans ce corpus prend en compte le comportement des personnages par rapport aux vêtements en question. Dans ce cas-ci, il y a entre autres : l'évaluation de la valeur, le lieu de provenance, la qualité du tissu, la couture, etc. La configuration du costume de luxe est un signe de rapprochement entre le cinéma et la mode mais aussi l'expression d'une réalité vestimentaire qui se fait l'écho du goût vestimentaire de la société burkinabé.

### 3.4. Les vêtements sensuels

C'est le type de vêtement qui rend indiscret, donne sa forme au corps du sujet porteur, l'allonge et le fait plus mince. Il relève visiblement d'un désir calculé de ne pas passer inaperçu (Borgomano, 2001). Dans certains films du corpus, trois, pour être plus précis, les porteurs de cette catégorie sont des filles. Elles s'identifient par leurs projets de séduire, de charmer ou d'envoûter les hommes afin de « croquer leur argent juste pour le plaisir » (*La villa rouge*). Dans *La villa rouge*, elles s'appellent Tia 1, Tia 2 et Tia 3. Leurs habillements laissent toujours des parties de leurs corps nues à savoir les seins, les cuisses et les jambes. Ils sont composés de robes courtes et transparentes, de jupes à l'orée des fesses, des hauts couvrant à peine les seins, des colliers et des chaussures assorties, des

<sup>1</sup>Étoffe de cotonnade tissée à la main par un tisseur ou tisseuse au Burkina Faso



pantalons moulants. Ces vêtements qui dictent leurs formes au corps font que les filles ne peuvent pas passer inaperçues dans les débits de boissons qu'elles fréquentent. Dans *Tu me prends pour qui*, les filles prennent l'initiative de gagner par tous les moyens l'argent pour la fête. Djamila, une des filles se rend chez Ladji dit Haroune liguidi (Haroune le richard) ; elle portait un corsage bleu, une jupe grise courte et moulante qui impose une démarche sensuelle à la porteuse. Cet habillement est accompagné de colliers, un visage teinté et éclatant avec des lèvres légèrement noircies.

Le troisième film *Mogo-puissant*, fait cas de Gabriella chargée de séduire le marabout Mogo-puissant porte des robes légères faisant d'elle une dame de classe comme le voulait Mogo-puissant. Ces robes montrent les rondeurs de la fille de quoi envouter un marabout aussi puissant que le Mogo-puissant. Cet univers visuel, poétique et très sensuel est un assemblage de vêtements pour la construction d'un champ affectif dans les films (Elzingre, 2001). Mais s'exaltent de ces représentations du corps habillé, mis en valeur, un ton, des sentiments et des états d'âme. Cela facilite la compréhension des contenus cinématographiques et de le considérer comme un recours aux événements sociaux.

### 3.5. Le costume de fou

Dans un souci de cohérence entre la représentation et le représenté, l'artiste s'efforce d'établir une ressemblance entre ce qu'il a choisi pour écrire ou créer et ce à quoi il fait référence. Ainsi, tous les accessoires liés au sujet sont-ils déployés dans ce sens. Le fou, personnage dément et très fréquent dans les productions artistiques africaines post-coloniales, est identifiable par un certain nombre de marqueurs parmi lesquels nous évoquons l'habillement. De prime abord, « le fou, un asocial, un anormal, quelqu'un dont le comportement et le discours seraient irrationnels voire incohérents donc une personne qui risquerait de perturber l'ordre établi » vivant à l'angle de la rue ou dans une bicoque porte des vêtements qui le distinguent des personnages normaux (Bouanane, 2012 : 58. Tel est le cas dans les deux films du corpus (*Sia le rêve du python* et *Le poids du serment*) où le fou est représenté. Le premier fait état de deux fous, la mort de l'un marque la naissance de l'autre. D'abord, Kerfa, le fou apparaît dans la troisième séquence, habillé en haillons multicolores. Son habillement est composé d'un bonnet, d'une chemise en haillon dont les couleurs sont indétectables, d'un pantalon avec des rayures le tout couvert par un manteau noué au cou. Il porte par moments des chaussures babouches. Le deuxième fou dans le même film, à la suite de Kerfa, est Sia. Son habillement est constitué d'un torse nu et un jupon en sortant de la cour royale. Dans la rue sous la pluie, elle est couverte par le même manteau que Kerfa portait, d'un cache sexe et d'une jupe ample sous-fesses. Les vêtements tranchent sur l'identité du personnage, sa psychologie mais aussi l'engagement de la communauté entière qui est en action avec le porteur.

Dans *Le poids du serment*, la folie de Sibiri qui marque son nouveau statut est marquée par son habillement. Cette nouvelle identité se manifeste par un ajout d'accessoires à son habillement normal. Il est coiffé d'une couronne en lambeaux de tissu, il porte un collier de feuilles vertes au cou et a ceint une autre étoffe de tissu à la hanche. A cela, s'ajoute son comportement déraisonné en essayant d'abuser de la femme de son ami sur la voie. Tout compte fait, les vêtements de fou témoignent d'un renversement de l'ordre des valeurs par le personnage porteur dans le but de marquer une différence. Dans le cas de Sibiri, il s'agit de l'assouvissement d'un désir charnel interdit par la communauté et la nature. Dans les cas de Kerfa et de Sia c'est le désir de révéler une vérité cachée au peuple



par la cour et ses prêtres. Son emploi permet au cinéaste de faire de son film un lieu du discours social.

### 3.6. *Le costume dirigeant*

Entendons par dirigeant toute identité vestimentaire dont la configuration est liée à un personnage parce que son rôle est de diriger un groupe d'antagonistes donné. Autrement, il s'agit des vêtements qui déterminent ou spécifient un personnage comme chef, roi, patron, etc. Dans quatre films du corpus, les vêtements dirigeants marquent leur présence par la forme, la couleur, la mode, etc. Dans *Sia le rêve du python*, Kaya Maghan porte des ensembles : bonnet doré, manteau brodé couleur d'or, une chemise de même couleur, un pantalon et chaussures tandis que ses notables portent des boubous et coiffés de bonnets différents. Après la mort de l'ancien Kaya Maghan, le nouveau Kaya Maghan a porté les mêmes vêtements pour son accession au pouvoir. Dans *Le poids du serment* les grands maîtres de la communauté des fidèles de Dieu et de la confrérie des dozos, sont chacun marqués par leur habillement. Pour le maître des fidèles de Dieu, il s'agit de la soutane, une chemise en dessous et un pantalon pour les séances de prière. Par contre les autres évangélistes sont habillés en uniforme composé de chemises manches courtes accompagnée de pantalons. Dans *Mogo-puissant* et *Siraba* les deux chefs, respectivement le président et le gouverneur, sont distingués par le port de vestes avec leurs accessoires. Le président quand il sort, il est vêtu de veste noire, chemise bleu ciel, cravate, pantalon noir qui marquent sa différence avec les autres protagonistes. Quant au gouverneur, il est toujours habillé en veste, chemise, cravate et pantalon alors qu'aucun autre personnage ne porte une veste. Le costume dirigeant est perçu comme un symbole, une représentation de l'idéologie des communautés, du pouvoir, etc.

### 3.7. *Le costume uniforme*

Il s'agit des mêmes tenues portées par un groupe de personnages. L'uniforme se présente sous plusieurs entités. D'abord il y a l'uniforme militaire (sans tenir compte de la différence de corps à l'intérieur de cette appellation) qui a un caractère obligatoire et fonctionnel. Il est présent dans les films *Mogo-puissant* à travers la garde présidentielle, ensuite dans *Siraba* à travers les militaires envoyés à Wouroubonon pour rétablir l'ordre à la suite d'un conflit né à cause de la construction d'une grande route, « Siraba » en langue dioula et à la prison avec la garde pénitentiaire. Dans ces deux films, l'uniforme militaire reprend le modèle des forces de défense et de sécurité (fds) du Burkina Faso. Il est constitué d'un ensemble de couleur bleu coiffé d'un képi pour certains et d'un ensemble couleur vert kaki ou beige jaunâtre tacheté de brun accompagné de baret pour d'autres. Dans *Sia le rêve du python*, l'uniforme est fait sur le modèle des uniformes traditionnels des royaumes. Il est composé d'une chemise ample et d'un pantalon ample ceints aux hanches par une ceinture et un bonnet en cotonnade avec des samaras aux pieds. La forme de cet uniforme est diversifiée. De façon générale, la caractéristique principale de ce type d'uniforme est que son porteur tient une arme à feu ou une arme blanche et agit au nom d'une autorité communautaire ou nationale.

Ensuite, il y a l'uniforme associatif ou encore communautaire. Cet uniforme est présent dans le film, *Le poids du serment* à travers les missionnaires de la communauté des fidèles de Dieu et la confrérie des dozos. Pour la dernière, tous les initiés qualifiés de dozos portent le même type d'habillement : chemise kaki ou brune souvent tachetée, un pantalon de la même couleur, un bonnet. La chemise se distingue par les amulettes qui lui servent

d'ornements. Le dozo se reconnaît par ce type d'habillement. Dans le même film, les missionnaires de la communauté des fidèles de Dieu, c'est-à-dire ceux qui vont de village en village pour évangéliser, sont habillés en chemise et pantalon marron. Cet habillement permet de les distinguer des autres fidèles. Ces uniformes permettent de faire la différence entre les communautés religieuses mais aussi entre les croyances dans la société.

### 3.8. Le costume festif

Les vêtements festifs sont ceux que le personnage a conservé et a porté le jour de la fête. Cette catégorie de vêtements a été recensée dans le seul film *Tu me prends pour qui*. Elle s'identifie par le contexte de la fête, les actions et le comportement des personnages qui l'accompagnent. Avant la fête, Djamila se rend chez son amant et lui demande une somme de cinq cent francs pour être belle pour lui « quand tu vas me voir, tu ne seras pas déçu ». Anita, quant à elle, promet une robe dénommée « mon gars est capable » pour son petit ami. Steve revient de la boutique « garçon choco » avec une veste et un jean assorti d'une valeur d'environ deux cent mille offerts par son amante et réservés pour le jour de la fête. Richard emprunte une combinaison à Steve tel qu'il le dit : « il faut que tu me prêtés ta combinaison double x pour que je sois présentable le jour de la fête. ». Le jour de la fête, les uns et les autres portent leurs vêtements. Rachid par exemple s'habille d'une chemise manches courtes rayée accompagnée d'un jean noir. Anita se présente portant la robe « mon gars est capable », une robe grise rattachée aux épaules par des cordelettes. Steve se fait déshabiller par son amante. Elle reprit la tenue qu'elle avait offerte à son amant parce qu'elle lui avait offert la tenue pour qu'il fasse la fête avec elle mais celui-ci a préféré faire la fête avec sa fiancée. La représentation du costume dans ces circonstances festives dans les films démontre que le cinéma est la peinture d'une certaine réalité sociale des sociétés modernes dans les productions filmiques. Cela permet de comprendre que les burkinabè aspirent au paraître.

### 3.9. Le costume passéiste

Cette catégorie de vêtement est déployée dans les films pour une référence au passé ou pour l'évoquer. Dans ce sens, un personnage peut, au regard de son rôle, porter des vêtements qui renvoient à une époque révolue soit pour raconter une histoire qui se situe dans cette époque ou pour montrer une manière de faire de cette époque. Elle est présente dans deux films du corpus à savoir *Sia le rêve du python* et *Siraba*. Dans le premier film certains personnages sont vêtus de vêtements des temps passés : vêtements essentiellement en cotonnade tissée à la main, le style. Ce sont des tuniques, des pantalons larges et des culottes amples en cotonnade. Dans *Siraba* ce sont des modèles cache sexe en cotonnade décorés de cauris. Ces costumes présentent les périodes primitives des sociétés où les vêtements étaient faits localement et à la main.

	luxueux	ordinaires	rituels	sensuels	fous	dirigeants	festifs	uniformes	passéistes
Sia	-	+	+	-	+	+	-	+	+
Le poids	-	+	+	-	+	+	-	+	-
La villa	-	+	-	+	-	-	-	+	-
Mogo	+	+	-	+	-	+	-	+	-
Tu me prends	+	+	-	+	-	-	+	-	-
Siraba	-	+	+	-	-	+	-	+	+
Total de films par catégorie	2	6	3	3	2	4	1	4	2

Tableau récapitulatif des types de costumes et les films dans lesquels ils s'inscrivent

De façon synthétique, le déploiement du costume dans les films burkinabè analysé en catégories récapitulé dans le tableau ci-dessus aboutit au bilan suivant : le costume luxueux apparaît dans deux films, le costume ordinaire dans six films, le costume rituel dans trois films, le costume sensuel dans trois films, le costume de fou est déployé dans deux films, le costume dirigeant dans quatre films, le costume festif dans un film, le costume uniforme dans quatre films et enfin, le costume passéiste dans deux films. Ces catégories constituent la base de données pour l'étude taxinomique annoncée dans le point suivant.

#### 4. Interprétation

Ce point présente l'analyse de la valeur des types de costumes relevés dans le corpus. L'objectif est d'observer les tendances discursives de leur distribution par rapport aux différents films du corpus mais aussi par rapport au nombre de films et de vérifier comment la typologie peut constituer un fondement de l'esthétique, de la lecture et de l'appréhension des films burkinabè. Le tableau ci-dessous présente les relations typologiques en nombre d'occurrences dans le corpus.

	luxueux	ordinaires	Rituels	sensuels	fous	dirigeants	festifs	uniformes	passéistes
Nombre de films	2	6	3	3	2	4	1	4	2
Pourcentage	33	100	50	50	33	67	17	67	33

Tableau de la distribution des types de costumes en nombre d'occurrences dans le corpus

La lecture de ce tableau indique que le costume ordinaire est plus déployé dans les films. Cette catégorie est suivie de celles du costume dirigeant et uniforme, deuxième. La troisième place est occupée par les catégories rituelle et sensuelle. Tandis que les vêtements luxueux, passéistes et de fou sont classés quatrième. La dernière place revient aux vêtements festifs. La prédominance des vêtements ordinaires suscite les commentaires suivants : cette catégorie s'adapte à tous les contextes, elle demande moins d'invention de la part du costumier et du réalisateur, elle requiert relativement peu de moyens financiers (elle peut appartenir à l'acteur qui incarne un rôle donné), enfin, elle exprime la réalité vestimentaire et par ricochet le niveau de vie de la société. C'est un type de costume qui permet de souligner que le cinéma burkinabè ne met pas l'accent sur l'invention de costume dans les films.

Quant aux catégories de la deuxième place, dirigeants et uniforme, sont celles qui requièrent un type d'habillement propre au contexte, c'est-à-dire à l'image du personnage dirigeant, de l'espace qu'il gère et des hommes qu'il dirige. Ces catégories demandent un minimum d'imagination, d'inventivité de la part du costumier et du réalisateur dans la mesure où elles nécessitent une connaissance de l'histoire vestimentaire de l'institution. Elles requièrent aussi des moyens conséquents. L'uniforme par exemple, permet une reprise des traits stylistiques des institutions militaires (Basso Fossali, 2020). Les réalisateurs burkinabè l'obtiennent, la plupart du temps, par emprunt ou par l'attribution du rôle dans le film au groupe concerné. Ces propos de Fanta<sup>2</sup> en témoignent : « On avait deux cent personnes à gérer aux tournages de nuits, des militaires assez macho avec une femme

<sup>2</sup> Fanta Régina NACRO est une réalisatrice burkinabè dont le premier long-métrage intitulé *La nuit de la vérité* lui a valu un succès international et de nombreux interviews. Dans ce film, l'uniforme militaire est très bien représenté.

réalisatrice... ». Il en est de même pour le costume dirigeant. Ce sont des vêtements qui sont, la plupart du temps, conformes à l'idéologie de la communauté et qui expriment une certaine manière de vivre et de penser. Ces types de costumes montrent le fonctionnement des institutions, le niveau de justice, mais aussi l'intégrité du dirigeant et son engagement au côté du peuple. Ils inscrivent dans les films des informations historiques des populations concernées.

Les vêtements rituels et sensuels occupent la troisième place. Ce sont des vêtements qui sont adaptés à l'intention discursive de l'auteur. Ils interrogent la constitution des collectifs et leur différenciation par rapport à la société instituée. Ces vêtements exigent un minimum de créativité de la part du cinéaste et surtout du costumier car ils nécessitent une connaissance des croyances, de la mentalité et de l'évolution psychologique de la société. Ils exigent aussi de contraintes financières. Ils rendent compte des pratiques culturelles d'une société, de la dépravation de mœurs, de l'intégrité ou de déviance, etc. de la société instituée.

La quatrième place est occupée par les catégories de luxe, de fou et de passéiste. Ce sont des types de vêtements à diverses particularités. Les vêtements luxueux évoquent la mode et le modernisme, ils requièrent une référence au style, aux modèles actuels et des fonds conséquents. Les vêtements passéistes se réfèrent au passé vestimentaire et aux modèles vestimentaires antérieurs de la société. Les vêtements de fou sont une expression du déséquilibre social parce que le personnage du fou est médiateur en ce qu'il lie le monde invisible au monde visible en côtoyant le mésocosmos (Tarquin, 2020). Ces vêtements demandent de l'invention par rapport au type de fou qui est envisagé, ils sont exigeants en finance et connaissance. Le costume festif apparaît dans un seul film. Il est luxueux ou non et représentatif de la mode ou des modèles du moment. Ce sont des vêtements qui ne valent que pour le contexte mais qui en disent beaucoup sur la place qu'occupe l'habillement dans la société burkinabè. Même si selon l'adage, l'habit ne fait pas le moine, dans la plupart des sociétés, il semble ressortir que c'est à l'habit qu'on reconnaît le moine (Coulibaly, 2006 : 173). Du fait de son enjeu identitaire, les films burkinabè utilisent l'habillement pour atteindre leurs objectifs de modélisation de la société. A partir de la typologie du costume dans le corpus, il ressort deux remarques importantes.

D'abord, le fait que le costume soit peu inventé ou peu imaginé, moins dépensier indiquerait la modestie des moyens des réalisateurs burkinabè et la faiblesse de fonds alloués par les pouvoirs politiques au cinéma burkinabè. Car pour Basso Fossali (2020)

Le cinéma oblige notre imaginaire, jadis principalement littéraire, à habiller tous les personnages et dans toutes les circonstances narratives. Même un scénario qui traite de lieux institutionnels ne peut se passer d'une dose de réinvention, afin d'afficher l'appropriation particulière d'un patrimoine vestimentaire.

Basso Fossali (2020)

Ensuite, il ressort que ce statut du costume au cinéma burkinabè fait de lui un cinéma fortement réaliste et la société burkinabè avec ses différents aspects devient le fondement de la création cinématographique. Cette idée est soutenue par ce passage de Nacro (2005) : « Nous n'avons pas les moyens et sommes obligés d'inventer de nouvelles formes économiques pour exister. » De ce fait, le costume apparaît dans les films comme un prétexte pour montrer les réalités sociales : son présent, son passé, ses institutions, sa culture et ses traditions. Le statut du costume cinématographique burkinabè est donc conforme à

l'orientation que se sont donnés les cinéastes burkinabè. Comment la sémantique du costume contribue-t-elle à la signification du film ?

### 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 à laquelle appartient le cinéaste. 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 la classification du costume en catégories telles que les catégories rituelle, ordinaire, festive, passéiste, sensuelle, uniforme, luxueuse, de fou, de dirigeant. Cela permet d'établir que l'usage du costume fait du cinéma burkinabè un cinéma fortement réaliste et un cadre d'expression des traditions, des coutumes et du vécu quotidien de la société burkinabè. 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. Ainsi, le caractère ordinaire du costume dans le cinéma burkinabè n'est pas tout à fait un défaut mais un choix conforme à une intention discursive. Coulibly (2006 : 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, R. (1964). *Éléments de sémiologie, communication*, Seuil, Paris.
- Barthes, R. (1959). *Langage et vêtement / Fülgel Hassen. Kiener et Truman*, Critique, 142.
- Barthes, R. (1967). *Système de mode*, Seuil, Paris.
- Basso Fossali, P. (2020). Habiller les personnages, revêtir la chair, *Signata*, II. [En ligne], consulté le 01 avril 2022, URL : <http://journals.openedition.org/signata/2878>, doi : <https://doi.org/10.4000/signata.2878>
- Borgomano, M. (2001). La robe et l'écrit dans l'œuvre de Marguerite Duras, *Presses universitaires de Perpignan*. [En ligne] URL : <http://www.openedition.org/6540>
- Bouanane, K. (2012). L'esthétique de la folie au sens « sur-réaliste » et sa dynamique dans l'espace de l'écriture, *L'Esprit du temps, Topique*, 119. [En ligne], URL : <https://www.cairn.info/revue-topique-2012-2-page-53.htm>
- Coulibaly, A. (2006). Enjeux identitaires du vestimentaire dans le chercheur d'Afrique d'Henri Lopès, *Dalhousie French studies*, 74/75. [En ligne], URL : <http://www.jstor.org/stable/40837723>
- Courtés, J. (1991). *Analyse sémiotique du discours : de l'énoncé à l'énonciation*, Hachette, Paris.
- Elzingre, M. (2001). Le vêtement dans la mode de luxe féminine, *Presse universitaire de Perpignan*. [En ligne], URL : <http://www.openedition.org/6540>
- Gnire, T. D. (2019). Pour une taxinomie des genres littéraire bāātonù, *Dɔnko*, Études culturelles africaines. [En ligne], URL : <https://www.scienceetbiencommun.pressbooks.pub/donko>

- Eshkol-Taravella, I. et GRABAR N. (2017) Taxinomie dans les reformulations du point de vue dans de la linguistique du corpus, Presses universitaires de Caen, 18. [En ligne], URL : <https://www.cairn.info/revue-syntaxe-et-semantique-2017-1-page-149.htm>
- Mathé, A. (2014). Le vêtement au prisme du corps, vers une sémiotique du corps habillé : l'exemple de Paco Rabanne, *Actes Sémiotiques*, 117. [En ligne], consultable sur URL : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/4965>
- Monneyron, F. (2001). De l'être du vêtement au néant de la chair, *Presse universitaire de Perpignan*. [En ligne], URL : <http://www.openedition.org/6540>
- Nacro, F. R. (2005). Fanta Régina NACRO, l'urgence de filmer, entretien : propos recueillis par ELKEIM Sarah, *Critikat*, Paris. [En ligne], URL : <https://www.critikat.com>
- Nacro, F. R. (2008). Interview with Fanta Régina Nacro on The Nighth of Truth, entretien: propos recueillis par SCARLET Peter, *Ciné mondo, Link TV*. [En ligne] : youtube
- Tarquin, V. (2020). Les fous en marche. La figure du fou dans le roman d'Afrique après les indépendances, *Publifarume*, 19. [En ligne], URL : <https://publifarum.farum.it/>