



HAL
open science

Habiller les personnages, revêtir la chair

Pierluigi Basso Fossali

► **To cite this version:**

Pierluigi Basso Fossali. Habiller les personnages, revêtir la chair : La contribution des costumes à la signification filmique. *Signata - Annales des sémiotiques*, 2020, 11, pp.1-31. 10.4000/signata.2878 . hal-03029834

HAL Id: hal-03029834

<https://hal.science/hal-03029834>

Submitted on 9 Dec 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Signata

Annales des sémiotiques / Annals of Semiotics

11 | 2020

Le sens de la performance : à partir des arts vivants

Habiller les personnages, revêtir la chair

La contribution des costumes à la signification filmique

Dressing the characters, covering the flesh. The contribution of costumes to filmic meaning

Pierluigi Basso Fossali



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/signata/2878>

DOI : [10.4000/signata.2878](https://doi.org/10.4000/signata.2878)

ISSN : 2565-7097

Éditeur

Presses universitaires de Liège (PULg)

Édition imprimée

ISBN : 9782875622440

ISSN : 2032-9806

Référence électronique

Pierluigi Basso Fossali, « Habiller les personnages, revêtir la chair », *Signata* [En ligne], 11 | 2020, mis en ligne le 01 juillet 2020, consulté le 27 juillet 2020. URL : <http://journals.openedition.org/signata/2878> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/signata.2878>

Ce document a été généré automatiquement le 27 juillet 2020.

Signata - PULg

Habiller les personnages, revêtir la chair

La contribution des costumes à la signification filmique

Dressing the characters, covering the flesh. The contribution of costumes to filmic meaning

Pierluigi Basso Fossali

À Jacques Fontanille

- 1 Dans l'histoire occidentale moderne, la mode s'est imposée socialement comme un régime d'auto-observation et de confrontation des formes de vie, né probablement à partir de la pratique conversationnelle bourgeoise (Esposito 2004), afin d'élaborer une image stratégique de soi, potentiellement détachée des ancrages identitaires et des capitaux sociaux (économiques, relationnels et culturels). L'image est ajustée, en revanche, aux tendances émergentes et aux traits stylistiques aptes à garantir une présence intensive et différentielle d'une forme de vie. En même temps, la mode propose un temps cyclique et une passion du monitoring social qui s'opposent à la notion de progrès et aux visions utopistes qui ont fortement caractérisé la modernité. En ce sens, la mode, comme un contrepoint subtilement dissident, a fait déchanter la modernité, révélant ses tensions, voire ses contradictions internes.
- 2 Dans la postmodernité, grâce à la perte de confiance en le progrès — enfin, trop lent et peu linéaire —, la mode a pu préciser sa nature parasitaire en profitant de la médiatisation de la société : à travers les nouveaux médias, la mode conteste les ambitions de traitement autonome et technique des valeurs définitives (le vrai, le juste, etc.) des autres domaines sociaux, d'une part, en montrant de purs gestes de rupture (création arbitraire de différences) et, d'autre part, en réduisant les institutions de sens au monitoring interne des appréciations et des dévaluations des instances sociales concernées sur le « marché » de la communication mondiale. En effet, peu importe qu'elles soient subjectales ou objectales, ces instances sont alors soumises à une sorte de marché identitaire au sein duquel seule compte la concurrence

distinctive (émerger, malgré tout) et non l'incarnation des valeurs traitées. Bref, apparemment légère, la mode est impitoyable car elle s'introduit, avec une vocation sceptique et parfois irrespectueuse, dans les traitements de valeurs opérés par les autres domaines. Elle permet le détachement des valeurs de leur enracinement originel pour opérer des extensions d'une marque identitaire là où aucune paternité directe ne peut être revendiquée (un styliste devient parfumeur). Accepter la mode veut dire accepter sa contingence avec une plasticité identitaire et un comportement tout aussi contingents.

- 3 Pourtant, la mode inter-domaniale — on trouve des modes dans la science, dans les arts, etc. — n'a jamais abandonné son socle originaire, « intensif », à savoir l'élaboration de tendances vestimentaires et de prothèses identitaires strictement liées au corps des acteurs sociaux. Au fond, c'est la toute dernière résistance d'un principe d'incarnation ; ce principe n'a pas pu être archivé, vu l'ancrage nécessaire, bon gré mal gré, des acteurs sociaux à leur corps. Ainsi, l'irradiation du pouvoir parasitaire de la mode doit répondre tôt ou tard à cet « arbitre arbitraire » qui est le corps, ce qui indique la vanité constitutive des réponses évasives que nous avons données à ses appels, à sa signification dissidente.
- 4 Le corps vêtu reste à la recherche d'une motivation, et cela malgré les réponses simplistes et universalistes sur les fonctions des vêtements. Cette (re)motivation problématise les médiations sémiotiques. De cette manière, leur destin culturel est affecté ; la remédiation symbolique laisse toujours la trace du rapiéçage. Les vêtements gardent alors un rôle prééminent dans la mode car ils affichent paradoxalement la vulnérabilité de cette dernière, l'impossibilité de proclamer un régime de signification totalement fondé sur l'arbitraire et sur une différence pure. Grâce aux vêtements, la sémiotisation montre que l'allègement du poids du monde vécu, afin d'affirmer le royaume des formes réorganisatrices de la mode, ne peut dépasser l'adhérence au corps, bien que cet appel à la remotivation puisse être parfois résolu à travers une simple « parure biographique » comme celle que l'on attribue à des personnages de fiction.
- 5 Le cinéma ne pouvait que jouer un rôle primaire dans la médiatisation qui a permis une évolution remarquable de la mode au xx^e siècle. Les raisons sont multiples : l'ostension figurative d'acteurs capables d'entrer dans des jeux de variations (leurs personnages), la variabilité extrême des cadres historiques, la vitrine mondiale offerte à la promotion des nouvelles collections, etc. La liste pourrait continuer, mais ce que nous voulons thématiser dans notre contribution est le rôle du cinéma dans la mise en variation (ou même suspension) de l'ancrage conventionnel des vêtements, afin de les relire comme des signes isolés pour de nouvelles constitutions des identités actuelles. Bref, le cinéma aide l'expansion du pouvoir de la mode, mais il affiche aussi sa déconstruction critique ; ainsi, il montre l'impossibilité à se maintenir au niveau de simple reconnaissance des symboles vestimentaires comme stocks de signification dotés d'une signification flagrante (par ex., imposer une nouvelle tendance ou afficher la tradition, jouer sur des stéréotypes, etc.), pour suggérer, au contraire, la prééminence d'une interprétation indiciaire (costumes comme cadre symptomatologique de la forme de vie du personnage) et/ou iconique (vêtements qui réinterrogent les fonctions attribuées à partir de leurs qualités sensibles, qui virtualisent les exploitations canoniques pour faire remonter un corps qui s'interprète et qui nous interprète aussi en tant que spectateurs¹).

- 6 Ainsi, le cinéma est 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. Ainsi, le cinéma interroge les fonctions primaires des vêtements car elles restent indéterminées, abîme d'une « créature que l'on doit habiller » sans savoir exactement comment réagira sa chair. 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. D'une part, cette appropriation doit être à la hauteur de l'ambition d'une histoire exemplaire, digne d'un récit cinématographique ; d'autre part, la singularisation du personnage à travers les costumes ne doit pas correspondre à une sorte d'idiolecte vestimentaire, car l'émergence indiciaire d'une rhétorique de l'appropriation est suffisante, tout comme celle d'un ton, d'une emphase dans la manière de porter des habits, mêmes les plus conventionnels.
- 7 Pourtant, dans les pratiques cinématographiques, on constate une énonciation vestimentaire trop ancrée dans le scénario de sa réalisation pour pouvoir distinguer nettement sa voix. Il n'est pas rare que, dans la consommation filmique, l'apport signifiant des costumes reste fortement implicite, voire inaperçu, sans que cette marginalisation soit réfléchie. Pour réagir à cette sous-estimation du rôle du vêtement, les costumiers et les cinéastes ont essayé de réaffirmer le caractère primordial du vêtir. Notre contribution est une petite tentative de réactiver le potentiel de leurs efforts et la significativité culturelle de cette rencontre entre mode et cinéma.

1. Pour une sémiotique du vêtement²

1.1. Aborder la signification du vêtement : approche prothétique

- 8 Comme nous l'avons dit, la sémiotique de la mode³ ne peut pas être réduite à la signification des vêtements et des accessoires et, même si l'on opère cette réduction, plusieurs plans de pertinence pour accéder à cette signification sont possibles, bien que certains puissent apparaître, de prime abord, plus stratégiques. En ce sens, l'idée de prendre en compte le vêtement en tant qu'*objet prothétique* peut être une première entrée pertinente pour construire un programme pédagogique à l'intention des étudiants d'un *cursus* universitaire consacré à la mode. Dans nos cours ainsi que dans notre contribution sur *Dune* (1984) — un film choisi comme terrain méthodologique pour apprécier la contribution des costumes à la signification d'un film —, nous avons assumé les quatre figures attribuées au corps en tant qu'enveloppe thématisée discursivement⁴ — la *forme*, le *filtre*, le *contenant* et la *surface d'inscription* — pour aborder le vêtement en tant qu'« enveloppe seconde » (Fontanille 2004). Pour le corps, l'enveloppe première est la peau : en tant que *forme* elle assure une présence cohésive du corps dans sa déclinaison figurative dans l'espace ; en tant que *filtre*, elle permet le réglage bilatéral des échanges entre la chair et l'environnement (respiration et transpiration) ; en tant que *contenant*, elle contient sang et tissus viables, en se proposant comme une structure élastique ; en tant que *surface d'inscription*, elle peut assurer une manifestation et une rétention des traces endogènes (réactions de la chair) et exogènes (inscription de facteurs environnementaux, du bronzage aux blessures). Le

projet d'un vêtement est avant tout une extraction des figures du corps pour les reconfigurer et les médier sous la forme d'un dispositif prothétique⁵.

- 9 La deuxième opération que nous avons proposée concernait la nature hybride de l'objet *vêtement*, d'une part en tant qu'instrument docile, voire servile, voué à s'adapter au corps, d'autre part en tant qu'objet de *design* qui aspire à une sorte d'autonomisation utopique, dont les degrés intermédiaires de revendication sont supportés par la tentative d'imposer son identité culturelle au détriment de l'identité du porteur. On obtient alors les deux encadrements méthodologiques (A et B) — déjà présentées dans Basso Fossali 2006 —, entrelacés par une tension constante dans chaque réalisation vestimentaire :

Tableau 1

Corps	Déclinaisons prothétiques du vêtement
(i) Forme	<i>Restructuration de l'image du corps</i>
(ii) Filtre	<i>Agent de médiation par rapport à l'environnement</i>
(iii) Contenant	<i>Contenance des forces et limitation des expansions matérielles excessives</i>
(iv) Surface d'inscription	<i>Substitution du support incarné pour communiquer</i>

(A) La fonction prothétique du vêtement

- 10 La première sémantique du vêtement concerne sa capacité d'assurer au corps des propriétés substitutives 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. Cette sémantique, qui assume le vêtement en tant que prothèse du corps, a recours à des *topoi*, comme la *silhouette* pour ce qui concerne la *forme*. Cela dit, on voit bien, d'une part, que d'autres élaborations sur la *forme* sont possibles et, d'autre part, que l'isolement d'une opération sur une classe de figures est rare (par ex., dans le cas de la silhouette, une retenue et un bon maintien des masses corporelles peut aussi être à l'œuvre). Élément caractérisant la carence distinctive de l'homme face à l'environnement — la culture commence par une protection vitale —, le vêtement a toujours été un système de *filtres* différenciés, à tel point que déjà l'homme momifié retrouvé en Italie en 1991, Ötzi, montrait cinq peaux différentes utilisées pour son habillement. De l'apodesme, ancien soutien-gorge des femmes grecques, au corset, diffusé après le XVI^e siècle, les structures tensives de « contenance » du corps ont caractérisé l'esthétique et l'éthique vestimentaires, avec des ambiguïtés sémantiques qui en étaient le reflet : magnifier un trait féminin ou au contraire le réprimer quand il assume un caractère surabondant et enfin grossier. Si Ötzi avait déjà des tatouages, les propriétés symboliques du vêtement relèvent de son élévation à un objet d'écriture qui se substitue à la peau : « symbole réel de la qualité d'homme, le décor vestimentaire donne l'exacte mesure de l'organisation ethnique et sociale » (Leroi-Gourhan 1965, p. 191).

- 11 L'habillement est une réinterprétation du corps qui doit s'appuyer sur ce dernier en tant que structure d'implémentation du potentiel vestimentaire. En tant que prothèse (*extensive, intensificatrice* ou *limitative*) du corps, il symbolise activement le hiatus critique entre image publique (éthos) et identité vulnérable (intimité⁶), en transformant la narration dense et continue du sujet : (i) à travers les changements d'habits, en « photogrammes » d'une condition existentielle (caractère) et (ii) à travers le mouvement, en séquences d'une attitude modale donnée (séduction, provocation, disparition dans la masse, etc.). Suspendues entre dissimulation (masque) et révélation (mise à nu), les pratiques vestimentaires affichent une sagesse épisémiotique extrêmement riche, mais aussi un embrouillement métacommunicatif dont on peut facilement devenir les victimes. On trouve ici l'intervention de la deuxième sémantique du vêtement, laquelle relève d'une autonomisation relative de l'habillement ; si le vêtement doit continuer à adhérer au corps, il peut aussi bien revendiquer sa propre généalogie formelle, sa propre protection, son introjection d'autres objets et enfin l'écriture de son propre récit social. La « seconde peau » du vêtement prothétique (formule *embrayée*, c'est-à-dire pleinement assumée par le porteur) lutte alors avec des habits émancipés et dotés de ses propres accessoires (formule *débrayée*, à savoir projetée vers un plan de consistance identitaire autonome). L'articulation entre prestation prothétique et autonomie du vêtement conduit à une sorte de problématisation métacommunicative de l'identité, vu qu'elle permet d'apprécier la distance entre les valeurs exhibées et les valeurs assumées. En effet, cela ouvre l'espace critique d'une énonciation vestimentaire où le renvoi à l'instance discursive est disséminé et ne coïncide pas avec le je énoncé.

Tableau 2

Corps	Tensions « autonomistes » du vêtement
(i) Forme	<i>La forme du vêtement peut se développer avec ses propres configurations esthétiques</i>
(ii) Filtre	<i>Un tissu peut en couvrir ou voiler un autre, de manière à construire une mise en perspective de la profondeur de l'objet vestimentaire</i>
(iii) Contenant	<i>Le vêtement se propose comme un contenant autonome de ses propres « infrastructures » ou d'autres objets qui en amplifient la polyvalence.</i>
(iv) Surface d'inscription	<i>Le vêtement devient une surface d'inscription qui parle de l'identité même de l'habillement</i>

(B) L'autonomisation relative du vêtement

- 12 Le vêtement trouve dans le corps du porteur la structure de soutien statique et le dynamisme suffisant pour décliner ses propriétés autonomes. Ainsi, dans une grammaire vestimentaire, un renversement de perspective est possible et un actant prothétique, voire passif, s'élève à la position d'un corps social qui rêve d'une libération de son esclavage statutaire. Certes, émancipation et animisme de l'objet restent des processus inachevés, mais cela n'empêche pas la superfétation de suppléments formels, comme des éléments bouffants, qui semblent désavouer le mandat de valoriser le corps du porteur. Des stylistes, comme Issey Miyake, ont même présenté des images de

vêtements qui absorbent complètement la présence du corps humain et, au-delà de ces expérimentations, ont conçu leur collection comme une série de sculptures réalisées à partir de tissus. Au-delà de la vocation servile (*transitive* et *subjectale*) ou revendicative (*autoréflexive* et *objectale*) de la forme — la traîne d'une robe de mariée est-elle une amplification de la présence de l'épouse ou un objet métonymique de la dot ? —, l'autonomisation du vêtement peut concerner ses systèmes de filtrage interne (les couches de tissu et les voilages des uns aux autres), ses dispositifs pour contenir d'autres objets ou de la technologie (ex. les poches), son utilisation autoréférentielle de sa surface d'inscription pour parler de sa propre vocation identitaire ou du moins de son origine productive (ex. la marque).

1.2. Suppléments et limites de la lecture prothétique

- 13 Comme nous l'avons suggéré, l'idée d'approcher les vêtements selon deux sémioses contrastives — « prothétique » et « autonome » — doit être investie d'une lecture historico-culturelle, où des phénomènes-seuils et des équilibres émergent comme reflet d'une esthétisation et d'une moralisation des conduites. En ce sens, les schématisations présentées n'ont pas une vocation classificatoire, mais une dimension herméneutique apte à saisir les paradoxes internes à des pratiques qui utilisent des critères hétérogènes. Par exemple, les critères ergonomiques de l'adhérence au corps sont employés au même moment que l'utilisation de logiques de supplément, à travers accessoires, décorations et appendices. Il s'ensuit que les taxonomies vestimentaires n'ont rien de scientifique et relèvent de l'agrégation de plusieurs fonctions, avec des seuils critiques (par ex. entre vêtements et sous-vêtements), fortement liées aux scènes sociales, ou avec des inversions de rôle (par ex. le soutien-gorge rembourré). Cela nous invite à déplacer l'analyse vers d'autres plans de pertinence (« scènes pratiques » et « stratégies », selon la suggestion de Fontanille 2008).
- 14 Mais au-delà de cette *intégration ascendante*, l'approche ici suggérée n'est qu'un point d'attaque favorable pour introduire, déjà au niveau d'une sémiotique des objets, d'autres encadrements complémentaires. En premier lieu, les systèmes d'interface qui s'opposent à une actantialisation prothétique stable afin d'admettre des modulations et des personnalisations. Cela permet de relire des éléments constitutifs et des accessoires — les boutons, les rubans, les ceintures, etc. — comme des dispositifs d'intervention afin d'adapter le vêtement à l'exposition aux facteurs environnementaux et aux regards des autres. Certes, la technologisation réduite des vêtements semble marginaliser la dimension *interface* au profit de la lecture *prothétique*, et éventuellement ce que nous devrions rattraper par rapport aux schématisations proposées est le rôle de l'autre figure primordiale du corps, à savoir le *mouvement*. Mais au fond, l'habillement doit sonder la compatibilité entre l'exercice des mouvements corporels et l'élasticité ou le poids du vêtement qui peuvent favoriser ou contraindre la visée cinesthésique du porteur selon des modèles esthétiques spécifiques (par ex., la jupe sous le genou esthétise le pas de la femme en réglant l'enjambée). C'est pourquoi la dimension prothétique prime encore une fois, avec la même inversion possible que nous avons remarquée ci-dessous : l'autonomisation du vêtement. Dans le cas du *mouvement*, le corps devient le catalyseur du potentiel cinématique du vêtement. À l'adhérence du vêtement durant le mouvement de son porteur, on peut alors substituer une « non-adhérence » programmatique qui donne la sensation d'une animation du costume ou de la robe. Ensuite, des combinaisons médiatrices entre les mouvements peuvent être détectées :

(I) le glissement du vêtement le long du corps, tout en préservant une forme d'adhésion ; (IIa) le fait que le vêtement accompagne élastiquement les mouvements du porteur mais en gardant en mémoire les énergies cinétiques du corps une fois que ce dernier a assumé une position statique (une pause) ; ou (IIb) en les répercutant sur des phases ultérieures de la séquence gestuelle, selon un délai donné et une structure rythmique dissociée, même si activée au départ par l'initiative du sujet habillé.

- 15 Cependant, pour assurer une réversibilité profitable de la dominante prothétique, il faut surveiller la « tenue » du costume et de la robe, à savoir leur articulation syntagmatique, qui peut s'adapter aux tensions cinétiques ou se déconstruire. Cela peut suggérer d'opérer une *intégration descendante* afin d'examiner le vêtement en tant que structure textuelle dotée d'une syntaxe d'éléments et d'une cohérence plastique et éventuellement figurative, ce qui revient à une approche plus habituelle dans la tradition sémiotique (Floch 1995), même si les normes vestimentaires (par ex., complet, costume décontracté, tenue sportive, etc.), relevant des pratiques, sont alors appréciées sur le plan de leur stabilisation grammaticale par rapport aux traits stylistiques.

2. Pour une sémiotique des costumes au cinéma

2.1. Taxonomies vestimentaires et genres cinématographiques : un cas d'étude

- 16 Dans l'économie de la signification d'un film, le vêtement fait partie de son univers figuratif et donc sa lecture, en tant qu'objet fonctionnant à l'intérieur du monde possible représenté, l'emporte sur l'exigence de l'analyser en tant que texte autonome. Sans aucun doute, ses rôles actantiels sont appréciés à un niveau iconique, en particulier dans son apport homogène ou contrastif au décor ; sa portée symbolique permet de donner une première différenciation de statut social aux personnages ; cela dit, c'est la fonction indiciaire du vêtement qui prime dans l'économie du film, dans la mesure où il peut à la fois condenser le passé du personnage, présenter sa condition existentielle la plus actuelle ou s'imposer comme une anticipation possible de son destin. Bref, la concision narrative d'un film, ou tout simplement son travail figuratif, nous indiquent la nécessité de procéder à une sorte de « débanalisation » des costumes, même là où le récit pourrait les laisser dans un état d'implication majeure. À l'approche « anatomique » des figures prothétiques du vêtement (voir ci-dessous), nous suggérons d'ajouter une deuxième étape interprétative, à savoir la « physiologie » de leur signification. Cette dernière impose des *sémioses* où l'indiciaire rompt les rapports conventionnels entre, d'une part, des arrangements iconiques prototypiques et, d'autre part, une portée symbolique relevant du sens commun et donc des habitudes vestimentaires. Au fond, cette suggestion concernant les costumes au cinéma va de pair avec l'exigence de faire émerger la distribution de l'intensité de tous les choix énonciatifs comme un guide du degré d'assomption de leur portée signifiante. L'intensification émerge alors là où la dimension paradigmatique semble qualifier les choix opérés, soit pour les valeurs non anodines, voire rares qui sont actualisées, soit pour la rupture des classes paradigmatiques à travers des projections de valeurs au-delà des lisières catégorielles et domaniales, de manière à constituer des effets figuraux.

- 17 Sur le plan méthodologique, on peut alors suggérer de débanaliser la contribution sémantique des costumes à la signification filmique à travers la caractérisation contrastive des assomptions fortes réalisées, d'une part, par réinvestissement catégoriel des taxonomies institutionnalisées, d'autre part, par infraction des domaines vestimentaires reconnus selon une projection figurale à vocation rhétorique⁷.
- 18 D'abord, nous commençons par examiner la première polarisation stratégique de l'analyse, celle qui concerne les normes doxiques des vêtements, et pour nous faciliter la tâche nous pouvons nous borner à des illustrations concernant les taxonomies sociolectales de la mode et leur relation avec les genres cinématographiques. À ce propos, nous pouvons reprendre l'analyse réalisée de *Dune* afin d'exemplifier comment un film de science-fiction peut assumer des taxonomies pour réactiver des valeurs sémantiques inhérentes aux classes vestimentaires et les réélaborer afin de donner une piste indiciaire au spectateur en vue de la reconstruction d'une sorte de cartographie des rôles actoriels et de leur distribution différentielle entre les personnages. Le film de science-fiction réalisé par Lynch nous offre deux oppositions : celle entre les *uniformes* et les *combinaisons de survie* et celle entre les *vêtements rituels* et les *vêtements quotidiens*. La première relève d'une isotopie adaptative à des scénarios de confrontation, la deuxième renvoie à une isotopie électorale ancrée dans des espaces de partage.
- 19 La première opposition a facilité la tâche au célèbre costumier Rob Ringwood étant donné que le dessin des vêtements d'un futur lointain peut profiter dans ce cas : (i) du conservatisme extrême des uniformes officiels, ce qui permet une reprise des traits stylistiques d'anciennes institutions militaires ; (ii) du caractère technologique des combinaisons, ce qui permet une sorte d'homogénéisation entre les inventions affichées dans le monde possible et les trouvailles que l'habillement peut introjecter. La deuxième opposition a provoqué au contraire des problèmes majeurs car elle ne peut compter ni sur le conservatisme, ni sur la projection prévisionnelle des conquêtes scientifiques. La ritualité interroge la constitution des collectifs (*Gemeinschaft*) et leur différenciation par rapport à la société instituée (*Gesellschaft*), ce qui demande aux vêtements une mise en image du groupe (voir la sororité de Bene Gesserit, ordre mystique très influent). Les vêtements de la vie quotidienne s'offrent en revanche à la contingence pure de la mode, d'où leur caractère imprédictible. Si l'on peut sauter dans le futur (par exemple, celui des voyages interstellaires) sans devoir expliciter toutes les étapes intermédiaires de l'évolution technologique qui nous séparent des inventions de nouveaux dispositifs, la prose de la vie quotidienne, avec ses signalisations figuratives d'une intimité familiale, reste presque un trou noir représentationnel. À la dramatisation aventureuse de l'isotopie de la confrontation, le risque d'une dérision comique involontaire traverse le film de Lynch quand il présente l'intimité de l'anti-héros (Feyd Rautha) — rôle joué par Sting — avec un slip (*fig. 1*) qui n'est qu'une métonymie de la combinaison pour combattre, tout en soulignant ainsi une sorte de paradoxe fonctionnel assez kitsch. La duchesse Lady Jessica, une fois perdus son rang et ses privilèges, rejoint le désert, en vue d'être tuée, avec une robe de chambre blanche brodée qui pourrait être tiré d'un film de cape et d'épée des années 1940.

Figure 1

*Dune* (sous-vêtements)

- 20 La stérilité absolue de la création des vêtements civils est compensée seulement en partie par la conception des costumes de cérémonie. Le rituel qui accompagne l'introduction de la famille Atréides (Paul, le protagoniste, et sa mère Lady Jessica) dans la communauté Fremen, autochtone de la planète Dune, est caractérisé par des femmes qui portent des tuniques noires qui descendent, longues, ondulées et très douces au sol et par des hommes habillés avec une veste très ample avec des bretelles surdimensionnées et surélevées, un pantalon de la même couleur grisâtre, seule la chemise affichant un motif très sobre de couleur bordeaux sur le col. La différence de *genre* est affichée à travers les costumes comme un écartement qui assigne au protagoniste une tâche mythique classique, c'est-à-dire réunir le féminin et le masculin. Cela dit, le raisonnement figuratif de cette coexistence passe par d'autres éléments (par ex. l'eau de la vie représente le féminin) que les vêtements.
- 21 L'échec artistique partiel de *Dune*, admis par le réalisateur même, émergerait déjà dans cette incapacité de donner à l'intimité et à la ritualité collective une consistance représentationnelle digne du roman de Frank Herbert qui est à la base du film. Ainsi, la seule mise au point efficace de cette œuvre cinématographique, ensuite reniée par Lynch, concerne l'axe de la confrontation, là où les uniformes officiels entrent dans une opposition précise avec les combinaisons de survie. En effet, le film peut jouer sur un aspect singulier du monde possible imaginé par Herbert, à savoir la suppression des dangers pendant les voyages spatiaux à travers la consommation préalable de l'Épice produite à la surface de la planète Arrakis (nommée Dune par les Fremen). Cette épice catalyse une prescience concernant les obstacles et les corps célestes dangereux qui rend finalement la combinaison spatiale inutile. Ce qui reste est alors la combinaison de survie afin de dépasser l'inadaptation éventuelle entre la physiologie d'un corps et les conditions environnementales. C'est le cas d'Arrakis, largement désertique et peuplée par des vers des sables gigantesques.
- 22 Lynch a demandé à Ringwood de concevoir des combinaisons de survie à même d'illustrer immédiatement leur capacité d'étendre au maximum les chances de survie dans le désert, à tel point qu'elles sont le seul vêtement endossable par les personnages, au-delà de leur statut institutionnel ou de leur ethnie. En ce sens, pour explorer *Dune*, il faut renoncer à toute forme d'uniforme et utiliser ainsi les combinaisons de survie conçues par la population native de Dune, les Fremen. Ces combinaisons sont composées d'une double couche de tissu dans la cavité de laquelle un réseau dense de

conduits est déployé pour recueillir la sueur, l'urine et les excréments. Ces matières organiques sont traitées et purifiées de manière à pouvoir circuler de nouveau, grâce à l'énergie fournie par les mouvements et la respiration, et devenir ainsi des substances pour la survivance. L'aspect prothétique du vêtement est ainsi conduit vers une exploitation extrême, à tel point que le corps et la combinaison de survie deviennent une sorte de système fermé et autosuffisant pendant une période de temps remarquable.

Figure 2



Dune (les combinaisons de survie Fremen, versions brillante et opaque).

- 23 Paul Atréides est reconnu comme l' élu attendu depuis des siècles par les Fremen parce qu'il arrive à endosser de manière propre la combinaison de survie sans recevoir aucune instruction. Cela dit, son incarnation de la confluence de plusieurs traditions est soulignée par le fait qu'initialement la combinaison Fremen est adaptée par les Atréides avec une ceinture de protection, des armes, et de petits instruments de communication. Leur combinaison est aussi luisante, tandis que la version originale Fremen est opaque et grisâtre. La désaturation des couleurs est en réalité le signe que la combinaison — actant *filtre* — devrait déjà être prête à absorber tous les facteurs environnementaux — *surface d'inscription* —, sans avoir aucune prétention d'éviter une confrontation qui n'a plus rien de l'esthétique du combat.
- 24 D'une part, la combinaison opère une sorte de mimétisme matériel avec la planète, d'autre part, elle affiche une traduction morphologique de la morphologie interne du corps et donc de la structure osseuse — *forme*. L'isolement est masqué à travers une dissimulation de l'enveloppe par rapport à l'environnement, d'autre part le vécu intime, presque « viscéral », des personnages trouve une forme de manifestation immédiatement visible. C'est l'élimination de la *face* (ou façade) comme point d'articulation entre l'image projetée de soi et l'identité d'un *moi* intime. La combinaison de survie montre en surface une radiographie de la structure de petits canaux de drainage qui est à son tour analogue à l'ossature et aux vaisseaux sanguines, comme si l'adaptation aux conditions défavorables était un processus émanant des efforts les plus profonds du sujet, tout en renonçant à apparaître en tant que singularité (chromatiquement il accepte de disparaître dans le paysage).

- 25 La victoire de la famille Atréides passe aussi par l'acceptation de renaître dans de nouvelles conditions écologiques et de se dévêtir de toutes ses marques de noblesse : la brillance initiale des combinaisons doit alors céder sa prétention élective et rayonnante. En ce sens, le maintien des uniformes des ennemis est aussi la marque de leur défaite. L'uniforme a une élégance sobre exprimée à travers des détails (par ex. des poignets rouges et dorés) et rompue seulement, sur la poitrine, par la présence possible de décorations militaires ; il exhibe une dignité qui n'accepte pas l'ostension de la technologie au profit éventuellement d'une arme élective ; normalement il refuse aussi la plastique et la gomme, cela justement pour s'opposer de manière nette à la combinaison.

Figure 3



Dune (les uniformes).

- 26 L'uniforme incarne la défense d'une tradition à travers l'affichage d'un passé qui a fondé la légitimité de l'institution et qui ne peut pas être remis en cause ; en ce sens, le conservatisme s'impose. Par ailleurs, si le pouvoir a subi une perte d'autorité, on peut même avoir recours au repêchage d'une tradition plus vieille. L'uniforme de grande tenue doit signaler en soi une dialectique entre l'exercice des fonctions et la représentation symbolique du groupe d'appartenance, parfois même si on est à la retraite. Ainsi, l'uniforme doit être adapté à la fois à l'action et à la parade, et en tout cas il est prêt à sacrifier le premier aspect plus que le second. Pour cette raison, l'uniforme de grande tenue maintient l'arrangement des combinatoires entre les éléments distincts (chemise, veste, pantalon, chapeau, etc.), ce qui l'oppose à la tenue fonctionnelle, et en particulier à une combinaison (de camouflage, de protection ou plus généralement de survie).
- 27 Uniformes et combinaisons partagent l'exigence de leur reproductibilité massive, mais les premiers ont des degrés de personnalisation que les autres ne semblent pas admettre. En effet, la simplification des articulations des éléments de la combinaison, voire leur intégration dans une seule pièce, montre un corps plus anonyme mais plus cohésif et solide. Alors que l'uniforme, plus il reste intact, plus signale la préservation de sa propre valeur (il affiche en soi des *valeurs d'absolu*, électives), les tenues fonctionnelles programment à l'avance la promiscuité des choses (*valeurs d'univers*, participatives⁸). Si l'uniforme est l'enfant de la stratégie (il décide de ses propres points

de résistance et des points qu'il offre à l'adversaire), la combinaison est au contraire un costume de tactique et offre une répulsion sélective à l'offensive et à l'inscription d'agents extérieurs.

2.2. Taxonomies vestimentaires et régimes axiologiques/épistémiques

- 28 Une approche taxonomique et vouée à faire émerger le traitement paradigmatique local des costumes dans un film a donc une portée heuristique, même si cette dernière doit être accompagnée le plus souvent par une lecture figurative. D'une part, on peut présenter des exemples où l'organisation d'un domaine par des *taxèmes* spécifiques dégage déjà une axiologie profonde ; par exemple on voit bien que les vêtements électifs et stratégiques imposent leur découpage vestimentaire même aux combinaisons des ouvriers : « cols blancs » vs « cols bleus ». Cela cache une mise en perspective axiologique qui n'est pas acceptée dans certains pays (en Italie on parle de *tute blu*, donc de « combinaisons bleues »). D'autre part, la combinaison de survie du film *Dune* a pu révéler comment une lecture symbolique, qui résisterait à une relecture iconique et donc à une multiplication des sémioses afin de pouvoir affirmer une seule signification conventionnelle, doit céder en réalité la place à la lecture figurative dès que la comparaison entre formes vestimentaires impose un dépassement des distinctions arbitraires. De plus, une rhétorique vestimentaire émerge et on pourra alors sur le plan figural reconnaître même des tenues oxymoriques : ainsi, la combinaison de survie Fremen montre la dépendance totale de la vie des contraintes environnementales (visage de l'adversité) et offre en même temps une illustration de la tension maximale du corps pour faire valoir son auto-organisation structurale (surexposition de la chair, même de ses viscères).
- 29 Certes, les tenues fonctionnelles sont le terrain privilégié pour une lecture prothétique et pour révéler les tensions persistantes et sous-jacentes aux accommodements taxonomiques. La combinaison se concentre généralement sur l'ajustement du filtrage des éléments entrants/sortants par rapport au corps qui la porte ; elle agit comme une enveloppe seconde unitaire qui protège le corps dans sa forme aussi (les combinaisons ont tendance à être serrées) et dans sa compacité (les combinaisons sont souvent élastiques et ont, de toute façon, une structure tensile qui actualise le maintien exercé par rapport à la chair mobile du sujet).
- 30 Dans *Dune*, la combinaison spatiale est marginalisée, mais elle a normalement un rôle majeur dans la figurativité des films de science-fiction, en montrant qu'à l'aspect prothétique s'ajoute aussi une série d'interfaces, à tel point qu'elle commence à attirer tout dispositif extérieur pour l'intégrer dans ses propres structures. Au fond, dans la combinaison spatiale, la confrontation mythique avec le macro-cosmos (exploration potentiellement infinie) trouve une sorte d'image renversée (concentration économique maximale), vu que dans cette forme vestimentaire il y aurait la condensation potentielle de tous les artefacts, un écosystème technologique autonome, en mesure d'explorer l'espace avec la sensation que la confrontation avec ce dernier puisse rester « directe », de face et malgré tout, à la mesure humaine.
- 31 Les taxonomies sociolectales aident à donner une cartographie préliminaire aux modalisations qui sont propres aux vêtements, en particulier pour ce qui concerne les cadres institutionnels qui actualisent leur force perlocutionnaire sur le plan du *devoir*

ou du *pouvoir être/faire* ; mais les actes vestimentaires ont aussi des variantes précieuses qui concernent la crédibilité et l'autorité dans l'assomption d'un rôle actantiel marqué par une classe d'habits. En ce sens, les variantes introduites et l'interprétation particulière de la tenue activent des régimes comportementaux sous les enseignes d'une appréciation épistémique : (i) la désinvolture (confiance), (ii) la séduction (croyance), (iii) l'agressivité (méfiance), (iv) le cynisme (désillusion) ; (v) la simulation (suspension délibérée de l'incrédulité).

- 32 L'habillement négligé, accompagné par une allure débraillée du protagoniste de *Gone Girl* (2014), joué par Ben Affleck, figurativise, dès les premières séquences du film, la désillusion profonde du personnage. Au contraire, les costumes de la protagoniste de *Mommy* (2014) sont toujours sous les enseignes de la désinvolture, d'une décontraction qui semble répondre inopinément à la masse de problèmes existentiels auxquels ce personnage doit faire face (détresse financière, troubles psychiques de son fils adolescent, etc.). Dans les années 1950, le cinéma hollywoodien a utilisé le T-shirt pour présenter des héros qui n'ont plus aucun besoin d'une sanction institutionnelle. Synonyme de confort, de facilité d'entretien, de décontraction, le T-shirt exhibait, en même temps et comme en transparence, des corps actoriels indomptables, traversés par des passions spontanées, non assujetties à la moralisation publique. Les personnages joués par Marlon Brando, Steve McQueen, James Dean et d'autres présentaient à travers le T-shirt blanc une page nouvelle à écrire, peu importe le contenu de protestation explicitable. En niant la nécessité d'une argumentation, le T-shirt se présentait comme une figure vestimentaire apte à rendre visible la tension paradoxale entre aisance et névrose, charisme et désillusion, négligence étalée et sensualité non effaçable.

3. La contribution des vêtements à la signification du film

3.1. La fonction démarcative des costumes dans *Autant en emporte le vent*

- 33 L'analyse des vêtements ne peut pas réduire les personnages cinématographiques aux icônes construites par le parcours de mythisation activé par les médias. C'est pourquoi, au-delà de la dialectique entre taxonomies vestimentaires et formes d'appropriation, portée modale instituée et modalisation épistémique apportée par le jeu des acteurs, il faut conduire une analyse fine de la contribution sémantique des costumes à la signification de passages filmiques spécifiques. En ce sens, nous avons besoin de distinguer plusieurs fonctions des costumes : (i) *introductive* : les costumes sont utilisés comme présentation condensée du passé des personnages, comme mémoire d'un vécu hors-champ ; (ii) *identificatoire* : les costumes sont mobilisés comme des opérateurs d'identification de la polyvalence actantielle du personnage ; (iii) *indiciaire* : les habits du personnage sont perçus comme un cadre symptomatologique de son monde intérieur, de sa vie psychologique inavouée ; (iv) *démarcative* : le changement d'habits du personnage peut ponctuer ses transformations identitaires et ses relations narratives.
- 34 Les quatre fonctions dessinent bien évidemment une sorte de syntaxe interprétative et donc d'approfondissement progressif du rôle des costumes dans la construction du

personnage cinématographique. 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.

- 35 Selon un avis unanime, un film qui peut nous aider à apprécier la déclinaison des fonctions sémantiques des costumes est *Autant en emporte le vent* (titre original, *Gone with the wind*). Ce film réalisé en 1939 par Victor Fleming est le prototype du *prestige woman film* qui célèbre un modèle de femme précurseur de la contemporanéité, cadre dans lequel les tensions paradoxales des modèles de féminité arrivent à être avouées et pleinement assumées. Dans le cas de la protagoniste, Scarlett O'Hara, les tensions antinomiques relèvent de la coexistence d'infantilisme et de cynisme, d'esprit maudit et d'attachement au pays d'origine et à ses traditions, de désir de conquête et de recherche de sérénité, de primat de l'amour et de protection à tout prix de la propriété.
- 36 La complexité de ce personnage féminin, joué par Vivien Leigh, passe par une conjoncture assez défavorable, la guerre de Sécession, ce qui mène les contradictions internes à Scarlett à un état d'incandescence, étant donné que la compétition devrait céder le pas à la solidarité, la dignité à l'humilité. Cela dit, la première partie du film se termine significativement avec la silhouette noire de Scarlett (forme sans épaisseur, mais aussi filtre absolu, figure d'interposition à la lumière) ; elle crie, solitaire dans un paysage dévasté et au crépuscule : « Je jure devant Dieu que je ne connaîtrai plus la faim ».
- 37 Il est évident que dès la première séquence du film l'énonciation filmique utilise les costumes pour *introduire* la protagoniste et pour donner aux spectateurs la possibilité d'*identifier* ses caractères distinctifs et sa complexité actorielle par rapport à d'autres personnages. Mais il est évident également que les fonctions jouées par les costumes agissent selon la temporalisation d'autres présentations de personnages, s'appuyant ainsi sur la mémoire spectatorielle. En ce sens, Scarlett est introduite dès la première séquence, mais sa distinctivité ne sera rendue opérationnelle que lorsque d'autres personnages féminins seront présentés : en particulier, la figure intègre et irréprochable de Melanie Hamilton (Olivia de Havilland), sa cousine ; et la prostituée Belle Watling (Ona Munson), généreuse et franche.
- 38 La lecture taxonomique des vêtements permet de comprendre les costumes comme des configurations signifiantes sur un fond isotopique représenté par les mœurs, mais c'est seulement au travers d'une lecture prothétique et comparative que nous parvenons à comprendre les costumes comme des structures discursives qui participent à la définition du caractère des personnages et de leurs stratégies interactionnelles. Ainsi, le premier costume endossé par Scarlett est une longue robe blanche pour laquelle la pesanteur de la crinoline et de la sous-jupe est contrebalancée par l'effet-nuage, suggéré par le voile candide, vaporeux, plein de volants, avec un ourlet à point de feston.

Figure 4



Gone With the Wind (premier costume de Scarlett)

- 39 Très volumineux et pudique (le décolleté est couvert), le premier costume est une exemplification de la fin de l'adolescence de la protagoniste : les volants, très nombreux, ne sont que la mémoire d'un mouvement toujours présent dans la jeunesse de Scarlett et, en effet, même si elle est assise lors de la première partie de la séquence, elle communique malgré tout son « effervescence ». Quand elle commence à courir, lors de la seconde partie de la séquence, le costume s'active et dessine un système de vagues qui semblent se propager alentour. Le transport émotif euphorique, signifié par les déplacements rapides et amplifiés par la robe, est réaffirmé par la figure du père de Scarlett à cheval, dont la fille a perçu l'arrivée. La rencontre semble constituer une synthèse anecdotique d'une histoire familière et d'un tempérament irréfrenable hérité. Ce tempérament est lié à la propriété, qui n'est pas perçue comme un territoire déterminé par des lisières, mais comme un espace écologique ouvert, dominé par le vent, au sein duquel ses propriétaires se déplacent légers et avec une forme indéfinie, vaporeuse et enfin « imprenable ».
- 40 Sur le plan de l'identification, ce costume semble jouer au moins trois rôles actantiels principaux :
- i. *saturer l'attention* des observateurs pour nier l'intérêt de l'entour : l'énorme développement horizontal du vêtement occupe la scène (première partie de la séquence) comme pour interdire aux assistants⁹ (dans ce cas d'espèce, les jumeaux Brent and Stuart Tarleton) de regarder ailleurs ou d'entrevoir l'arrière-plan ;
 - ii. *maintenir la « bonne distance »* : l'ampleur du costume permet de garder une distance et éviter le corps à corps ;
 - iii. *activer un contact sensible* bien qu'indirect : ce vêtement touche le corps des deux cousins soupirants et cette présence tactile aspectualise une proximité accueillante.

- 41 Le costume de Scarlett fonctionne comme une prothèse amplificatrice de la présence, mais mise sous une tension paradoxale, à savoir entre la mise à distance (ampleur surabondante) et la sollicitation tactile constante (contact médié avec les corps des jumeaux). Cela permet de laisser envisager la construction d'un espace intime dans une situation publique, selon un programme de séduction qui reste dans un état d'expérimentation suspensive (identification du rôle de Scarlett encore adolescente : elle a seize ans).
- 42 Dans la deuxième partie de la séquence, la superposition de couches de tissu libère, une fois que le corps de Scarlett est en mouvement, un rythme capricieux, ce qui pourrait commencer à semer des indices sur son caractère. En réalité, on peut remarquer que l'expansion du personnage à travers la robe blanche est contrebalancée par des figures de « bonne contenance », quoiqu'assez disproportionnées, associées par la couleur : la ceinture rouge et le ruban de la même tonalité dans les cheveux.
- 43 À partir des séquences successives, on peut reconnaître la fonction démarcative des costumes conçus par Walter Plunkett à l'intérieur de la coordination artistique imposée par l'extraordinaire William Cameron Menzies. Si le premier costume présente Scarlett encore prise dans l'exercice innocent de jeux de séduction sans calcul et sans sélection et traversée par un élan vital pleinement accordé à l'esprit familial, le deuxième costume endossé par la protagoniste montre une femme qui a décidé de saisir les opportunités et d'empoigner son destin. Pourtant, entre ses projets — séduire et épouser Ashley Wilkes — et les résultats de la grande fête organisée dans la maison de ce dernier, c'est la mémoire publique de ses arts envoûtants et capricieux qui s'infiltrer et détruit le rêve de la jeune femme. Le statut ambigu de ses stratégies séductrices est parfaitement illustré par le costume décolleté blanc et vert, endossé sans le châle. Ce dernier est devenu un accessoire, tenu dans les avant-bras, comme une prothèse prête à capturer sa proie. La largeur de la robe est comparable au premier costume ; toutefois, la ceinture et le ruban sur les cheveux, noué au cou, sont très larges, presque excessifs, en montrant des axes de tension bien plus marqués. Les bandes de velours vert sont une reprise et une intensification des motifs qui décorent le tissu de la robe, en soulignant un progrès de l'initiative « chromatique » qui pourrait enfin enlacer le corps des autres acteurs (en particulier, le corps d'Ashley). C'est le vêtement d'un défi personnel : conquérir l'amour d'Ashley bien que sa cousine, Melanie Hamilton (Olivia de Havilland), soit déjà envisagée comme sa possible épouse.
- 44 Scarlett endosse une capeline démesurée fonctionnant comme une sorte d'« écran radar » qui cherche à localiser et à capturer l'attention de ses interlocuteurs. Quand elle regarde vers le haut pour s'adresser à Ashley, la capeline l'aide à rejoindre la hauteur de l'homme, comme pour construire une relation paritaire. Quand elle doit se désister, face à la réticence de l'aimé, déjà engagé à épouser Melanie, Scarlett entre de nouveau dans la modalité de séductrice générique ; l'énorme capeline se transforme de nouveau en écran, mais cette fois pour reconstruire un espace d'intimité, en éclipsant les autres personnes présentes.

Figure 5



Gone With the Wind (deuxième costume de Scarlett).

- 45 Dans la fête chez les Wilkes, Scarlett rencontre tous les hommes qui marqueront sa vie : Ashley en tant qu'amour impossible ; Charles, frère de Melanie et son futur époux ; Frank Kennedy, le fiancé de sa sœur mais aussi son futur deuxième époux ; Rhett Butler, un homme rusé, cynique et anticonformiste qui démantèle sans concession les stratégies séductrices de Scarlett (son troisième époux). Mais pas seulement : Scarlett admet que, lorsque Rhett Butler (Clarke Gable) la regardait pendant la fête, elle a eu la sensation d'être toute nue devant lui.
- 46 Si, pour la protagoniste, le couple l'emporte toujours sur le collectif, la tension amoureuse ne peut être dépouillée d'une couche stratégique, couche parfaitement représentée par l'interposition médiatrice des costumes qui accompagnent l'évolution du personnage. Cela avec une seule exception : en effet, après son échec pendant la fête, Scarlett fait une tentative extrême ; elle trouve la manière de rencontrer Ashley seul pour déclarer son amour. Le vêtement est le même qu'à la fête, mais sans les accessoires, capeline et châle, ses *armes* de capture. Ainsi, la déclaration d'amour devient la seule initiative non « couverte » derrière une robe stratégique. De plus, la déclaration ne peut qu'apparaître velléitaire, Scarlett se mettant à proclamer l'exclusivité de son amour après avoir essayé de séduire la totalité des hommes qui ont participé à la réception. Son comportement a été remarqué par Ashley et comparé à celui de Melanie : solide, modeste, sincère, parfaitement exemplifié par sa robe simple, avec un décolleté minimal. Sa sanction était déjà visible dans son geste réalisé pendant la fête, devant les yeux de Scarlett : poser un châle sur les épaules de Melanie, comme pour réduire encore l'exposition du corps de celle qu'il considère déjà comme sa future épouse.

- 47 La majorité des transformations narratives du film sont ponctuées par les changements de costumes et cela est d'autant plus vrai lorsqu'un passage de l'histoire racontée doit être synthétique. C'est le cas des mariages simultanés entre Ashley et Melanie, d'une part, et entre Charles et Scarlett, d'autre part, au début de la guerre de Sécession (1861-1865). La robe de mariée de la protagoniste principale exhibe un large décolleté, mais il n'y a plus l'ampleur et le dynamisme qui étaient typiques de ses costumes antérieurs. Les feuilles, en tant qu'éléments décoratifs, semblent donner un aspect automnal. Par rapport à la figure du « vent » qui domine le début du film, on trouve seulement un élément résistant, métonymique et passif : les feuilles, par ailleurs, toujours passives face à leur destin. De plus, les feuilles paraissent « collées » sur le vêtement, comme pour montrer le caractère factice de l'événement. À travers cette robe de mariée, Scarlett se montre pour la première fois prisonnière des conventions ; sa posture est sévère et rigide et les feuilles automnales sont alors le souvenir d'une vitalité perdue.

Figure 6



Gone With the Wind (robe de mariage de Scarlett).

- 48 La mort de Charles à la guerre est presque immédiate. Le quatrième costume du film est alors le vêtement de deuil ; Scarlett est obligée d'« endosser » sa propre ruine. Pour elle, l'idée de se vêtir en noir est presque insupportable et le costume doit alors prendre de nouveau une largeur exagérée, même si sa robe est de ce fait toujours en train d'attraper des plantes ou des objets. Scarlett est enfin libérée de ce « lest » existentiel par Rhett qui l'invite à danser, malgré la protestation des participants à une fête organisée pour trouver les financements nécessaires à l'armée sudiste. Le « duo » en noir devient ainsi l'exception dans le paysage social polychromatique de la fête, un duo toléré seulement pour l'argent généreusement donné par Butler.

49 Dans le cadre de cette étude, il est inutile de présenter tous les changements d'habits de Scarlett ; mais leur fonction démarcative est toujours affirmée, en particulier dans la première partie du film. Parfois le rôle des vêtements est même diégétisé ; le premier signal d'entente amoureuse entre Scarlett et Butler est le fait que ce dernier donne en cadeau à la protagoniste un chapeau vert. Scarlett feint de ne pas savoir comment endosser un chapeau de haute couture, mais la simulation est courte et coquette. Significativement, ce chapeau encadre le visage de telle sorte que l'on voie seulement devant soi, comme pour se protéger contre des rencontres imprévues et marginales. On pourrait rappeler également le fait qu'une rencontre future entre Ashley et Scarlett constituera l'occasion d'offrir à l'homme un objet cousu à la main, qui entend se présenter comme un substitut possible de Melanie, laquelle est tombée malade. La division entre la jupe et la chemise montre une tenue plus sportive, le velours suggérant des contacts plus souples, les cheveux relevés montrant une contenance inhabituelle : tout est fait pour présenter une autre image de Scarlett, avec une dominance écarlate qui, par rapport au vert qui a scandé ses entreprises séductrices, semble offrir une version franche et directe des tonalités émotives de la protagoniste. En réalité, une longue descente aux enfers attend cette dernière, qui devra endosser la tenue d'infirmière, avant celle de domestique, sans aucune distinction évidente par rapport aux habits des esclaves. On comprend alors pourquoi la trajectoire existentielle de Scarlett doit arriver à la forme limite d'une silhouette noire qui a presque perdu sa tridimensionalité : elle n'est plus que l'ombre d'elle-même.

3.2. Perspectives d'intégration des costumes aux formations discursives cinématographiques

- 50 À travers l'exemple de *Gone with the Wind*, on voit bien qu'il ne faut pas se limiter à souligner que les costumes au cinéma peuvent contribuer à illustrer une histoire ; il faut montrer comment ils arrivent à la raconter et souvent à la scander selon des passages thématiques ou des situations dramaturgiques distincts. Par ailleurs, ce que le cinéma a emprunté à la mode, il a su le restituer sous forme d'implémentation accélérée des nouvelles collections et de propagation de la demande sociale de différence stylistique. À cette contribution majeure du cinéma à la mode, il faut aussi ajouter sa capacité à jouer sur la temporalité spécifique de cette dernière. En effet, le cadre historique d'un film permet une mobilisation constante des styles vestimentaires du passé, ce qui favorise un repêchage cyclique des formes apparemment déjà archivées. Ainsi, avec les cinq mille costumes « historiques » réalisés pour *Autant en emporte le vent*, on suggère que le costumier Plunkett a également tenu un rôle majeur dans la nouvelle conception des robes de mariage contemporaines et même, plus généralement, sur le New Look des années 1940 et 1950 (C. Dior). Pour finir cet examen préliminaire, il faut ajouter le cinéma de science-fiction, comme dans le cas de *Dune* ; ce genre cinématographique peut libérer les costumiers des contraintes du marché afin de les laisser libres d'expérimenter des solutions pour un futur proche.
- 51 Pour étudier l'histoire riche des relations entre costumiers et cinéastes — parfois, les deux rôles actantiels peuvent coïncider dans le même acteur social : un metteur en

scène costumier (Xavier Dolan) ou au contraire un styliste cinéaste (Tom Ford) —, il faudrait considérer aux moins sept perspectives :

- i. la conception *préfilmique* du costume qui naît à partir du scénario et de la créativité des costumiers en dialogue avec le directeur du film et le chef décorateur/directeur artistique ;
 - ii. l'ajustement *profilmique* qui concerne l'adaptation au tournage, donc aux exigences photographiques, au décor, à la prise du son¹⁰ ;
 - iii. l'élaboration *intrafilmique* qui implique que les costumes doivent participer à la continuité/discontinuité discursive et à scander les topiques narratives ;
 - iv. la *connexion interfilmique* qui donne aux costumes la tâche de faire dialoguer plusieurs œuvres cinématographiques ; on pense immédiatement aux costumes de Charlot qui thématisent un personnage idéal récurrent, bien qu'il soit incarné par des identités actantielles disparates (immigrant, vagabond, etc.), mais il y a aussi des cas plus complexes et inattendus (voir le paragraphe suivant) ;
 - v. l'exploitation *parafilmique* qui utilise les costumes pour la préparation des affiches, du matériel publicitaire et même pour le tapis rouge d'un festival dans lequel les acteurs accompagnent l'avant-première du film ;
 - vi. la valorisation *extrafilmique* où des costumes arrivent à construire non seulement des personnages, mais aussi des acteurs starisés, participant à l'iconisation d'un idéal type ou d'un mythe cinématographique ;
 - vii. la promotion *postfilmique*, quand les costumes cinématographiques deviennent des vêtements et des collections distribuées sur le marché ou encore quand ils sont utilisés dans les pratiques du *cosplay*¹¹ par les amateurs des genres SFFF (science-fiction, fantasy et fantastique). Cette dernière perspective peut fréquemment renverser la lecture des relations entre cinéma et mode, à tel point que les vêtements utilisés dans le film et dans sa promotion sont relus comme relevant d'une opération de *placement du produit*.
- 52 Quand un film commence à jouer sur ces perspectives, en intégrant dans l'élaboration *intrafilmique* d'autres dimensions (par ex. l'explicitation des choix *préfilmiques* qui ont attribué un complet voyant à un personnage), l'effet est de créer une réflexion *métafilmique* qui réaffirme inévitablement le rôle des costumes de cinéma. On pense, par exemple, aux séquences qui montrent en succession rapide plusieurs solutions vestimentaires pour le même personnage, ce qui produit immédiatement une forte ambiguïté sur la responsabilité de cette exploration paradigmatique : assistons-nous à des tentatives d'habillement réalisées par le personnage ou par le réalisateur du film et par son costumier ?
- 53 Bien évidemment, si le cinéma fonctionne comme une « vitrine » mondiale¹² pour l'industrie de l'habillement, il s'approprie la mode comme un réservoir figuratif qui participe à la définition de genres cinématographiques et même de la « politique des auteurs ». Le rôle du costume au cinéma peut entrer dans des tensions discursives qui expriment :
- i. la dissociation entre ancrage historique et vocation du personnage — ses vêtements sont l'indice d'une appropriation stylistique plus ou moins originale, voire déviante ;
 - ii. l'écart entre cohésion diégétique du film et la transformation intérieure du personnage signalée par des costumes qui renvoient à un imaginaire individuel et qui peuvent afficher même des anachronismes ou l'accessibilité imprévue à plusieurs plans temporels ou mondes possibles (flottement anhistorique) ;
 - iii. le clivage entre jeu de variations sur le même personnage et jeu libre, de nature extradiégétique, sur la polyvalence de l'acteur.

- 54 Bref, le costume entre dans les raisonnements figuratifs du film et donc dans sa rhétorique. Le problème n'est plus la caractérisation des personnages mais la déclinaison d'une argumentation à travers leurs vêtements.

3.3. Le travail figural à travers les costumes : un tricot intertextuel

3.3.1. Des vêtements de ville aux habits du fou : la mode sans idéologie de Morgan

- 55 Un film fondamental pour étudier le rôle argumentatif des costumes est *Morgan* (1966), un film du *free cinema* anglais, réalisé par Karel Reisz. Le cas d'étude est particulièrement remarquable car le rôle d'un élément vestimentaire — le tricot endossé par Morgan, le protagoniste — a été repris par un autre cinéaste, Alain Resnais, dans son premier long métrage tourné en anglais, à savoir *Providence* (1977). Le tricot devient le motif figuratif intertextuel qui lie ces deux films, écrits tous les deux par David Mercer, comme pour entrer dans un débat argumentatif, en utilisant les éléments déjà présentés par un interlocuteur.
- 56 Le tricot a une histoire significative dans l'histoire du cinéma, une histoire qui commence peut-être avec un pull « jacquard » endossé par Jean Marais dans *L'éternel retour* (1943) de Jean Delannoy sur un scénario de Jean Cocteau et se poursuit avec le pull de Cary Grant dans *La main au collet* (1955) d'Alfred Hitchcock. Du monde paysan ou montagnard, le *pull-over* devient une figure de la mode des années 1950 et 1960 en tant que signe de libération des formalismes. Pensé pour des activités ordinaires ou sportives et pour signifier une continuité entre travail et loisir, le tricot semble signifier un désir de réagir à l'esthétisation de la société à travers un élément vestimentaire qui ne semble rien concéder à l'autonomisation des habits par rapport à la dimension prothétique. Plus l'esthétisation du quotidien s'est installée en Occident, plus l'utilisation du tricot à l'extérieur des activités qui la justifiaient a été lue comme la désolidarisation par rapport aux normes esthétiques de l'élégance. Le film *Morgan* est une analyse profonde et sarcastique de cette transformation du tricot en symptôme d'une condition existentielle déviante.
- 57 Le personnage principal du film, Morgan, est présenté dès le début avec un pull à col roulé, en train de se séparer de sa femme qui appartient à l'aristocratie et qui constitue un peu le prototype d'une *fashion victim*. C'est vers la moitié des années 1960 qu'apparaissent des vêtements moulants, qui adhèrent à la peau, souvent unisexes mais pour valoriser davantage, en réalité, la différence de *genre*. Ainsi, le film de Reisz ne manque pas d'opposer, dans une scène tournée dans une salle de bain, le tricot style irlandais, adhérent et « poilu », de Morgan (David Warner) et la peau nue parfaite de Leonie (Vanessa Redgrave).
- 58 Morgan est obsédé par les gorilles, ce qui ne peut que choquer l'entourage de Leonie, même si l'étymon de son nom suggère bien l'idée d'une animalité sous-jacente, voire réprimée. La maille épaisse de tissu s'impose comme l'ersatz du poil qui couvre la peau de l'homme/animal, mais elle se profile aussi comme un agent-filtre qui empêche la pénétration des rigueurs de la société et même l'inscription des normes (la maille est très dense et n'a rien d'une surface favorable à l'écriture). L'encolure du tricot de Morgan est large, plutôt incontinent, signe d'une liberté ; par ailleurs, on comprend parfaitement que ce col roulé est l'exhibition marquée de l'absence de la cravate.

- 59 Morgan a une sorte d'épiphanie au cours de laquelle les gorilles semblent s'affirmer comme un modèle existentiel à même d'interpréter les formes de vie humaine et de les remettre dans leur juste équilibre écologique. Cela dit, il ne veut pas renoncer à son épouse, tout en se proposant de plus en plus sous la forme d'un être sauvage, capable de saboter les accessoires du confort et tous les moments institutionnels de la vie bourgeoise. Son destin est d'être interné, après un jugement moins psychologique que politique, qui provient de la droite mais aussi de la gauche.
- 60 Bien que les vêtements de Morgan affichent le refus des canons bourgeois et le choix d'une vie oisive, le protagoniste ne semble pas réussir à s'éloigner de la spectacularisation de la société (comme les singes en cage). Ainsi, ses actions, bien que vécues dramatiquement, ont une apparence comique. Le destin du personnage est accompagné par une double transformation progressive du tricot poilu : avant tout, le pull à col roulé devient un costume de gorille¹³ avec lequel Morgan fait irruption dans la fête de mariage de son ancienne épouse ; ensuite, il devient camisole de force (épilogue onirique du film).

Figure 7



Morgan (le protagoniste avec son costume de gorille).

- 61 Si le costume du gorille est l'interface entre l'utopie d'un rattrapage de la condition de nature et la mascarade d'un marginal tombé bon gré mal gré dans le comique involontaire, la camisole de force est la sanction politique finale d'une résistance illégitime face aux batailles historiques, révolutions abondamment sacralisées. L'idée d'assumer sérieusement le modèle de l'animal ne conduit qu'à une forme de travestissement grotesque ; costume et masque de gorille sont enfin une prothèse presque impossible à enlever, à la fois en tant que stigmaté (observateur social) et comme reflet d'une identité irrémédiablement perdue (point de vue individuel). En revanche, la camisole de force refuse de respecter la forme humaine, elle nie les articulations supérieures du corps, en lui imposant un aspect lisse et uniforme. Dans le

même temps, la camisole signale le rejet de toute élaboration esthétique, bien qu'elle représente la défense de la culture, en particulier face à la réémergence véhémente de l'animalité dans la folle utopie de Morgan ; ainsi, comme pour signaler un rapiéçage improvisé à la dernière minute, un agent de police ajoute une cravate aux habits du fou¹⁴ (Morgan). La camisole de force montre figurativement, dans les lacets noués aux extrémités des manches et fermés dans le dos de l'aliéné, des liens sociaux indissolubles, bien qu'il soit considéré comme un « autre » à marginaliser, voire à effacer de l'espace public.

Figure 8



Morgan (le protagoniste avec la camisole de force et la cravate).

- 62 Le récit dystopique tout entier de ce film est structuré autour de l'évolution de l'enveloppe seconde des costumes : vêtements de ville, complet de sport, costume de gorille, camisole de force. Cette dernière donne une forme inhumaine au corps, affiche aussi une sorte d'imperméabilité, et, quant à sa couleur, sa blancheur s'élève à la condition d'un individu qui reste une « page blanche » face aux événements de l'histoire (le fou doit décider d'être un sujet de droit ou de cesser d'être sujet de droit, une personne juridique). Morgan est suspendu à un câble de grue devant les affiches géantes de Lénine, Staline et Trotsky ; c'est une suspension de ses droits (aspect juridique) mais aussi un soulèvement/soulagement pour le libérer d'une allure gauche, de la pesanteur d'un être trop animal et qui, dans l'air, peut retrouver enfin une sorte d'esthétique. Cela dit, sa légèreté aérienne et non-fonctionnelle (il se tortille sans motif) n'empêche pas la condamnation de la part de toutes les factions, de toutes les classes sociales. Au fond, le procès subi n'est que la stigmatisation paradoxale de quelqu'un qui a pris tellement au sérieux ses vêtements qu'il a fini par se faire *prendre dedans*. Dans son rêve lucide, bien qu'apparemment délirant, Morgan voit sa femme, sa mère et sa belle-mère toutes trois habillées en militaires. La famille, premier noyau de la société, est déjà là pour guider le peloton d'exécution.
- 63 Ce film va dans la direction opposée à celle de la *nouvelle vague*, de plus en plus idéologisée. Morgan affirme, comme un personnage de Francis Bacon, des valeurs liées à la chair de l'individu et à la fin d'une malédiction qui passe de père en fils à travers le temps, malédiction qui s'exprime par la fustigation d'un corps qui indique spontanément d'autres formes de liberté. Les idéologies et les révolutions ne sont pas sensibles à ce point, car elles finissent par substituer une forme de conformisme à un autre. Métaphoriquement, l'individu (Morgan même, à l'instar de plusieurs

personnages de Bacon) est accompagné vers le fauteuil d'un dentiste/officier comme pour enlever des « plaques » d'un imaginaire trop peu érudit et aussi trop peu prolétaire (au fond, Morgan est un peintre perdant qui aime des figures mythiques comme King Kong et Tarzan).

3.3.2. Le même tricot, pour faire le point sur la bourgeoisie : Providence

- 64 Comme nous l'avons annoncé, nous voulons terminer notre parcours avec le cas d'un costume qui a fonctionné comme un motif intertextuel. Dans *Providence*, le même acteur qui a joué le rôle de Morgan, David Warner, endosse un pull à col roulé tout à fait similaire, même s'il n'est pas brodé de motifs comme dans le film anglais. Le dessin du tricot était une ultime conciliation entre une structure culturelle et une adhésion à l'origine, à une communion avec la nature (Morgan). Le pull grisâtre, plein d'indétermination interne, de Kevin — le protagoniste de *Providence* — semble indiquer une condamnation, bien plus tragique, à une condition naturelle à laquelle on est assujéti. À ce propos, l'*incipit* du film nous montre un personnage vieillissant qui cherche à échapper à une patrouille, tandis que son corps se couvre d'un poil surabondant, comme dans une métamorphose lycanthropique. Kevin est le soldat qui décide de tirer sur cette personne par pitié, avant que la transformation ne soit complète.
- 65 Le gorille est devenu ici un loup-garou, mais il n'y a pas de véritable changement dans la thématization de la substitution paradigmatique « vêtements / poil ». Comme dans *Morgan*, le raisonnement figuratif qui tourne autour de cette substitution est opéré dans la tête d'un personnage ; dans le film de Reisz, c'est le délire de Morgan, dans *Providence* c'est l'esprit d'un vieux romancier, Clive Langham (John Gielgud), qui réinvente sa famille en la transposant dans une trame macabre et cynique, où ses trois fils jouent des rôles totalement différents par rapport à la vie réelle et sont plongés dans des relations incestueuses.
- 66 La phrase capitale du film est prononcée par Claude (Dirk Bogarde) quand il accompagne justement Kevin auprès d'un tailleur afin de lui enlever ce tricot grisâtre qui semble une sorte de télévision sans syntonisation ; en s'adressant au tailleur, Claude dit : « Dress the creature, will you ? ».

Figure 9



Providence (« Dress the creature, will you? »).

- 67 Claude est en réalité le demi-frère de Kevin, mais il devient, dans l'autofiction de leur père, l'avocat de l'accusé dans le procès contre Kevin. Comme sa femme Sonia semble subir l'attrait de l'imputé, l'avocat décide qu'il faut dépasser l'apparence impolie et un peu animalesque de son rival pour essayer de lui concéder une mise digne, à la hauteur de sa femme ; c'est pourquoi il ajoute devant le tailleur : « N'habiliez pas le corps, mais l'homme qu'il y a dedans ». Kevin est en réalité un fils illégitime de Clive Langham et le vêtir signifie aussi, dans sa fabulation nocturne, couvrir une faute charnelle. L'ambiguïté de l'habillement émerge comme oscillation entre le camouflage du corps et la révélation figurative de l'âme.
- 68 De *Morgan* à *Providence*, on voit que la lutte de classe semble oublier le fait que la bourgeoisie sépare le corps — en particulier le cadavre (véritable obsession des rêveries de Clive) — de l'identité symbolique, qualifiée en premier lieu par les vêtements. Ainsi, malgré une âme envolée, le mort, afin de pouvoir occuper de nouveau la scène sociale, mérite encore davantage de vêtements, la *post-image* d'une dignité perdue. Et dans *Providence*, les costumes dessinés par Catherine Leterrier, sont la structure filmique qui indique la recherche d'un « langage moral », un langage que les protagonistes du film, au-delà des différents plans narratifs, ne parviennent pas à trouver. David Mercer, le scénariste de ce film aussi bien que de *Morgan*, a travaillé de manière évidente sur des homologations possibles entre les deux œuvres : gorille/loup-garou et camisole de force/uniforme. La vertu semble être confinée dans une sorte de *no man's land*, étant assise entre deux chaises : l'état de nature et l'état de droit. Chaque conciliation risque d'être alors l'hypocrisie : on regarde le vêtement de l'interlocuteur et on pense immédiatement à son corps caché ; on regarde la nudité d'une créature humaine et on pense immédiatement que l'on doit la revêtir de sorte qu'elle puisse exprimer une âme. Bien que le langage vestimentaire cherche une systématisation commune d'un *eros* et d'un *ethos*, ces derniers rentrent en conflit et les échappatoires habituelles ne semblent plus être disponibles. Dans le film dirigé par Alain Resnais, on dit dans le même temps que la bourgeoisie n'accepte pas les nouveautés idéologiques parce qu'elles sont la mort

de ses valeurs et que « le non-conformisme conventionnel est un masque ». Si l'homme ne peut pas se transformer radicalement, comment expliquer le fait que le langage moral doit abandonner ses attaques interprétatives devant l'incompréhensible ? Quand on suggère que l'« on reprend du poil de la bête », veut-on dire que l'on réagit pour être plus humain contre les adversités ou au contraire que l'on doit réveiller l'animal qui était à l'origine en nous ?

4. Conclusion

69 Le parcours que nous avons proposé a procédé selon une focalisation progressive — une sorte de *travelling optique* — de la signification générale de l'objet vestimentaire à sa fonction signifiante dans un texte cinématographique, pour se concentrer enfin sur sa participation à la rhétorique du film et donc à son élaboration figurale. Le point d'arrivée, atteint à travers l'enquête sur de petits mondes possibles (les rêves de deux personnages : Morgan et Clive), insérés à leur tour dans les univers narratifs d'un film, révèle pourtant une portée générale : (i) le vêtement est un médiateur qui élabore de manière « processuelle » l'insertion d'une individualité dans une sémiotique ; (ii) le déroulement de cette introduction passe à la fois par un traitement d'aspects figuratifs et par un encadrement axiologique dans lequel la phylogénèse aussi bien que l'ontogénèse des styles sont thématiques. Sur le versant phylogénétique, la relation avec les données charnelles et instinctives reste en mémoire même après des millénaires de civilisation, comme une sorte de trace archéologique d'un *ethos* (dignité) et d'un *pathos* (contenance) ancestraux. Ainsi, la version stéréotypée, « pudique », du vêtement comme couverture de la nudité reçoit une forte problématisation : la médiation prothétique de l'habillement montre qu'en réalité il existe bon nombre d'aspects que l'on n'accepte pas tels quels dans notre corps, à commencer par la présence de propriétés (par exemple, le poil) qui peuvent recevoir une substitution culturelle (fourrure). On peut restructurer la silhouette du corps, sa tonicité et son élasticité, prendre possession de sa surface d'inscription afin de la soustraire à une révélation des processus internes à notre chair. Phylogénétiquement, la question devient d'interroger si l'habillement est une réponse (discontinuité) ou une reprise (continuité) de la quiddité corporelle, comme si l'enjeu de *vêtir*, y compris sur le plan figural, anticipait le *bâtir* dans le fondement de la culture — question qu'au fond le couple d'artistes « Christo » a explorée de manière systématique. Il est suffisant de regarder l'impressionnante *Robe de mariée* de Christo¹⁵ : la traîne de la robe est un énorme paquet traîné par une femme, comme s'il était un bloc enveloppé pour un monument à bâtir. Dans l'œuvre de Christo, bâtir et vêtir ont une relation intime, comme pour souligner un raccourci mythique, toujours persistant dans la culture, entre espace identitaire (objet prothétique), espace transitionnel (le corps à corps avec l'objet), espace dialogique (objet d'interaction et d'attrait) et espace distal (objet hiératique). Il y aurait une sorte d'intervalle constitutif de chaque intervention humaine sur l'humain, une rentrée (*re-entry*) de toute opération culturelle qui établirait alors des couplages d'identités entre un corps et des éléments de l'entour ; un intervalle entre valorisation et construction, enveloppe et quiddité, vêtir et bâtir. L'idée fondamentale est que la sémiotisation du monde se fait par pliages en accordéon qui mesurent et resserrent l'*ampleur de vie* des formes d'existence culturelles. La dialectique constante entre vocation prothétique et autonomisation sculpturale du vêtement peut être relue enfin comme un intervalle de sémiotisation qui concède l'exemplification

d'une forme de vie dans le jeu existant entre adhérence et liberté (versant modal), identité et altérité (versant actoriel).

- 70 Sur le versant ontogénétique, l'élaboration identitaire dans la sémiotique est un processus qui passe de manière inévitable par une trame intertextuelle, la mode fonctionnant comme un paradoxal « démarquage » stylistique via l'imitation de ceux qui ont réussi récemment à se distinguer (Esposito 2004). Un intervalle de sémiotisation doit être choisi, le jeu des formes vestimentaires adopté étant une exemplification, voire une métonymie d'un paradigme identitaire ; c'est un paradigme que l'on explore au contact des autres, en essayant de le corriger là où il devient trop « étouffant » ou trop « atmosphérique » (c'est le dilemme de Scarlett O'Hara), de manière à trouver une consistance de *soi* capable d'être à la fois *face* (régime de la confrontation avec des valeurs contingentes) et *chair* (régime de l'accueil des valeurs électives). Le réglage de cet intervalle peut être subtil, car adapté à l'entour social (*Gone with the Wind*), ou devoir s'étendre de manière démesurée quand le *moi* trouve dans le vêtement un élément de survie, ce qui oblige le *soi* (et la reconstruction d'un collectif aussi) à y projeter une dimension mythique (*Dune*). Mais cet intervalle peut interroger aussi la généalogie de l'habillement, en projetant la dimension phylogénétique sur la dimension ontogénétique. Dans ce cas, la relation privilégiée entre vêtements et mode est immédiatement vue comme un réductionnisme intolérable ; conventions sociales et mythes sont alors rejetés comme fonds des appréciations individuelles et collectives, au profit d'une réinterrogation radicale de l'écologie sémiotique (*Morgan*) ou d'une dystopie amère et déformée (*Providence*).
- 71 Le cinéma, en tant que grande vitrine de la mode, a été, d'une part, une source d'accélération et d'optimisation de la diffusion des solutions vestimentaires novatrices, avec un côté pan-historique ou anhistorique qui a sans doute favorisé le supermarché des styles caractéristique du postmodernisme ; d'autre part, il a été un médiateur critique, en mesure d'interroger et parfois d'analyser les fonds anthropologiques qui informent les pratiques vestimentaires. Nous avons essayé dans cette contribution de représenter ces deux tendances (d'une part avec *Gone with the wind*, d'autre part avec *Morgan* et *Providence*), tout en gardant la méthodologie sémiotique comme instance analytique qui pourrait traduire et comparer différentes idéologies vestimentaires et différentes poétiques cinématographiques¹⁶.

BIBLIOGRAPHIE

BARTHES, Roland (1967), *Le Système de la mode*, Paris, Seuil.

BASSO, Pierluigi (1994), « *Twin Peaks* o degli effetti passionnali del discorso », in P. BASSO *et al.*, *Le passioni nel serial TV*, Rome, Nuova Eri, pp. 85-136.

BASSO FOSSALI, Pierluigi (2006), « Demacchinazione e protesi vestimentarie. L'universo figurativo di *Dune* », in P. BASSO FOSSALI, *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Pisa, ETS, pp. 155-176.

- BASSO FOSSALI, Pierluigi (2006), « La sfilata », in P. BASSO FOSSALI, *La promozione dei valori. Semiotica della comunicazione e dei consumi*, Milano, FrancoAngeli, pp. 447-462.
- BASSO FOSSALI, Pierluigi (dir., 2006), *Semiotiche*, 4, « Testo, pratiche, immanenza », Turin, Ananke.
- CHANFORAN, Elsa (2018), « Bêtes de mode, bêtes de scène. Monstration choisie et orchestrée des animaux par la mode », *Terrains/Théories*, 8, « La fabrique de la mode ».
- ELSAESSER, Thomas & HAGENER, Malte (2007), *Filmgeschichte zur Einführung*, Hambourg, Junuis Verlag ; tr. fr. *Le Cinéma et le Sens*, Rennes, PUR, 2011.
- ESPOSITO, Elena (2004), *I paradossi della moda*, Bologna, Baskerville.
- FLOCH, Jean-Marie (1995), « L'indémodable Total Look de Coco Chanel », *Identités visuelles*, Paris, PUF, Coll. « Formes sémiotiques ».
- FONTANILLE, Jacques (1989), *Les Espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette.
- FONTANILLE, Jacques (2004), *Soma et Séma. Figures du corps*, Paris, Maisonneuve et Larose.
- FONTANILLE, Jacques (2008), *Pratiques sémiotiques*, Paris, PUF, Coll. « Formes sémiotiques ».
- FONTANILLE, Jacques (2015), *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, Coll. « Sigilla ».
- GREIMAS, Algirdas Julien (1948), *La Mode en 1830. Essai de description du vocabulaire vestimentaire d'après les journaux de mode de l'époque*, thèse de doctorat d'état de l'Université de Paris, 1948 ; republiée avec une révision de Thomas Broden, Paris, PUF, Coll. « Formes sémiotiques », 2000.
- LEROI-GOURHAN, André (1965), *Le Geste et la Parole. II. La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel.
- MATHE, Anthony (2014), « Le vêtement au prisme du corps, vers une sémiotique du corps habillé : l'exemple de Paco Rabanne », *Actes sémiotiques*, n° 117.
- SOBCHACK, Vivian (1992), *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton (NJ), Princeton University Press.
- VIVIANI, Christian (dir., 2012), *Le Costume*, Condé-sur-Noireau, Éd. Charles Corlet, Coll. « CinémAction ».
- ZILBERBERG, Claude (1997), « Le jardin comme forme de vie », *Tropelias*, 7-8, Universidad de Saragoza, pp. 435-446, <http://claudezilberberg.org/portal/wp-content/uploads/2013/10/Le-Jardin-comme-forme-de-vie-copie.pdf>.

NOTES

1. « La communication intersubjective au cinéma entre spectateur, film et cinéaste est fondée sur et permise par les structures communes d'expérience incarnée qui permet d'abord la perception de l'expérience et l'expérience de perception » (Elsaesser & Hagener 2007 ; tr. fr. p. 136). Voir aussi Sobchack (1992).
2. Dans notre ouvrage monographique consacré au cinéma de David Lynch (Basso Fossali 2006), nous avons proposé une traduction de la portée de *Soma et séma* à la sémiotique des costumes au cinéma — l'analyse de *Dune*. Nous voulons reprendre ici cette extension fructueuse de la sémiotique du corps étant à la base de nos cours de *Sémiotique de la mode* à l'Université de Rimini (2004-2008) et plus récemment de *Mode et cinéma* à l'Université de Lyon (2013-2019). Par rapport à cette expérience d'enseignement, nous souhaitons rappeler ici une autre contribution consacrée à une sémiotique du défilé de mode (Basso Fossali 2008).

3. À partir de Greimas (1948) à Floch (1995), en passant par Barthes (1967), une vaste tradition d'études sémiotiques sur la mode a pu se développer. Dans les limites de cette contribution, la présentation d'un état de l'art sur ce domaine était hors de portée.
4. Notre contribution (2006) a été produite indépendamment des recherches d'Anthony Mathé (2014) et de sa thèse de doctorat soutenue en 2010 sous la direction de Jacques Fontanille. Plusieurs points de contacts pourraient être soulignés ; cela dit, ses oppositions entre les vêtements qui *suivent* le corps pour le révéler et les vêtements qui *font* le corps, qui doit alors s'adapter, aussi bien que la structuration de l'analyse de pièces d'habillement en *forme*, *surface* et *fonction*, avaient reçu une autre forme d'organisation dans nos écrits, forme qui est ici reprise fidèlement. Dans le même temps, notre restriction de l'analyse aux costumes cinématographiques et à leur intégration de la signification filmique réduit une série considérable des questions soulevées par Mathé par rapport à l'expérience de « porter un vêtement » (Mathé 2014, p. 5) ; le corps est alors la « source aussi de la production de la signification (une interaction charnelle, une incorporation) » (*Ibid.*, p. 21).
5. « Pour dire quelque chose du corps, le vêtement doit d'abord s'en distinguer (débrayage) et ensuite interagir avec lui (embrayage) » (Fontanille 2015, p. 195). Cela peut bien décrire les opérations de constitution du vêtement en tant que prothèse.
6. Fontanille (2015, p. 195) voit justement la signification du vêtement dans l'interaction entre le corps-chair (*moi*) et le corps simulé (*soi*).
7. Voir la troisième section de cette étude.
8. Sur l'opposition entre *valeur d'univers* et *valeur d'absolu* voir Zilberberg (1997).
9. Fontanille (1989, p. 48).
10. « Quand je sais quelle pellicule sera utilisée, j'enlève certaines choses, j'en ajoute d'autres [...]. En général, les ingénieurs n'aiment pas les synthétiques, le cuir, la soie qui crisse. Le problème est que le bruit du tissu vient couvrir le texte » (Agnès Evein interviewé in Viviani 2012, p. 157).
11. Mot-valise composé par « costume » et « play ». Il est suffisant de surfer un petit peu sur Internet pour trouver une quantité remarquable de communautés virtuelles de *cosplayers* qui imitent les personnages de *Dune* à travers la reproduction de leurs costumes, de leurs cheveux et de leurs maquillages. Il est fort probable que ce mouvement sera renouvelé après la distribution de la nouvelle version de *Dune* (2020) réalisée par Denis Villeneuve.
12. On doit rappeler ici l'*incipit* de *The Magnificent Ambersons* (1942) d'Orson Welles : d'une part, le metteur en scène transfère fictionnellement le rôle du cinéma comme vitrine de la mode dans la fin du XIX^e (c'est la *mimesis* d'un reportage) ; d'autre part, il semble tester les costumes les plus valables pour construire les personnages de son film, avec une inflexion *métafilmmique* évidente.
13. Sur les relations entre mode et animaux, voir Chanforan (2018). Par ailleurs, les costumes de gorille ou le renvoi à cet animal n'ont pas été sporadiques dans les couvertures de magazines de mode ou dans les défilés.
14. Une analyse mériterait d'être conduite sur le corpus présenté dans l'exposition *Sens dessus dessous* qui a eu lieu en 2016 à l'Hôpital du Vinatier à Lyon pour thématiser le rôle majeur des vêtements portés dans les hôpitaux psychiatriques.
15. À ce propos, voir l'exposition « Christo. Femmes 1962-1968 », qui a eu lieu au Musée Yves Saint Laurent de Marrakech, du 23 mars - 2 juin 2019. *La Robe de mariée* (1967) et les dessins montrés dans cette exposition ont bien reconstruit une période formatrice de la carrière de Christo — les années 1960 — où la base du travail figural projeté sur les grandes architectures était au départ un processus d'enveloppement vestimentaire transformant les femmes en sculptures niées ; niées car mouvements et sentiments restent en jeu, dans une restitution visible diaphane mais en même temps dramatique. Pour voir *La robe de mariée* de Christo, une reproduction est disponible à cette adresse : <https://www.e-flux.com/annoncements/258662/christofemmes-1962-1968/>.

16. L'auteur de cette introduction veut remercier Rémi Bernard, Denis Bertrand et Marion Colas-Blaise pour leur relecture et leurs suggestions.

RÉSUMÉS

L'objectif principal de cette contribution est la présentation d'une série d'instruments méthodologiques pour réaliser l'analyse des costumes au cinéma. La première proposition concerne une exploration du potentiel heuristique de la sémiotique du corps, élaborée par Jacques Fontanille, pour aborder la signification des vêtements. Ensuite, on vise à éclaircir la position contradictoire du cinéma par rapport à la mode ; d'une part, il profite des taxonomies vestimentaires et donc des conventions pour faciliter la compréhension de la distribution des rôles entre les personnages du film ; d'autre part, il déconstruit les stéréotypes de l'habillement à travers des réélaborations iconiques (lecture esthétique) ou des valorisations indiciaires (lecture symptomatologique) des costumes, lesquels deviennent enfin des opérateurs discursifs très importants dans l'économie d'une œuvre cinématographique. En particulier, on cherche à illustrer la fonction démarcative du costume, qui offre au spectateur une clé privilégiée pour comprendre les transformations narratives d'un personnage. En outre, le costume peut assumer un rôle figural et se positionner ainsi au centre d'une série d'opérations rhétoriques qui sollicitent inévitablement un intertexte. Cela nous invite à distinguer différentes perspectives d'intégration des costumes aux formations discursives cinématographiques afin de saisir aussi leur thématization en discours ou dans les pratiques qui accompagnent la jouissance et la distribution du film. L'article débouche enfin sur une réflexion plus générale sur l'apport du cinéma à la compréhension des rôles culturels du *vêtir*.

The main objective of this contribution is the presentation of a series of methodological instruments for carrying out costume analysis in cinema. The first proposal concerns an exploration of the heuristic potential of semiotics of body figures, developed by Jacques Fontanille, to explore the meaning of clothing. Then, we aim to clarify the contradictory position of cinema in relation to fashion; on the one hand, it takes advantage of clothing taxonomies and conventions to facilitate the understanding of the distribution of roles between the characters in the film; on the other hand, it deconstructs the stereotypes of clothing through iconic re-elaborations (aesthetic reading) or indexical appraisals (symptomatological reading) of costumes, which finally become very important discursive operators in the economy of a cinematographic work. In particular, we seek to illustrate the marking function of the costume, which offers the spectator a privileged key to understanding the narrative transformations of a character. Furthermore, the costume can assume a figurative role and enter in a series of rhetorical operations that inevitably solicit an intertext. This invites us to distinguish different perspectives on the integration of costumes into film discursive formations in order to also grasp their thematization in discourse or in the practices that accompany the enjoyment and distribution of the film. Finally, the article leads to a more general reflection on the contribution of cinema to the understanding of the cultural roles of clothing.

INDEX

Mots-clés : costumes, vêtement, cinéma, corps, mode, prothèse

Keywords : costumes, clothing, movies, body, fashion, prosthesis

AUTEUR

PIERLUIGI BASSO FOSSALI

Pierluigi Basso Fossali est professeur en Sciences du langage à l'Université Lumière Lyon 2 et directeur du laboratoire ICAR (UMR 5191) à l'ENS de Lyon. Actuellement, il est coordinateur du Séminaire International de Sémiotique à Paris, Président de l'Association Française de Sémiotique, Vice-président de la section 07-Sciences du langage au CNU. Une synthèse de ses positions théoriques est disponible dans la monographie *Vers une écologie sémiotique de la culture. Perception, gestion et réappropriation du sens* (Limoges, Lambert-Lucas, 2017).

Ses recherches s'inscrivent à l'intérieur d'un projet de sémiotique des cultures qui vise à articuler trois approches épistémologiques : (i) l'étude des relations entre médiations linguistiques et expérience perceptive, (ii) l'analyse des stratégies énonciatives et figuratives des textes et (iii) l'attestation et la description des pratiques de création et d'interprétation d'objets culturels par rapport à des institutions de sens spécifiques (domaines). En ce sens, son projet scientifique est unitaire et se développe sans discontinuité depuis la publication du livre *Il dominio dell'arte* (Roma, Meltemi, 2002).