

## **Pour une adaptation en bande dessinée, *Colomba* de Mérimée (Enjeux et limites de l'écriture graphique)**

### **For a comic strip adaptation, *Colomba* by Mérimée (The challenges and limits of graphic writing)**

**Fatima Seddaoui \***  
**Docteur, Université Toulouse-Jean Jaurès**  
[seddaouifatima@yahoo.fr](mailto:seddaouifatima@yahoo.fr)

*Reçu le 11 09 2023    Accepté le 21/01/2024    Publié le 31/08/2024*

**Résumé :** Évoquer Mérimée en bande dessinée est innovateur. Frédéric Bertocchini, dessinateur a adapté en 2012, *Colomba*, nouvelle de Prosper Mérimée, parue d'abord, le 1<sup>er</sup> Juillet en 1840 dans la *Revue des deux Mondes* puis publiée en volume, en 1840, chez Magen et Comon. Il faut savoir que pour écrire *Colomba*, Prosper Mérimée s'est inspiré d'une histoire vraie, et plus particulièrement d'une vendetta qui opposa, en 1833, les Carabelli et les Durazzo, deux familles du village de Fozzano, en Corse. Colomba Carabelli, une femme de 57 ans, fut l'héroïne de cette vendetta, et c'est elle qui servit de modèle à la Colomba de Prosper Mérimée qui la transforme néanmoins en jeune fille dans sa nouvelle. Pour ce faire, dans le cadre de notre réflexion, nous choisissons d'étudier quelques extraits de la bande dessinée de Frédéric Bertocchini. Pour aborder notre sujet, nous choisissons cette bande dessinée qui s'inscrit dans la démarche créative du dessinateur. Il s'agira de montrer les enjeux, les fonctionnements et les limites de l'écriture graphique de Frédéric Bertocchini.

**Mots-clés:** Adaptation, bande dessinée, *Colomba*, Mérimée, Frédéric Bertocchini

**Abstract:** To evoke Mérimée in a comic strip is innovative. In 2012, cartoonist Frédéric Bertocchini adapted *Colomba*, a short story by Prosper Mérimée, which first appeared in the *Revue des deux Mondes* on 1 July 1840 and was then published in volume form by Magen and Comon in 1840. In writing *Colomba*, Prosper Mérimée was inspired by a true story, and more specifically by a blood feud that took place in 1833 between the Carabellis and the Durazzos, two families from the village of Fozzano in Corsica. Colomba Carabelli, a 57-year-old woman, was the heroine of this vendetta, and it was she who served as the model for Prosper Mérimée's *Colomba*, who nevertheless transformed her into a young girl in his short story. To do this, we have chosen to study some extracts from Frédéric Bertocchini's comic strip. To approach our subject, we have chosen this comic strip as part of the artist's creative process. The aim is to show the issues, functions and limits of Frédéric Bertocchini's graphic writing.

**Key-words :** Adaptation, comic strip, short story, *Colomba*, Mérimée, Frédéric Bertocchini

---

## INTRODUCTION

Nous connaissons Prosper Mérimée au cinéma, grâce à Jean Renoir, réalisateur et scénariste français, célèbre pour ses films qui ont profondément marqué les mutations du cinéma français entre 1930 et 1950 qui a sorti le 27 Février 1953, *Le Carrosse d'or*. *Colomba*, nouvelle de Prosper Mérimée est adaptée par Frédéric Bertocchini sortie en 2012. Nous choisissons d'étudier quelques extraits de cette bande dessinée. Nous verrons les enjeux et les fonctionnements à l'image graphique. Pour aborder notre sujet, nous choisissons cette bande dessinée qui s'inscrit dans la démarche créative du dessinateur. Il s'agira de montrer les caractéristiques de l'écriture imagée de Frédéric Bertocchini.

### 1. Notes

Les rapports entre la littérature et la bande dessinée ne datent pas d'hier, ils ont été envisagés et expérimentés de nombreuses façons autant par les

écrivains que les dessinateurs eux-mêmes. Effectivement, la relation entre ces deux arts (bande dessinée et littérature) n'est pas un phénomène récent. Les journaux du début du XX<sup>ème</sup> siècle proposaient déjà à leurs lecteurs des bandes dessinées en feuilleton, ce qui sous-entendait déjà la présence d'un récit à suivre de numéro en numéro. La présence même de récit au cœur de la bande dessinée semble ainsi faire du support une forme de littérature. Le procédé d'adaptation peut alors être considéré comme la transposition d'un texte d'une forme littéraire vers une autre, ici d'une nouvelle en bande dessinée. Bien des recherches ont été entreprises dans le cadre universitaire sur les adaptations des œuvres littéraires en bande dessinée, notamment Thierry Groensteen<sup>1</sup> s'est intéressé au système narratif de la bande dessinée. *Colomba* est, avec *Mateo Falcone* une nouvelle dite corse parue le 1er Juillet 1840 dans la *Revue des deux Mondes* puis publiée en volume, en 1840 chez Magen et Comon. Prosper Mérimée avait visité la Corse, en 1839 en tant qu'inspecteur des monuments historiques et c'est dans ses pérégrinations, qu'on lui raconta une vendetta qui opposa, en 1833, deux familles du village de Fozzano, près de Sartène, les Carabelli et les Durazzo. Il fit également la connaissance de Colomba Carabelli, qui servit de modèle à Colomba, son héroïne « qui excelle dans la fabrication des cartouches et s'entend même fort bien pour les envoyer aux personnes qui ont le malheur de lui déplaire ». L'écrivain a suivi dans les grandes lignes l'histoire de cette vendetta, la seule différence notable étant qu'au moment des faits, l'héroïne n'était pas une jeune fille mais une femme âgée de 57 ans. Pour reprendre les événements dans leur exactitude, en 1830, un Durazzo refuse d'épouser une jeune fille

---

<sup>1</sup>Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

Carabelli qu'il a compromise. Le 26 Juin 1830, trois hommes sont tués, au cours d'une tentative d'explication, dont deux Carabelli. Colomba, âme et animatrice du camp Carabelli, organise la mobilisation et, en Décembre 1833, quatre hommes meurent dans un affrontement, deux Durazzo et deux Carabelli, dont François, son fils. Nous verrons l'adaptation de la bande dessinée de Sandro et Bertochini qui sont des dessinateurs qui ont collaboré non seulement pour celle-ci en Août 2012 mais aussi pour celle de *Mateo Falcone*, en Juillet 2016. Frédéric Bertocchini est journaliste, historien et scénariste de bande dessinée française d'origine corse. Sandro Masin, est aussi un auteur de bande dessinée. En ce qui concerne notre opus, le récit raconte l'histoire de Colomba et son frère Orso, les héros dont le père, le colonel della Rebbia a été tué en Corse. Colomba ne s'en est pas remise et pousse son frère à le venger, il s'agit donc d'une vendetta qui est au cœur du récit graphique que nous allons étudier .

## **2. Bande dessinée et genre policier**

Nous nous intéresserons à la façon dont les dessinateurs ont choisi de traiter la nouvelle. Ainsi, pourrait-on situer l'intrigue graphique dans le genre policier. Il est question d'analyser certains procédés utilisés par les adaptateurs pour faire du texte littéraire, un texte nouveau transposable sur un nouveau support qu'est la bande dessinée dans un cadre policier. On doit l'origine du genre policier à Edgar Allan Poe qui a publié en 1841 sa nouvelle, *Double assassinat dans la rue morgue*. Depuis, le genre est devenu populaire et a beaucoup évolué. Plusieurs sous-catégories sont nées de cette évolution. Ce genre a connu un tournant au niveau de sa popularité. En effet, il est passé d'une paralittérature à un genre littéraire à part entière. Le policier est un

genre narratif centré sur un crime au sens juridique du terme. Il est composé en fonction de six éléments principaux qui sont le crime (l'assassinat), la victime (le colonel della Rebbia), l'enquête (inexistante), le coupable (les deux frères), le mobile non identifié (concrètement sinon une haine entre les deux familles entre les Barricini et les della Rebbia) ainsi que le mode opératoire. Le dessinateur choisit ici le registre policier. Effectivement, tous les éléments sont réunis pour faire croire à une intrigue non résolue. La mort du colonel della Rebbia tué lâchement alors que ses assassins connus de tous sont libres selon Colomba. Selon Thierry Groensteen, dans son ouvrage intitulé, *Système de la bande dessinée*, il déclare :

Quelle que soit sa réussite sur le plan de l'art, on doit reconnaître une bande dessinée : est forcément un édifice sophistiqué et n'actualise que certaines des potentialités du médium au détriment d'autres qui sont minorées ou exclues <sup>2</sup>.

Notre réflexion ne pouvant prétendre à l'exhaustivité, il nous a fallu rendre compte de l'originalité de l'œuvre en sélectionnant quelques vignettes. En regardant attentivement l'*incipit* du texte original et sa reprise graphique, nous observons que le dessinateur a entamé son œuvre d'une autre manière. Les premières images de la bande dessinée sont consacrées aux paysages corses, d'abord par un cadrage panoramique, ensuite en plan de demi-ensemble, mettant en scène une foule et des personnages se déplaçant lentement dans une zone forestière. Ce genre de graphique liminaire, calqué sur le western dont l'influence sur le dessinateur n'est pas des moindres, se manifeste fréquemment dans ses productions graphiques que nous

---

<sup>2</sup>*Ibid.* , p. 15.

---

développerons. En ce sens, *Matteo Falcone* peut être mentionné dans la mesure où la bande dessinée présente, à quelques exceptions près, le même paysage panoramique de *Colomba*. La première planche propose dans le cadre du flash-back, (héritage du cinéma) de faire marche arrière sur les motifs qui justifient l'intrigue, juste après l'enterrement du colonel della Rebbia, occasion aussi, pour Colomba de pleurer son père en donnant libre cours à sa rancœur. La première planche met en scène une troupe de personnages dont deux se détachent, Félicia et Colomba, en plan rapproché. « *Ne fais pas semblant d'être surprise Félicia. Tout le monde, à Piétranera, sait que c'est l'avocat Barricini qui porte le sang de mon père sur ses mains* »<sup>3</sup>.

Après une telle déclaration, on peut penser que l'intrigue est résolue alors que non. La première vignette qui occupe toute la bande supérieure ; ainsi que la dernière vignette présente un environnement naturel, un paysage vert, brute, le cimetière de Pietranera qui sont des images typiques de la Corse. Tout le long de la bande dessinée, la référence à la Corse et ses traditions reviennent comme un *leitmotiv* qui se manifeste sous formes d'images, de symboles ou encore de discours. D'un point de vue graphico-narratif, cette planche qui procède aussi par ellipse, suscite l'intérêt du lecteur. Effectivement, elle fait référence, au chapitre 6 de la nouvelle qui explique le récit du conflit opposant les deux familles à l'origine de la vendetta dans laquelle Orso le frère de Colomba se trouve, impliqué malgré lui. Autrement dit, les passages absents de la nouvelle graphique sont les motifs qui justifient la haine des deux clans, Barricini et della Rebia ainsi que l'enquête de police qui est évacuée ; somme toute des rivalités opposant les deux familles depuis le

---

<sup>3</sup> Frédéric Bertocchini, Masin Sandro, *Colomba*, Ajaccio, Éditions DCL, 2012, planche 1, vignette 4, p. 3.

---

XVI<sup>eme</sup> selon les propos du narrateur :

La famille à laquelle appartenait le colonel della Rebbia haïssait plusieurs autres familles, mais singulièrement celle des Barricini, quelques-uns disaient que, dans le XVI<sup>e</sup> siècle, un della Rebbia avait séduit une Barricade, et avait été poignardé par un parent de la demoiselle outragée. A la vérité d'autres racontaient l'affaire différemment, prétendant que c'était une della Rebbia qui avait été séduite, et un Barricade poignardé. Tant il y a que, pour me servir d'une expression consacrée, il y avait du sang dans les deux maisons<sup>4</sup>.

De vendetta, de crime, c'est ce dont il est question dès la planche 1 de la bande dessinée. Le lecteur face à ces éléments est tenté d'orienter ses recherches vers les Barricini. Le gros plan de Colomba ainsi que son discours dans la vignette 4 de la planche 1, le dessinateur ayant habilement fait en sorte jusque-là de la rendre antipathique, mais on doit reconnaître ne permet pas de trancher véritablement. Cette double posture va rendre l'intrigue plus complexe. Finalement, il y a des accusations mais pas de preuves. En outre, on nous présente le personnage principal, Colomba, la sœur d'Orso, dont le portrait de Mérimée est différent du personnage graphique. Le visage de Colomba est durcit par ses traits qui la rende mystérieuse et inquiétante dans la vignette 4, toujours de la planche 1. Elle est présentée comme Mérimée la décrit, dès sa première apparition, revêtue de l'habit traditionnel des femmes corses : « *Sur la tête, elle portait ce voile, de soie nommé mezzaro que les génois ont introduit en Corse, et qui sied si bien aux femmes* »<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup>Prosper Mérimée, *Romans et Nouvelles*, Garniers Frères, Paris, 1967, Tome 2, p.163.

<sup>5</sup>*Ibid.*, p.155.

### **3. Entrée en matière graphique**

Les planches 2 et 3 condensent les chapitres 1 et 2 de la nouvelle. La première vignette dans laquelle sont insérées deux autres vignettes de taille moins importantes occupe toute la bande supérieure ainsi que la dernière de la planche 3. Les événements se situent deux ans plus tard, par rapport à la vignette précédente, qui ont pour cadre un port à Marseille. Celles-ci présentent un autre un environnement, un espace marin qui est au centre des deux planches qui se présente comme un récit préparatoire. La mer, le bateau, les mouettes, le port de Marseille, les couleurs plus douces, le bleu sont des images typiques de Marseille, essentiellement descriptives. Les deux vignettes, l'une un plan d'ensemble en contre-plongée met en scène deux personnages qui se déplacent discutant sur un port au sujet de la Corse et de son patrimoine. Et, quant à la deuxième, plus rapprochée permet de voir les personnages en pieds, d'identifier Miss Lydia et son père le colonel Nevil, ensuite plus amplement, grâce au plan rapproché de la vignette 3. Ces planches situent le lieu de l'action. Les deux personnages, le colonel Nevil et sa fille Lydia décident d'embarquer pour la Corse après un voyage en Italie. Les différents plans rapprochés 5,7 et 8 d'abord de dos, ensuite de profil et enfin de face affichent les caractéristiques physiques des personnages. La jeune fille Lydia est blonde aux yeux bleus et le père est un homme âgé. L'alternance des plans larges et des gros plans qui se focalisent sur les personnages ; les différents points de vue, les différents angles permettent d'identifier les personnages. Dans la planche 2, le jour de départ, le capitaine du bateau demande au colonel la permission de prendre à son bord un de ses parents éloignés, Orso, officier de l'infanterie. Les britanniques acceptent

cette requête après quelques hésitations. Occasion de faire la présentation d'Orso, le frère de Colomba, personnage de dernière minute qui va voyager avec eux pour Ajaccio. Cette planche fonctionne comme la précédente. Ici, il s'agit de la présentation du frère de Colomba, le personnage phare de la bande dessinée. «Voici Mr Orso della Rebbia, officier aux chasseurs à pied de la garde...»<sup>6</sup>. Voyage, exotisme, aventure, quête et magie sont aussi au rendez-vous puisqu'en une seule planche, toutes ces dimensions sont évoquées dans le contenu de l'image, bien que le crime ne soit pas mis en image. Un peu plus loin, dans le récit graphique comme dans la nouvelle écrite, Colomba organise un simulacre de procès qui manque de dégénérer quand elle apporte des preuves de la culpabilité des Barricini dans les planches 31 à 36 incluse. Il y a un effort de stylisation parodique pour reprendre Bakhtine. Comme nous l'avons dit un homme été tué mais, la question de la preuve qui est au centre de tout récit policier fait défaut. Le préfet se lance alors dans un discours qui se veut conciliant mais il est bien vite interrompu par Colomba qui exhibe des documents extraits des papiers paternels datés du 1<sup>er</sup> Juillet notifiant le congé du meunier. Ces papiers remettent en cause l'inculpation de Tomaso Bianco comme étant l'auteur de la lettre contrefaite. Ensuite, Colomba fait entrer un témoin, Castriconi flanqué de l'inévitable Brandolaccio dont la déposition est accablante. Castericoni affirme avoir côtoyé Tomaso en prison et l'avoir entendu avouer sa connivence avec les Barricini comme l'illustre la planche 34. Pour ce faire, Colomba, fait venir Giocanto Castriconi, dit le curé, pour témoigner à charge contre Barricini :

---

<sup>6</sup>Frédéric Bertocchini, Masin Sandro, *Colomba*, Ajaccio, Éditions DCL, 2012, planche 3, vignette 2, p. 3.

En prison, j'avais pour compagnon et non pour ami, un certain Tomaso Bianci et il recevait de nombreuses visites de Mr Orlanduccio, ici présent. (...) Un jour, je lui proposais de s'évader avec moi<sup>7</sup>.

Accusation contestée par ce dernier. Dans la fureur et l'affolement général, les deux bandits s'éclipsent. Orso et Orlanduccio en viennent aux mains. Les Barricini battent en retraite le préfet, consterné, celui-ci décide de suspendre le maire de ses fonctions et d'empêcher le duel en perspective inévitable. Après cela, Orso, opte cette fois pour la thèse selon laquelle il est probable que Barricini soit l'auteur de la lettre et selon toute vraisemblance, l'assassin de son père. Pour résumer, il s'agit d'une intrigue policière qui annonce une structure narrative complexe, avec la présence de révélations, qui s'inscrivent dans une structure non linéaire. Par ailleurs, l'ellipse diégétique de la nouvelle de Mérimée, doublée d'un flash-back temporel complexifie l'intrigue graphique tout en suscitant l'intérêt du lecteur.

#### **4. Bande dessinée et western**

Le western trouve ses origines dans la conquête des grands espaces, l'ouest américain au XIX<sup>e</sup> siècle. Le scénario de Frédéric Bertocchini rappelle l'univers du western. Les références du film western sont visibles dans la bande dessinée notamment et en particulier, dans les planches respectives 41 à 43 incluse. Certes, le décor et les costumes sont différents mais l'histoire pourrait être retranscrite au Far West, sans aucun problème. De plus, on note une stylisation visuelle bien marquée, les choix des cadrages qui font penser au western comme les panoramiques, les grands espaces, les

---

<sup>7</sup>*Ibid.* , planche 34, vignettes 4 et 5, p. 36.

gros plans sur les regards. Pour illustrer notre propos, nous évoquons l'embuscade tendue à Orso par les fils Barricini dans la planche 41, notamment la planche 42 qui met en scène Orso à cheval, arme en main. Ce faisant, les 4 vignettes horizontales qui encadrent le personnage à cheval de profil, ensuite, de face et de dos, synthétisent l'avancée du personnage vers l'avant-plan de la vignette. Ainsi, chacune des vignettes est lue pour elle-même, l'une cédant la place à l'autre tandis que le décor assure une continuité visuelle qui rend l'effet du mouvement cinématographique. Cet effet de mouvements panoramiques verticaux des 4 vignettes est un des procédés que l'on retrouve dans les films western. Le travelling panoramique de dos du personnage qui se tourne vers le lieu des tirs ne fait que renforcer l'aspect dramatique de la scène. Les événements se précipitent dès lors que Orso a entrepris son voyage dans la direction inverse c'est-à-dire vers Ajaccio. Pris au piège par les frères Barricini qui sont hors champs qui lui tirent dessus. Comme dans la nouvelle, Orso est blessé :

Il parlait encore quand il vit la flamme du fusil d'Orlanduccio, et presque en même temps un second coup parti à sa gauche, de l'autre côté du sentier, tiré par un homme qu'il n'avait point aperçu, et qui l'ajustait posté derrière un autre mur. Les deux balles l'atteignirent : l'une, celle d'Orlanduccio, lui traverse le bras gauche, qui lui présentait en lui couchant en joue. L'autre le frappa à la poitrine, déchira son habit, mais, rencontrant heureusement la lame de son stylet s'aplatit dessus et ne lui fait qu'une contusion légère<sup>8</sup>.

Une tension dramatique se concentre dans cette action, et plus amplement à travers les regards hors champs du personnage, dépassé par

---

<sup>8</sup>Prosper Mérimée, *Romans et Nouvelles*, Garniers Frères, Paris, 1967, Tome 2, p. 237.

l'événement. Pour ce faire, les vignettes se chargent de visualiser les coups tirés. Ainsi, note-on dans les différentes vignettes de cette planche, les présences visuelles des tirs et les représentations graphiques des bruits qui les accompagnent dans les planches 42 et 43. En outre, l'échelle des plans constitue un élément important de l'écriture cinématographique du western, le choix des plans américains qui cadre le personnage à mi-cuisse qui trouve son origine dans le western, permet de suivre les attitudes, les gestes du personnage. L'emploi des valeurs verticales qui exprime la maîtrise du personnage, sa puissance s'opposent aux valeurs horizontales des vignettes 1 et 2 de la planche suivante dans lesquelles Orso blessé presque allongé sur le sol criant sa douleur est livré à lui-même. On recense aussi l'usage du gros plan qui ne se contente pas de montrer le visage d'un ou deux personnages mais nous fait pénétrer dans leur vie intérieure. Permettant ainsi de se concentrer sur une expression significative. Les gros plans permettent d'explorer aussi la conscience de Colomba dans la vignette 8 de la planche 31. Effectivement, pas besoin de mots pour exprimer toute sa colère. En outre, l'utilisation des grands panoramas comme le plan d'ensemble met en relief le cadre de l'action, les personnages sont dans l'image, noyés dans les éléments. Néanmoins, une ambiance générale dramatique y est introduite. Ce faisant, de nombreuses vignettes comme la planche 45 vignette 3, la multiplient volontiers et l'amplifient. Ce type de plan descriptif s'utilise à des fins esthétiques pour apporter une dimension tragique, par exemple. Dans la dernière vignette de la bande dessinée, Orso à cheval s'éloigne. *De facto*, cette vue d'ensemble souligne son isolement. En outre, il y a une volonté d'esthétisation visuelle dans l'agencement des planches qui fonctionne par symétrie. Ainsi, le dessinateur fait usage du même type de plan employé

autant dans l'*incipit* que dans l'*excipit* graphique, à savoir, le grand espace privilégié qui rend hommage à la beauté de l'île.

## **5. Identité corse, valorisée à l'image graphique**

Les transformations opérées dans la bande dessinée sont dictées par les choix certains et personnels du dessinateur. En faisant du texte une bande dessinée, soumise à d'autres règles et des contraintes qu'un texte littéraire, les dessinateurs effectuent ainsi une véritable métamorphose du code sémiotique en passant du texte à l'image. Néanmoins, ils gardent l'essentiel du texte de départ qui fait son identité, sa particularité, à savoir ses références spatiales, historiques et culturelles de la Corse. Dans la planche 1, la première vignette qui occupe toute la bande supérieure ainsi que la dernière vignette présentent le cimetière de Pietranera dans un environnement naturel, un paysage vert, brut, qui sont des images typiques de la Corse. Tout le long de la bande dessinée, la référence à l'île et ses traditions reviennent comme un *leitmotiv* qui se manifeste sous formes d'images, de symboles ou encore de discours. Dans l'ensemble, le lecteur identifie aisément les us et coutumes corses, avec sa couleur locale et ses paysages. Toujours dans cette même planche qui pose le décor, il y fait immédiatement référence à ses traditions par le vêtement, en multipliant les références implicites des traditions locales corses. La couleur locale va bien au-delà. Comme Mérimée, les dessinateurs veulent nous faire sentir l'âme profonde du peuple corse, à travers sa culture et ses usages les plus anciens. Comme nous l'avons dit, l'intérêt particulier que le dessinateur Bertocchini éprouve pour l'île de beauté ne s'arrête pas à cette adaptation. Il a adapté la première nouvelle, *Mateo Falcone* publiée en 1829,

sortie en Juillet 2016. Cette nouvelle est aussi une histoire d'honneur et de vengeance. Matteo, stéréotype du patriarche corse, se venge sur son fils Fortunato d'une injure qui lui a faite ce dernier, en livrant à la gendarmerie, un bandit qui s'était réfugié dans la maison familiale. Par ce manquement flagrant à l'honneur du maquis, Mateo Falcone condamne son fils à mort et l'exécute lui-même d'un coup de fusil. Comme Mérimée, le dessinateur semble fasciné par les thèmes de l'honneur et de la vengeance. Voyons à présent, avec d'autres coutumes traditionnelles corses, le folklore particulier qui entoure cette institution qu'est la *vendetta*. Il met en scène les rituels de la *vendetta* qui regroupe le *rimbecco*, la *ballata* ou encore le *mucchio*. Un usage particulier de la vengeance est le *rimbecco*, bien qu'absent du récit graphique, il semble important d'en parler. Au chapitre 3 de la nouvelle, le matelot de la goélette chante la *ballata* que Colomba avait composée pour la mort de son père. Or, il s'arrête immédiatement au vif déplaisir de miss Lydia dès qu'Orso apparaît sur le pont. Quand la naïve jeune femme lui en demande la raison, le marin lui répond, discrètement qu'il ne veut pas donner le *rimbecco* au fils du mort. Lorsque la servante de miss Lydia demande à Orso la signification de cette expression, celui-ci répond vivement que c'est faire la plus mortelle injure à un corse. Lui donner le *rimbecco*, c'est lui reprocher de ne pas s'être vengé. Une ode funèbre aux morts, la *ballata*, une autre coutume traditionnelle corse qui joue un rôle important dans la bande dessinée, est une sorte de long poème chanté, improvisé en l'honneur d'un mort lors de la veillée funèbre. En général, ce sont des femmes qui improvisent ces *ballatas* dans le dialecte du pays. Lors de la veillée funèbre de Pietri, un voisin décédé en l'honneur duquel Colomba, va composer une *ballata*. Il y fait référence dans les planches 25 et 26 de la bande dessinée en

terme de *baddata*. Elle chante pour Charles Baptiste Pietri qu'elle détourne à ses fins pour accuser les Barricini présents dans la salle. Effectivement, l'irruption du préfet, de Barricini et ses deux fils, venus visiter le défunt, viennent troubler la vocératrice qui poursuit sa complainte avec des éléments de vengeance, de haine et de violence dans ses propos accusateurs. Voici ce qu'elle dit : «L'orpheline pleure son père, surpris par des lâches assassins»<sup>9</sup>. Vignette horizontale, vue d'ensemble qui regroupe 6 personnages. Nous avons deux exemples de *ballata*, toutes deux composées par Colomba qui est la meilleure vocératrice de Pietranera. Il y a celle qu'elle a composée en l'honneur de son père que le matelot chante au chapitre 3 de la nouvelle, supprimée dans la bande dessinée. Ensuite, au chapitre 12, le dessinateur nous plonge dans l'ambiance typique d'une veillée funèbre corse au cours de laquelle Colomba improvise la *ballata* pour le défunt Pietri. Ce faisant, l'ode funèbre décrit la douleur de la famille et chante les louanges du mort. Dans le cas de son père, Colomba exalte son courage de soldat : Il l'était le faucon ami de l'aigle. En référence à Napoléon, cette *ballata* se conclut par un appel à la vengeance car il s'agit non pas d'une mort naturelle mais d'un lâche assassinat. Comme Mérimée, il nous informe de cet autre usage funèbre fort ancien dans le chapitre 11 qu'est le *mucchio*. Nous y voyons Colomba mener Orso au *mucchio* de leur père, un amas de branches surmonté d'une croix de bois. L'usage oblige les passants à jeter une pierre ou un rameau d'arbre sur le lieu où un homme a péri de mort violente. Bien entendu c'est pour exciter, chez son frère, le désir de vengeance que Colomba a tenu à lui monter ce *mucchio* qui marque le lieu de l'assassinat, qu'elle

---

<sup>9</sup> Frédéric Bertocchini, Masin Sandro, *Colomba*, Ajaccio, Éditions DCL, 2012, planche 26, vignette 7 et planche 27, vignette 1.

parvient à émouvoir Orso qui fond en larmes devant cet humble monument funèbre<sup>10</sup>.

## **Conclusion**

Dans cet article, il s'agissait d'étudier le passage de la nouvelle *Colomba* à l'image graphique. Celle-ci entretient un rapport de fidélité partielle avec la nouvelle de Mérimée. C'est pratiquement la même histoire qui est relatée dans le graphisme. Néanmoins, malgré ce rapport de fidélité, celle-ci reflète, à bien des égards, des métamorphoses du texte-source qui sont principalement perceptibles au niveau de l'*incipit* et de l'*excipit* graphiques, dans le champ des références esthétiques au niveau de l'ajout et de la suppression des derniers chapitres de la nouvelle, notamment du chapitre 18 au chapitre 21 inclus. De telles transformations sont non seulement justifiées par la différence entre les deux systèmes sémiotiques, texte et image, ou encore par l'écart sémiotique du texte de départ et celui de la bande dessinée mais aussi et surtout par le projet personnel du dessinateur. L'arrière-plan historique, l'onirisme de la nouvelle, la mutilation de l'oreille du cheval d'Orso qui simule une agression de l'ennemi sont supprimés. En dépit des métamorphoses qui sont, somme toute, inhérentes à toute reprise graphique d'un texte littéraire, la bande dessinée peut être considérée comme une réécriture assez proche du texte-hypotexte.

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, planche 21, p. 23.

## Bibliographie

- Barthes, Roland. (1991). *L'aventure sémiologique*. Paris : Éditions du Seuil.
- Baron-Carvais, Annie. (2007). *La bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Baetens, Jan. (2009). *Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites*. Cahiers de Narratologie.
- Bertocchini, Frédéric et Sandro, Masin. (2012). *Colomba*, Ajaccio : Éditions DCL.
- Bertocchini, Frédéric et Sandro Masin. (2016). *Mateo Falcone*, Ajaccio : Éditions DCL.
- Courtes, Joseph. (1993). *La sémiotique narrative et discursive*. Paris : Hachette supérieur.
- Dürrenmatt, Jacques. (2013). *Bande dessinée et littérature*. Paris : Classique Garnier.
- Goudreault, André et Groensteen, Thierry. (1998). *La transcendance-Pour une théorie de l'adaptation Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip*, Québec : Éditions Nota bene / Angoulême.
- Groensteen, Thierry. (2011). *Bande dessinée et narration*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Groensteen, Thierry. (2011). *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Guyon, Laurent. (2002). *La bande dessinée : lire un récit complexe*. Paris : Bordas.
- Mérimée, Prosper. (1967). *Romans et Nouvelles*. Tome 2. Paris : Garniers Frères.
- Mitaine, Benoît, Roche, David et Schmitt-Pitiot, Isabelle. (2015). *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*. Clermont-Ferrant : Presses Universitaires Blaise Pascal.
- Ozward, Thierry. (1996). *La nouvelle*. Hachette supérieur. Paris.
- Peeters, Benoît. (1998). *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion, Sbuoro.
- Umberto, Eco. (1985). *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Grasset : Paris.