



Auteur - illustrateur : FRED
Éditeur : Dargaud
Année première édition : 1972
Nombre de pages : 46 p.

Mots-clés : œuvre classique, série • esthétique : baroque • écriture par ajout (ou prolongement) • imaginaire
• garçon

Résumé

Un jeune **garçon** nommé Philémon découvre au fond d'un puits une bouteille contenant un message de détresse puis une deuxième. Descendant dans le puits pour voir de quoi il retourne, il se trouve entraîné vers le fond par des courants et perd connaissance. Philémon se réveille alors sur la plage d'une île étrange où il y rencontre Barthélémy, le puisatier, naufragé du « A » depuis 40 ans. Ce dernier lui explique qu'ils se trouvent prisonniers sur une île : le premier A du mot ATLANTIQUE écrit au milieu de l'océan éponyme sur les planisphères et que, malgré de nombreuses tentatives, il n'est jamais parvenu à regagner le monde réel. À la suite de nombreuses péripéties dans un univers insolite peuplé de créatures mythologiques, de lampes-naufrageuses ou autres bateaux en bouteille, les deux compagnons gagnent l'île du second A pour trouver une issue de retour. Mais ils se séparent malencontreusement dans un labyrinthe et seul Philémon parvient à retrouver son monde, laissant le puisatier à son triste sort.

Pertinence et intérêt de l'ouvrage

L'œuvre marque, tout d'abord, par la puissance de l'**imaginaire** poussée jusqu'à la perte de repères, à l'instar d'« Alice au pays des merveilles » (il en est de même pour les deux autres mini-histoires présentes en fin d'ouvrage). On pourra favoriser dans un premier temps en classe, le plaisir de plonger dans le puits avec Philémon et de découvrir l'étrangeté de ce nouveau monde « qui n'existe pas » et donc « où tout peut exister » : deux soleils, l'un bleu et l'autre vert, des centaures, des licornes, des arbres à bouteilles, des objets-végétaux plus ou moins menaçants ... Cette **esthétique baroque** est amplifiée par des mises en abyme, par une absence de frontière entre l'animé et l'inanimé, par le style caricatural de l'illustration, par les choix de couleurs et par de nombreux jeux propres à l'auteur, sur les codes de la bande dessinée : grandes images immersives en double page, analepses (flashbacks) dessinées sous forme de bulles, plans, cadres et cadrages originaux, détournements du sens de lecture, sorties de cadres etc. Une lecture puzzle d'une planche de vignettes permettrait aux élèves d'explorer le fonctionnement de la BD.

D'autre part, « Le naufragé du A » s'inscrit à la fois dans le registre fantastique et fait référence aux robinsonnades où les personnages échoués sont contraints à l'isolement dans un environnement hostile (plus merveilleux ici que naturel) et à la nécessité d'adaptation à ce milieu. De nombreuses références à « Robinson Crusoé » sont présentes dans le récit. Le volume 2 des *Philémon* est le premier de la **série**. Il raconte le début de l'histoire de la découverte des îles-lettres. Quinze volumes de cette série ont été écrits, autant que le nombre de lettres d'OCEAN ATLANTIQUE. Les élèves pourront donc découvrir la suite des aventures du jeune héros et du puisatier.

Il pourrait être enfin intéressant de chercher à produire dans une **écriture par prolongement** comment Philémon parviendra à sauver Barthélémy.

Point particulier

La géographie imaginaire de la BD, sa puissance onirique, la présence de nombreuses créatures et le foisonnement de citations (*Le Radeau de la Méduse*, le logo de la *Deutsche Grammophon*, *Robinson Crusoé*...) pourraient conduire à écrire, par d'autres procédés **d'écriture par ajout**, une encyclopédie des îles-lettres ou un atlas imaginaire, voire même à inventer et à dessiner de nouvelles plantes, objets ou personnages chimériques qui peuplèrent le A.

Les élèves pourraient auparavant, découvrir l' « Atlas des géographes d'Orbae » de François Place, une encyclopédie de voyages imaginaires, qui partagent des points communs avec la série des *Philémon* : la carte de chacun de ces pays à la forme d'une lettre de l'alphabet (de A à Z) ; on y rencontre des mondes merveilleux peuplés d'habitants aux rites étranges, d'animaux et de plantes rares.