

COLAS DUFLO

***LES AVENTURES  
DE TÉLÉMAQUE***

de Fénelon

OU LE ROMAN POLITIQUE

**CHAMPION**

---

Commentaires

# TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	7
Chapitre I	
« Pour Télémaque... ».....	11
« Amuser M. le duc de Bourgogne ».....	12
« Une narration fabuleuse en forme de poème héroïque ».....	20
« J'ai mis dans ces aventures toutes les vérités nécessaires pour le gouvernement ».....	25
Chapitre II	
<b>Mythologie, pédagogie, mystique</b> .....	29
Le palimpseste .....	30
Le roman pédagogique.....	41
La mise en garde contre les passions.....	49
La mystique.....	54
Les Enfers .....	60

### Chapitre III

#### **Le roman politique** ..... 65

Comment et pourquoi la philosophie  
dans le roman? ..... 65

Narration, description, leçon ..... 76

La casuistique romanesque ..... 78

*Les Aventures de Télémaque* et l'Utopie ..... 79

La Bétique avant la politique ..... 81

Salente ou le refus de l'Utopie ..... 83

Le renversement axiologique de l'épopée ..... 85

Guerre et paix ..... 88

Politique chrétienne ..... 89

La colonie et le sauvage ..... 91

### Chapitre IV

#### **Apprendre à gouverner** ..... 95

Un épisode de philosophie politique narrative:  
les jeux crétois ..... 95

Bons et mauvais rois ..... 100

Les doubles ..... 110

Bons et mauvais conseillers ..... 116

La philosophie politique du méchant  
et la fragilité du tyran ..... 119

Apprendre à régner,  
c'est apprendre la servitude ..... 121

Principes du gouvernement.....	122
Des fondements de la politique à la pensée de la réforme .....	125
ÉPILOGUE .....	133
INDICATIONS BIBLIOGRAPHIQUES.....	137