

FICHE PROFIL

Zadig (1748)

Voltaire (1694-1778)

Conte philosophique

XVIII^e siècle

RÉSUMÉ

Zadig, jeune Babylonien pourvu de toutes les qualités, croit pouvoir être heureux, mais il ne subira que des mésaventures. Ses illusions amoureuses disparaissent vite : Sémire l'abandonne ; Azora se montre infidèle. Zadig se réfugie dans l'étude des sciences. Nouvelle désillusion. Ses connaissances et sa finesse intellectuelle le conduisent en prison. À peine sorti, il est en butte à la jalousie du courtisan Arimaze, qui réussit à le faire incarcérer. Innocenté, il devient le premier ministre du roi Moabdar. Mais il tombe amoureux de la reine Astarté. Menacé de mort, il doit quitter Babylone. Commence alors pour lui une période d'errance. Arrêté pour un meurtre, il est vendu comme esclave. Grâce à son habileté, il devient vite l'ami de son maître Sétoc. Il convainc les Arabes de renoncer à une coutume barbare. Mais des prêtres veulent sa mort. Heureusement Almona, qu'il a naguère sauvée du bûcher, le sauve. Zadig veut retrouver Astarté. Le brigand Arbogad lui apprend que Moabdar est mort et que l'anarchie règne à Babylone. Un pêcheur, dont il sauve la vie, lui donne d'autres nouvelles. Il retrouve par hasard Astarté, qu'il soustrait au seigneur Ogul. Astarté est reçue triomphalement à Babylone. Elle épousera l'homme le plus valeureux et le plus sage, à l'occasion d'un tournoi et d'une épreuve consistant à résoudre des énigmes. Dépossédé de sa victoire au tournoi par Itobad, Zadig rencontre l'ange Jesrad, qui lui donne la clef de ses aventures et le sens de sa destinée. Il remporte l'épreuve des énigmes, confond Itobad, épouse Astarté et devient roi.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Zadig**, le héros.
- **Astarté**, femme de Moabdar, avant de devenir celle de Zadig.
- **Moabdar**, roi de Babylone.
- **Missouf**, seconde femme de Moabdar.
- **Arimaze**, personnage envieux, qui cherche la perte de Zadig.
- **Sétoc**, marchand auquel Zadig est vendu comme esclave.
- **Jesrad**, ange qui aborde Zadig sous la forme d'un ermite.

CLÉS POUR LA LECTURE

1. Un roman d'apprentissage

Zadig est un récit qui appartient au genre du roman de formation. Dans ce type de roman, un héros passe de l'adolescence à l'âge adulte, en faisant la dure expérience du réel. Peu à peu au fil du conte, Zadig devient un sage, un philosophe des Lumières.

2. Un conte oriental

Pour écrire *Zadig*, Voltaire s'inspire de l'imaginaire des *Mille et Une Nuits*. Les personnages, les lieux, les intrigues reprennent les schémas des contes orientaux. Le conteur peut ainsi donner libre cours à sa fantaisie et à son imagination. Mais en fait il cherche moins à faire rêver qu'à faire réfléchir. Le conte est un décor à travers lequel Voltaire fait la critique de son temps.

3. La question du bonheur et de la Providence

Cette question est au cœur de l'histoire. Pourquoi l'homme a-t-il tant de difficulté pour être heureux ? Pourquoi le mal existe-t-il ? Dieu organise-t-il vraiment la destinée humaine, sous la forme d'une Providence ?

4. La satire de l'intolérance et du fanatisme

Voltaire s'en prend à toutes les formes de l'intolérance et du fanatisme dans le domaine religieux, politique et intellectuel. L'ironie féroce du conte a surtout pour cibles tous ceux qui profitent de leur position pour accroître leur pouvoir au détriment de la liberté des autres.

FICHE PROFIL

Micromégas (1752)

Voltaire (1694-1778)

Conte philosophique

XVIII^e siècle

RÉSUMÉ

Micromégas est un géant qui habite la planète Sirius. Ses travaux philosophiques le rendent suspect aux autorités religieuses et l'obligent à s'exiler. Il arrive sur la planète Saturne, dont les habitants sont beaucoup plus petits que sur Sirius. Il fait la connaissance du secrétaire de l'Académie des sciences, avec lequel il engage un dialogue philosophique. Les deux amis décident de poursuivre ensemble l'exploration de l'univers. Leur périple les amène sur la Terre, planète qui leur paraît d'abord inhabitée. À l'aide d'un diamant énorme qui leur sert de loupe, les deux géants finissent par apercevoir une baleine, puis un vaisseau qui rentre d'une expédition scientifique au pôle Nord. Ils découvrent sur ce vaisseau des êtres minuscules. Pour s'entretenir avec eux, Micromégas confectionne un cornet acoustique. Il s'aperçoit que sur les questions qui relèvent de la science, les Terriens tombent facilement d'accord. En revanche, ils se querellent dès qu'ils parlent de la nature de l'âme, de la matière ou de l'esprit, c'est-à-dire des problèmes métaphysiques. Les deux géants décident de partir. Micromégas leur laisse un livre qui les mettra d'accord. Mais lorsque les hommes ouvrent ce livre, ils ne voient que des pages blanches.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Micromégas**, géant, habitant de la planète Sirius.
- **Le Saturnien**, compagnon de voyage du héros.
- **Les Terriens**, membres d'une expédition scientifique.

1. Le voyage imaginaire

Micromégas est un conte où dominant le merveilleux et la fantaisie. Il s'agit d'un parcours initiatique, qui prend la forme d'un voyage à travers le cosmos. Mais Voltaire ne se contente pas de faire travailler notre imagination. Il s'efforce aussi de nous pousser à réfléchir.

2. Le relativisme

Le conte s'amuse à jouer sur les rapports de proportion entre le gigantisme de *Micromégas* et du Saturnien d'un côté, et la petitesse ridicule des hommes de l'autre. De cette manière le conteur nous convie à une réflexion sur le relativisme, sur le caractère relatif des prétentions humaines comparées à l'immensité de l'univers.

3. La critique de la métaphysique

La métaphysique est la partie de la philosophie qui traite de questions comme Dieu, l'au-delà, l'origine du monde, la fin du monde... Pour Voltaire ces questions sont vaines. Il préfère, comme son héros *Micromégas*, aborder le monde avec un regard scientifique et concret. Être philosophe pour lui, c'est d'abord développer son esprit critique pour libérer les hommes de toutes les formes de tyrannie.