

GEORGES CHAULET

FANTOMETTE

(DOSSIERS ET DOCUMENTS SECRETS)



GEORGES CHAULET

FANTOMETTE

(FICELE, BOULOTTE, MEPHISTO, ŒIL DE LYNX, ET LES AUTRES)

PRESENTATION

DOSSIERS ET DOCUMENTS SECRETS

Liste des romans

Cliquez sur le titre du livre pour voir les couvertures.

Saga de Fantômette

Qui est Fantômette ?

L'Identité Secrète de Fantômette

Les Exploits de Fantômette

La Vie Privée de Fantômette

Le Costume de Fantômette

Les Gadgets de Fantômette

L'Univers et les Personnages de Fantômette

La Société de Fantômette

La Géographie

Ficelle, Françoise et Boulotte

Oeil de Lynx et France-Flash

Les Personnages Secondaires

Méphisto

Le Furet, Alpaga et Bulldozer

Le Masque d'Argent et Éric

Les Autres Ennemis de Fantômette

Tableau des Différentes Éditions de Fantômette à la Bibliothèque Rose

Georges Chaulet

Liste des romans

1. Les Exploits de Fantômette 1961
2. Fantômette contre le Hibou 1962 Juillet
3. Fantômette contre le géant 1963 Janvier
4. Fantômette au carnaval 1963 Septembre
5. Fantômette et l'Ile de la sorcière 1964 Aout
6. Fantômette contre Fantômette 1964
7. Pas de vacances pour Fantômette 1965
8. Fantômette et la télévision 1966
9. Opération Fantômette 1966
10. Les sept Fantômettes 1967
11. Fantômette et la Dent du Diable 1967
12. Fantômette et son prince 1968
13. Fantômette et le brigand 1968
14. Fantômette et la lampe merveilleuse 1969
15. Fantômette chez le roi 1970
16. Fantômette et le trésor du pharaon 1970
17. Fantômette et la maison hantée 1971
18. Fantômette à la Mer de Sable 1971
19. Fantômette contre la Main Jaune 1971
20. Fantômette viendra ce soir 1972
21. Fantômette dans le piège 1972
22. Fantômette et le secret du désert 1973
23. Fantômette et le Masque d'Argent 1973
24. Fantômette chez les corsaires (octobre 1973
25. Fantômette contre Charlemagne 1974 Mars
26. Fantômette et la grosse bête 1974
27. Fantômette et le palais sous la mer 1974
28. Fantômette contre Diabola 1975
29. Appelez Fantômette ! 1975
30. Olé, Fantômette ! 1975
31. Fantômette brise la glace 1976
32. Les Carnets de Fantômette 1976
33. C'est quelqu'un, Fantômette ! 1977
34. Fantômette dans l'espace 1977
35. Fantômette fait tout sauter 1977
36. Fantastique Fantômette 1978
37. Fantômette et les 40 milliards 1979
38. L'Almanach de Fantômette 1979
39. Fantômette en plein mystère 1979
40. Fantômette et le mystère de la tour 1979 Aout
41. Fantômette et le Dragon d'or 1980 Juin
42. Fantômette contre Satanix 1981 Avril
43. Fantômette et la couronne 1982 Janvier

- 44. Mission impossible pour Fantômette 1982 Octobre
- 45. Fantômette en danger 1983 Octobre
- 46. Fantômette et le château mystérieux 1984
- 47. Fantômette ouvre l'œil 1984
- 48. Fantômette s'envole 1985
- 49. C'est toi Fantômette ! 1987

- 50. Fantômette et haloween (spécial) 2000 ???
Edition numérique uniquement
- 51. Fantômette et l'arme diabolique (spécial) 2001 ???
Edition numérique uniquement

- 52. Le retour de Fantômette 2006
- 53. Fantômette à la main verte 2007
- 54. Fantômette et le magicien 2009
- 55. Fantômette amoureuse 2012

Cliquez sur le titre du livre pour voir les couvertures.

N°

TITRE

DATE

RÉSUMÉ EN QUATRIÈME DE COUVERTURE

(EDITION ORIGINALE)

RÉSUMÉ EN QUATRIÈME DE COUVERTURE

(8ÈME EDITION)

FICHE TECHNIQUE

SIGNET 01

1

Les Exploits de Fantômette

1961 Qui est Fantômette, cette mystérieuse justicière qui poursuit les malfaiteurs ? On ne sait d'elle qu'une chose : elle agit toujours seule et pendant la nuit. On dit qu'elle cache son visage sous un masque noir et s'enveloppe dans un manteau de soie. Mais nul ne l'a jamais vue.

L'identité de l'étrange aventurière intrigue fort quatre écolières : Boulotte, la grande Ficelle, Françoise et Isabelle. Elles en viennent à se demander si, par hasard, l'énigmatique Fantômette ne serait pas... l'une d'entre elles ! Qui le jour, ferait ses devoirs et apprendrait ses leçons, et, la nuit, pourchasserait les voleurs. L'une des quatre, peut-être... Mais laquelle ? À l'école de Framboisy, les rumeurs vont bon train : qui est cette fameuse Fantômette, cette justicière masquée dont les exploits font la une des journaux ? Personne ne connaît sa véritable identité, mais Françoise, Ficelle, Boulotte et Isabelle décident de mener l'enquête. Justement, on a volé les plans d'une fusée créée par l'oncle d'Isabelle. Nul doute que Fantômette va s'en mêler ! Mais les quatre amies ne sont pas au bout de leurs surprises. Car il se pourrait bien que l'aventurière soit... l'une d'entre elles !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Pauvre Kafar ! La tâche semblait si facile : s'introduire la nuit dans le laboratoire du professeur Potasse, s'emparer de la précieuse tuyère, cette arme redoutable... et tout était joué ! Oui, mais voilà : c'était compter sans Fantômette... Personnages :

Ficelle, Françoise, Boulotte
Isabelle et le Professeur Potasse
Melle Bigoudi, Commissaire Malabar,
Brigadier Pivoine, Gendarme Lilas

Adversaires : Espions de Névralgie : Colonel Pork, Kafar, Bébert

Géographie : Framboisy

Remarques : Premier roman des aventures de Fantômette.

11 chapitres

Volume numéroté 1 dans la 8ème Édition

Fantômette contre le Hibou

Juillet 1962 Badaboum... Crac !

Un tonneau de fer, mal attaché sur un camion, est tombé dans la rue et a défoncé la vitrine d'un magasin de télévision. Sur ce tonneau est tracé un dessin représentant un hibou.

Pourquoi retrouve-t-on un hibou chaque fois qu'une catastrophe se produit à Framboisy ?

C'est ce que Fantômette va chercher à savoir. Fantômette, la justicière masquée dont personne ne connaît l'identité, qui pourchasse les voleurs, traque les bandits, et qui est peut-être tout simplement une écolière de la ville ! Rien ne va plus à Framboisy ! Quelqu'un cherche à mettre la pagaille dans la paisible ville : la marchandise de M. Rillette, le charcutier, est sabotée, les bobines de film du cinéma Majestic disparaissent, et les arbres du fermier sont saccagés... Or, on retrouve toujours sur les lieux du crime le dessin d'un hibou. Qui se cache derrière cette étrange signature ?

Heureusement, Fantômette est encore là pour mener l'enquête !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Incidents et accidents se succèdent à Framboisy. Les habitants du village n'osent plus sortir de chez eux tant les menaces pleuvent. Or, chaque fois qu'une nouvelle catastrophe se produit, on retrouve à proximité un dessin de hibou. Fantômette a peut-être sa petite idée sur la question...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Amiral Cabestan

Melle Bigoudi, Commissaire Maignolet

Brigadier Pivoine, Gendarme Lilas

Adversaires : La Bande des Hibou, Mr et Mme Boulon

Géographie : Framboisy, Potiron le Neuf

Remarques :

12 chapitres

Volume numéroté 5 dans la 8ème Édition

Fantômette contre le Géant

Janvier 1963 Quel est donc cet extraordinaire géant qui apparaît en pleine nuit dans les ruines et pousse des cris bizarres ?

Obéit-il à une curieuse prophétie qui veut que sa venue s'accompagne d'une série d'évènements étranges ? Pourquoi s'intéresse-t-il à cette étoile qu'un vieux bonhomme cherche obstinément dans la terre depuis des années ? Et pourquoi sa taille diminue-t-elle parfois ?

L'intrépide Fantômette va essayer de résoudre tous ces mystères. Mais elle ne se doute guère de ce qui l'attend ! Depuis que la famille Legrand a acheté la ferme du Clos des Fougères, il s'y passe des choses étranges... Un effrayant géant rôde la nuit dans les parages, puis c'est un vieux grimoire qui disparaît... Qui cherche donc à leur faire peur et à les faire partir ? Et pour quelle raison ?

Fantômette comprend tout de suite que sont réunis là tous les ingrédients d'un vrai mystère comme elle les aime !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Depuis que la famille Legrand a acheté la ferme des Fougères, il s'y passe des choses bien étranges... Un effrayant géant y rôde la nuit, puis c'est un vieux grimoire qui disparaît. Qui cherche donc à les faire partir ? Et pour quelle raison ?

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Mr, Mme et Colette Legrand

Melle Bigoudi,

Brigadier Pivoine, Gendarme Lilas

Adversaires : Bonhomme Goupil

Géographie : Framboisy

Remarques :

14 chapitres et un épilogue

Volume numéroté 3 dans la 8ème Édition

Fantômette au Carnaval

Septembre 1963 Grâce à l'intervention de l'astucieuse Fantômette, deux redoutables cambrioleurs, Bulldozer et le prince d'Alpaga, sont sous les verrous. Mais leur chef, le Furet, a réussi à échapper aux gendarmes.

Le Furet va tenter de faire évader ses complices, non pas pendant la nuit, mais au contraire en plein jour, devant des milliers de personnes.

C'est compter sans Fantômette !... Le carnaval bat son plein à Framboisy... Avec le monde dans les rues, les gens déguisés et qui ne pensent qu'à s'amuser, n'est-ce pas le moment idéal pour préparer un mauvais coup ? Justement, le Furet, un malfaiteur aussi dangereux que rusé, prévoit de mettre la fête à profit pour faire évader discrètement ses complices. Objectif : avec sa bande, aller mettre le feu à la fabrique de mirlitons de M. Barbemolle...

Heureusement, même pendant le carnaval, Fantômette veille au grain !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Le carnaval bat son plein à Framboisy. Confettis et cotillons envahissent les rues ! Mais voilà le Furet, un malfaiteur aussi dangereux que rusé, qui prévoit de faire évader discrètement ses complices. Heureusement, même pendant le car-naval, Fantômette veille au grain !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte
Monsieur Barbemolle et Annie Barbemolle
Commissaire Malabar,
Brigadier Pivoine, Gendarme Lilas

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy

Remarques : Première apparition de la Bande du Furet.

9 chapitres et un épilogue

Volume numéroté 6 dans la 8ème Édition

Fantômette et l'Île de la Sorcière

Août 1964 On découvrirait d'étranges choses sur cette île, au milieu du fleuve, si l'on pouvait s'y rendre.

C'est justement ce que trois filles ont l'intention de faire. Malheureusement, elles ont pris place dans une barque qui a un petit défaut : elle coule à pic quand on la met à l'eau...

Et ce n'est là que le début de leurs ennuis ! La situation s'aggrave, le danger se précise... et l'intrépide Fantômette va être obligée d'intervenir ! L'île de la Sorcière ! Voilà un nom inquiétant pour un endroit aussi tranquille que Goujon-sur-Épuisette, où Françoise, Ficelle et Boulotte passent quelques jours de vacances. Très vite, des événements bizarres s'y déroulent : de mystérieux cambrioleurs s'attaquent aux bijouteries de la région... Et l'île, soi-disant déserte, se révèle en fait pleine de dangers. Prends garde, Fantômette !

Résumé Site Bibliothèque Rose : L'île de la Sorcière ! Voilà un nom inquiétant pour un endroit aussi tranquille que Goujon-sur-Épuisette, où Françoise, Ficelle et Boulotte sont en vacances. Très vite, des événements bizarres s'y déroulent : des cambrioleurs s'attaquent aux bijouteries... Et l'île, soi-disant déserte, se révèle pleine de dangers. Prends garde, Fantômette!

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Oncle Arthur

Commissaire Moustache

Adversaires : Gobe-Mouche, Faux Garde Forestier

Géographie : Framboisy, Goujon sur Épuisette

Remarques :

12 chapitres et un épilogue

Volume numéroté 7 dans la 8ème Édition

SIGNET 06

6

Fantômette contre Fantômette

1964 Fantômette hors la loi !

Une forte prime est offerte pour sa capture. La police la recherche, lui tend des pièges, mobilise toutes ses forces pour l'arrêter...

La jeune justicière - qui habituellement pourchasse les bandits et les malfaiteurs - serait-elle devenue une voleuse ?

Une voleuse insaisissable qui non seulement nargue le commissaire, mais encore a l'audace infernale d'annoncer par écrit les cambriolages qu'elle va commettre !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Melle Bigoudi, Commissaire Moustache

Adversaires : Monsieur Palissandre

Jean et Jacques

Géographie : Framboisy

Remarques :

15 chapitres

SIGNET 07

7

Pas de Vacances pour Fantômette

1965 Non, la jeune justicière masquée n'a pas le temps de se reposer : la chasse aux bandits ne lui laisse aucun répit.

Mais même si elle trouvait le loisir de prendre du repos, il lui faudrait d'abord inventer un moyen pour sortir de la machine à laver dans laquelle elle se trouve enfermée !... Pas de répit pour Fantômette ! La jeune détective poursuit cette fois des faux-monnayeurs et croise à nouveau sur son chemin la redoutable bande du Furet. Alors pas question de partir en vacances... Il faudrait d'abord qu'elle trouve un moyen de sortir de la machine à laver dans laquelle elle se trouve enfermée...

Résumé Site Bibliothèque Rose : Non, Fantômette n'a vraiment pas le temps de se reposer : la chasse aux bandits ne lui laisse aucun répit ! Et même si elle pouvait partir en vacances, il lui faudrait d'abord sortir de la machine à laver dans laquelle elle se trouve enfermée... Personnages

: Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Commissaire Maigrelet, Colonel Gardavou

Adversaires : Barberini, Casse-Tête

Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy, Giroflées, Fouilly, Vélivoles

Remarques : Première apparition de Oeil de Lynx.

13 chapitres

Volume numéroté 8 dans la 8ème Édition

SIGNET 08

8

Fantômette et la Télévision

Mai 1966 Des caméras, des projecteurs, un metteur en scène, un vieux château qui sert de décor... Fantômette est en train de tourner un film pour la télévision.

Or, une étrange série de catastrophes vient compromettre le tournage. Accidents dus au hasard ? Ou malveillance d'un saboteur ? À moins que le responsable ne soit... un revenant !

Fantômette va mener son enquête personnelle, et les énigmes vont se multiplier. Mais de quelle Fantômette s'agit-il ? L'actrice ou la justicière ? Résumé Site Bibliothèque Rose : Des caméras, des projecteurs, un metteur en scène, un vieux château. Fantômette est en train de tourner un film pour la télévision. Or voilà qu'une série d'étranges catastrophes vient compromettre le tournage... La célèbre justicière quitte alors son rôle d'actrice pour mener l'enquête.

Personnages : Marjolaine, Réalisateur Boris Brindisi et son équipe, Marquise de Tour-les-Plessis

Adversaires : Journaliste Bolduke

Géographie : Château de Tour-les-Plessis

Remarques : Première aventure sans Ficelle, Françoise et Boulotte.

16 chapitres et un épilogue

Volume numéroté 10 dans la 8ème Édition

SIGNET 09

9

Opération Fantômette

1966 Pourquoi le bateau a-t-il des jambes ?

Pourquoi le prince d'Alpaga accroche-t-il un énorme tube en fer à sa ligne de pêche ?

Pourquoi ne peut-on jouer au cerf-volant sur la Côte Basque ? Et que fait cette girafe sur la place, entre un lion et un serpent de mer ?

Fantômette devra mener une enquête pour trouver une réponse à ces bizarres questions. Mais si elle se doutait de ce qui l'attend, elle ne se lancerait sûrement pas dans une aventure aussi dangereuse !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Côte Basque Française

Remarques : Le titre fait référence à "Opération Tonnerre", James Bond sorti en 1965.

13 chapitres

SIGNET 10

10

Les Sept Fantômette

1967 Des cristaux blancs enfermés dans un tube de métal... Quel est ce mystérieux produit ? Une substance précieuse ? Un poison ?

Le tube disparaît, et Fantômette se met à sa recherche, ainsi que l'inséparable trio de filles : la grande Ficelle, la grosse Boulotte et la brune Françoise.

L'enquête se révèle périlleuse, et Fantômette doit affronter Crânuf et Cheveluf, deux inquiétants personnages.

Pour brouiller les pistes, Fantômette se multiplie par sept...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Monsieur Barbemolle et Annie Barbemolle

Adversaires : Joachim Noubia

Cranuf, Cheveluf

Géographie : Framboisy

Remarques :

16 chapitres

SIGNET 11

11

Fantômette et la Dent du Diable

1967 Il se passe d'étranges choses dans ce chalet de montagne où une colonie de vacances s'est installée ! La téléviseur tombe en panne, ainsi que le téléphone. Et toutes les piles des postes à transistor disparaissent !

La nuit, on entend des bruits bizarres, des cris, des appels... Des silhouettes noires se promènent dans l'escalier intérieur, et une odeur de produit chimique flotte dans l'air...

En escaladant le toit, Fantômette va résoudre une partie des problèmes qui se posent dans le chalet du Diable, et s'apercevoir que la colonie est victime d'une effroyable machination !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Commissaire Férosse

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Chamoix

Remarques :

15 chapitres et un épilogue

SIGNET 12

12

Fantômette et son Prince

Août 1968 "Une prime de 10.000 couronnes est offerte à quiconque capturera morte ou vive Fantômette, coupable d'avoir fait disparaître le jeune prince Norberto."

Fantômette est traquée par la police, poursuivie, recherchée... alors qu'elle est parfaitement innocente !

Mais comment prouver cette innocence ? La voilà seule, sans appuis, sans argent et sans autre vêtement que son pyjama !

Il lui sera bien difficile de se tirer de cette effroyable situation.

Personnages : Prince Norberto

Adversaires : Le Serpent Noir

Chef de la Police Pedro Olivo, Président Moscatel

Géographie : Framboisy, Panorama (Amérique Centrale)

Remarques : Première aventure hors de France.

Aventure sans Ficelle, Françoise, Boulotte.

13 chapitres

SIGNET 13

13

Fantômette et le Brigand

1968 Depuis plusieurs jours une bande d'audacieux malfaiteurs commandée par un certain Mandrin opère en Savoie.

Fantômette se lance sur ses traces en compagnie d'Oeil de Lynx, un sympathique journaliste.

Un message indéchiffrable, une grotte secrète, dix canots pneumatiques : tels sont les premiers éléments de leur enquête.

Brusquement, Oeil de Lynx est enlevé et Fantômette se retrouve seule en face de la bande de Mandrin.

Une aventure fantastique, où un paquet de caramels mous joue un rôle capital !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Adversaires : Mandrin

Géographie : Savoie, Dauphiné

Remarques :

15 chapitres

SIGNET 14

14

Fantômette et la Lampe Merveilleuse

1969 Des millions de spectateurs regardent à la télévision un reportage en direct.

Un vol est commis sous leurs yeux ! Parmi eux se trouve l'intrépide Fantômette, la jeune héroïne qui pourchasse sans répit les bandits et les malfaiteurs.

La voilà lancée dans une aventure fort mouvementée. Elle découvre une lampe magique à laquelle d'intéressent certains individus suspects. Personnages : Oeil de Lynx, Ingénieur Coquetier

Commissaire Bourru

Adversaires : Ambassadeur de Turbanie Ali Babouch, Johnny Baratino, F.I.L.O.U.

Géographie : Framboisy, Paris

Remarques : La "Turbanie" est un pays imaginaire créé en hommage à la Turquie où les aventures de Fantômette ont été traduites à cette époque.

13 chapitres

SIGNET 15

15

Fantômette chez le Roi

Janvier 1970 Une machine atomique, le château de Versailles, un antiquaire déguisé en gentilhomme, un manuscrit signé Louis XIV, une lampe électrique, des pièces d'or, un bébé géant...

Ce sont là quelques-uns des éléments qui entrent dans la fantastique aventure à travers le temps que va vivre Fantômette, la justicière moderne.

Jamais l'adresse et l'intelligence de la jeune aventurière ne lui auront été plus nécessaires qu'au cours de ces événements incroyables...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Melle Bigoudi

Pierre Detaille

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy, Versailles, Château de Parcy-Parlà

Remarques :

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 16

16

Fantômette et le Trésor du Pharaon

1970 "Messieurs, je ne peux rien révéler pour l'instant, mais quand je parlerai, le monde entier sera stupéfait !"

Telle est la déclaration que vient de faire aux journalistes le professeur Pflafluff, un éminent égyptologue. Le savant croit être le seul à savoir où est caché le trésor de Ramsès IV.

Mais il se trompe. D'autres que lui connaissent la cachette, malheureusement. Et le savant commence à avoir bien des ennuis.

Il faudra que Fantômette vienne à son secours, et trouve la solution d'une prodigieuse énigme, en agitant ce qu'elle nomme les muscles de son cerveau !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Melle Bigoudi, Professeur Pflafluff

Adversaires : Architecte Socrate Mykonos

Géographie : Framboisy, Paris, Fontainebleau

Remarques :

12 chapitres

Fantômette et la Maison Hantée

1971 Personne n'a pu entrer dans le musée.

Personne n'a pu en sortir.

Et pourtant, trois tableaux ont disparus !

Il y a de la magie là-dessous ! Et Fantômette va chercher la solution de ce mystère stupéfiant. Son enquête, commencée au musée, la mène jusque dans une maison hantée où elle rencontre d'étranges visiteurs... Mais, Fantômette, aura vite fait d'imaginer un excellent "piège à fantômes". Toute la petite ville de Framboisy est sens dessus dessous. Un mystérieux fantôme terrorise les demoiselle Faïence dans leur villa des Pétunias... Trois tableaux du célèbre artiste Popovitch sont dérobés au musée d'Art du futur, avant de réapparaître tout aussi mystérieusement... Qui se cache derrière tout cela ? Quel rapport entre ces deux méfaits ? Et qui donc sera capable de faire cesser ce cauchemar ? Fantômette bien sûr !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Un mystérieux fantôme terrorise les tantes de Ficelle, dans leur villa des Pétunias. Par ailleurs, trois peintures de l'artiste bulgare Popovitch disparaissent du musée d'Art du futur de Framboisy et réapparaissent tout aussi mystérieusement. À Fantômette de découvrir qui se cache derrière tout cela !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Tantes Agathe, Germaine et Aglaé

Peintre Popovitch, Commissaire Maignolet

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy

Remarques : Le personnage du peintre Popovitch a été inspiré de Salvador Dali.

14 chapitres et un épilogue

Volume numéroté 4 dans la 8ème Édition

SIGNET 18

18

Fantômette à la Mer de Sable

Juillet 1971 Une attaque de train par les bandits du Far-West, un voyage à dos de chameau à travers le désert, un tête-à-tête avec un tigre... tout cela dans un parc d'attraction à quelques kilomètres de Paris.

Fantômette n'a pas le temps de s'amuser au cours de cette extraordinaire aventure qui l'oblige à se déguiser en ballerine d'opéra ou à pénétrer clandestinement dans les salons d'une maison de couture...

Mais elle ne recule devant rien, car il s'agit de récupérer un merveilleux diamant et de sauver un affreux garnement ! Oui, la jeune justicière masquée a fort à faire, d'autant qu'elle a entrepris, par-dessus le marché, d'écrire ses Mémoires !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Lucrezia Stromboli, Renato,

Christophe Pimpan, Commissaire Plumeau

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy, Paris, Ermenonville

Remarques : Cette aventure est dédiée à Jean Richard, créateur de la Mer de Sable à Ermenonville et ami de Georges Chaulet.

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 19

19

Fantômette contre la Main Jaune

1971 En plein jour, un grand bateau s'engage dans le golfe de Terrifio.

Cinq minutes plus tard, il a disparu. Pourtant, il n'a pas coulé et ne s'est pas envolé. Comment a-t-on pu l'escamoter ?

Fantômette doit trouver la solution de ce problème prodigieux de prestidigitation, tout en échappant aux pièges mortels que lui tend la terrible Sulfura.

Mais qu'est-ce que la Sulfura ? Une magicienne, un monstre fantastique ? Une société secrète ? Cette fois encore, la justicière Fantômette devra employer à fond son cerveau et ses muscles !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte,

Ingénieur Coquetier, Ulysse Patatrasse

Diablo

Adversaires : La Main Jaune (Sulfura)

Géographie : Framboisy, Sceaux, Marseille, Croisière en Méditerranée, Sardaigne

Remarques :

17 chapitres

SIGNET 20

20

Fantômette Viendra ce Soir

1972 Le motocycliste s'arrête devant une bijouterie, lance un pavé dans la vitrine... Crac ! Il va sûrement la dévaliser. Non ! Il s'en va, sans rien emporter. Trois minutes plus tard, il force la porte d'une banque, mais n'entre même pas dans le bâtiment.

Intriguée par ce singulier voleur qui ne vole rien, Fantômette se lance dans l'enquête la plus difficile de toute sa carrière de justicière.

Engagée dans une lutte à mort contre un adversaire qui escamote les bouddhas en or massif comme s'il s'agissait de simples cartes postales et qui a su rendre invisible la grande Ficelle, Fantômette sait qu'une seconde de retard peut lui être fatale. Cette fois, il ne suffit pas d'arriver à temps. Il faut encore devancer l'ennemi...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Importateur d'objets d'art Gaëtan Panazol

Adversaires : Mage Hindrapour et princesse Nirvana

Géographie : Framboisy, Paris, région de Montargis

Remarques :

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 21

21

Fantômette dans le Piège

1972 "Fantômette, vous avez causé la perte d'un sous-marin atomique qui a coulé au large de la Bretagne avec son équipage de trois cents hommes !"

Les paroles que vient de prononcer le colonel sont accablantes ! Écrasée par le remords, Fantômette va abandonner son métier de justicière, renoncer pour toujours à chasser les bandits ou les escrocs...

Mais, d'abord, il lui faut résoudre l'énigme des dominos perdus, du message invisible et de l'avion fantôme. Et, de plus, tenter d'échapper à la machination stupéfiante montée par son plus terrible ennemi : le Furet !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Johnny Baratino, Socrate Mykonos

Géographie : Framboisy, Château de Pardaillan, Romorantin

Remarques : Cette aventure est complexe et nécessite une bonne connaissance des autres volumes de la série.

11 chapitres et un épilogue

SIGNET 22

22

Fantômette et le Secret du Désert

Février 1973 Fantômette demande :

"Dites-moi, cette explosion de tout à l'heure, croyez-vous que ce soit un accident ?

- Oh ! non. J'ai dit ça pour rassurer vos jeunes amies mais, en réalité, c'est vous qui étiez visée !"

En plein désert, la jeune justicière doit déjouer les pièges d'un ennemi rusé entre tous : Taleb Saïd, le Seigneur Renard. Un adversaire redoutable qui peut d'amuser à vous laisser en plein soleil, attaché à un rocher...

Mais il en faut plus pour décourager Fantômette ! Bravant tous les dangers, elle se lance sur les pistes du sable, bien décidée à percer le secret du désert.

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Adversaires : Achmed / Taleb Saïd / Seigneur Renard /
Le Sultan de Serra, César Broutefigures

Géographie : Framboisy, Zizanie (pays situé entre l'Éthiopie, le Soudan et l'Égypte, on y parle l'arabe et le français, la capitale est Zigzag).

Remarques : Récit émaillé de nombreux poèmes de Ficelle.

18 chapitres et un épilogue

SIGNET 23

23

Fantômette et le Masque d'Argent

Juin 1973 "Fantômette est dangereuse, et elle en sait beaucoup trop long. Nous allons nous en débarrasser. Définitivement."

Fantômette s'est attaquée au comte de Maléfic qui a eu vite fait de l'enfermer dans un cachot. Elle n'a plus que quelques instants à vivre ! Et c'est dommage, car elle était sur le point de découvrir le secret du châtelain, un secret enfoui au cœur d'un glacier...

Mais il y a bien d'autres énigmes dans cette aventure fantastique, qui permettra à la jeune justicière masquée de découvrir le Cosmotron, la machine la plus extraordinaire du siècle !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx
Christophe Pimpan

Monsieur Filin, Commissaire Gronez

Adversaires : Le Masque d'Argent, Rémy Croscop

Géographie : Framboisy, Paris, Savoie

Remarques : Première apparition du Masque d'Argent et première rencontre entre le trio Ficelle, Françoise, Boulotte et Oeil de Lynx.

18 chapitres et un épilogue

SIGNET 24

24

Fantômette chez les Corsaires

Octobre 1973 "Ah ! nous coulons ! Je sens que ma dernière seconde est venue !"

La grande Ficelle regrette bien de s'être embarquée sur ce petit bateau qui va s'engloutir dans l'océan !

Si seulement Fantômette était là pour lui porter secours ! Mais comment fait-on pour appeler Fantômette dans ces conditions ? Il n'est pas très facile de lui téléphoner quand on a déjà de l'eau jusqu'au cou !

Un vaisseau pirate attaquant un antique galion espagnol, une cargaison à faire dresser les cheveux sur la tête, une plantation où les touristes coupent la canne à sucre, chaînes aux pieds ! Voilà quelques bizarreries d'une aventure maritime qui entraînera la grande Ficelle dans une cage, en tête à tête avec l'épouvantable trigonocéphale !...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Adversaires : Capitaine Poquépic, Dominguez

Président Pépito Bogan

Géographie : Bretagne, Machucambo (île des Antilles)

Remarques : Cette aventure fait état de l'existence des mémoires de Fantômette "Souvenirs d'une Aventurière".

13 chapitres

SIGNET 25

25

Fantômette contre Charlemagne

Mars 1974 "Allô ! Fantômette ? Pouvez-vous venir tout de suite ?"

L'appel provient d'un explorateur très célèbre. Cette fois, ce ne sont pas des dangers lointains qu'il doit affronter. Non, l'ennemi est dans son propre jardin !

L'ennemi... À vrai dire, il y en a plusieurs et qui semblent bien décidés à atteindre leur but. Mais quel but ? La jeune justicière ne comprend pas pourquoi tous ces bandits s'en prennent avec tant d'ardeur aux rosiers de l'explorateur.

La réponse pourrait bien venir du passé : de l'empereur Charlemagne lui-même ! Mais ce diable d'empereur avait plus d'un tour dans son sac et Fantômette aura fort à faire pour lui arracher la solution de ce nouveau problème !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Philibert Haucourt de la Soiray

Melle Bigoudi

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Bibi-la-Grammaire

Géographie : Framboisy, Montlhéry

Remarques :

12 chapitres

SIGNET 26

26

Fantômette et la Grosse Bête

1974 Quand on rencontre un dragon au détour d'un chemin... on s'enfuit à toutes jambes !

C'est du moins ce que pense Fantômette. Pourtant les habitants du petit village de Saint-Plouc ont beau savoir qu'un de ces dangereux animaux rôde autour de chez eux, ils ne changent rien à leurs habitudes.

La jeune justicière ne comprend rien à ce comportement. Elle décide donc de s'attaquer au dragon et d'aller voir d'un peu plus près quel mystère se cache derrière cette grosse bête.

Et c'est ainsi que Fantômette affronte l'un de ses adversaires les plus étonnants...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Adversaires : Le Masque d'Argent

Géographie : Saint-Plouc-les-Boeufs (Massif Central)

Remarques :

15 chapitres et un épilogue

SIGNET 27

27

Fantômette et le Palais sous la Mer

Décembre 1974 "J'ai peur ! gémit Boulotte. Qu'est-ce que c'est ? Une chouette ?

- Non, plutôt un fantôme !" répond Ficelle.

Françoise, elle, se tait. Depuis que les trois amies sont arrivées en Bretagne pour y passer leurs vacances, il se passe toutes sortes de phénomènes étranges. Elles ont rencontré un cheval à tête d'aigle, des ombres noires rôdent autour du terrain de camping, des voitures s'engloutissent dans l'océan...

En vérité, il est grand temps que Fantômette intervienne !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Adversaires : Espions de Névralgie : Colonel Pork, Kafar, Bébert

Géographie : Kardebeur (Bretagne)

Remarques :

16 chapitres

SIGNET 28

28

Fantômette contre Diabola

Avril 1975 "Mille pompons ! Si je bouge d'un millimètre, il risque de m'arriver des choses très désagréables !"

Fantômette voudrait bien s'échapper, mais elle est enfermée dans l'obscurité, et d'effroyables choses l'entourent !

Et elle n'est pas la seule à affronter le terrible homme au chapeau noir. Il a mis la grande Ficelle et la grosse Boulotte dans une cage. Et le sort qui les attend n'a rien d'enviable : elles risquent d'être mangées !

La jeune aventurière masquée est lancée dans une suite d'histoires mouvementées qui l'amèneront à voler dangereusement au-dessus de la bonne ville de Framboisy !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Commissaire Pomme

Adversaires : Lucie Tronnade / Diabola

Géographie : Framboisy

Remarques :

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 29

29

Appelez Fantômette !

1975 LE COUP LE PLUS FANTASTIQUE DU SIÈCLE !

C'est le projet que le Furet a mis au point et qu'il va tenter de réaliser. Sans se douter que Fantômette est déjà en train de le surveiller...

Mais la jeune justicière masquée va se trouver dans une situation invraisemblable, ahurissante : la voilà accusée de vol et emprisonnée !

Au cours de cette aventure mouvementée, la grande Ficelle vous apprendra le beau langage des marquises du temps jadis, et Fantômette vous montrera comment on peut ouvrir un coffre sans même y toucher !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Melle Bigoudi, Commissaire Pruneau

Méphisto

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Koryass

Géographie : Framboisy, Paris, Lac Sident

Remarques :

16 chapitres

SIGNET 30

30

Olé, Fantômette !

1975 C'est bien la première fois que Fantômette voit un taureau, un vrai taureau de corrida poser devant un sculpteur ! Elle ignore encore quelles surprises lui réserve la statue métallique, mais l'aventure est déjà là...

Dans quelques heures, la jeune aventurière va affronter le taureau de chair et le taureau de fer... et toute une bande de conspirateurs, les diaboliques Rastaquouéros.

Olé, Fantômette ! mobilise ton astuce et ton courage...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Monsieur Filin, Président Pastiz Sanzo

Méphisto

Adversaires : Rastaquouéros, Pedro et Rigoberto

Géographie : Framboisy, Paris, Marny-sur-Marne, Espagne

Remarques : Le nom espagnol de Fantômette est "Fantasmita".

13 chapitres

SIGNET 31

31

Fantômette Brise la Glace

Mars 1976 "Un iceberg ! Prisonnière sur un iceberg ! Au beau milieu de l'océan !"

Fantômette comprend pourquoi son geôlier, le pirate au Masque d'Argent, était si sûr de lui !...

Trop sûr de lui ! A-t-on jamais vu Fantômette à court d'idées et de courage ?

Elle brise la glace et poursuit la plus périlleuse de toutes ses aventures, seule dans la tempête et dans le froid...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Méphisto

Adversaires : Le Masque d'Argent, Rémy Croscop

Géographie : Framboisy, Cercle Arctique Canadien

Remarques : Tous les titres des chapitres sont des onomatopées.

11 chapitres

SIGNET 32

32

Les Carnets de Fantômette

Septembre 1976 Sensationnel ! Le journaliste Oeil de Lynx publie des documents inespérés : les carnets mêmes de Fantômette, où elle raconte quelques-uns de ses souvenirs les plus marquants !

Ainsi, pour la première fois, nous lisons, sous la plume de la jeune détective, le récit de ses enquêtes stupéfiantes et de ses aventures ahurissantes. Un cocktail d'exploits tantôt dramatiques, tantôt drôles, un mélange étonnant et détonnant ! **Roman très différent** des autres puisqu'il s'agit d'un recueil de nouvelles écrites par Fantômette à la première personne, présenté avec un prologue et quatre carnets :

1. L'effroyable invention du Docteur Jonquille
2. Le cochon du Père Antoine
3. L'inconnu du Five O'Clock Tea
4. L'étrange croisière du "Niguedouille"

SIGNET 33

33

C'est quelqu'un, Fantômette !

Mars 1977 "Allô ! Fantômette ? J'ai besoin de vous !"

Au bout du fil, Arthur Arthur, chef du grand parti F.I.L.O.U., se fait impérieux. Il veut ab-so-lu-ment le concours de la jeune aventurière.

Bien entendu, elle refuse. Fantômette ne va tout de même pas se mêler de politique !

Arthur Arthur insiste. Promesses, cadeaux, menaces, enlèvement : tout lui est bon pour contraindre la brillante détective à accepter cette mission. Et voilà Fantômette dans un château de Bretagne, occupée, bien malgré elle, à démêler un incroyable embrouillamini : les manœuvres du parti adverse, la disparition d'un précieux parchemin, les menées d'un réseau d'espionnage, sans parler de chevaliers fantômes qui hantent la forêt de Brocéliande ! Résultat inespéré... Ah ! c'est quelqu'un, Fantômette !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Arthur Arthur (président du F.I.L.O.U.)

Adversaires : Laigreux (président du M.O.C.H.E.),

Archiviste Dupatouillard

Géographie : Framboisy, Château de la Sorbetière (Bretagne), Forêt de Paimpont (Brocéliande)

Remarques : Dans ce roman, Fantômette découvre un parchemin médiéval où une prophétie annonce la venue d'une aventurière masquée qui sera la protégée du légendaire Roi Arthur.

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 34

34

Fantômette dans l'Espace

Juillet 1977 Cinq, quatre, trois, deux, un, zéro ! Le Lunavion quitte la terre, avec, à son bord, la grande Ficelle !

À la base de lancement, les techniciens s'arrachent les cheveux. "C'est une erreur monumentale ! hurlent-ils. Nous venons d'envoyer dans l'espace la superchampionne de la sottise !"

Là-haut, à des milliers de kilomètres, les catastrophes s'enchaînent à la vitesse grand V. Ficelle serait perdue sans l'intrépide Fantômette qui prend en main la situation.

On peut faire confiance à Fantômette. Avec elle, ça va carburer !...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte

Adversaires : Le Masque d'Argent, Éric

Géographie : Allemagne (Forêt noire)

Remarques : Première apparition de Éric, le fils du Masque d'Argent.

Une place importante est accordée aux lettres que s'échangent Ficelle et Boulotte.

partie I, "le concours Majorette", 8 chapitres

partie II, "l'opération Zéphyr", 6 chapitres et un épilogue

SIGNET 35

35

Fantômette fait tout Sauter

1977 "Allô ! Oeil de Lynx ? Ici Fantômette ! Un chien est en train de me dévorer toute crue !

- Comment ? Mais que se passe-t-il ?

- Un truc invraisemblable ! C'est le Furet qui a tout combiné... Il a enlevé la grande Ficelle, et je ne sais pas où il la cache... Hé, là, vous ! Ne tirez pas, mille pompons verts ! Ne tirez p..."

Bang !

Les émotions continuent ! Heureusement, dans cette incroyable aventure, Ficelle est là pour tout arranger, grâce à son plan secret n° 13. Elle en parlera sûrement à la radio, puisqu'elle est devenue speakerine. Par elle, nous connaissons les qualités de la lessive Lavpabien, celle qui rend noir le linge le plus blanc !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Commissaire Pomme

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy

Remarques :

13 chapitres

SIGNET 36

36

Fantastique Fantômette

1978 Le Premier Ministre du royaume de Synovie se met à rire : "Ha, ha ! Un duel ? Vous me proposez un duel, Fantômette ?

- Pourquoi pas ?

- Savez-vous que je suis le meilleur escrimeur de ce pays ?

- Tant mieux pour vous !

- Et je vais vous découper en tranches fines...

- Essayez donc !"

Fantastique Fantômette ! Pour retrouver le jeune prince Népomucène, elle n'hésite pas à remuer ciel et terre, au royaume de Synovie. Quitte à croiser le fer avec Son Excellence Karkass, qui n'apprécie guère ses initiatives !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Prince Signal Ier, Princesse Signalia, Népomucène

Adversaires : Premier Ministre Karkass

Géographie : Synovie (pays proche de la Suisse)

Remarques : La "Synovie" est un clin d'œil à la "Syldavie" de Tintin dans "Le Sceptre d'Ottokar".

Un passage parle de l'avenir de Fantômette et prouve qu'aucun bandit n'a prématurément mis fin à sa carrière.

13 chapitres

SIGNET 37

37

Fantômette et les 40 Milliards

1978 "Un tor... un torpipi... un torpilleur ! Il va nous couler ! C'est épou pou... épouvantable !"

Ficelle a raison d'avoir peur. Ce ne sont pas les dangers qui manquent à bord de La Moutarde ! Le bateau où sont embarqués les héros de Lhénaurme Opération ira probablement par le fond si Fantômette n'intervient pas rapidement.

Mais que peut faire la justicière, alors qu'elle est seule, désarmée, au milieu de la Méditerranée, sur un canot pneumatique ? Si Fantômette n'arrive pas à temps, Ficelle devra se débrouiller avec les objets qu'elle a emportés, indispensables quand on part en croisière : un pèse-lettres, une grenouille en plâtre et une pompe à bicyclette !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Monsieur Lhénaurme

Adversaires : Le Masque d'Argent, Éric, Robert Lingot

Géographie : Framboisy, Paris, Croisière en Méditerranée

Remarques :

16 chapitres

SIGNET 38

38

L'Almanach de Fantômette

1979 Vous me connaissez ?

Le jour, je vais à l'école à Framboisy, comme toutes les filles de mon âge. Mais la nuit... La nuit, c'est autre chose : je mets un maillot noir, un masque sur mon visage, une cape sur mes épaules, et je pourchasse voleurs et bandits. Un travail dangereux... et passionnant !

Justement, tenez : en fouillant dans mes vieux papiers, j'ai trouvé quelques notes sur des aventures encore jamais racontées. En y ajoutant des dessins, des jeux, des grosses bêtises inventées par mon amie la grande Ficelle et des recettes de la gourmande Boulotte, j'ai fait une sorte d'almanach.

Un almanach pour quelle année ? Bah ! Pour toutes les années...

Amusez-vous bien ! Volume construit comme un almanach avec de courtes nouvelles, des énigmes, des jeux, des quiz, des recettes de cuisine, des histoires drôles, des dessins humoristiques, des explications sur comment se faire un costume de Fantômette, etc...
Tous les personnages habituels sont cités (Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx, Mademoiselle Bigoudi, Le Furet, Alpaga, Bulldozer, Le Masque d'Argent, etc...)

SIGNET 39

39

Fantômette en Plein Mystère

1979 Des géraniums disparaissent, des truites sortent d'un seau pour retourner à la rivière, la caricature de Mlle Bigoudi, l'institutrice, se dessine toute seule au tableau... La bonne ville de Framboisy est le théâtre de phénomènes bien étranges !

La justicière Fantômette ne tarde pas à trouver la clé du mystère, bien sûr. Et cela l'entraîne dans une folle histoire, où elle doit affronter un ennemi d'un nouveau genre : un fou dangereux qui rêve de devenir maître du monde...

Heureusement, elle est aidée par la grosse Boulotte, et par l'ahurissante Ficelle qui se lance dans la chasse aux espions internationaux en faisant passer des annonces dans Cartable-Hebdo, le journal de la classe !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Professeur Potasse

Commissaire Martigues, Commissaire Pomme

Méphisto

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Le Grand Rat et deux Rats

Géographie : Framboisy, Nice, Paris

Remarques :

12 chapitres et un épilogue

SIGNET 40

40

Fantômette et le Mystère de la Tour

Août 1979 "Mille diables ! Qu'est-ce que c'est que ce monument ? Si j'y comprends quelque chose, je veux bien avaler mon bonnet, pompon inclus !"

Fantômette a des raisons d'être intriguée : près d'une maison en bordure du bois, son vieil ennemi le Furet fait construire une espèce de tour. Et la nuit, sur le chantier, règne une activité étrange...

À quoi rime cette mise en scène ? La jeune justicière a bientôt sa petite idée sur la question !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Melle Bigoudi

Colette Legrand, Isabelle Potasse

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy

Remarques :

15 chapitres

SIGNET 41

41

Fantômette et le Dragon d'Or

Juin 1980 "À moi ! À moi !"

C'est la grande Ficelle qui appelle. Boulotte se précipite dans sa chambre.

"Que se passe-t-il, Ficelle ? Un bandit vient de t'attaquer ?

- Un bandit ? Quel bandit ?

- Mais tu as appelé au secours...

- Moi ? Pas du tout ! Je suis en train de composer une chanson."

Il est beaucoup question de guitare électrique dans cette nouvelle aventure de la justicière Fantômette. On y parle aussi d'un certain chewing-gum gonflable...

Tout irait bien si Fantômette n'était pas enfermée dans un sac et jetée dans la Seine.

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Le Masque d'Argent, Éric

Géographie : Framboisy, Paris, Normandie

Remarques : Unique aventure réunissant la Bande du Furet et le Masque d'Argent.

13 chapitres et un épilogue

SIGNET 42

42

Fantômette contre Satanix

Avril 1981 Attention ! Ce livre est différent de tous ceux que tu as lus jusqu'à présent.

Tu devras résoudre un énigme en t'aidant des indications qui te sont données en cours de route. C'est une sorte de rallye semé d'indices à bien repérer.

Il te faudra remarquer que le journaliste Oeil de Lynx croque des pastilles de menthe, ou noter l'heure du naufrage d'un bateau.

Tu constateras aussi la présence de la fée Carabosse, de Blanche-Neige, de Robin des Bois et du prince Charmant !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Adversaires : Satanix / Le Marchand d'Effroi

Géographie : Framboisy, Paris

Remarques : Tentative de livre interactif où le lecteur est invité à mener l'enquête.

9 chapitres (dont les chapitres 2-3-4 en trois versions)

SIGNET 43

43

Fantômette et la Couronne

Janvier 1982 Ficelle. - Qu'est-ce que c'est, cette tenue ?

Françoise. - C'est un costume de Fantômette. Tu vois, il y a le collant noir, le masque, la ceinture et le poignard.

Ficelle. - Fais voir. Ah oui ! C'est le déguisement de Fantômette. Tu n'as pas l'intention de le mettre, je suppose ?

Françoise. - Pourquoi pas ?

En effet, pourquoi ne mettrait-elle pas ce costume, pour combattre le terrible Tyrrannos qui règne sur l'île du Bravibravo ?

une lutte dangereuse, où l'on risque à tout instant de se retrouver enfermé dans une cellule, avec la perspective d'être pendu ou fusillé (au choix). La justicière triomphera. À moins que cette grande nouille de Ficelle ne fasse tout rater...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Marjolaine, Tony Truand

Adversaires : Régent Tyrrannos, Premier Ministre Krécel

Mikado

Géographie : Framboisy, Paris, Bravibravo (île de la Méditerranée)

Remarques : Les dialogues sont précédés du nom du personnage qui parle, comme dans une pièce de théâtre.

16 chapitres et un épilogue

SIGNET 44

44

Mission Impossible pour Fantômette

Octobre 1982 "Monsieur le Président, Fantômette s'est échappée !

- Quoi ! Qu'est-ce que vous dites ?

- Heu... Oui. Nous ne savons pas comment cela s'est fait, mais la porte de sa cellule est ouverte... Elle n'est plus dedans...

- Tonnerre de chien ! Vous allez me retrouver cette espionne, et plus vite que ça ! Sinon je vous fait fusiller et vous serez privé de dessert !"

L'avion détourné, les mystérieuses pâtes de fruits et le pot d'échappement gagné par la grande Ficelle dans une tombola, sont quelques-uns des ingrédients qui épicient cette histoire tropicale.

Et vous apprendrez peut-être enfin QUI est cette extraordinaire aventurière qui se fait appeler Fantômette...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Professeur Potasse, Monsieur Lhénaurme

Adversaires : Président Pétro Gazol

Géographie :Framboisy, Armonika

Remarques :

21 chapitres et un épilogue

SIGNET 45

45

Fantômette en Danger

Octobre 1983 La seringue n'est plus qu'à quelques centimètres du bras de Fantômette. L'aiguille s'enfonce...

Minute d'angoisse pour l'aventurière masquée ! Angoisse également pour la grande Ficelle qu'une opération doit transformer de façon stupéfiante.

Du moins, cette aventure permettra-t-elle d'apprendre pourquoi la prof de gym a disparu.

Qu'est-ce qu'on peut bien faire d'un prof de gym ? Fantômette se le demande ! Il faut le savoir.

À tout prix... Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Annie Barbemolle, Professeur Potasse (cité)

Melle Bigoudi, Commissaire Pomme

Méphisto

Adversaires : Docteur Mandragore

Géographie :Framboisy, Trou-la-Chaussette, Moucheton-Nay

Remarques :

16 chapitres et un épilogue

SIGNET 46

46

Fantômette et le Château Mystérieux

1984 "Fantômette, pouvez-vous ôter ces chaînes ?

- Non, elles sont trop serrées.

- Alors, nous sommes perdus !"

Oui, ils sont perdus. Parce que l'eau monte dans le souterrain et qu'ils ne peuvent pas s'échapper. Cette fois-ci, Fantômette ne s'en sortira pas !

Une aventure extraordinaire dans un château hanté, dont le point de départ est une bouteille de rhum. Suivez la grande Ficelle le long d'une rivière inexplorée, accompagnez-la dans la chasse aux fantômes, et appelez au secours en criant plus fort qu'elle, si vous le pouvez !

Mais que cela ne vous empêche pas de rire...

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Barnabé, Commissaire Pomme

Adversaires : Parsifal

Géographie : Normandie, Lafferey-Danlessac ("Loire et Garonne")

Remarques :

17 chapitres et un épilogue

SIGNET 47

47

Fantômette Ouvre l'Oeil

Juin 1984 L'organisation terroriste Novembre Noir va lancer sur la France ses fusées atomiques ! À moins que le gouvernement n'accepte de lui remettre une énorme rançon.

Mais Fantômette est là. Ainsi que la grande Ficelle. Celle-ci pousse un cri extraordinaire et cela fait fuir le singe Jocko, qui joue un rôle capital dans cette incroyable aventure...

Cette fois, la justicière masquée en sortira-t-elle vivante ? Elle n'a aucune chance devant le pistolet qui est pointé sur elle !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Melle Bigoudi, Commissaire Pomme

Commissaire Finault, Général Gardavou

Adversaires : Novembre Noir, Jacques Célère

Géographie : Framboisy, Paris

Remarques :

14 chapitres et un épilogue

SIGNET 48

48

Fantômette s'Envole

1985 "Ooh ! La soucoupe ! Venez voir, vite ! Elle est là!"

Cette soucoupe volante que des témoins ont aperçue au-dessus des Alpes, la voici devant les yeux de la grande Ficelle ! Un objet extra-terrestre, sûrement bourré de Martiens verts.

Fantômette va tenter de découvrir l'origine de l'étrange appareil. Et ce ne sera pas sans danger! mais courir des risques, c'est le travail habituel de la jeune aventurière masquée, "seule justicière actuellement disponible sur le Marché Commun", comme dit Ficelle.

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Ingénieur Turbinon, Monsieur Lhénaurme

Commandant Deloup, Commissaire Pomme

Adversaires : Le Masque d'Argent

Hachmed Bill Popoff, Karl Pablo Chang

Géographie :Framboisy, les Alpes, survol de l'Italie, la Grèce, la Turquie, les Vosges

Remarques : Le découpage de ce roman est différent, en séquences et non en chapitres.

Une place importante est réservée aux journaux intimes des différents personnages.

41 séquences

SIGNET 49

49

C'est Toi Fantômette !

1987 Veux-tu prendre la place de Fantômette ?

Mettre un masque, accrocher sur tes épaules une cape de soie rouge et noire, te lancer dans une chasse aux bandits, aux trafiquants ou aux assassins ?

C'est possible, mais très dangereux. Le métier de justicière n'est pas de tout repos !

Tu as confiance en toi ?

Alors, il ne reste plus qu'à te souhaiter bonne chance, Fantômette !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx

Monsieur Lhénaurme

Méphisto

Adversaires : Le Scorpion / Général Kroupouchky

Pistono Tromboni,

Rino Faringi, Rizotto, Tutti, Frutti

Géographie :Framboisy, Banana (pays africain)

Remarques : Tentative de livre interactif, basé sur le style des "livres dont vous êtes le héros".

52 chapitres

50. Fantômette et halloween (spécial) 2000 ???

(Edition numérique uniquement)

A vous de continuer chère (s) , cher, (s) lectrice (s) , lecteur (s)

51. Fantômette et l'arme diabolique (spécial) 2001 ???

(Edition numérique uniquement)

A vous de continuer chère (s) , cher, (s) lectrice (s) , lecteur (s)

Le retour de Fantômette

SIGNET 50

(Nous incluons les deux numériques 51 et 52 non reconnus au registre)

52

Le Retour de Fantômette

2006 "Au secours, Fantômette ! crie Boulotte. Le Furet et sa bande vont me faire subir l'effroyable supplice de Sandale !"

Fantômette parviendra-t-elle à sauver son amie enlevée par ces bandits sans scrupules ? Elle doit faire face à un odieux chantage : Boulotte ne sera libérée que si elle organise une évasion pour le compte du Furet. Une évasion acrobatique et surtout très risquée...

Pour déjouer les plans du Furet, la partie va être serrée !

Résumé Site Bibliothèque Rose : Boulotte a été enlevée par le Furet et sa bande ! Fantômette n'a pas le choix : elle doit accepter le marché du Furet et aider Chimpanzé à se faire la belle. Mais elle ne sait pas qu'elle favorise ainsi l'un des plus ambitieux projets des bandits : leur entreprise d'évasion !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte,

Adversaires : Le Furet, Alpaga, Bulldozer

Géographie : Framboisy

Remarques : Il s'agit du premier roman inédit depuis 1987 publié par les Éditions Hachette en 2006 pour les 150 ans de la Bibliothèque Rose.

52 chapitres

Volume numéroté 2 dans la 8ème Édition

Fantômette à la main verte

SIGNET 51

(Nous incluons les deux numériques 51 et 52 non reconnus au registre)

Fantômette a la Main Verte

2007 Résumé Site Bibliothèque Rose : Le professeur Potasse a des ennuis ! Un mystérieux malfaiteur sabote ses inventions et tague ses murs... Ces actes malveillants n'auraient-ils pas un lien avec sa nouvelle invention, un engrais qui évite l'utilisation de pesticides dans l'agriculture ? Fantômette est bien décidée à mettre la main sur cet ennemi de l'environnement !

Personnages : Ficelle, Françoise, Boulotte, Oeil de Lynx, Professeur Potasse

Adversaires : Le Masque d'Argent, Éric

Géographie : Framboisy, Paris

Remarques : Second roman inédit publié par les Éditions Hachette en 2007.

52 chapitres

Volume numéroté 9 dans la 8ème Édition

Fantômette et le magicien 2009

A vous de continuer chère (s) , cher, (s) lectrice (s) , lecteur (s)

Fantômette amoureuse 2012

A vous de continuer chère (s) , cher, (s) lectrice (s) , lecteur (s)

SAGA DE FANTOMETTE

Qui est Fantômette ?

L'identité secrète de Fantômette

Les Exploits de Fantômette

La Vie Privée de Fantômette

Le Costume de Fantômette

Les Gadgets de Fantômette

Lorsque l'on étudie la littérature de divertissement française ou francophone, qu'elle soit classique ou moderne, pour les jeunes ou pour les adultes, on se rend compte qu'il y a en fait très peu de héros emblématiques, aventuriers ou justiciers.

On se réfère à Arsène Lupin, à Fantomas, aux héros de bandes dessinées comme Tintin ou les Pieds Nickelés, et il faut bien vite passer aux héros anglo-saxons, comme Sherlock Holmes, Zorro, Robin des Bois, ou les personnages des comics américains, Superman, Batman, et autres.

Partant de cette constatation, et fervent lecteur de ce type de littérature, **Georges Chaulet** a décidé, dans les années 60, de créer non pas un héros, mais une héroïne pour les jeunes, une justicière masquée, une aventurière.

C'est ainsi qu'est née Fantômette, qui fut publiée dès 1961 aux **Éditions Hachette**, dans la Bibliothèque Rose, et dont la popularité ne s'est pas démentie depuis 40 ans.

C'est toujours à l'heure actuelle le seul et unique personnage de justicier masqué de la littérature française, a fortiori la seule héroïne

féminine, alors que la littérature américaine ne cesse d'élargir son cheptel



de super-héros des deux sexes !

À l'instar de ses collègues anglo-saxons, Fantômette mène une double vie. Le jour, c'est une simple écolière de la ville de **Framboisy**, âgée d'une douzaine d'années et sans signes distinctifs particuliers. La nuit, elle devient Fantômette, la terreur des malfaiteurs, l'aventurière que l'on appelle pour résoudre les énigmes les plus inextricables.



L'Identité Secrète de Fantômette

Fantômette consacre sa vie, au mépris de tous les dangers, à rétablir l'ordre et la justice, à poursuivre et arrêter les aigrefins, à dénouer les complots et faire échouer les projets les plus machiavéliques. Elle sait aussi

venir en aide aux gens qui l'appellent au secours ou retrouver des trésors disparus.

Les Exploits de Fantômette



Mais Fantômette est également une détective, qui enquête, raisonne, fait des recherches, piège ses ennemis, et résout les énigmes avec ténacité et méthode.

Son style de vie est adapté à ses activités, et comme elle ne peut jamais rester sans rien faire, elle vit à cent à l'heure et son quotidien est passionnant et enthousiasmant.



La Vie Privée de Fantômette

Enfin, s'adressant à un public essentiellement d'enfants ou de pré-adolescents, Fantômette est reconnaissable à son costume, réservé à ses expéditions essentiellement nocturnes.

Le Costume de Fantômette



Et comme tout héros qui se respecte, elle dispose également d'une flopée de gadgets qui lui rendent bien des services dans ses aventures mouvementées.



Les Gadgets de Fantômette

L'Identité Secrète de Fantômette

Dès le premier tome des aventures de Fantômette, "Les Exploits de Fantômette", le ton est donné quant à la façon dont Georges Chaulet va gérer l'identité secrète de son héroïne. Il donne d'emblée un indice : Fantômette pourrait bien être une écolière comme Ficelle, Françoise, Boulotte ou Isabelle Potasse.

Puis il s'ingénie tout au long de l'ouvrage à décrire les aventures de ces jeunes filles dans certains chapitres, puis à intercaler des chapitres où c'est Fantômette qui est uniquement mise en scène. On ne voit jamais la transformation s'opérer entre l'écolière et la justicière et, dans ce premier tome du moins, l'identité secrète de Fantômette est préservée même pour le lecteur. Ce procédé évolue au fur et à mesure des ouvrages, jusqu'à ce que le lecteur soit amené à voir que l'héroïne est appelée par son nom de ville et son nom d'aventurière dans un seul chapitre, ou à constater que Fantômette partage avec son double "civil" les mêmes informations, mais cela est fait avec une certaine subtilité et le doute reste presque toujours possible.



*(Tiré de "Fantômette et le Trésor du Pharaon",
2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani).*

Pourtant, dans le onzième et dernier chapitre des "Exploits de Fantômette", lors d'un goûter réunissant les quatre amies, Isabelle Potasse,

grande admiratrice de Fantômette, réalise un portrait de mémoire de l'héroïne et se rend compte que le portrait ressemble beaucoup à Françoise. Elle lui propose de mettre un masque noir sur son visage, et il s'en suit la conversation suivante :



"La jeune fille mit en riant le loup noir sur son visage. Ce fut une exclamation générale.

"C'est tout à fait elle !

- Oui, dit Boulotte, il ne lui manque que la cape noire et l'agrafe en forme de F."

Isabelle se grattait le bout du nez en réfléchissant. Elle considéra Françoise pendant un bon moment, puis elle dit :

"Évidemment, Françoise ressemble beaucoup à Fantômette. Même taille, même forme de visage, mêmes cheveux. La voix aussi est la même. On s'y tromperait. Et je trouve assez amusant d'imaginer que Françoise Dupont pourrait être une bonne petite écolière le jour, et que la nuit elle pourchasserait de dangereux bandits. Seulement, voilà, ça ne peut pas être comme ça ! Non, c'est impossible !

- Ah ! dit Françoise en souriant, pourquoi donc est-ce impossible ?

- Pourquoi ? Eh bien, ma petite, je vais te le dire. Tu ne peux pas être Fantômette pour la bonne raison que Fantômette est une fille dix fois plus intelligente que toi !" "

Et c'est ainsi que se finit le livre. Ce leitmotiv, c'est Ficelle qui le reprend dans les tome suivants où Isabelle Potasse n'apparaît plus. Et même quand Françoise est à la limite de révéler la vérité à Ficelle, celle-ci soutient qu'elle ne peut pas être Fantômette.

Par exemple, dans "Olé, Fantômette !", Françoise, en visite en Espagne avec Ficelle et Boulotte, tente de faire échouer un attentat. Ficelle lui rétorque alors :

"Est-ce que par hasard tu ne prendrais pas pour Fantômette ? Permets-moi de te dire que tu n'as rien de ce qu'il faut pour lui ressembler ! Alors que Fantômette est la reine des dégourdies, toi, tu serais plutôt la reine des patates frites !".

L'aveuglement de **Ficelle** est tel que Fantômette peut se permettre de jouer avec le feu. Ainsi, dans "**Fantômette s'Envole**", **Françoise** s'adresse en



ces termes à **Ficelle** :

*(Tiré de "Fantômette chez le Roi",
1ère Édition, p.32-33, par Jeanne Hives).*

*"Fantômette est sûrement une fille de Framboisy. Peut-être que tu la
connais et que tu la vois tous les jours.*

- Oh ! là ! là ! Tu veux rire !

*- Mais non. Fantômette pourrait se trouver plus près de toi que tu ne le
penses...*

*- Bah ! À part Boulotte, je ne vois pas qui d'autre serait capable d'être
Fantômette..."*



(Tiré de "Fantômette en Plein Mystère",

2ème Édition, p.128-129, par Josette Stéfani).

Officiellement, le seul dépositaire de l'identité secrète de Fantômette est le journaliste **Oeil de Lynx**, qui connaît son nom, son adresse et son numéro de téléphone. Il garde jalousement toutes ses informations (quoiqu'il communique le numéro de téléphone de Fantômette à certaines personnes dans le besoin) afin de conserver l'amitié et la confiance de la justicière, ce qui lui permet de partager certaines de ses aventures et de faire de beaux reportages.

À l'inverse, lorsque c'est **Oeil de Lynx** qui est à l'origine d'une aventure, il s'arrange toujours pour faire participer les deux autres filles et ainsi préserver le secret de Fantômette.

Cette technique est reprise ultérieurement par Fantômette elle-même, qui pense, à juste titre, qu'il est plus discret de voyager en compagnie de ses amies, le trio ayant alors l'air de simples touristes en vacances.

Mais on s'aperçoit qu'en réalité, de nombreux autres personnages connaissent la véritable identité de Fantômette et la préservent pour on ne sait quelle raison.

Ses ennemis tout d'abord. Le Furet et sa bande sont parfaitement capables de reconnaître Fantômette alors qu'elle est en civil, et ils connaissent même son adresse (par exemple "Fantômette fait tout Sauter"). Le Masque d'Argent et Éric également savent ce qui se cache sous le masque de l'aventurière ("Fantômette dans l'Espace", entre autres).

Puis beaucoup des personnes auxquelles elle vient en aide : comme Gaétan Panazol ("Fantômette Viendra ce Soir"), César Broutefigues ("Fantômette et le Secret du Désert"), etc... Et bien sûr, le Prince Norberto qui connaît son vrai visage ("Fantômette et son Prince").



"Fantômette, c'est moi !"

*(Tiré de "Fantômette et son Prince",
1ère Édition, p.64-65, par Jeanne Hives).*



(Tiré de "Appelez Fantômette !",

2ème Édition, p. 64-65, par Josette Stéfani). Et enfin un certain nombre de personnages des corps constitués de l'état, comme les médecins et infirmières qui s'occupent d'elle lorsqu'elle se fait assommer dans "Fantômette et le Masque d'Argent", "Appelez Fantômette !" et "Fantômette et les 40 Milliards" puisqu'ils son bien obligés de lui retirer son masque pour la soigner.

Seuls les policiers semblent apparemment ne pas réussir à découvrir la vérité sur Fantômette. Il est vrai qu'ils tentent en général de lui extorquer ses nom, adresse et numéro de sécurité sociale avant d'essayer de l'arrêter, ce qui n'est pas fait pour dompter le caractère de Fantômette !

D'ailleurs, Fantômette ne se cache pas et porte son costume au grand jour, la plupart des gens ne s'étonnant pas de voir cette jeune fille déguisée et sa célébrité auprès des jeunes françaises lui octroie un camouflage supplémentaire :

"Il arrive de temps en temps qu'une écolière se déguise en Fantômette, au moyen d'une tunique jaune, d'une cape rouge et d'un masque noir, de sorte que les passants ne sont pas surpris lorsqu'ils aperçoivent un de ces lutins masqués. Mais lorsqu'une telle apparition a lieu à Framboisy ou dans les environs, il s'agit le plus souvent de la véritable aventurière. Seulement personne ne le sait." ("[Fantômette et le Mystère de la Tour](#)").



*(Tiré de "Fantômette au Carnaval",
2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani).*



Pourtant, Fantômette
semble parfois avoir un peu de mal à conserver cet anonymat. À plusieurs

reprises, sous son identité civile et en présence de Ficelle et de Boulotte, elle est à deux doigts de se découvrir :

"Je me demande ce que deviendrait le Commissaire Pomme si je... si Fantômette n'était pas là !" ("Fantômette fait tout sauter").

"Et je vais le libérer, moi, Népomucène, aussi vrai que je m'appelle Fant... Françoise !" ("Fantastique Fantômette").

Mais en fait, dès le dernier chapitre des "Exploits de Fantômette", Georges Chaulet s'adresse surtout à son lecteur. Il lui révèle indirectement l'identité secrète de Fantômette et fait de lui son complice. Alors que Ficelle, Boulotte et les autres personnages resteront aveugles à ce qui leur crève les yeux, le lecteur pourra rire de leur bêtise parce, lui, il sait.

Les Exploits de Fantômette

Le meilleur moyen de résumer les innombrables exploits de Fantômette, c'est encore de se référer à ses deux devises :

"Là où Fantômette passe, le crime trépassé !"

et

"La parole est d'argent, le silence est d'or, et l'action de diamant..."



(Couverture de la 1ère Édition, par Jeanne Hives).



(Tiré de "Opération Fantômette",

2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani). Sans que l'on sache pourquoi, Fantômette s'est consacrée, apparemment depuis toujours à la lutte contre le crime et le rétablissement de l'ordre et de la justice. Son domaine de prédilection est le petit banditisme, surtout le vol, l'escroquerie, les faux, etc... (il n'y a que dans "[Les Exploits de Fantômette](#)" qu'est cité le cas d'un criminel arrêté par Fantômette), ou encore l'espionnage industriel.

Hormis les aventures que [Georges Chaulet](#) nous permet de suivre dans les romans, Fantômette s'occupe de quantités d'autres affaires qui sont seulement évoquées, et elle avoue qu'elle suit parfois plusieurs enquêtes en même temps. Le titre du roman "[Pas de Vacances pour Fantômette](#)" est effectivement bien trouvé car Fantômette n'a ni le temps de s'ennuyer, ni le temps de se reposer.

Son activité favorite est bien sûr de mettre des bâtons dans les roues de ses deux ennemis jurés, Le Furet et sa bande, qu'elle fait toujours arrêter mais qui s'évade à chaque fois, et Le Masque d'Argent, qui s'échappe mystérieusement à chacune de leurs confrontations.

Elle ne coopère pas directement avec les forces de l'ordre mais préfère arrêter les bandits par elle-même, les ficeler, puis appeler les gendarmes ou les policiers qui les retrouvent hors de combat, une carte de visite portant le nom de Fantômette accrochée au revers du veston !

Mais Fantômette n'est pas qu'une justicière, c'est aussi quelqu'un qui vient spontanément au secours des personnes en danger, que la cause du danger soit criminelle ou accidentelle. Ainsi, lors d'une de ses premières aventures, relatée par les journaux dans "Fantômette contre le Hibou", elle sauve la vie de deux jeunes enfants qui avaient déclenché un incendie chez eux à Framboisy.

Après que sa réputation d'héroïne quasi-invincible se soit répandue dans le monde, Fantômette a également été amenée à partir dans des pays étrangers pour y rétablir l'ordre, et ce sont des aventures à thème

largement politique puisqu'elle provoque en général une révolution !



*(Tiré de "Fantômette et la Lampe Merveilleuse",
1ère Édition, p.160-161, par Jeanne Hives).*



(Tiré de "Fantômette et la Télévision",

1ère Édition, p.128-129, par Jeanne Hives). Enfin, Fantômette a également été mêlée à un certain nombre de chasses au trésor au cours desquelles elle a eu la double tâche de venir en aide aux légitimes découvreurs et propriétaires, et d'évincer les malfaiteurs sans scrupules, prêts à tout pour s'emparer des richesses.

Trésors découverts par Fantômette :

- Mille écus d'or ([Fantômette contre le Géant](#))
- Poudre d'or de l'Ordre des Cavaliers ([Fantômette et la Télévision](#))
- Trésor de Ramsès IV ([Fantômette et le Trésor du Pharaon](#))
- Couronne de Charlemagne ([Fantômette contre Charlemagne](#))

Contrairement à certains autres héros justiciers, Fantômette ne dispose pas de super-pouvoirs. C'est une simple adolescente dotée seulement d'une intelligence hors normes, d'un grand courage, et de qualités athlétiques certaines.

Pourtant, au fil de ses aventures, on se rend compte que Fantômette dispose de certaines qualités hors du commun : bien que ses ennemis tentent perpétuellement de la capturer, il est quasiment impossible de retenir Fantômette prisonnière. Comme elle le dit elle-même, "*Enfermer Fantômette, c'est saisir du mercure avec les doigts ou de l'eau avec une fourchette !*".

Par ailleurs, elle est dotée d'une chance phénoménale et se sauve toujours des situations désespérées et carrément angoissantes dans lesquelles elle se fourre : perdue dans l'espace, égarée dans un labyrinthe de souterrains obscurs, dérivant sur un iceberg dans l'Arctique, marchant

dans le désert sans eau, condamnée à être noyée un boulet aux pieds dans une cuve de mazout, etc... Dans pratiquement chaque aventure, Fantômette se retrouve dans une de ces situations épouvantables et s'en sort à chaque fois miraculeusement, soit par chance pure, soit par son mérite propre, soit par ce qu'elle est sauvée par ses alliés (le journaliste Oeil de Lynx ou la Police) ou même par ses propres ennemis.



*(Tiré de "Fantômette contre le Géant",
1ère Édition, p.160-161, par Jeanne Hives).*



(Tiré de "Fantômette chez les Corsaires",

1ère Édition, p.128-129 par Josette Stéfani).

D'ailleurs, Fantômette apprécie particulièrement de faire croire à ses adversaires, sûrs d'avoir réussi à se débarrasser d'elle, que c'est en fait son fantôme (Fantômette signifie "petit fantôme") qui vient se venger ("Olé, Fantômette !", "Fantômette et le Mystère de la Tour", etc...).

En fait, Fantômette se moque bien du danger. C'est avant tout une aventurière qui aime les sensations fortes tout en ayant choisi de combattre les criminels et de rétablir la justice. Elle a d'ailleurs une vision très personnelle de la justice et n'hésite pas à utiliser des moyens à la limite de la loi pour rétablir les intérêts privés.

Fantômette a du reste un caractère particulièrement bien trempé :

Son courage frôle la témérité : "*Puisque la première solution est la plus raisonnable, je choisis la seconde*" dit-elle dans "Fantômette au Carnaval", n'hésitant pas à s'attaquer seule à la bande du Furet lors de leur première

confrontation, espérant ainsi recevoir la reconnaissance des habitants de Framboisy.

En effet, comme son prédécesseur Arsène Lupin, Fantômette est parfaitement consciente de la supériorité et elle en devient assez vaniteuse au point de dire : *"Il faut faire confiance à Fantômette, qui dénoue les énigmes les plus difficiles et triomphe automatiquement de ses ennemis, grâce à sa supériorité évidente et à son intelligence inégalable !"* ("Fantômette et les 40 Milliards").

Ne s'avouant jamais vaincue, Fantômette est toujours d'un optimisme inébranlable et ne se départit jamais de son sens de l'humour, plaisantant même lorsque sa dernière heure est annoncée. Elle se permet d'ailleurs de se moquer de ses adversaires avec une insolence qui confine à l'effronterie : *"Que voulez-vous, je ne sais rien prendre au tragique !"* dit-elle au Furet qui s'apprête à se débarrasser d'elle ("Pas de Vacances pour Fantômette").



(Tiré de "Pas de Vacances pour Fantômette",
1ère Édition, p.160-161, par Jeanne Hives).



*(Tiré de "Les Sept Fantômettes",
2ème Édition, p.160-161, par Josette Stéfani).*

Fantômette n'abandonne jamais une piste et elle est capable de surveiller des suspects pendant des nuits entières pour prouver leur culpabilité, contrecarrer leurs projets et démanteler leur organisation. Bien loin de se lancer tête baissée dans une aventure, elle se documente, fait des recherches, mène l'enquête, surveille et poursuit ses adversaires et ne s'attaque directement à eux que lorsqu'elle est sûre de gagner.

Évitant au maximum la confrontation physique, quoi qu'elle soit experte en arts martiaux, elle monte en général elle-même des machinations destinées à piéger les bandits. Elle a, à cet égard, développé une capacité à se déguiser assez stupéfiante. Elle est capable de prendre plusieurs identités ("Fantômette et son Prince" sous le nom de Flore Dujardin – à noter les initiales F.D....) et de se grimer au point qu'elle peut se retrouver sous le nez de ses adversaires sans être reconnue ("Fantômette et la Lampe

Merveilleuse" où elle se déguise en boy oriental, "Fantômette et le Trésor du Pharaon", "Fantômette en Plein Mystère", etc...).

La Vie Privée de Fantômette

Pour mener sa double vie et lutter efficacement contre les malfaiteurs, Fantômette mène une vie bien remplie.

Le jour, elle est cette écolière extrêmement studieuse, qui apprend facilement et semble ne faire aucun effort pour travailler. Lorsqu'elle a un moment de libre, elle l'exploite au mieux et, sous des apparences de nonchalance, éprouve en fait beaucoup de mal à rester sans rien faire. Même quand, en vacances, elle s'accorde quelques instants à lézarder au soleil, son esprit est toujours en éveil : elle observe son environnement, mémorise et analyse ce qu'elle voit, et réfléchit aux anomalies révélatrices d'un possible mystère à élucider. Elle partage ainsi la plupart de ses vacances entre activités sportives, visites touristiques, et... chasse aux bandits !

La nuit, c'est l'aventurière qui apparaît, vêtue de son costume de soie, et qui poursuit les malfaiteurs, courant bien souvent mille dangers.



*(Tiré de "Fantômette et les 40 Milliards",
2ème Édition, p.32-33, par Josette Stéfani).*

Elle a non seulement besoin de toutes ses facultés d'observation et de déduction, mais également de compétences physiques dignes d'un sportif de haut niveau pour escalader, courir, se battre, ou au contraire se déplacer silencieusement dans le noir et guetter ses ennemis.

Personne n'a encore réussi à comprendre comment elle trouve le temps de dormir !

En résumé, Fantômette, comme beaucoup de héros mythiques, à commencer par Arsène Lupin, réalise à merveille l'idéal antique : un esprit sain dans un corps sain. Cela donne envie de lui ressembler !

UN ESPRIT SAIN ...



Pour une adolescente d'une douzaine d'années, Fantômette développe des facultés intellectuelles tout simplement hors normes.

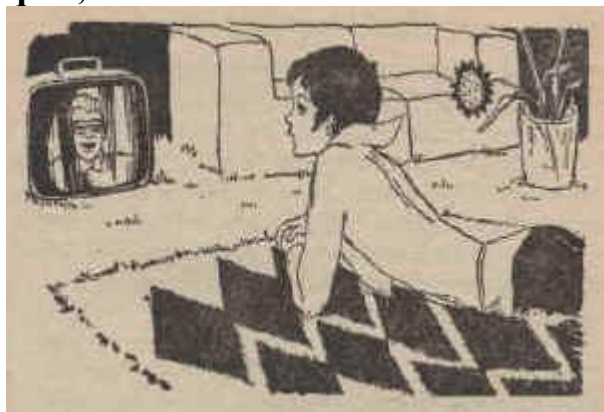
Si elle ne semble pas montrer de difficultés à apprendre ses leçons et à faire ses devoirs scolaires, c'est sans doute parce que son niveau culturel est bien supérieur à ce qu'on lui apprend à l'école.

Elle parle un nombre considérable de langues, anglais, allemand, espagnol, italien, turc, grec, russe et chinois, et elle a également des notions de japonais, d'arabe et d'hindoustani ("**Olé, Fantômette !**") . On la voit d'ailleurs fréquemment le nez plongé dans un manuel d'apprentissage, du type "Le Japonais sans Peine".

Elle sait également lire sur les lèvres, à la manière des sourds-muets, comprend couramment l'alphabet morse et pratique à ses heures perdues la radio amateur ("**Fantômette Brise la Glace**").

Pour son plaisir, elle lit en outre des magazines scientifiques comme "La Science pour Tous" ("**Fantômette et le Masque d'Argent**") ou des classiques français comme Molière ("**Fantômette et l'Île de la Sorcière**") ou Victor Hugo, ("**Fantômette au Carnaval**") et c'est même le livre de Hugo, qu'elle avait glissé dans son chemisier pour avoir les mains libres, qui lui sauve la vie en arrêtant la course d'une flèche tirée par Le Furet ! Comme

quoi, la culture...



De manière générale, elle a une culture générale surdéveloppée, et lorsqu'elle s'engage dans une enquête, elle commence par se documenter dans sa bibliothèque privée ("Fantômette et le Brigand", "Fantômette et les 40 Milliards"). Sa curiosité intellectuelle, et sa curiosité tout court, sont sans bornes et elle impressionne les gens qu'elle rencontre par ses connaissances et ses facultés d'analyse. À cela, elle répond en général avec une fausse modestie : "*Je m'intéresse à tout...*".



Pour se tenir au courant de toutes les affaires criminelles ou les événements marquants, elle tient à jour un fichier. Elle lit également quotidiennement le journal "*depuis la date jusqu'au nom de l'imprimeur*" et garde les anciens numéros des journaux ou au moins certaines coupures de presse.

Fantômette a également développé un sens de l'observation hors du commun et une mémoire photographique, qui lui permettent de donner le signalement d'un inconnu qu'elle n'a fait qu'apercevoir ("Fantômette et le

Masque d'Argent"). Elle connaît un nombre considérable de numéros de téléphone par cœur, retient les plaques d'immatriculation d'un simple coup d'œil et a également appris par cœur que l'intégralité du plan de Paris.

Mais Fantômette n'en est pas moins une adolescente, et elle aime aller au cinéma, au spectacle, au concert, à un match de boxe, et regarde les bons vieux Laurel et Hardy à la télévision. Il lui arrive de lire les magazines des filles de son âge, comme "Jolie Mademoiselle", et, très coquette, elle adore tripoter des bouts de tissus, se déguiser ou se choisir une tenue pour une soirée costumée. Et même si, contrairement à Ficelle, elle ne se pâme pas devant le chanteur Dynamite Bill ("**Fantômette et le Dragon d'Or**"), il lui arrive fréquemment de fredonner les tubes à la mode, comme le célèbre "*Moi, j'aime les pom-pom-pommes de terre frites...*"!



*(Tiré de "Fantômette à la Mer de Sable",
2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani).*

... DANS UN CORPS SAIN

De la même manière qu'elle s'intéresse à toutes sortes de choses, elle excelle dans de nombreuses activités sportives :

- Ski ("**Fantômette et la Dent du Diable**") ;
- Natation ("**Fantômette contre Fantômette**", "**Appelez Fantômette !**") ;

- Plongée sous-marine ("Opération Fantômette", "Fantômette et le Palais sous la Mer") ;



(Tiré de la Couverture de "Fantômette et le Château Mystérieux",

- 3ème Édition, par Josette Stéfani). Planche à voile ("Fantômette et le Château Mystérieux") ;

- Escrime ("Fantômette chez le Roi", "Fantastique Fantômette") ;

- Tir à l'arc ("Fantômette au Carnaval"), à la carabine ou au pistolet ("Fantômette à la Mer de Sable"), lancer de couteaux ("Fantômette et son Prince") ;

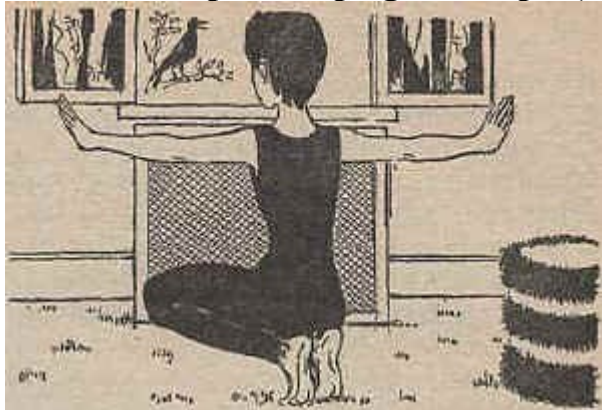
- Arts martiaux, particulièrement le judo ("C'est quelqu'un, Fantômette !") ;

- Équitation, danse classique, karting, parachutisme, escalade, canoë-kayak, navigation de plaisance, etc...

Elle sait également piloter un avion, même si elle est trop jeune pour avoir son brevet ("Fantômette contre Diabola") et conduire une voiture

("Les Exploits de Fantômette") et une moto ("Fantômette et le Secret du Désert") quoique ne n'ayant pas non plus l'âge de passer le permis .

Plus simplement, elle fait environ une vingtaine de minutes de gymnastique tous les matins, pour entretenir musculature, souplesse et souffle, souvent au son de la radio ("Fantômette et le Brigand" et "Appelez Fantômette !"), mais aussi lorsqu'elle est retenue prisonnière, au fond d'une cave, cernée par des pièges à loup ! ("Fantômette contre Diabola").



Bien que la fréquence de ses expéditions nocturnes ne lui permette certainement pas de dormir suffisamment toutes les nuits, elle s'octroie parfois des grasses matinées, qu'elle agrmente de la lecture du journal ou en écoutant le bulletin d'informations à la radio ou à la télévision.

Fantômette commence en général sa journée par un solide petit-déjeuner, et comme elle n'a pas de temps à perdre, elle se prépare un mélange de café au lait soluble, composé d'un tiers de café en poudre, un tiers de lait en poudre et un tiers de sucre en poudre. Elle mange aussi une

ou deux tartines beurrées avant de faire sa gymnastique et de prendre sa douche.

Sans aller jusqu'au point de Boulotte, elle est assez gourmande et a un bon coup de fourchette, mais elle essaye en général de manger équilibré et en quantités raisonnables.

Fantômette ne consomme bien entendu ni alcool, ni tabac, ni aucune drogue.

Le Costume de Fantômette

Dans le roman fondateur de la saga de Fantômette, "Les Exploits de Fantômette", Georges Chaulet ne décrit que très succinctement le costume de l'héroïne. Il parle d'un costume de soie, d'un masque, d'une cape noire, et c'est tout !

On devine d'ailleurs derrière cette description la parenté littéraire entre Fantômette et Arsène Lupin, dont le vêtement fétiche est également une cape.

C'est donc à la première illustratrice choisie par les Éditions Hachette, Jeanne Hives, de faire un véritable travail de création pour donner à Fantômette une identité graphique reconnaissable. Elle décide de doubler la cape noire de rouge et de donner à l'héroïne des ballerines rouges également. Fantômette porte un loup noir dont les extrémités dépassent de chaque côté de son visage, et un bonnet noir, souple et pointu, orné d'un pompon au bout et doublé d'un bandeau autour du visage qui descend pour couvrir les oreilles.



*(Tiré de "Fantômette et le Trésor du Pharaon",
1ère Édition, p.64-65, par Jeanne Hives).*

Certains dessins permettent de deviner que ce bonnet est maintenu par une lanière noire qui passe sous le menton de Fantômette. Enfin, un

collant noir complète la tenue et donne à Fantômette la liberté de mouvement nécessaire à ses expéditions nocturnes.

Mais là où **Jeanne Hives** a réellement un coup de génie, c'est lorsque, contrairement à toute logique et toute idée de discrétion (alors que Fantômette est sensée ne pas être vue la nuit), elle décide de créer de toutes pièces une tunique jaune vif qui arrive à mi-cuisses, avec un col romantique pointu et en "V" sous lequel passent les extrémités de la cape pour être attachées sur la poitrine par la fameuse broche d'or en forme de "F". Les manches longues de la tunique ressemblent à celles d'un chemisier et elle est serrée à la taille par un ceinturon dans lequel Fantômette peut glisser son poignard. C'est évidemment cette pièce de vêtement qui marquera les esprits et qui sera reprise par l'ensemble des illustrateurs de Fantômette, jusqu'à aujourd'hui.



(Tiré de la Couverture de "Fantômette au Carnaval", 1ère Édition, par Jeanne Hives).



*(Tiré de la Couverture de "Les Carnets de Fantômette",
2ème Édition, par Josette Stéfani).*

Le code couleur, très osé, est unique et, quoique conforme à ce que l'on attend de la tenue d'une héroïne pour la jeunesse (dynamique et joyeuse), il reste très élégant et véhicule une certaine idée de mystère et une symbolique d'adultes (noir pour la nuit, rouge pour le sang, or pour la noblesse...).

Georges Chaulet lui-même est séduit par l'idée et intègre immédiatement cette information dès la rédaction du second volume, "Fantômette contre le Hibou", où il parle d'une "*élégant justaucorps de soie jaune*".

À partir du 5ème volume ("Fantômette et l'Île de la Sorcière"), Jeanne Hives apporte une légère amélioration et décide de changer la couleur du col de la tunique de Fantômette. Puisque c'est la partie du costume qui encadre le visage, le col en pointe sera blanc pour rehausser les autres couleurs. Sans que Georges Chaulet ne parle de ce détail dans les

textes, c'est également une constante à laquelle se tiendront tous les dessinateurs jusqu'à la dernière édition.



(Tiré de "Fantômette et l'Île de la Sorcière",

2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani). Une fois la voie tracée par **Jeanne Hives**, il ne reste plus à **Josette Stéfani** qu'à reprendre les acquis graphiques tout en modernisant le trait pour que le visuel de Fantômette reste en phase avec l'évolution des modes.

Pourtant **Josette Stéfani** décide à son tour d'innover et de préciser certains détails du costume de Fantômette. Elle remplace notamment le ceinturon noir par une ceinture en cordelette tressée qui fait pendre le poignard le long de la hanche de Fantômette et lui donne ainsi une allure plus nonchalante. Mais ce qui fera de **Josette Stéfani** l'illustratrice fétiche des aventures de Fantômette pendant vingt ans, et surtout celle à laquelle on se réfère lorsqu'on parle de Fantômette tant elle a marqué les esprits, c'est son invention de la cagoule-bonnet à pompon noire.

Elle crée en effet une pièce de vêtement originale et unique, qui moule la tête de Fantômette et recouvre le haut de sa poitrine et le haut du dos (alors qu'auparavant son décolleté était nu sous la tunique), et se finit par la pointe du bonnet avec le pompon désormais indispensable.

Josette Stéfani arrondit la forme du masque aussi bien au niveau des joues que vers les tempes - il ne dépasse plus du bonnet - et on a presque l'impression qu'il fait aussi partie de la cagoule tant il s'intègre bien à l'ensemble. En fait, on peut même se demander si Fantômette ne porte pas en réalité une unique combinaison noire moulante des pieds à la tête, sur laquelle elle passe la tunique jaune et blanche puis la cape.

Fantômette a en général un masque en velours noir, mais dispose également d'un masque en soie, quand il fait chaud.

Cette version plus efficace et élégante devient la version définitive du costume de Fantômette dans ses aventures littéraires jusqu'en l'an 2000, et Georges Chaulet l'intègre complètement à ses récits, même s'il emploie un vocabulaire extrêmement varié pour désigner les différentes pièces du costume, en particulier la tunique jaune, qui devient justaucorps, maillot, blouse, pourpoint, etc...

Les illustrateurs ultérieurs, Philippe Daure et Matthieu Blanchin notamment, conserveront cette identité graphique, nonobstant quelques

différences mineures comme la coloration des chaussures de Fantômette,



qui varie du jaune au noir.

*(Tiré de la Couverture de "Fantômette en Danger",
5ème Édition, par Matthieu Blanchin).*



(Tiré de la Couverture de "Fantômette et le Brigand",

7ème Édition, par Caribara). Enfin, si les illustrateurs des Bandes Dessinées restent fidèles à cette version du costume, à quelques tous petits détails près, des changements majeurs s'opèrent dans la Série Télévisée et le Dessin Animé. Ce dernier ayant servi de base aux illustrations de la 7ème édition des aventures de Fantômette à la Bibliothèque Rose, c'est une véritable révolution graphique qui s'est opérée depuis l'an 2000 et il est bien difficile aujourd'hui de reconnaître le costume d'origine :

Fantômette porte désormais des bottes-cuissardes en cuir noir, des collants noirs, un short jaune, une tunique jaune et noire, des gants rouges, une cape rouge et orange et une sorte de coiffure-cagoule à la Zorro qui masque le haut du visage et laisse passer une longue chevelure noire (Fantômette a désormais les cheveux longs). Le fameux "F" n'est plus une broche d'or fermant la cape, mais la boucle rouge de son gros ceinturon noir, et le "F" lui-même est stylisé pour former un cercle.

Le code couleur du costume de Fantômette est tellement significatif de son identité, que lorsqu'elle ne revêt pas l'uniforme de ses expéditions nocturnes, Fantômette porte néanmoins des vêtements noirs, jaunes, rouges et blancs, ou bien garde certaines pièces de son costume et les intègre dans un vêtement de ville.

Elle avoue d'ailleurs à de nombreuses reprises dans les romans que son costume est "*le seul vêtement dans lequel elle se sente vraiment à l'aise*", et elle le remet le plus souvent possible, y compris pour rester chez elle !

Cette règle comprend des exceptions, et quand elle va à l'école ou qu'elle est en vacances, elle s'habille normalement, comme toutes les jeunes filles de son âge (pantalon de toile blanc, chemisette bleue, etc...). En revanche, elle cache fréquemment ses boucles brunes sous un fichu et

dissimule ses yeux sous des lunettes de soleil, ce qui rappelle la cagoule et le



masque.

*(Tiré de "Fantômette et la Lampe Merveilleuse",
1ère Édition, p.32-33, par Jeanne Hives).*

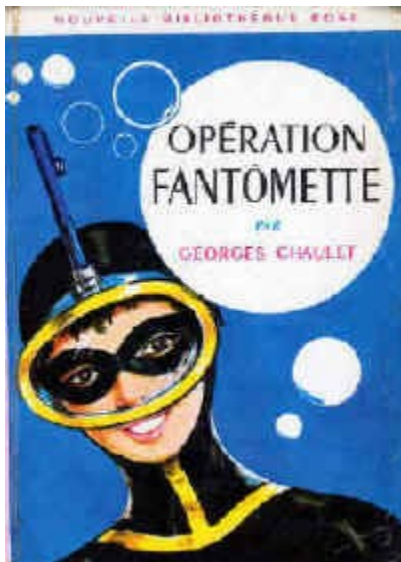


(Tiré de "Fantômette et la Dent du Diable",

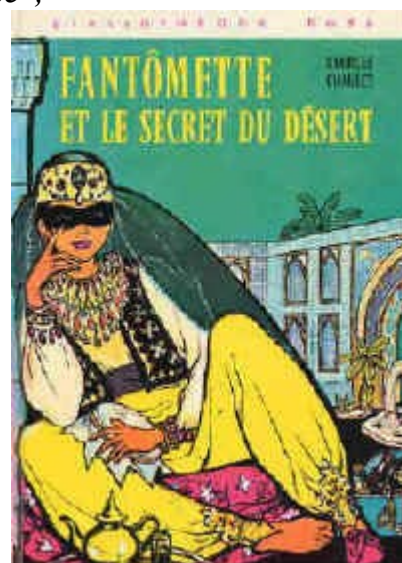
1ère Édition, p.128-129, par Jeanne Hives). **Fantômette** **emporte**
presque toujours un sac de plage, dans lequel se trouve son costume de soie,
et elle se change lorsque le besoin s'en fait sentir avec une dextérité qui
ferait pâlir d'envie Superman lui-même... !

Enfin, lorsque les activités de Fantômette l'exigent, et quoique son costume de soie à la fois chaud et léger s'adapte à toutes sortes de circonstances, elle porte des variantes de son costume, toujours dans les mêmes couleurs, comme dans "Fantômette et la Dent du Diable", où elle dispose d'une combinaison de ski "fantômettique" !

Quoi qu'il en soit, Fantômette garde toujours son masque, y compris sous une combinaison de plongée ("Opération Fantômette" et "Fantômette et le Palais sous la Mer"), en costume oriental ("Fantômette et le Secret du Désert") ou même dans son scaphandre d'astronaute ("Fantômette dans l'Espace") !



(Couverture de "Opération Fantômette",



1ère Édition, par Jeanne Hives).

(Couverture de "Fantômette et le Secret du Désert",
2ème Édition, par Josette Stéfani).

Fantômette possède également d'un costume d'apparat. Décrit dans "Les Carnets de Fantômette", plus précisément dans la nouvelle "L'inconnu du Five O'Clock Tea", il est entièrement blanc et noir :

"On sait qu'habituellement je porte une tunique de soie jaune et une cape rouge et noire. Mais ce soir-là, j'ai revêtu l'uniforme que je ne mets que dans les grandes occasions : un costume entièrement fait de satin blanc. Ma cape est toujours de soie, mais noire uniquement. Et l'agrafe qui sert à la maintenir est un F d'or où brille la flamme rouge d'un énorme rubis. Il me fut offert par le Prince Norberto, à qui j'eus un jour l'honneur de sauver la vie. Aux pieds, je porte des ballerines de cuir blanc très fin, et ma ceinture est une chaîne d'argent."

(voir l'apparition du Prince Norberto dans "Fantômette et son

Prince").



(Tiré des "Carnets de Fantômette", 2ème Édition, p.87, par Josette Stéfani).

Dans son costume d'aventurière, Fantômette dispose enfin de nombreux accessoires, trucages et gadgets dissimulés dans de mystérieuses poches secrètes, qui lui permettent de mener à bien ses expéditions :

Les Gadgets de Fantômette

Les Gadgets de Fantômette

Fantômette, étant la fille spirituelle d'Arsène Lupin, aime particulièrement signer ses exploits. Elle le fait le plus souvent à l'aide de cartes de visites portant son nom qu'elle emmène toujours avec elle, mais il lui arrive également de laisser sur son passage un simple "F" tracé à la craie ("Fantômette fait tout Sauter") ou au crayon gras sur un miroir ("Fantômette et le Trésor du Pharaon") , ou même dessiné à l'aide de boutons disposés sur une table ("Appelez Fantômette !").



Par ailleurs, les différents éléments du costume de Fantômette sont eux-mêmes, pour la plupart, des accessoires utiles lors de ses expéditions, dont certains sont truqués :



Le poignard florentin de Fantômette comporte une lame de Tolède extrêmement solide et aiguisée. Il lui fut offert par le signor Maccheroni, duc de Florence, en remerciement d'un service rendu. C'est son arme unique et elle s'arrange pour toujours le retrouver, même quand ses ennemis le lui confisquent. Elle s'en sert non seulement pour menacer ses ennemis ou trancher ses liens, mais également comme piton lorsqu'elle fait de l'escalade, par exemple. On apprend dans "**Fantômette en Plein Mystère**" que le manche du poignard est creux, mais on ne sait toujours pas ce qu'il contient.

La fameuse broche en or en forme de "F" qui attache la cape de Fantômette sur sa poitrine est truquée avec une lame tranchante dissimulée à l'intérieur. Il lui suffit de mordre dans sa broche lorsqu'elle est attachée pour la lame sorte brusquement et qu'elle puisse alors trancher ses liens. Cette broche lui a également sauvé la vie car elle a interrompu la course

d'une balle tirée dans la direction ("**Fantômette et les 40 Milliards**").



(Tiré de la bande dessinée "Fantômette Livre Bataille").



(Tiré de "Fantômette et le Mystère de la Tour",

5ème Édition, p.67, par Philippe Daure).

La ceinture-cordelette qui enserme sa tunique jaune serait en réalité une corde très fine, très solide et très longue enroulée plusieurs fois autour de sa taille. ("**Fantômette en Danger**"). On n'a jamais eu l'occasion de le constater de visu. De même, elle avoue qu'elle porte à plat sur sa poitrine un objet utile lors des chasses aux voleurs, mais on ne sait pas lequel ("**Fantômette en Plein Mystère**").

Le pompon qui orne le bonnet de Fantômette est truqué et abrite une grenade lacrymogène ("**Fantômette et le Secret du Désert**").

Les deux talons des ballerines rouges pivotent et dissimulent une cavité où se trouve (dans le talon gauche du moins) une ampoule qui, en se brisant, dégage un gaz lacrymogène et une épaisse fumée ("**Fantômette en Plein Mystère**").

Enfin, même la cape de Fantômette est utilisée de manière détournée : dans "**Opération Fantômette**", la justicière s'en sert comme d'un mini-parachute pour sauter du haut d'une falaise et dans "**Olé, Fantômette !**", elle l'utilise comme une cape de toréador pour dompter un taureau furieux.



*(Tiré de la Couverture de "Opération Fantômette",
2ème Édition, par Josette Stéfani).*

Fantômette dispose également d'un certain nombre d'objets et de gadgets qui sont dissimulés dans les poches secrètes de son costume (dont on ne connaît toujours pas la localisation) :



"L'ouvre-portes" est un gadget qui a été offert à Fantômette par le cambrioleur Rocamadour lorsqu'elle l'a arrêté. Il s'agit d'une sorte de grande clé, qui se présente comme un allume-gaz, et que l'on introduit dans une serrure à ouvrir. On appuie alors sur un bouton qui enclenche une série d'ajustements métalliques signalés par des déclics. L'ouvre-porte s'ajuste à la taille exacte de la serrure que l'on peut alors ouvrir. Fantômette se sert à de très nombreuses reprises de ce génial passe universel.

La plupart des expéditions de Fantômette ayant lieu de nuit, on ne sera pas étonné d'apprendre qu'elle possède une mini-lampe de poche "*de la taille d'un morceau de sucre*" mais au très fort pouvoir éclairant. Il n'est à reprocher que la faible durée de vie des piles qui lui cause bien des soucis dans "[Fantômette et la Grosse Bête**](#)". Elle utilise aussi souvent des lampes torches de grand format ("[**Fantômette contre le Hibou**](#)", par exemple).**

Fantômette porte aussi une montre, dont le cadran phosphorescent lui permet de lire l'heure au cours de ses expéditions nocturnes.

Fantômette dissimule également dans ses poches secrètes des objets utiles pour ses aventures, briquet à gaz, marqueur noir, etc... Ou bien elle emporte avec elle quelques accessoires dont elle devine qu'ils lui seront

nécessaires, comme une mini-mallette de maquillage ("[Fantômette et la](#)



[Lampe Merveilleuse](#)").

(Tiré de "Opération Fantômette",
6ème Édition, p.171, par Matthieu Blanchin).



(Tiré de "Les Sept Fantômettes",

1ère Édition, p.160-161, par Jeanne Hives). Elle se munit parfois ainsi
d'un grappin ou d'une arbalète de pêche à laquelle est accrochée un filin
afin d'escalader les murs ("[Les Sept Fantômettes](#)").

Bricoleuse de génie, Fantômette est enfin capable de fabriquer ses propres gadgets comme un émetteur pour retransmettre le son de sa voix à distance ("Fantômette et le Mystère de la Tour"), ou un mouchard magnétique à coller sur la voiture de l'ennemi ("Fantômette contre Charlemagne").

Devant se déplacer de manière indépendante et discrète à n'importe quelle heure, Fantômette dispose également de plusieurs véhicules :

Un deux-roues qui est tout d'abord décrit comme un vélo auquel Fantômette fixe un moteur, puis comme un cyclomoteur rouge, puis un "électrocyclo", et enfin une "*minuscule moto japonaise*". Fantômette aime particulièrement faire briller les chromes de sa monture mécanique et elle lui rend bien des services, sauf lorsque le froid l'empêche de redémarrer



! ("Fantômette contre le Hibou").

(Tiré de la bande dessinée "*Fantômette Livre Bataille*").



(Tiré de la bande dessinée "Fantômette Risque Tout"). Un kayak noir entièrement en kit qui lui permet de remonter les rivières (notamment l'Ondine, près de Framboisy) rapidement et sans bruit. On voit dans "Fantômette et l'Île de la Sorcière" qu'il peut être démonté jusqu'à ressembler à un simple paquet allongé que Fantômette expédie par la poste jusqu'à son lieu de vacances.

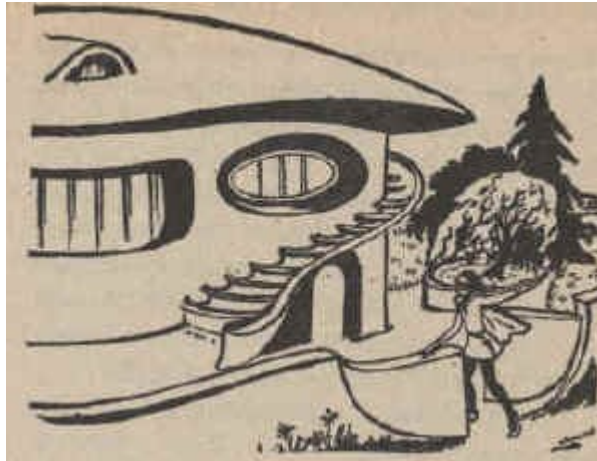
À signaler que Fantômette a également une combinaison de plongée autonome ("Fantômette et le Palais sous la Mer") et une planche à voile ("Fantômette et le Château Mystérieux").

Enfin, la maison de Fantômette elle-même, décrite comme étant "*en forme de soucoupe volante*" et située au 13 rue des Roses à Framboisy, est aménagée de manière à répondre à toutes ses attentes. Elle comprend notamment :

Une bibliothèque extrêmement bien fournie dans tous les domaines ("Fantômette et le Brigand").

Un grenier aménagé ("Fantômette Brise la Glace") avec un laboratoire de chimie, des fichiers sur toutes les affaires criminelles, et un poste radio

amateur. Un garage aménagé avec un établi ("Fantômette contre



Fantômette").



Un jardin suffisamment grand pour qu'elle s'y entraîne au tir à l'arc, à la carabine ou au lancer de couteaux ("Fantômette et son Prince"). Enfin, le portail lui-même est un gadget puisqu'il est automatisé et s'ouvre sur un simple sifflement de la propriétaire des lieux, ce qui n'empêche pas Fantômette de sauter en général par-dessus pour rentrer au logis !



L'Univers et les Personnages de Fantômette

La Société de Fantômette

La Géographie

Ficelle, Françoise et Boulotte

Oeil de Lynx et France-Flash

Les Personnages Secondaires

Méphisto

Le Furet, Alpaga et Bulldozer

Le Masque d'Argent et Eric

Les Autres Ennemis de Fantômette

Non content de raconter 49 histoires d'aventures ou policières passionnantes et de créer un personnage de justicière masquée unique en France, Georges Chaulet a créé tout un univers, une microsociété comme l'a écrit l'auteur Pierre Bannier dans son ouvrage "*Les microsociétés des littératures pour la jeunesse : l'exemple de Fantômette*" (voir rubrique Ils ont écrit sur Fantômette). Cette société est tout simplement une projection idéalisée de la société des années soixante, avec certaines contraintes propres à la littérature pour la jeunesse et certains partis pris de l'auteur.

La Société de Fantômette

De même, Georges Chaulet a situé l'action de ses premières aventures à Framboisy, une ville imaginaire et idéale, située on ne sait où en France.

Il emmène ensuite l'aventurière dans différents pays, en tentant de garder au maximum le caractère imaginaire des contrées traversées.

La Géographie

Enfin, les aventures de Fantômette ne seraient pas aussi attachantes si Georges Chaulet n'avait pas entouré l'aventurière d'une galerie de personnages hauts en couleurs.



Ficelle, Françoise et Boulotte

Le Furet, Alpaga et Bulldozer



Oeil de Lynx et France-Flash

Le Masque d'Argent et Éric





Les Personnages Secondaires

Les Autres Ennemis de Fantômette



Sans oublier Méphisto, le chat de Fantômette !

La Société de Fantômette

L'ARGENT ET LES PARENTS

Dans les aventures de Fantômette, le problème des parents et de l'argent est très largement éludé.

Fantômette n'a pas de parents. En fait, on ne sait rien de son histoire, de sa naissance, de sa famille. Comme elle le dit elle-même à l'occasion d'une interview menée par Oeil de Lynx ("L'Almanach de Fantômette"), *"Si j'avais des parents, croyez-vous qu'ils me laisseraient sortir la nuit pour combattre les bandits ?"*. En effet, c'est là tout le problème de la littérature qui met en scène des aventures d'enfants. Comment permettre aux héros de mener leurs enquêtes ou de prendre des risques, alors que, de toute évidence, leurs parents représentent un obstacle ?

Certains auteurs des Bibliothèque Rose et Verte, comme Enid Blyton ("Le Club des Cinq" et "Le Clan des Sept") ou Georges Bayard ("Michel") résolvent ce problème en plaçant les aventures dans le cadre des vacances, où les jeunes sont libres de leurs mouvements. D'autres, comme le pool d'auteurs américains "Stratemeyer Syndicate", qui se cache derrière Caroline Quine ("Alice" alias "Nancy Drew" aux États-Unis) ou F.W. Dixon ("Les Hardy Boys", jamais traduit en français), ont pris le parti d'associer les parents aux aventures des adolescents qui sont présentés comme des apprentis détectives.

Georges Chaulet, lui, a décidé de ne pas en parler du tout !

Ni Fantômette, ni les trois personnages principaux, Ficelle, Françoise et Boulotte n'ont de parents. Seule Ficelle a plusieurs oncles et tantes, mais ces derniers ne sont pas ses tuteurs et apparaissent de manière erratique.

Georges Chaulet est à tel point en rupture avec le concept de famille, que les autres enfants qui apparaissent dans les aventures de Fantômette n'ont, eux non plus, pas de famille conventionnelle. Isabelle Potasse n'a pas de parents mais vit avec son oncle, le Professeur Potasse. Annie Barbemolle a un père mais pas de mère. Éric, le fils du Masque d'Argent, n'a pas de mère non plus. Et il n'est mentionné aucune famille au Prince Norberto. Seule la petite Colette Legrand, qui est l'héroïne du roman "Fantômette contre le Géant" vit normalement avec son père et sa mère.



(Tiré de "L'Almanach de Fantômette",

2ème Édition, p.14, par Josette Stéfani). Ce refus systématique de faire apparaître une famille avec un père et une mère n'est pas non plus sans rappeler les œuvres de Walt Disney, où tous les personnages ont des liens de type oncles/tantes et neveux/nièces (ou cousins). Pour Walt Disney,

c'était justifié par le fait de n'introduire aucune dimension sexuelle dans l'histoire des personnages.

Par ailleurs, lorsque Oeil de Lynx, toujours dans son interview de Fantômette ("L'Almanach de Fantômette") lui demande comment elle fait pour avoir de l'argent, elle répond par une pirouette :

"Nous autres, le héros qui vivons des aventures dangereuses et mouvementées, nous n'avons jamais de problèmes matériels. Mes collègues Tintin, Mickey ou Bibi Fricotin vivent très bien sans se soucier de leur porte-monnaie. Moi, je fais de même...".

Georges Chaulet place donc très clairement Fantômette au même niveau que les personnages de Walt Disney ou des bandes dessinées francophones. Le problème ne se pose pas. Point final.

Pour ce qui est de Fantômette, on en est donc réduit aux suppositions : il n'est pas incohérent de penser que les parents de Fantômette sont morts ou disparus, mais qu'étant très riches, ils ont laissé leur fille à l'abri du besoin. Pour rester dans un cadre légal, on peut également imaginer que Fantômette aurait un tuteur, qui pourrait être un parent éloigné et perpétuellement absent. D'ailleurs, dans "Fantômette contre la Main Jaune", on apprend que Fantômette a une vieille servante, ce qui résout déjà un certain nombre de problèmes.

On peut faire le même raisonnement pour Ficelle et Boulotte, mais la présence de vrais parents, cachés à la connaissance du lecteur, serait moins gênante pour ces deux personnages dont la vie est finalement plus conventionnelle.

Ce scénario plausible est mot pour mot celui qui a été choisi pour l'adaptation des aventures de Fantômette en Dessin Animé, où le besoin d'expliquer les origines de l'héroïne s'est fait plus pressant. Il est vrai que

les enfants d'aujourd'hui se posent plus de questions qu'il y a quarante ans !

Enfin, pour ce qui est de l'argent, on peut également supposer que, même si elle refuse toujours d'être payée et s'arrange en général pour faire profiter l'argent qu'elle récupère à des œuvres caritatives (voir par exemple "[Fantômette chez le Roi](#)"), Fantômette reçoit parfois des récompenses, en argent ou en nature, qui lui permettent de vivre aisément. À ce titre, [Georges Chaulet](#) nous parle d'une récompense et de trois cadeaux qu'elle a reçus pour services rendus : dans "[Fantômette Brise la Glace](#)", la Banque Canadienne offre une prime à Fantômette pour avoir récupéré trois tonnes d'or (elle s'en servira pour refaire la décoration de son salon dévasté par l'explosion d'une grenade !), le [Prince Norberto](#) lui offre un énorme rubis ("[Fantômette et son Prince](#)" et "[Les Carnets de Fantômette](#)"), le [Seigneur Renard](#) lui offre un bague ornée d'un gros diamant ("[Fantômette et le Secret du Désert](#)") et enfin le Président Pastiz Sanzo lui fait parvenir une statuette de taureau en or massif ("[Olé, Fantômette !](#)").

LE STYLE POLITIQUEMENT CORRECT

Limité par les contraintes de la littérature pour la jeunesse (pas de crimes, jamais de morts, peu de blessés et en tous cas pas de sang, bien entendu pas de sexe ni aucune ambiguïté possible), [Georges Chaulet](#) a pourtant développé un univers extrêmement riche et cela lui a même permis de faire inventer aux ennemis de Fantômette un nombre considérables de moyens de se débarrasser d'elle tous plus spectaculaires et originaux les uns que les autres tout en évitant de montrer "l'exécution" de l'héroïne à proprement parler.

Quelques "tours de passe passe" permettent aussi à [Georges Chaulet](#) d'éviter bien des écueils : ainsi, pour qu'aucun doute ne s'installe, les relations entre Fantômette et [Oeil de Lynx](#) sont basées sur le vouvoiement et ils se séparent dès que l'enquête s'achève. Dans le même ordre d'idées,

dès qu'une forme d' "intimité" s'installe entre Fantômette et Le Furet ou Le Masque d'Argent, la relation se transforme immédiatement en une projection paternelle de l'adulte sur l'adolescente.



*(Tiré de "Fantômette dans le Piège",
2ème Édition, p.160-161, par Josette Stéfani).*

En revanche, on constate que les armes à feu sont très largement présentes dans les romans et, bien que ce soit exclusivement l'apanage des ennemis de Fantômette ou de la Police, ou d'adultes connaissant bien le maniement des armes, on est un peu surpris de voir autant de revolvers et de mitrailleuses en action, même si les tireurs ratent toujours miraculeusement leur cible. Fantômette n'est jamais armée que de son poignard florentin et désapprouve l'usage des armes à feu. Oeil de Lynx ne dispose pas d'arme en général, mais il lui arrive d' "emprunter" celle de ses adversaires.

Paradoxalement, et c'est là un trait qui est significatif de l'époque où ont été écrits les premiers tomes de Fantômette, il n'y a pas de restrictions sur la présence du tabac et de l'alcool dans les romans, et même si ce sont presque toujours les méchants qui fument et boivent en quantité, on voit certains héros ([Oeil de Lynx](#)) ou certains personnages sympathiques fumer allégrement. Fantômette quand à elle refuse systématiquement toute offre de cigarette ou de d'alcool et donne l'exemple en ne buvant que de l'eau ou des jus de fruits.

Enfin, la quasi-obésité de [Boulotte](#) ne pose apparemment pas non plus de problème et on peu y voir une incitation à consommer des aliments sucrés (gâteaux, chocolats, bonbons, glaces, etc...) en permanence... et en abondance. Ce problème sera soulevé lors de l'adaptation en [Dessin Animé](#) et [Boulotte](#) deviendra une "amie des animaux" plutôt qu'une gastronome.

Si on doit trouver une véritable critique à formuler à l'encontre des aventures de Fantômette, il faut souligner qu'il s'agit sans doute pour certains lecteurs d'une incitation à prendre des risques. En effet, l'héroïne étant une enfant d'une douzaine d'années, il est très facile pour les lecteurs de s'identifier au personnage et de vouloir "faire comme Fantômette". Lorsque [Ficelle](#) dit qu'elle traverse hors des passages cloutés pour vivre dangereusement comme Fantômette, [Françoise](#) s'empresse de lui faire remarquer que c'est très imprudent. Mais lorsque Fantômette sort seule la nuit pour surveiller les malfaiteurs, se jette allégrement dans le vide, se retrouve face à des revolver braqués sur elle ou s'embarque à bord de voitures ou de bateaux étrangers sans savoir où cela va la mener, il n'y nulle part dans les romans d'avertissement du style "*Don't try this at home !*" ("N'essayez pas cela à la maison !" comme dans le dessin animé américain "Beavis and Butthead" où est surtout donné l'exemple à ne pas suivre).

C'est certainement la raison pour laquelle le Dessin Animé a plus insisté sur l'aspect "super-héros" du personnage de Fantômette, ce qui installe une certaine distanciation avec le spectateur qui se rend compte qu'il ne dispose pas des super-pouvoirs ni des moyens matériels de l'héroïne.

L'HUMOUR

Ce qui fait l'originalité de Georges Chaulet, c'est qu'il a placé les aventures de Fantômette dans un univers qui est à la fois réel et imaginaire. Il s'est en effet ingénié à transposer la réalité qui l'entourait d'une manière idéalisée et humoristique.

À commencer par les lieux où se déroulent les aventures. Framboisy par exemple, n'est semble-t-il que la transposition de la ville où il a passé son enfance (et où il habite toujours), Antony, dans les Hauts-de-Seine. Mais en choisissant délibérément de donner à cette ville un nom original et drôle, de la placer dans un département imaginaire, et de lui donner une identité un peu enfantine, il se libère des contraintes et des crises de la "vraie vie". Il en fait de même pour les autres pays du monde auxquels il donne des noms fantaisistes, mais on peut presque toujours retrouver une correspondance avec un état existant, et ce qui semble n'être qu'imagination et humour devient subitement une critique acerbe de la société.



(Tiré de "Fantômette Ouvre l'Oeil",

3ème Édition, p.105, par Josette Stéfani).

Ainsi, Georges Chaulet

essaye toujours de trouver le juste équilibre entre la parodie et la description pure et simple, de manière à ce que le lecteur ne se sente jamais très loin de ses repères dans l'univers de Fantômette. C'est ainsi que le supermarché s'appelle "Primiprix" et que les grands magasins sont "Les Galeries Farfouillettes". Les héroïnes écoutent fréquemment les derniers tubes de "Dynamite Bill" et la télévision vante les mérites de la lessive "Chlorax" ou "Noiro", tout un programme.

La plupart des commerces portent des noms qui rappellent leur spécialité (le marchand de chaussures est "Le Pied Élégant", la quincaillerie est "Le Petit Vulcain", etc...)

D'ailleurs, un autre trait significatif du style de Georges Chaulet, c'est l'utilisation fréquente de jeux de mots et de calembours pour les noms de personnages et de lieux (une référence sans doute à l'œuvre de San-Antonio dont il est un amateur inconditionnel) et il s'amuse souvent à faire en sorte que le jeu de mot corresponde à la définition que l'on pourrait leur donner (métonymie) :

Le village de "Fantômette et la Grosse Bête", perdu dans le Massif Central, s'appelle "Saint-Plouc-les-Bœufs", le village breton de "Fantômette et le Palais sous la Mer" est "Kardebeur", etc...

Pour les noms de personnes, c'est encore pire : Arbi Stouri est chirurgien, Monsieur Boulon est garagiste, Monsieur Rillette est charcutier, etc...

Même lorsque le jeu de mot est sans rapport avec la profession de la personne, il est en général savoureux : Phillibert Haucourt de la Soiray ("Fantômette contre Charlemagne"), Lucie Tronnade ("Fantômette contre Diabola"), Jacques Célère ("Fantômette Ouvre l'Oeil"), etc...

Pourtant, même dans l'humour, Georges Chaulet n'en fait jamais trop, et il sait respecter son lecteur en présentant un univers cohérent et fouillé, même s'il est humoristique. Il introduit de nombreuses références culturelles dans les romans et beaucoup de noms de personnages sont assez recherchés et correspondent à un contexte culturel précis (comme les noms basques de "Opération Fantômette").

Par ailleurs, et c'était une contrainte imposée par les Éditions Hachette au moment de la sortie des premières aventures de Fantômette, il n'y a aucune grossièreté, ni d'expressions populaires, dans les dialogues, et même les jurons aussi anodins que "zut" ont été éliminés. De nouveau, Georges Chaulet a fait de cette contrainte une force, et il a donc donné à son

héroïne une série d'interjections propres à son univers, dont la plus célèbre est indubitablement : "Mille Pompons !".

L'ASPECT CULTUREL

Contrairement à beaucoup d'œuvres pour la jeunesse qui sont très simplement scénarisées et purement humoristiques, les aventures de Fantômette ont une dimension culturelle indéniable.

Cela s'explique tout d'abord par le fait que Georges Chaulet a mis un point d'honneur à faire des recherches poussées sur les régions décrites, les mécanismes scientifiques et technologiques utilisés, les bases des énigmes posées.

Ainsi, dans "Fantômette contre la Main Jaune", il décrit avec une précision de guide touristique les paysages de Sardaigne. Dans "Fantômette dans l'Espace", il explique les bases du voyage spatial (propulsion, poussée, gravité, rotation autour de la terre, etc...). Enfin dans "Fantômette et le Trésor du Pharaon", il initie le lecteur avec un grand sérieux à l'écriture des hiéroglyphes.

Ensuite, le caractère même du roman d'énigmes oblige l'auteur à faire progresser le lecteur dans la résolution de l'énigme au même rythme que l'héroïne. Par exemple, dans "Fantômette et la Télévision", il donne au lecteur attentif le moyen de trouver la clé de l'énigme en même temps que Fantômette (basée sur un jeu de mots historiques).



*(Tiré de "Fantômette dans L'Espace",
2ème Édition, p.128-129, par Josette Stéfani).*

De même, dans "**Fantômette contre Charlemagne**" il insiste sur une leçon d'histoire de **Mademoiselle Bigoudi** qui permettra à Fantômette de retrouver la couronne de l'Empereur Charlemagne, avec des détails historiques parfaitement exacts.

Georges Chaulet part du principe que le fait d'avoir à élucider une énigme ou comprendre les tenants et les aboutissants d'une machination fait s'éveiller l'intelligence du jeune lecteur de Fantômette, de même que le lecteur adulte de Sherlock Holmes ou d'Arsène Lupin (deux lectures mythiques de l'auteur) est admiratif face au raisonnement du héros. De manière générale, il truffe ses romans de toutes sortes de connaissances qui apparaissent sans lourdeur excessive au fil de pages et que le lecteur retient aisément. À cet égard, les interventions de **Mademoiselle Bigoudi** sont un

excellent prétexte pour "placer" des informations scientifiques ou littéraires.

Enfin, le personnage de Ficelle donne l'occasion à l'auteur de transformer le jeune lecteur en critique culturel puisqu'il ne peut que se moquer de l'ignorance de Ficelle et apprendre par la même occasion. En effet, cette dernière ne cesse d'employer les mots du vocabulaire français à contresens ou de les écorcher alors que Françoise passe son temps à rectifier ses erreurs, donnant ainsi l'exemple à suivre pour qui veut ressembler à Fantômette.

Parfois, c'est au contraire Ficelle qui fournit l'aspect culturel à travers ses projets farfelus (prendre et développer des photos dans "Fantômette et le Mystère de la Tour") ou ses inventions délirantes (elle fabrique un véritable hydroscope dans "Opération Fantômette"). Indéniablement, on apprend mieux en s'amusant.

La bêtise insondable de Ficelle permet aussi de faire passer des messages utiles comme le fait de toujours vérifier la météo avant une sortie en mer (dans "Fantômette chez les Corsaires", Ficelle bloque le baromètre sur "beau temps" avec du ruban adhésif en pensant que cela lui assurera du soleil !) ou de ne pas sortir seule le soir (dans "Fantômette contre le Hibou", Ficelle et Boulotte partent de nuit surveiller la bande des Hiboux, se font capturer par cette dernière, sauver par Fantômette et finalement récupérer par la Police !).

FRAMBOISY

Framboisy, la ville imaginaire où habitent Fantômette et les trois héroïnes principales, Ficelle, Françoise et Boulotte, est le point de départ d'une grande partie des aventures de Fantômette.

On pourrait essayer de situer Framboisy dans la très grande banlieue parisienne, entre 50 et 100 km de Paris (puisque'il faut prendre un train ("Fantômette Viendra ce Soir") pour se rendre dans la capitale ou un car ("Fantômette et le Trésor du Pharaon") pour aller à Fontainebleau par exemple). D'après les indications fournies par Georges Chaulet, Framboisy serait plutôt au sud de Paris.

C'est une petite ville dont le nombre d'habitants n'est pas précisé (mais on peut l'évaluer à environ 10.000), au bord de l'Ondine, une petite rivière où l'on pêche. Dans deux des romans, Georges Chaulet cite le département (imaginaire également) dans lequel se trouve Framboisy : ce serait la Marne-et-Oise ("Olé, Fantômette !") ou bien la Loire-et-Oise ("Fantômette en Danger"), il n'en est pas très sûr, et de toutes manières, Framboisy a échappé à l'attention des services cartographiques ("Fantômette en Danger") !

Framboisy est entourée de fermes, au sud, sur la route de Fouilly, d'une zone semi-industrielle, à l'est et de plusieurs autres petites villes ou villages que l'on découvre au gré des aventures et qui permettent de se faire une idée plus précise de la région : Trou-la-Chausette (à 20km), Moucheton-Nay (à 20 km également), Goujon-sur-Epuisette (où réside un des oncles de Ficelle), etc... Il y a également plusieurs bois autour de

Framboisy, notamment le Bois des Sauterelles.



*(Tiré de "Fantômette et l'Île de la Sorcière",
1ère Édition, p.32-33, par Jeanne Hives).*

Framboisy a été fondée il y a bien longtemps par le Sire Casimir Liton ("**Fantômette Brise la Glace**"), et comme son nom le prédestine, son activité principale fut naguère la manufacture de mirlitons de Monsieur Barbemolle ("**Fantômette au Carnaval**" et "**Les Sept Fantômettes**") avant qu'elle ne fasse faillite ("**Fantômette dans le Piège**"). On apprend dans "**Fantômette Brise la Glace**" que Framboisy est également jumelée à la ville de Pyjama, au Japon.

Pour donner de la consistance à Framboisy et pouvoir y situer un grand nombre d'aventures, ou de débuts d'aventures, **Georges Chaulet** a progressivement équipé la ville de toutes sortes de bâtiments et d'infrastructures : l'Église Sainte-Nitouche, plusieurs infrastructures

sportives (piscines, stade d'athlétisme, gymnase, club hippique, karaté-club, etc...), une radio locale (Radio-Framboisy) et un journal local (Framboisy-Presse puis Framboisy-Midi), un cinéma (le Majestic), le groupe scolaire Guy G nol, une prison, deux banques régionales, un Palais des Loisirs (renommé Palais des Festivités), un musée d'art futuriste et un musée d'histoire médiévale. Rien ne manque à Framboisy !

Georges Chaulet a également introduit un certain nombre de commerces de manière à créer un univers très cohérent et très proche de ses lecteurs, notamment les Galeries Farfouillettes, le magasin de jouets le Grand Poucet, le bazar La Tentation, la quincaillerie Petit Vulcain, entre autres.

Enfin, au fil des romans, on fait connaissance avec certaines personnes, comme le garagiste Monsieur Boulon ou Madame Petipois, la voisine de **Ficelle** et **Boulotte** qui réapparaît à plusieurs reprises dans des descriptions de quartier.

En tout, ce sont 12 romans sur 46 (sans compter "**Les Carnets de Fantômette**", "**L'Almanach de Fantômette**" ni "**C'est Toi, Fantômette**") qui se déroulent entièrement à Framboisy ou aux alentours, et on ne peut pas compter les romans qui débutent à Framboisy mais dont l'action principale se situe ailleurs.

- Les Exploits de Fantômette
- Fantômette contre le Hibou
- Fantômette contre le Géant
- Fantômette au Carnaval
- Fantômette et l'Île de la Sorcière

- **Fantômette contre Fantômette Les Sept Fantômettes**
- **Fantômette et la Maison Hantée**
- **Fantômette contre Diabola**
- **Fantômette Fait Tout Sauter**
- **Fantômette et le Mystère de la Tour**
- **Fantômette en Danger**

En conclusion, Framboisy, qui pourrait n'être rien d'autre que la vision de la ville idéale de **Georges Chaulet**, est une petite bourgade française où il fait bon vivre, malgré la présence fréquente et assez surprenante d'un grand nombre de malfaiteurs. Heureusement, Fantômette veille...

PARIS ET LE RESTE DE LA FRANCE

Parce qu'il était impensable que les aventures de Fantômette restent confinées dans le cadre limité de Framboisy et de sa région, l'héroïne, dès le septième roman ("**Pas de Vacances pour Fantômette**") s'éloigne et visite d'autres régions de France.

Fidèle à ses conceptions humoristiques, **Georges Chaulet** s'en tient le plus possible à des noms imaginaires et des régions indéterminées. Puis, dans le neuvième roman ("**Opération Fantômette**") il décide de situer l'action dans une région existante, le Pays Basque Français. Puis c'est la Savoie ("**Fantômette et la Dent du Diable**") et le Dauphiné ("**Fantômette et le Brigand**").

Bien que Fantômette sorte des frontières de France dès le douzième roman ("**Fantômette et son Prince**"), il faut pourtant attendre le quatorzième roman ("**Fantômette et la Lampe Merveilleuse**") pour qu'elle

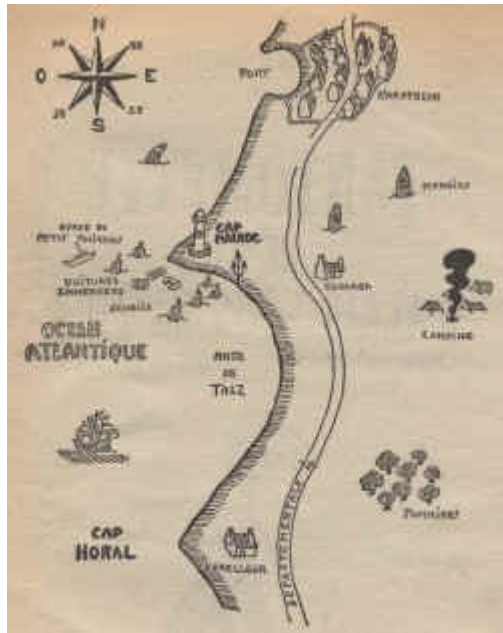
arrive dans la capitale, et là encore, Georges Chaulet s'ingénie à introduire des noms de rues imaginaires dans le plan de Paris.

Elle y retourne fréquemment à partir de cette étape et les autres romans alternent avec bonheur Framboisy et les parages, Paris et Région Parisienne, les différentes régions de France et les pays étrangers. Fantômette a donc l'occasion de traverser Paris et l'Île de France dans tous les sens et de visiter plusieurs régions de France.

Signalons qu'à deux occasions, lorsque la compréhension de l'intrigue le nécessite, une carte de la zone où se déroule l'action est insérée au début de l'ouvrage, dans "Fantômette et la Dent du Diable" (environs de Chamoix, en Savoie) et "Fantômette et le Palais sous la Mer" (environs de Kardebeur en Bretagne).



*(Tiré de "Fantômette et la Dent du Diable",
1ère Édition, page de garde, par Jeanne Hives).*



*(Tiré de "Fantômette et le Palais sous la Mer",
2ème Édition, page de garde, par Josette Stéfani).*

Paris et dans la Région Parisienne :

- **Fantômette et la Lampe Merveilleuse (Paris, mais c'est implicite)**
- **Fantômette chez le Roi (Versailles)**
- **Fantômette et le Trésor du Pharaon (Fontainebleau)**
- **Fantômette à la Mer de Sable (Ermenonville)**
- **Fantômette dans le Piège (Paris, Romorantin)**
- **Fantômette contre Charlemagne (Paris, Montlhéry)**
- **Appelez Fantômette !**
- **Fantômette contre Satanix**
- **Fantômette Ouvre l'Oeil**

Le reste de la France :

- **Pas de Vacances pour Fantômette (villages imaginaires)**

- Fantômette et la Télévision (villages imaginaires)
- Opération Fantômette (Côte Basque)
- Fantômette et la Dent du Diable (Savoie)
- Fantômette et le Brigand (Savoie et Dauphiné)
- Fantômette Viendra ce Soir (Paris puis Montargis)
- Fantômette et le Masque d'Argent (Savoie)
- Fantômette et la Grosse Bête (Massif Central)
- Fantômette et le Palais sous la Mer (Bretagne)
- C'est quelqu'un, Fantômette ! (Bretagne)
- Fantômette en Plein Mystère (Nice)
- Fantômette et le Dragon d'Or (Paris puis Le Havre)
- Fantômette et le Château Mystérieux (Normandie)
- Fantômette s'Envole (Alpes entre autres)

LES AUTRES PAYS DU MONDE

La réputation de Fantômette ayant rapidement dépassé les frontières nationales, dans les romans du moins, on voit dans "**Fantômette et son Prince**" qu'un gouvernement étranger (le Panorama, en Amérique Centrale) fait appel à elle pour assurer la protection du jeune **Prince Norberto**.

Ce roman, très important dans le développement de l'univers de Fantômette, met finalement aux prises l'aventurière avec tous les membres du gouvernement de ce pays, tous des traîtres corrompus sauf un, et il se finit par le rétablissement du prince sur son trône grâce à son action héroïque.

C'est un thème que l'on retrouve dans pratiquement tous les romans dont l'action se déroule dans des pays étrangers imaginaires, d'ailleurs peu nombreux :

Pays imaginaires :

- **Fantômette et son Prince (Panorama - en Amérique Centrale)**
- **Fantômette et le Secret du Désert (Zizanie - en Afrique Orientale, quelque part entre l'Éthiopie, le Soudan et l'Égypte – on y parle français et arabe)**
- **Fantômette chez les Corsaires (Machucambo - île des Antilles)**
- **Fantastique Fantômette ! (Synovie - à la frontière de la Suisse)**
- **Fantômette et la Couronne (Bravibravo - île près de la Côte d'Azur)**
- **Mission Impossible pour Fantômette (Armonika - non localisé)**
- **C'est toi Fantômette (Banana - pays d'Afrique)**

Pays imaginaires simplement cités :

- **Les Exploits de Fantômette (Névralgie - non localisé)**
- **Fantômette et la Lampe Merveilleuse (Turbanie - non localisé)**
- **Olé, Fantômette ! (Caramba - Pays hispanophone non localisé)**



(Tiré de "*Fantômette et son Prince*",

1ère Édition, p.128-129, par Jeanne Hives). Les gouvernant y sont en général corrompus, dictatoriaux, sanguinaires et intolérants et, même si sa mission est bien définie au départ, Fantômette finit presque toujours par provoquer une révolution et rétablir un gouvernement plus libre, ou à tout le moins évincer les traîtres ou les malfaiteurs qui rôdent autour du pouvoir.

Cette piètre opinion que Georges Chaulet a des pays étrangers se retrouve également dans les pays imaginaires qu'il ne fait que citer mais où l'action ne se déroule pas : dans "Les Exploits de Fantômette", les espions sont envoyés par la Névralgie, un pays indéterminé mais dictatorial ; dans "Fantômette et la Lampe Merveilleuse", l'ambassadeur corrompu vient de Turbanie (un pays qui pourrait être la Turquie). Il n'y a que dans "Olé, Fantômette !" que le président du Caramba (un pays hispanophone non

localisé) est un homme intègre, mais il est menacé par un groupe terroriste ("Les Rastaquouères") qui veut s'emparer du pouvoir.

Moins fréquemment, lorsque Fantômette se déplace dans des pays existants, la critique de Georges Chaulet, si elle est moins acerbe, n'en est pas moins réelle, comme dans "Fantômette contre la Main Jaune" où il décrit la moitié des Sardes comme étant des contrebandiers, et où il dénonce l'inaction, voire la bienveillance, de la police face à ce qui semble bien être la Mafia.

Les autres contrées traversées par Fantômette (l'Allemagne, l'Angleterre, l'Espagne, les côtes méditerranéennes) ne sont pas décrites en détail, et il s'agit en général d'un simple décor.

Pays réels :

- Fantômette contre la Main Jaune (Sardaigne)
- Olé, Fantômette ! (Espagne)
- Fantômette Brise la Glace (Cercle Arctique Canadien)
- Les Carnets de Fantômette (Angleterre et Afrique de l'Ouest)
- Fantômette dans l'Espace (Allemagne - Forêt Noire)
- Fantômette et les 40 Milliards (Croisière en Méditerranée au large de Naples)

Quelque soit le pays où se déroule l'action, Georges Chaulet ne fait en revanche strictement aucune référence, même déguisée, à une quelconque religion.

Ficelle, Françoise et Boulotte

FICELLE

Après Fantômette elle-même, Ficelle est sans nul doute le personnage le plus fondamental et le plus attachant de la série. Toujours accompagnée de Françoise et de Boulotte, il n'y a que dans trois romans que le trio n'apparaît pas ("Fantômette et la Télévision", "Fantômette et son Prince"



et "Fantômette et la Lampe Merveilleuse").

Ficelle est une fille grande et très maigre, aux cheveux blonds, longs et filasses et aux yeux clairs, écarquillés et rêveurs. Elle habite avec Boulotte (avec laquelle elle n'a apparemment aucun lien de parenté) au 21, rue de Salsifis (ou au 7, rue des Pétunias) à Framboisy. Elle ne semble pas avoir de parents connus mais elle a une flopée d'oncles et de tantes que l'on découvre au fil des aventures : l'amiral Cabestan, toujours en voyage ("Fantômette contre le Hibou"), l'oncle Arthur et sa femme à Goujon sur Épuisette ("Fantômette et l'Île de la Sorcière"), les tantes Agathe, Germaine et Aglaé à Framboisy et à Trou-la-Chaussette ("Fantômette et la Maison Hantée"), et enfin Monsieur Filin et sa femme qui tiennent un magasin de sport à Chamoix ("Fantômette et le Masque d'Argent", "Olé, Fantômette !" et "Les Carnets de Fantômette").

C'est surtout son caractère qui fait de Ficelle un personnage inoubliable : rêveuse, étourdie, farfelue, exubérante, imprévisible, impulsive, maladroite, Ficelle est une originale, qui vit dans son univers à elle et refuse la triste réalité du monde qui l'entoure qu'elle revisite avec ses propres mots et ses propres valeurs. Il est d'ailleurs extrêmement difficile de tracer un portrait de Ficelle tant sa personnalité est complexe et entière.



(Tiré de "*Fantômette contre Charlemagne*",

- 2ème Édition, p.64-65, par Josette Stéfani). Son rapport avec l'école

Dotée d'une imagination et d'une vie intérieure richissimes, Ficelle est tout bonnement incapable de s'intéresser aux sujets scolaires, au grand désespoir de **Mademoiselle Bigoudi**, son institutrice. Ficelle oublie toujours de faire ses devoirs, ou fait ceux d'une autre matière, ne trouve jamais le bon cahier au bon moment, et d'ailleurs elle se sert allégrement du matériel scolaire pour ses activités personnelles de découpage ou d'écriture. C'est pour elle un supplice d'être interrogée par l'institutrice au tableau. Ficelle

n'arrive même pas à se concentrer sur ce que dit cette dernière plus de trois minutes, tant ses pensées sont promptes à s'évader.

Mademoiselle Bigoudi se voit donc obligée de la rappeler à l'ordre, de lui interdire de bavarder, de rêvasser, de pratiquer toutes sortes d'activités avec toutes sortes d'objets (ou même d'animaux) qu'elle ramène en classe, et finalement de la punir à raison d'un nombre incalculable de lignes et de verbes à copier, ce qui reste sans effet et ne l'empêche pas de collectionner les zéros. Nulle en orthographe, en histoire-géographie et en mathématiques à un point extrême, elle ne s'intéresse à la classe que lorsqu'il est question des princesses de l'histoire de France, de tombeaux égyptiens ou de l'anatomie du squelette, source pour elle d'une nouvelle rêverie.

- Ficelle et la langue française

Allergique à toute forme de règle de grammaire ou d'orthographe, et pourtant intarissable bavarde, Ficelle émaille ses discours de néologismes délirants qui font s'arracher les cheveux à **Mademoiselle Bigoudi** : c'est ainsi qu'elle a été la "témoine" des aventures "stupétonnantes" de Fantômette, etc... Lorsqu'elle n'invente pas de mots, elle emprunte ceux qui existent, les écorche, les transforme, et finalement les utilise sans vraiment en connaître le sens, ce qui donne l'occasion à ses compagnons, surtout

Françoise, de la reprendre et de "traduire" sa pensée tant que faire se peut.



*(Tiré de "Fantômette à la Mer de Sable",
2ème Édition, p.32-33, par Josette Stéfani).*

Elle a créé également plusieurs méthodes de codage, de rébus, d'écriture condensée, voire même de langage des signes, afin de pouvoir bavarder tranquillement en classe, sans que cela n'empêche pour autant les foudres de l'institutrice de s'abattre sur elle.

Sa créativité linguistique prend de telles proportions qu'elle éprouve fréquemment le besoin de rédiger des cahiers explicatifs sur sa vision de la grammaire, du vocabulaire, ou sur quantité d'autres sujets, de même qu'elle tient presque toujours des journaux intimes ou carnets de voyages dans lesquels elle note ses impressions, ses idées "ficéliennes" et ses péripéties avec son langage bien à elle.



(Tiré de "*Fantômette et le Mystère de la Tour*",

- 2ème Édition, p.96-97, par Josette Stéfani). Ses passions

Si Ficelle est la dernière de sa classe, c'est par désintérêt chronique mais certainement pas par manque d'intelligence. Car si ses connaissances sont inexistantes sur les programmes scolaires, et quoique son raisonnement se fonde sur une logique très personnelle, lorsque Ficelle se lance dans une entreprise, elle le fait extrêmement sérieusement et obtient des résultats impressionnants. C'est ainsi qu'elle a pu successivement : apprendre à déchiffrer les hiéroglyphes comme une professionnelle ("[Fantômette et le Trésor du Pharaon](#)"), apprendre à parler le langage précieux de la Cour de Louis XIV ("[Appelez Fantômette !](#)"), collectionner les insectes rares en connaissant leurs noms scientifiques ("[Fantômette et le Masque d'Argent](#)"), se lancer dans la photographie, développement compris ("[Fantômette et le Mystère de la Tour](#)"), etc... Ces capacités ne sont limitées que par le fait qu'elle passe très rapidement d'une lubie à une autre, sans transition.

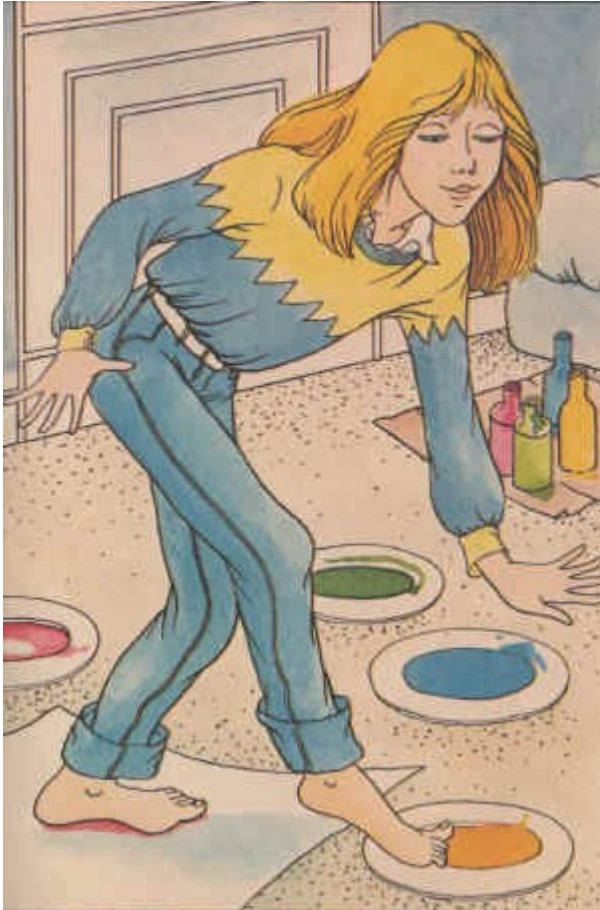
- Ses centres d'intérêt

Sans aller jusqu'à ce type de passion, l'esprit de Ficelle est constamment rempli de mille centres d'intérêts et questions existentielles telles que *"pourquoi les mouches tournent-elles en rond ?"*, la création d'un herbier, l'astronomie, ou encore d'innombrables collections (de glaçons, d'échantillons de sable, de publicités d'insecticide, de trous de chaussettes, etc...). Elle a également un sens artistique prononcé et vide force tubes de peintures, pour se faire des chaussettes permanentes ou des tatouages temporaires. Dans ce domaine, elle finit rarement ce qu'elle commence et change d'idée comme de chemise.

Certains centres d'intérêts demeurent pourtant au fil du temps, comme la rédaction du journal de l'école ("Le Suréminent"), la création d'un club de détectives amateurs et la résolution d'énigmes policières, ou sa passion pour les chaussettes de toutes les couleurs (elle se targue d'ailleurs d'être la plus grande "chaussettiste" de tous les temps, dans "Mission Impossible pour Fantômette", entre autres).



(Tiré de "Fantômette et le Trésor du Pharaon", 1ère Édition, p.160-161, par Jeanne Hives).



(Tiré de "*Fantômette contre Satanix*",

- 2ème Édition, p.64-65, par Anne Hofer). Sa chambre

À l'image de ce qui se passe dans sa tête, la chambre de Ficelle est un véritable capharnaüm où s'entassent pêle-mêle tous les objets et accessoires nécessaires à la réalisation de ses aspirations les plus farfelues, de ses inventions géniales, et les restes de toutes les collections qu'elle a entreprises.

Comme Ficelle est foncièrement incapable de ranger quelque chose ou de s'organiser, il lui arrive fréquemment de chercher la deuxième chaussette d'une paire, ou de redécouvrir les objets dont elle a besoin dans le lavabo, dans la poubelle, ou même dans le réfrigérateur de **Boulotte** ! De même, sa maladresse proverbiale occasionne de nombreux accidents qui décoorent sa chambre (elle a ainsi écrasé un tube de colle ultra forte en

marchant dessus et la semelle de sa chaussure est restée collée définitivement à la moquette).

Bien entendu, Ficelle éprouve le besoin de remplir sa valise avec toutes les choses indispensables qui meublent sa chambre, en oubliant chez elle tout ce qui pourrait lui être utile. Le contenu de sa valise évoluant en même temps que les délires de Ficelle, il est difficile d'en dresser une liste cohérente, mais les objets qui reviennent le plus souvent sont sans nul doute un pèse-lettres, une grenouille en plâtre, et une photo d'Azay-le-Rideau...

La description de sa chambre, et du contenu de sa valise donne surtout à **Georges Chaulet** l'occasion de placer deux ou trois fois par roman de savoureuses et interminables énumérations dans lesquelles il recense un invraisemblable bric-à-brac d'objets saugrenus.

- Ficelle et Fantômette

Enfin, il serait difficile de parler de Ficelle sans mentionner l'adoration absolue qu'elle éprouve pour Fantômette depuis leur première rencontre. Il faut dire que cette dernière passe son temps à sauver la "grande asperge" de toutes les situations délirantes dans lesquelles elle se fourre régulièrement et que Ficelle peut effectivement lui en être reconnaissante.

Mais c'est surtout une admiration sans borne que Ficelle éprouve, mêlée de jalousie, d'envie et même d'identification à l'égard de la justicière masquée, sentiment d'identification qu'elle exprime en prenant régulièrement Fantômette comme modèle, en revêtant le costume de son héroïne, voire en se faisant passer pour elle lorsque les circonstances s'y prêtent (ce sont en général les malfaiteurs qui la prennent pour Fantômette et Ficelle se garde bien de les détromper, jusqu'à ce que cela devienne trop

dangereux, comme dans "C'est quelqu'un, Fantômette !" et "Mission



Impossible pour Fantômette").

*(Tiré de "Mission Impossible pour Fantômette",
2ème Édition, p.32-33, par Anne Hofer).*

Ficelle est en réalité une incommensurable trouillarde qui s'enfuit à la moindre alerte et se décompose en face du danger véritable, sauf lorsque son insatiable curiosité prend le dessus (dans "Fantômette et la Grosse Bête", elle ne s'enfuit pas devant un monstrueux dinosaure car elle veut le voir de plus près et le charmer avec son pipeau !).



(Tiré de "C'est quelqu'un, Fantômette !",

2ème Édition, p.96-97, par Josette Stéfani). Ficelle essaye pourtant de vivre dangereusement pour ressembler à Fantômette (c'est-à-dire qu'elle traverse les rues hors des clous), de mener des enquêtes policières (que **Françoise** résout en général à sa place), et de sauver les innocents (et c'est bien souvent elle qui finit par devoir être sauvée). Elle est perpétuellement à la recherche de bandits imaginaires, d'indices (uniquement des mégots et des boutons de pardessus), et de mystères à résoudre. Mais Ficelle fournit quand même le point de départ de très nombreuses aventures car ses investigations, si elles paraissent ridicules au premier abord, sont finalement assez inspirées et elle tombe plus que souvent sur une véritable machination, même si c'est par hasard.

D'ailleurs Fantômette elle-même reconnaît: "*Cette Ficelle a de temps à autre des inspirations tout à fait géniales. Mais je ne peux pas le lui dire, sinon elle en crèverait d'orgueil !*". Et d'ailleurs Ficelle, à force d'avoir des

raisonnements apparemment absurdes, met bien souvent Fantômette sur la bonne piste.

Ficelle est avant tout un personnage bourré d'humour et de joie de vivre ("*Quand on s'appelle Ficelle, on ne se laisse pas longtemps aller à la mélancolie*") qui vit à cent à l'heure et dont la bonne humeur contraste assez agréablement avec les sujets, finalement assez graves, des romans.



(Tiré de "*Fantômette et l'Île de la Sorcière*",
2ème Édition, p.32-33, par Josette Stéfani).

FRANÇOISE



Françoise Dupont est une jeune fille d'une douzaine d'années, brune aux cheveux courts et bouclés, aux yeux noirs pétillants d'intelligence. Elle représente l'élève idéale, toujours première de la classe, sérieuse, intelligente, elle comprend vite et retient facilement, et elle n'a jamais l'air de faire le moindre effort pour travailler.

Quoique étant encore à l'école primaire avec Ficelle et Boulotte, elle a un quotient intellectuel bien au-dessus de la moyenne, s'intéresse à tout, lit des revues scientifiques ou des classiques français pour se distraire, et dispose des capacités physiques d'une sportive de haut niveau : championne de natation, de ski, elle fait également de la planche à voiles, de la

plongée sous marine, etc...

De manière générale, elle exploite toujours son temps au maximum, mais ne rechigne pas à regarder la télévision, à chanter des airs à la mode ou à passer ses rares après-midi de liberté avec ses amies à des activités de son âge. Elle est d'ailleurs très coquette et se regarde souvent dans un petit miroir de poche, où elle vérifie le bon ordonnancement de ses boucles brunes. Son habillement est simple et fonctionnel mais à la mode, et elle a curieusement une préférence pour le rouge, le jaune et le noir... Elle ne dédaigne pas se déguiser en Fantômette comme Ficelle ("Fantômette au Carnaval", "Fantômette à la Mer de Sable", "Fantômette et la Couronne") et le costume de l'aventurière lui va d'ailleurs étonnamment bien...

Elle est la meilleure amie de **Ficelle** et de **Boulotte** et quoique n'habitant pas avec elles (elle habite au 13, rue des Roses, un peu plus loin...), elle partage toutes leurs aventures.



*(Tiré de "Fantômette et le Palais sous la Mer",
2ème Édition, p.128-129 par Josette Stéfani).*

Elles partent d'ailleurs toujours en vacances ensemble et, contrairement à **Ficelle** et à **Boulotte**, Françoise est capable de faire ses bagages en un tournemain car elle n'emporte que le strict minimum utile. C'est d'ailleurs souvent elle qui organise les déplacements et le programme des vacances ("**Fantômette contre la Main Jaune**", entre autres).



(Tiré de "*Fantômette chez les Corsaires*",

2ème Édition, p.32-33, par Josette Stéfani). De bonne éducation, elle est toujours prête à réagir en cas d'accident et porte systématiquement secours aux gens dans le besoin avec efficacité et rapidité, quitte à s'impliquer personnellement et à se laisser embarquer dans une nouvelle aventure.

Dynamique et joyeuse, pleine de répartie et d'ironie, Françoise est pourtant une jeune fille solitaire et presque mystérieuse. On ne sait absolument rien d'elle ou de sa famille, et elle est particulièrement discrète sur sa vie privée. Toujours par monts et par vaux, elle disparaît et réapparaît au cours des aventures et ne se trouve jamais avec **Ficelle** et **Boulotte** lorsque survient le danger, on se demande pourquoi...

Dénigrée en permanence par **Ficelle** qui la trouve idiote (Ficelle pense que Françoise ne réussit pas à l'école parce qu'elle est intelligente, mais uniquement parce qu'elle a de la mémoire), Françoise fait preuve de

qualités de détective amateur étonnantes, ce que même Ficelle est obligée de reconnaître. Mais bien sûr, elle n'arrive pas à la cheville de Fantômette...

BOULOTTE

Quoique étant l'amie inséparable de **Ficelle** (jamais l'une n'apparaît sans l'autre dans les romans), Boulotte est un personnage un peu plus en retrait dans les aventures de Fantômette. Habitant avec **Ficelle**, on ne sait rien de ses origines et elle n'a pas de famille connue, contrairement à son amie.

Présentée comme une fille bien en chair, voire carrément grosse, Boulotte est passionnée par la nourriture. Il ne se passe jamais un instant sans qu'elle grignote quelque chose et ses plus grandes peurs sont d'être à



cours de nourriture ou de rater un repas.



(Tiré de "*Fantômette et l'Île de la Sorcière*",

1ère Édition, p.96-97, par Jeanne Hives). Elle fait de cette obsession son unique centre d'intérêt culturel et avoue bien volontiers que "*pour tout ce qui touche le miam-miam et le glou-glou, mon savoir est ébouriffant*" ("***Fantômette et la Dent du Diable***").

Elle met également un point d'honneur à essayer toutes les cuisines du monde, à préparer les recettes expérimentales les plus improbables et à connaître tous les ustensiles de cuisine possibles. Elle remplit d'ailleurs régulièrement ses valises avec le contenu de sa cuisine.

Les quantités de nourriture qu'elle engloutit son extrêmement impressionnantes mais elle n'a pourtant qu'une seule crise de foie en 49 romans, après avoir mangé trop de chocolat dans "***Fantômette et le Trésor du Pharaon***" !

Elle assume parfaitement bien sa surcharge pondérale, présentée d'ailleurs comme assez modérée par les Illustrateurs, sauf lorsque Ficelle s'obstine à l'appeler "Ma Grosse". Elle préfère des termes, qui ne sont pas sans rappeler ceux employés par Obélix dans les aventures d'Astérix, comme "surmusclée" ou "enrobée".

Les seuls moments (rares) où elle s'arrête de manger sont ceux où elle est sous le coup d'une émotion immense (face au dragon de "Fantômette et la Grosse Bête", elle lâche son sandwich !) ou lorsqu'elle s'inquiète pour Ficelle (lorsque cette dernière est enlevée dans "Fantômette Viendra ce Soir", elle en perd l'appétit).

Pourtant, Boulotte se pose comme un personnage largement destiné à équilibrer celui de la délirante Ficelle. Visuellement, Boulotte est petite et grassouillette alors que Ficelle est grande et maigre. Le tandem qu'elles composent se prête alors à des comparaisons comiques (Laurel et Hardy, ou Don Quichotte et Sancho Pança). Moralement, le contraste se fait encore plus sentir. Boulotte est en effet calme, courageuse mais raisonnable, et déterminée lorsqu'elle entreprend quelque chose. Elle ne change pas d'idée comme de chemise et réfléchit longtemps avant d'agir. Son courage vient d'ailleurs essentiellement du postulat selon lequel "*du moment que j'ai*

l'estomac plein, je ne pense pas" ("**Fantômette et la Dent du Diable**").



*(Tiré de "Fantômette et l'Île de la Sorcière",
2ème Édition, p.160-161, par Josette Stéfani).*

Elle est surtout dotée d'un solide bon sens. Quoique son intelligence soit très moyenne (c'est une élève médiocre car ce qu'on lui enseigne à l'école ne l'intéresse pas), elle raisonne simplement, en fonction des faits, et trouve ainsi parfois des réponses logiques à des situations complexes.

Contrairement à **Ficelle** qui reste figée dans ses idées préconçues, Boulotte est à plusieurs reprises à deux doigts de découvrir la **véritable identité de Fantômette**, notamment dans "**C'est quelqu'un, Fantômette !**", où elle est tout bonnement frappée par la ressemblance physique entre Fantômette et **Françoise**. Détrompée par Fantômette, son raisonnement s'arrête là et le mystère reste entier.

Enfin, Boulotte a une petite souris blanche du nom de Mimosa, qu'elle emmène à l'école dans sa poche (Mimosa n'apparaît que dans "**Les Exploits de Fantômette**" et "**Fantômette en Plein Mystère**").

OEIL-DE-LYNX

Le journaliste Oeil de Lynx figure dans 28 aventures de Fantômette (voir [liste ci-dessous](#)) et cela en fait un des personnages les plus fondamentaux de la saga, après le trio [Ficelle, Françoise, Boulotte](#).

Apparu dans "[Pas de Vacances pour Fantômette](#)", il est présenté comme journaliste à [France-Flash](#), quotidien national basé dans le 10ème arrondissement de Paris, et également feuilletoniste pour le même journal.



(Tiré de "Pas de Vacances pour Fantômette",

1ère Édition, p.96-97, par Jeanne Hives). Il se vante d'ailleurs d'avoir écrit 700 épisodes de son feuilleton-fleuve "Enfer et Damnation" dans lequel il raconte les aventures improbables du héros William Will et de Lady Namytte, systématiquement condamnée à mort par des ennemis fantaisistes à la fin de chaque épisode, et sauvée miraculeusement au début du suivant !

Journaliste, reporter, photographe et enquêteur, Oeil de Lynx travaille occasionnellement à Framboisy-Matin dans "Les Sept Fantômettes", et il fait même un passage à la télévision dans "Fantômette et la Lampe Merveilleuse".

Oeil de Lynx, de son vrai nom Pierre Dupont (sans aucun lien de parenté avec Françoise Dupont), est décrit comme un homme d'environ la trentaine, optimiste et dynamique, grand, blond, aux yeux rieurs, éternellement vêtu d'un costume et d'une casquette à carreaux, fumant abondamment la pipe en attendant l'inspiration.

Il se déplace toujours à bord d'une antique deux-chevaux cabossée et pétaradante surnommée Marguerite, dont la lenteur et les pannes l'empêchent souvent de mener une poursuite à son terme, au grand désespoir de Fantômette. Au fil des romans, on apprend d'ailleurs successivement que la deux-cheveux a atteint 100.000 km, puis 200.000 km, puis même un million de kilomètres ("Fantômette et le Dragon d'Or") !



(Tiré de la bande Dessinée "Fantômette se Déchaîne").

Il n'y a qu'à trois occasions qu'Oeil de Lynx est gratifié d'une autre voiture : dans "Fantômette et le Brigand", France-Flash lui prête un cabriolet grand sport italien de couleur rouge un peu trop perfectionné, dans "Fantômette fait tout Sauter", il conduit un prototype de petite voiture de couleur orange qu'il baptise "Mandarine" et dans "Fantômette s'Envole", le journal lui confie un nouveau modèle de Camping-Car, la "Caravette", pour qu'il teste son comportement routier. Mais à chaque fois, ce n'est que le temps d'une aventure et il retrouve bien vite sa deux-chevaux, ce qui ne l'empêche pas d'espérer écrire un jour l'article de sa carrière en récompense duquel son patron lui offrira une voiture neuve !



(Tiré de "Fantômette fait tout Sauter",

2ème Édition, p.128-129, par Josette Stéfani). Souhaitant dans le premier roman rencontrer la mystérieuse Fantômette pour l'interviewer, il se trouve mêlé à une de ses aventures et devient son ami après qu'ils se

soient mutuellement sauvé la vie. Il est ainsi le seul dépositaire officiel du secret de la double identité de Fantômette, connaissant son adresse et son numéro de téléphone.

Mais Oeil de Lynx est surtout l'archétype du journaliste tel que conçu dans la France de l'après-guerre, à l'image de Fandor dans Fantômas : plutôt gratte-papier de nature, il n'hésite pas à se lancer sur n'importe quelle piste et à prendre de nombreux risques dès lors que cela peut lui permettre de faire un "papier" intéressant. Dans le même ordre d'idées, lorsqu'une enquête piétine, il se permet d' "améliorer" la réalité pour rendre son article plus passionnant, ou même de publier de fausses nouvelles (en publiant un démenti après, déontologie journalistique oblige) pour aider Fantômette à provoquer publiquement ses adversaires.

Initialement destiné à permettre aux jeunes héroïnes d'être accompagnées d'un adulte pour, entre autres, pouvoir se déplacer hors de la région de Framboisy en voiture, il devient très vite en fait un personnage central à part entière, comme le prouve la cadence à laquelle ses apparitions dans les romans se multiplient, surtout vers la fin de la saga. Son activité de journaliste fournit de surcroît le point de départ de nombreuses aventures de Fantômette, et permet également à cette dernière de faire progresser son enquête en utilisant les moyens matériels d'un grand journal.

Gentiment fanfaron, intelligent et réfléchi, courageux et enthousiaste, le personnage d'Oeil de Lynx est extrêmement attachant et a été repris dans toutes les adaptations successives avec une certaine fidélité, Bandes Dessinées ou Série Télévisée, et même dans le Dessin Animé, où, s'il change

de nom (il devient Alexandre Charpentier), il ne change pas de



personnalité.

*(Tiré de "Fantômette et la Lampe Merveilleuse",
3ème Édition, p.32-33, par Josette Stéfani).*

FRANCE-FLASH

Largement inspiré par France-Soir, avec ses deux parutions quotidiennes, France-Flash est un journal national à grand tirage, populaire et spécialisé dans les nouvelles spectaculaires. C'est en permanence la course au scoop, et les journalistes y sont soumis à des cadences infernales, dans une salle de rédaction où l'atmosphère est jour et nuit saturée par la fumée des cigarettes, le crépitement des machines à écrire, les sonneries des téléphones, les bruits des télescripteurs, et une radio ou une télévision "que personne n'écoute".



Le rédacteur en chef, Tony Truand, est un homme moustachu, malcommode et exigeant, prompt à se mettre en colère si un article n'est pas assez percutant, toujours préoccupé de savoir ce qu'il va mettre à la une pour augmenter le tirage et où il va réussir à caser les publicités payantes dans ses colonnes. Lorsque la pression devient trop forte ou dans l'attente d'une nouvelle imminente, il menace d'ailleurs de mettre "*n'importe quoi à la une*" ("**Fantômette Ouvre l'Œil**"). Lorsqu'il n'est pas en train de boucler une édition, c'est pourtant un homme assez sympathique.

Quant au directeur de France-Flash, Monsieur Lhénaurme, décrit comme un petit homme vêtu de noir, chauve, portant d'épaisses lunettes et à la voix nasillarde. C'est un homme extrêmement occupé, et extrêmement étourdi, incapable de retenir le moindre nom, le moindre rendez-vous, et qui ne sait le plus souvent même pas de quoi il parle ! Il est très difficile

d'obtenir un entretien avec lui, et les héros ne s'y risquent que de rares



fois :

Œil de Lynx le consulte dans "[Fantômette et les 40 Milliards](#)", pour obtenir que France-Flash finance une expédition maritime, Tony Truand lui demande, dans "[Mission Impossible pour Fantômette](#)", d'autoriser Œil de Lynx à enquêter sur une affaire d'avion détourné à l'étranger, et enfin Fantômette elle-même dans "[Fantômette s'Envole](#)", pour obtenir de se servir du dirigeable publicitaire de France-Flash dans le but d'arrêter le [Masque d'Argent](#) (son nom est également cité dans "[C'est Toi Fantômette](#)"). Plutôt bienveillant dès qu'une opération peut faire de la publicité à son journal, Monsieur Lhénaurme ne résiste pas à l'envie de publier une nouvelle, même si cela a pour conséquence de mettre en danger ses collaborateurs.

LISTE DES AVENTURES AVEC OEIL-DE-LYNX

- **Pas de Vacances pour Fantômette (N° 7)**
- **Les Sept Fantômettes (N° 10)**
- **Fantômette et le Brigand (N° 13)**
- **Fantômette et la Lampe Merveilleuse (N° 14)**
- **Fantômette et le Trésor du Pharaon (N° 16)**
- **Fantômette Viendra ce Soir (N° 20)**
- **Fantômette dans le Piège (N° 21)**
- **Fantômette et le Masque d'Argent (N° 23)**
- **Fantômette contre Charlemagne (N° 25)**
- **Fantômette et la Grosse Bête (N° 26)**
- **Fantômette contre Diabola (N° 28)**
- **Appelez Fantômette ! (N° 29)**
- **Fantômette Brise la Glace (N° 31)**
- **Les Carnets de Fantômette (N° 32)**
- **C'est quelqu'un, Fantômette ! (N° 33)**
- **Fantômette fait tout Sauter (N° 35)**
- **Fantastique Fantômette (N° 36)**
- **Fantômette et les 40 Milliards (N° 37)**

- **Fantômette en Plein Mystère (N° 39)**
- **Fantômette et le Dragon d'Or (N° 41)**
- **Fantômette contre Satanix (N° 42)**
- **Fantômette et la Couronne (N° 43)**
- **Mission Impossible pour Fantômette (N° 44)**
- **Fantômette en Danger (N° 45)**
- **Fantômette et le Château Mystérieux (N° 46)**
- **Fantômette Ouvre l'Oeil (N° 47)**
- **Fantômette s'Envole (N° 48)**
- **C'est Toi Fantômette ! (N° 49)**

Les Personnages Secondaires

Georges Chaulet ne s'est jamais contenté de faire vivre des aventures rocambolesques à son héroïne, il a également mis en place toute une galerie de personnages, gentils ou méchants, particulièrement attachants et qui contribuent à créer un univers bien particulier dans lequel le lecteur se sent chez lui.

C'est ainsi que certains personnages secondaires prennent une place tout à fait fondamentale dans les aventures de Fantômette.

MADEMOISELLE BIGOUDI

Les aventures de Fantômette étant destinées prioritairement à un public d'enfants en âge d'aller à l'école primaire, il est tout à fait naturel que le premier personnage à prendre la parole dans le premier roman de la série, "**Les Exploits de Fantômette**", soit l'institutrice de l'école où vont **Ficelle, Françoise et Boulotte**, Mademoiselle Bigoudi.

Elle représente à elle seule tout ce que **Georges Chaulet** a toujours détesté dans l'école : elle est l'incarnation de l'autorité, de la droiture et de la discipline, et sa vie est entièrement consacrée à faire ingurgiter à des élèves velléitaires les connaissances élémentaires du français, des mathématiques, et de l'histoire-géographie.



Professeur apparemment unique du groupe scolaire Guy G nol de Framboisy (ce nom apparaît bien plus tard dans la série), elle enseigne également les beautés de la biologie, de la physique-chimie, organise les sorties (au Louvre par exemple) et les évènements marquant la vie de l'école (kermesses, spectacles de fin d'année, etc...). On ne voit que brièvement apparaître deux autres professeurs : Monsieur Rembran, surnommé par les élèves Monsieur Dupinceau, qui enseigne le dessin (voir "Fantômette contre le Géant") et Monsieur Cross qui est chargé de la gymnastique (voir "Fantômette en Danger"). Un autre professeur de gymnastique est par ailleurs simplement cité dans "Pas de Vacances pour Fantômette", Monsieur Hamac. Il faut de plus noter que Mademoiselle Bigoudi est institutrice dans une école de filles exclusivement, jusqu'à ce que Georges Chaulet s'aperçoive que la mixité a été introduite dans les écoles vers les années 80 !



Mademoiselle Bigoudi par Jeanne Hives. Son physique est décrit comme particulièrement strict : grande et maigre, au visage revêché, portant des lunettes et toujours vêtue de la même robe sombre, c'est évidemment une vieille fille qui prend un malin plaisir à torturer les mauvaises élèves (surtout **Ficelle**) en leur faisant réciter des fables, résoudre des problèmes de géométrie ou de trains particulièrement complexes, ou même en leur faisant faire des dictées dignes des Championnats de France d'Orthographe !

Elle est surtout célèbre pour les innombrables punitions qu'elle inflige à **Ficelle** sous forme de leçons ou de verbes à copier, et même quelquefois de retenues après les cours.

Elle ne montre de la sympathie qu'à l'égard de **Françoise**, éternelle première de la classe, tout en restant extrêmement sévère envers elle dès lors que les pensées de celle-ci vont vers quelque énigme criminelle, ce qui pourtant reste très rare ("**Fantômette contre le Hibou**").

Mademoiselle Bigoudi apparaît surtout dans les romans où l'action principale se déroule à **Framboisy**, et son personnage est donc moins présent vers les derniers volumes où les héroïnes voyagent beaucoup plus,

quoique son nom soit presque toujours prononcé au moins une fois par **Ficelle** dans chaque roman. Elle apparaît en tout dans une dizaine de romans, toujours dans le contexte de sa salle de classe ou d'une sortie scolaire.

LES FORCES DE L'ORDRE

De la même manière qu'il déteste l'école, **Georges Chaulet** déteste les corps constitués de l'État. C'est pour cela que, ne pouvant éliminer la présence des forces de l'ordre dans les aventures d'une justicière qui s'occupe d'affaires essentiellement policières, il les a transposées au second plan. À la base, l'idée est que Fantômette se charge de mener l'enquête, d'arrêter les bandits, et qu'elle les livre ensuite tout ficelés à la Police, gardant pour elle toute la gloire.

Prenant progressivement un rôle un peu plus important dans certains scénarios, les forces de l'ordre sont toujours présentées comme des incapables, avec un quotient intellectuel très inférieur à la moyenne, empêtrées dans leur bureaucratie et leurs procédures.

Lorsqu'il s'agit des gendarmes de **Framboisy**, le Brigadier Pivoine et le Gendarme Lilas sont décrits comme deux braves hommes respectueux des règles, parfaitement incapables de réagir efficacement face à un criminel, mais néanmoins consciencieux (quoiqu'ils discutent beaucoup de football et de pêche pendant leurs permanences et leurs rondes...).





(Tiré de "Fantômette contre Fantômette",

1ère Édition, p.96-97, par Jeanne Hives). **Lorsqu'il s'agit des Commissaires de la Police Nationale, qui sont assez nombreux au fil des différentes aventures, leur description physique est systématiquement caricaturale : grande stature, léger embonpoint, moustache, imperméable mastic et chapeau vissé sur la tête. Leurs noms sont également évocateurs : Commissaires Malabar, Maigrelet (!), Moustache, Férosse, Bourru, Plumeau, Gronez, Pruneau, Martigues, Finault, et surtout le Commissaire Pomme, basé à Paris, qui devient le policier récurrent des aventures de Fantômette dans la deuxième moitié de la saga.**

Ils sont pratiquement tous présentés comme des hommes bourrus, suffisants, qui ne comprennent rien aux explications de Fantômette lorsqu'elle se trouve confrontée à eux, et qui essayent même très souvent de l'arrêter, jugeant son rôle "suspect". C'est d'ailleurs bien souvent la lenteur des forces de l'ordre qui entrave la bonne marche des enquêtes de Fantômette et il n'est pas rare que les bandits filent sous le nez des policiers,

alors qu'ils sont occupés à déployer un dispositif compliqué et généralement inutile.

Même dans les histoires où c'est la police qui intervient pour sauver Fantômette des griffes des criminels ("Fantômette en Danger", l'accent est mis sur l'orgueil démesuré, la mauvaise foi et la bêtise foncière des policiers. Bien que connaissant les mérites de la justicière, ils sont prompts à accuser Fantômette d'être une criminelle dès qu'elle se trouve dans une situation ambiguë.

C'est encore pire pour les policiers des autres pays qui, lorsqu'ils ne sont pas carrément complices des malfaiteurs, sont à la solde de gouvernements dictatoriaux, ou se refusent tout simplement à prendre Fantômette au sérieux.

Enfin, même les militaires sont sévèrement critiqués : brutaux et particulièrement stupides, abrutis par la discipline de l'armée, ils sont à limite du supportable lorsqu'ils sont français (voir le Colonel Gardavou dans "Fantômette Ouvre l'Oeil"), et appartiennent systématiquement à une



junte lorsqu'ils sont étrangers !

*(Tiré de "Fantômette Ouvre l'Oeil",
3ème Édition, p.140, par Josette Stéfani).*

D'ailleurs, Georges Chaulet en profite pour donner son point de vue sur l'armée en général à travers quelques répliques savoureuses :

Dans "Fantômette et la Couronne", Françoise explique à Ficelle comment se faire passer pour un garde : "*Il suffit que tu marches au pas, les jambes raides et l'air de ne penser à rien*".

Et dans "Mission Impossible pour Fantômette", un militaire répond carrément à son subalterne : "*Apprenez qu'un militaire ne pense pas*".

LES AUTRES ENFANTS ET LEURS PARENTS

Il est étonnant de constater à quel point, pour une série de romans destinés à la jeunesse, les aventures de Fantômette mettent finalement l'héroïne en contact avec plus d'adultes que d'enfants de son âge.

Il y a quand même quelques exceptions et certains enfants, souvent des camarades de classe de Ficelle, Françoise et Boulotte, deviennent des personnages à part entière, bien souvent au même titre que leurs parents.



Le Professeur Potasse. ISABELLE ET LE PROFESSEUR POTASSE

Présentée dans "Les Exploits de Fantômette", Isabelle est la nièce d'un savant de génie, le Professeur Potasse, et en même temps une camarade des trois héroïnes. Enlevée par les Espions de Névralgie, elle est

sauvée par Fantômette, qui sauve par la même occasion les inventions du Professeur.

Pourtant Isabelle ne réapparaît pas dans les autres romans, alors qu'on retrouve en revanche le Professeur Potasse, devenu l'ami de Fantômette, dans "Fantômette en Plein Mystère", où il lui prête à appareil permettant de devenir invisible, et dans "Mission Impossible pour Fantômette", où il est enlevé par une dictature militaire étrangère.

Son nom est également cité par Œil de Lynx dans "Fantômette en Danger" (il a offert au journaliste une paire de lunettes infra-rouge permettant de voir la nuit).

ANNIE BARBEMOLLE

Fille du principal capitaine d'industrie de Framboisy, Barnabé Barbemolle, directeur de la manufacture de mirlitons qui fit en son temps la prospérité de la ville, Annie apparaît dans "Fantômette au Carnaval", elle aussi comme une camarade de classe des héroïnes. Elle réapparaît dans "Les Sept Fantômettes" où elle fournit le point de départ de l'aventure à Fantômette, une mystérieuse effraction ayant eu lieu dans la manufacture



de mirlitons.

Annie Barbemolle.

On la retrouve enfin dans "**Fantômette et le Mystère de la Tour**" où il ne s'agit cette fois que d'un personnage très largement secondaire et son nom est occasionnellement cité dans quelques autres romans où elle apparaît furtivement ("**Fantômette en Plein Mystère**" ou "**Fantômette en Danger**" par exemple). Elle est décrite comme étant brune, les cheveux coupés à la Jeanne d'Arc, assez vive et malicieuse, toujours partante pour suivre le trio des filles dans leurs aventures.



LE PRINCE NORBERTO

Enfin, dans "**Fantômette et son Prince**", le Prince Norberto, héritier du trône du Panorama, un petit état d'Amérique Centrale, est l'exemple d'un enfant à qui l'on impose une vie et des responsabilités d'adulte. Destiné à régner dès l'âge de 12 ans, son emploi du temps est surchargé par ses précepteurs, son grand chambellan et ses ministres. Menacé de mort par des traîtres, il fait l'objet d'une tentative d'assassinat, puis d'un enlèvement et est sauvé par Fantômette qui débrouille les fils d'une machination destinée à la faire passer pour coupable.

Décrit comme un garçon blond aux yeux bleus, au visage rêveur mais inflexible, il est un des rares enfants de sexe masculin à partager une aventure de Fantômette, (les autres cités dans les romans n'étant que des figurants ou des jeunes malfaiteurs). C'est également grâce à la présence de Norberto que l'on a la seule indication permettant d'évaluer l'âge de Fantômette, puisqu'il est précisé qu'ils ont le même (12 ans).

Devenu rapidement son ami intime et redevable à Fantômette de lui avoir sauvé la vie, Norberto la remercie en lui offrant un énorme rubis (voir "[Les Carnets de Fantômette](#)"), mais ne réapparaît dans aucun autre roman (son nom est cependant cité dans "[Fantômette contre Satanix](#)").

Méphisto

Apparu dans "[Fantômette contre la Main Jaune](#)" sous le nom de Diablo, le chat noir de Fantômette est bien vite devenu Méphisto dans les romans suivants. Il apparaît dans une dizaine de romans et n'a strictement aucun rôle dans les histoires, si ce n'est de faire pénétrer le lecteur dans une partie de la vie privée de Fantômette. C'est en effet chez elle, en général dans son salon, que la justicière aime à se concentrer sur une affaire difficile et elle raisonne à voix haute en s'adressant à Méphisto, dont on ne sait si le mutisme est de quelque secours...





(Tiré de la bande dessinée "*Fantômette Risque Tout*"). Il est décrit comme un chat au pelage entièrement noir et au comportement tout à fait conforme à ce que l'on attend d'un quadrupède à moustaches : distant, indépendant, indiscipliné, aimant les promenades nocturnes et les rencontres avec les minettes, profitant d'une "discussion" avec sa maîtresse pour lui tourner brusquement le dos ou se lécher la patte. Comme ses congénères, Méphisto adore le lait, que Fantômette lui sert en abondance, les olives (dénoyautées) et le mou que lui donne la voisine (la Mère Michel !) et il a une certaine préférence pour le "Miaou", une pâtée certainement délicieuse...

Plus qu'un vrai personnage, Méphisto est un élément qui rajoute à l'ambiance mystérieuse qui plane autour de la justicière masquée : il est noir comme le costume de sa maîtresse, c'est une créature de la nuit, il porte un nom de démon et sa présence suffit à faire comprendre par analogie que Fantômette se comporte elle-même comme un grand félin sur la trace d'une proie, tant par son langage corporel souple et silencieux que du fait de son opiniâtreté dans la chasse.

Signalons que Méphisto devient en revanche un personnage à part entière, à qui sont même attribuées des pensées propres et des réflexions

humoristiques, dans les quatre **Bandes Dessinées** de Fantômette où il



apparaît systématiquement.

(Tiré de la bande dessinée "Fantômette Risque Tout").

On devine d'ailleurs un goût particulier de **Georges Chaulet** pour les chats en général car il en apparaît dans de nombreuses aventures à l'occasion des expéditions nocturnes de Fantômette, alors que les chiens présents dans les histoires sont la plupart du temps inamicaux.

Le Furet, Alpaga et Bulldozer

LE FURET

Le Furet, accompagné de ses deux compères dont il est inséparable, apparaît dans 14 aventures de Fantômette (voir [liste ci-dessous](#)) et atteint ainsi le statut du méchant le plus fréquemment affronté par l'héroïne.

Homme petit et mince, au nez pointu et aux yeux de fouine (d'où lui vient certainement son surnom), grand fumeur de cigares et de cigarettes, il est quasiment la

caricature du gangster des films policiers français des années cinquante.



(Tiré de "Fantômette au Carnaval"

1ère Édition, p.96-97, par Jeanne Hives). Il est extrêmement intelligent, calculateur, ingénieux et audacieux. Son imagination est sans borne dès lors qu'il s'agit de monter un cambriolage, un enlèvement ou une escroquerie. Il est le roi de l'évasion et s'échappe de toutes les prisons où il est enfermé, le plus souvent après avoir été arrêté par Fantômette.

Sûr de lui et cerveau incontesté de sa bande, il n'envisage jamais l'échec et ne supporte pas les critiques de ses acolytes. Le Furet est également sportif, pratique l'escrime, le tir à l'arc de compétition, sait utiliser toutes les armes existantes (avec une préférence pour les mitrailleuses) et sait s'intéresser à la technologie dès lors que cela peut lui être utile.

Il développe en outre un sens du travestissement inouï, à l'instar d'un Arsène Lupin des temps modernes, comme dans "[Fantômette et la Maison Hantée](#)", où il prend une demi-douzaine d'identités différentes au nez et à la barbe de Fantômette, de la Police et de tous les autres protagonistes de l'aventure pour accomplir un cambriolage de musée spectaculaire.

Malgré toutes ces qualités, et plusieurs "coups" prodigieusement réussis, Le Furet n'arrive jamais à finir une aventure en liberté, par l'action conjuguée de Fantômette et de sa malchance ! En effet, il est non seulement affligé de deux complices absolument idiots, mais encore lorsqu'il s'entoure d'autres gangsters, aguerris ("[Fantômette dans le Piège](#)", "[Appelez Fantômette !](#)") ou débutants ("[Fantômette et le Mystère de la Tour](#)"), il se fait systématiquement trahir.

Bien qu'étant plus un voleur qu'un criminel, il tente malgré tout d'éliminer Fantômette à chacune de leurs rencontres, sans succès évidemment. Il faut dire que, comme avec [Le Masque d'Argent](#), une sorte de respect et de sympathie s'est installée entre les deux ennemis : "*Nous avons de l'estime l'un pour l'autre, Fantômette. Tu sais que je*

t'admire." dit-il à l'héroïne dans "[Fantômette dans le Piège](#)".



(Tiré de "*Fantômette au Carnaval*"
2ème Édition, p.96-97, par Josette Stéfani).

Et lui aussi reconnaît regretter que Fantômette ne soit pas sa fille pour lui apprendre son "métier" : *"J'aurais fait de toi la championne des voleurs, la princesse de la cambriole, la reine du hold-up ! Quel dommage que tu sois honnête !"* se lamente-t-il dans "[Fantômette fait tout Sauter](#)", alors qu'il s'apprête précisément à obliger la justicière à commettre des cambriolages à sa place par le biais du chantage.

Il est cependant regrettable que le personnage du Furet n'ait pas eu la pérennité qu'il méritait : repris dans les [Bandes Dessinées](#) et la [Série Télévisée](#) sous des traits passablement ridicules, il devient même un des sous-fifres du [Masque d'Argent](#) dans le [Dessin Animé](#).



Le soi-disant Prince d'Alpaga, complice du **Furet**, apparaît comme l'archétype du gangster italien. Son titre est évidemment usurpé (on apprend qu'il est en réalité le fils d'un tondeur de rats et d'une marchande de trognons de pommes !) et il ne semble avoir qu'une vieille tante à Paris (Sidonie Alpaga), à qui il demande l'hospitalité dans "**Appelez Fantômette !**" tout en la dévalisant allégrement.

Grand, mince, brun aux yeux noirs, distingué, il est toujours habillé de costumes sur mesures coupés dans les tissus les plus onéreux (soie, cachemire) et aux couleurs extravagantes. On apprend dans "**Appelez Fantômette !**" qu'il est daltonien, ce qui explique pourquoi il "assortit" les couleurs des différentes pièces de sa tenue avec un goût aussi douteux. Il est excessivement coquet, se regarde en permanence dans la glace et rêve de devenir riche pour se permettre toutes les folies vestimentaires.

Vif et intelligent, criminel endurci comme **Le Furet** auquel il est aveuglément fidèle, il avoue n'avoir peur de rien sauf d'avoir "*un bouton décousu ou un faux pli à mon pantalon*". Et c'est bien là le problème : sa passion pour les vêtements le conduit à toutes les stupidités, refusant purement et simplement d'agir s'il doit se salir ou dépensant sans

compter même dans les périodes de vaches maigres pour renouveler sa somptueuse garde-



robe.

(Tiré de "Appelez Fantômette !" 2ème Édition, p.128-129, par Josette Stéfani).

On apprend malgré tout qu'il a des talents de peintre étonnants ("**Fantômette et la Maison Hantée**") et un certain don pour se déguiser et modifier sa voix ("**Fantômette et le Dragon d'Or**", "**Fantômette fait tout Sauter**"). Son apparence soignée lui permet en outre de s'introduire dans les milieux luxueux ("**Fantômette à la Mer de Sable**") pour mener à bien les plans organisés par **Le Furet**.

BULLDOZER

Le troisième larron de la bande du **Furet**, Bulldozer, est le parfait opposé du **Prince d'Alpaga**. De taille moyenne mais très massif, voire obèse, vêtu du même pantalon marron et du même chandail orange depuis 10 ans (et bien souvent d'une vieille casquette), mal rasé, prenant apparemment un bain annuel (il a peur de l'eau !), c'est une véritable force de la nature.

Il ne sait pas vraiment lire et l'on ne connaît rien de son passé, si ce n'est qu'il a fait son service militaire en Afrique du Nord ("**Fantômette à la Mer de Sable**").



(Tiré de "Pas de Vacances pour Fantômette")

2ème Édition, p.160-161, par Josette Stéfani). Silencieux et obéissant (il ne s'exprime la plupart du temps que par grognements), sa stature et sa connaissance de l'outillage en font un complice relativement efficace et il arrive à ne pas être stupide tout le temps. En effet, sa confiance en **Le Furet** ne trouve de limites que dans un bon sens primaire qui lui fait dire : "*L'ennuyeux, chef, c'est que vos plans géniaux finissent toujours par nous conduire en prison...*".

Ses deux obsessions sont la nourriture la plus basique (sandwiches saucisson – vin rouge) et l'espoir d'aplatir Fantômette, envers qui il a une haine tenace. C'est le plus souvent **Le Furet** lui-même qui l'empêche de mener cet objectif à terme, animé non par des sentiments humanistes mais par des projets plus vicieux, ce qui donne bien entendu à Fantômette les moyens de toujours s'en sortir.

LISTE DES AVENTURES AVEC LE FURET ET SA BANDE

- Fantômette au Carnaval (N° 4)
- Pas de Vacances pour Fantômette (N° 7)
- Opération Fantômette (N° 9)
- Fantômette et la Dent du Diable (N° 11)
- Fantômette chez le Roi (N° 15)
- Fantômette et la Maison Hantée (N° 17)
- Fantômette à la Mer de Sable (N° 18)
- Fantômette dans le Piège (N° 21)
- Fantômette contre Charlemagne (N° 25)
- Appelez Fantômette ! (N° 29)
- Fantômette fait tout Sauter (N° 35)
- Fantômette en Plein Mystère (N° 39)
- Fantômette et le Mystère de la Tour (N° 40)
- Fantômette et le Dragon d'Or (N° 41)

Le Masque d'Argent et Éric

LE MASQUE D'ARGENT

Le Masque d'Argent n'apparaît en tout et pour tout que dans 7 épisodes des aventures de Fantômette (voir [liste ci-dessous](#)). Cela ne l'a pas empêché de devenir le méchant emblématique de l'univers de [Georges Chaulet](#).

On découvre le Masque d'Argent dans "[Fantômette et le Masque d'Argent](#)" et on apprend qu'il s'appelle en réalité le Comte (ou Baron) de Maléfic, descendant du Baron Sigismond de Maléfic, dont les terres et le château se situent en Savoie.

C'est un physicien et électronicien de génie (inventeur, entre autres, d'une machine lui permettant de voir à travers les murs) dont le visage a entièrement été brûlé par une explosion dans son laboratoire.



Il porte donc un masque métallique en argent qui lui recouvre tout le visage (avec des orifices pour les yeux et une fente pour la bouche, lui permettant de fumer).

Il est présenté comme un homme d'âge moyen (il a un enfant de l'âge de Fantômette, [Éric](#)), de grande stature, impressionnant et noble, toujours

vêtu de noir, avec souvent une écharpe rayée autour du cou. Sa voix est métallique et il s'exprime de manière hautaine et méprisante.



Le Masque d'Argent par Philippe Daure. Sans doute aigri par la vie, le Masque d'Argent a décidé de dominer le monde et de voir son génie reconnu, par n'importe quel moyen. Il crée ainsi successivement diverses inventions toutes plus terrifiantes les unes que les autres : un dinosaure mécanique, un iceberg artificiel, une fusée lunaire, une torpille nucléaire et un dirigeable invisible. Il pratique aussi le kidnapping, le racket, le vol, notamment d'œuvres d'art et plus classiquement le trafic d'opium et de haschisch.

Bien décidé à se débarrasser de son ennemie par des procédés particulièrement affreux, il éprouve pourtant à l'égard de Fantômette un immense respect, voire une certaine admiration. Il reconnaît d'ailleurs à plusieurs reprises que s'il avait dû avoir une fille, il aurait aimé que ce soit Fantômette : *"Elle a un sang-froid extraordinaire ! Quel dommage que ce ne soit pas ma fille ! J'en serais fier !"* ("[Fantômette Brise la Glace](#)").

La froideur et le mystère entretenus par le Masque d'Argent, en plus de son côté extrêmement sérieux (à aucun moment il ne prête à sourire comme peut le faire [la bande du Furet](#)), en font un ennemi dangereux et réellement effrayant. De surcroît, c'est bien souvent dans les aventures la mettant aux prises avec le Masque d'Argent que Fantômette se retrouve

dans les situations les plus désespérées et, quoi qu'elle ne perde pas son ironie légendaire, (elle ose même affubler son ennemi de sobriquets tels que "*Masque de Fer Blanc*"), on la sent moins à l'aise et elle reconnaît qu'elle a enfin rencontré un adversaire à sa hauteur.

Enfin, on peut difficilement parler du Masque d'Argent sans faire la comparaison avec le Fantômas des trois films de André Hunebelle (1964, 1965 et 1967) auquel il ressemble énormément : un méchant mystérieux et tout puissant, capable de toutes les forfaitures et de tous les coups de théâtre, disposant de moyens matériels et technologiques illimités et d'une imposante armée d'hommes de main, génie scientifique et mégalomane avide de pouvoir. À l'instar de Fantômas, le Masque d'Argent n'est jamais capturé (il est brièvement arrêté dans "[Fantômette Brise la Glace](#)" mais parvient très vite à s'évader) et il s'échappe dans des circonstances mystérieuses à la fin de chaque aventure.



*(Tiré de "Fantômette s'Envole",
3ème Édition, p.128-129, par Josette Stéfani).*

Si l'adaptation en **Bandes Dessinées** n'a pas su rendre au personnage du Masque d'Argent toute son importance, pas plus que la **Série Télévisée**, ce n'est en revanche que lui rendre un juste hommage que d'en avoir fait le méchant suprême et charismatique du **Dessin Animé**, même au prix d'une réécriture assez libre de la vision donnée par les romans.

ÉRIC



Éric, qui apparaît pour la première fois dans "**Fantômette dans l'Espace**", est un personnage secondaire, qui n'apparaît que deux autres fois, dans "**Fantômette et les 40 Milliards**" et "**Fantômette et le Dragon d'Or**". Il a pourtant une certaine importance dans la saga de Fantômette.

Dans "**Fantômette dans l'Espace**", on découvre un garçon blond, froid et discret, perdu dans ses livres et d'une intelligence qui n'a d'égale que celle de Fantômette.

On découvre peu après que c'est en fait le fils du **Masque d'Argent** lui-même. Génie scientifique comme son père, il est tout aussi maléfique et dominateur, mais d'une apparence plus calme.

Dans "**Fantômette et les 40 Milliards**", on s'aperçoit qu'Éric a une faculté à se déguiser assez étonnante puisqu'il se fait passer pour une fille, Mireille, pendant toute la première partie de l'aventure et sous les yeux

Fantômette, qui ne découvre la supercherie que lorsqu'il se dévoile de lui-même.

Dans "**Fantômette et le Dragon d'Or**" enfin, on découvre que Éric est également doué pour la musique, et que son ambition sans bornes le mène au vol et à l'assassinat, en complicité avec son père.



*(Tiré de "Fantômette et le Dragon d'Or",
2ème Édition, p.42, par Josette Stéfani).*

Mais plus qu'un complice du **Masque d'Argent**, Éric est en fait l'alter ego maléfique de Fantômette, voire son frère spirituel. De même âge, de force et d'intelligences égales, la seule chose qui les départage est que Fantômette est une justicière alors qu'Éric est un criminel machiavélique à l'image de son père.

LISTE DES AVENTURES AVEC LE MASQUE D'ARGENT ET ÉRIC

- **Fantômette et le Masque d'Argent (N° 23)**
- **Fantômette et la Grosse Bête (N° 26)**
- **Fantômette Brise la Glace (N° 31)**
- **Fantômette dans l'Espace (N° 34) - avec Éric**
- **Fantômette et les 40 Milliards (N° 37) – avec Éric**
- **Fantômette et le Dragon d'Or (N° 41) – avec Éric**
- **Fantômette s'Envole (N° 48)**

Les Autres Ennemis de Fantômette

Georges Chaulet a très fréquemment fait réapparaître des personnages déjà connus des lecteurs tout au long des 49 aventures de Fantômette, certainement afin de faire partager au lecteur une certaine intimité avec l'univers de l'héroïne.

C'est ainsi que Le Furet et sa bande sont apparus dans 14 aventures et Le Masque d'Argent dans 7 aventures (dont une seule où les deux se rencontrent : "Fantômette et le Dragon d'Or").

Mais certains autres méchants ont également eu droit à chacun deux apparitions dans la saga.

LES ESPIONS DE NEVRALGIE

Dans le premier roman, "Les Exploits de Fantômette", la justicière masquée est aux prises avec un trio d'espions internationaux envoyés par le gouvernement de Névralgie (vraisemblablement une dictature militaire), dont la localisation géographique n'est pas précisée.

Le chef de la bande est le Colonel Pork, un militaire sanguinaire et bardé de décorations, assoiffé de cognac et fumeur de cigares, prêt à toutes les ignominies pour remplir la mission qui lui a été confiée : récupérer les plans d'une nouvelle fusée inventée par le Professeur Potasse. Il est assisté

par deux sous-fifres, Kafar et Bébert, passablement stupides et facilement



bernés par Fantômette.

Jetés en prison à la fin de cet épisode, cette équipe réapparaît contre toute attente dans "[Fantômette et le Palais sous la Mer](#)". Ayant abandonné l'espionnage industriel, il se sont reconvertis dans le piratage moderne, faisant couler les vaisseaux au large de la Bretagne pour les piller sous l'identité du Dieu Neptune (!), accréditée par une légende locale. Ils s'échappent à la fin de cette aventure malgré l'intervention de Fantômette.

JOHNNY BARATINO



Johnny Baratino est un gangster très sérieux et particulièrement dangereux. Dans "Fantômette et la Lampe Merveilleuse", on apprend qu'il est à la tête d'une organisation qu'il a lui-même fondée, le F.I.L.O.U. ("Filatures et Investigations Lointaines ou Urbaines"), destinée à remplir toutes les missions imaginables, légales ou illicites, usant de n'importe quels moyens.

De grande taille, blond aux yeux bleus d'acier, le visage dur et froid, fumeur de cigarettes, Johnny Baratino ne doit pas être pris à la légère. Après le démantèlement de son organisation et l'arrestation de ses complices par Fantômette, il se grime astucieusement pour tenter de poursuivre la mission qu'il avait acceptée, puis est finalement arrêté par Fantômette.

Il revient dans "Fantômette dans le Piège", pour participer à l'organisation d'une opération imaginée par Le Furet, dont l'objectif est de mener Fantômette à sa perte en réunissant plusieurs personnes qui ont de bonnes raisons de vouloir se venger d'elle. Bien entendu, cette tentative échouera lamentablement, au terme d'un savoureux pugilat mettant aux prises les différents bandits, et Johnny Baratino disparaîtra dans la nature.

SOCRATE MYKONOS

L'architecte Socrate Mykonos apparaît pour la première fois dans "**Fantômette et le Trésor du Pharaon**" où il tente de récupérer le Trésor de Ramsès IV sous le nez de l'archéologue qui l'a découvert. Fantômette s'en mêle et découvre une bande composée de plusieurs malfaiteurs d'origine grecque assez déterminés.

Mykonos est décrit comme étant petit, très brun et basané (type méditerranéen), et portant des lunettes. C'est de toute évidence un architecte de talent, mais l'appât du gain le fait passer dans le camp des



criminels.

Sans être extrêmement dangereux, l'intelligence du personnage en fait un ennemi intéressant et il donne du fil à retordre à Fantômette, qui contrecarre ses plans et récupère le trésor, sans toutefois le faire arrêter.

C'est plus pour retrouver sa fierté bafouée que par véritable tempérament criminel que Mykonos participe à l'opération de démoralisation de Fantômette organisée par **Le Furet** dans "**Fantômette dans le Piège**", et son rôle reste d'ailleurs assez marginal.

QUELQUES AUTRES ENNEMIS

Sans dresser la longue liste des adversaires que Fantômette a pu affronter au cours de ses aventures (voir le [tableau des 49 Titres](#)), quelques-uns d'entre eux méritent d'être cités, quoique qu'ils n'apparaissent qu'une seule fois, en raison de leur originalité ou de leur caractère particulièrement dangereux.



MANDRIN

Dans "[Fantômette et le Brigand](#)", la justicière affronte un malfaiteur particulièrement instable psychologiquement puisqu'il se prend pour le successeur du brigand Mandrin et souhaite devenir "Empereur des Alpes". Reprenant les méthodes – et l'apparence physique – de son prédécesseur, c'est une véritable armée de repris de justice qu'il lève pour mettre à sac tout le Sud-Est de la France. Ce n'est qu'au terme d'une bataille finale improvisée ayant pour enjeu la prise d'Annecy que Fantômette parvient à le faire arrêter avec toute son armée.

LA SULFURA

Dans "**Fantômette contre la Main Jaune**", Fantômette est aux prises avec la "Sulfura" une organisation secrète originaire de Sardaigne, qui n'est rien d'autre qu'une véritable mafia à petite échelle. Il s'agit d'un combat disproportionné en terrain inconnu auquel se livre Fantômette, surtout quand elle s'aperçoit que les autorités locales ferment plus ou moins les yeux sur les activités de la Sulfura. À noter que la "Main Jaune" est déjà citée dans "**Fantômette et le Trésor du Pharaon**".





HINDRAPOUR

Dans "**Fantômette Viendra ce Soir**", l'héroïne se bat contre le Mage Hindrapour, prestidigitateur et magicien, pratiquant l'hypnose, accessoirement acrobate et maître du déguisement, avec sa compagne, la Princesse Nirvana. Il donne énormément de mal à Fantômette et elle ne réussit pas à l'arrêter elle-même, quoique l'ayant mis en déroute.

TALEB SAID

Enfin, dans "**Fantômette et le Secret du Désert**", Fantômette s'attaque en Zizanie (un pays arabe indéterminé) à une organisation de pillards menées par une sorte de Prince des mille et une nuits, aussi intelligent et séduisant que cruel et efficace. Il se dissimule sous plusieurs identités, dont Achmed, le conteur des rues, Seigneur Renard, le chef des 40 voleurs, et Fantômette finit par découvrir qu'il est en réalité le sultan d'une cité secrète perdue dans le désert ("Serra"). Son pouvoir étant illimité dans son pays, Fantômette ne peut l'arrêter, mais la morale est sauve car, devenu

richissime après avoir découvert du pétrole à Serra, il décide spontanément de cesser ses activités criminelles.



Les différentes personnalités de Taleb Said (Tiré de "Fantômette et le Secret du Désert", 2ème Édition, par Josette Stéfani).

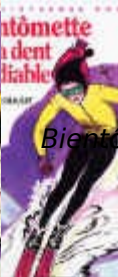
Tableau des Différentes Éditions de Fantômette à la Bibliothèque Rose

Cliquez sur une mini-couverture pour l'afficher en taille réelle.

(Les cases grisées indiquent que l'ouvrage n'a pas été édité.)

N°	1ère Édition	2ème Édition	3ème Édition	4ème Édition	5ème Édition	6ème Édition	7ème Édition	8ème Édition
Titre	De 1961 à 1971	De 1970 à 1982	De 1983 à 1987	De 1988 à 1989	De 1990 à 1996	De 1996 à 1999	De 2000 à 2005	De 2006 à Aujourd'hui
	Jeanne Baets	Joëlle Soëfat	Joëlle Soëfat	Joëlle Soëfat	Philippe Mathieu	Philippe Mathieu	Blanche Hibara	Patrice Killoffer
							XXX	
Signet 01 1								
Exploits de Fa			Bientôt une im					
Signet 02 2								
Fantômette contre			Bientôt une im					
Signet 03 3								
Fantômette contre			Bientôt une im					
Signet 04 4								
Fantômette au C			Bientôt une im					

Signet 05 5				Bientôt une image				
Signet 06 6				Bientôt une image				Réédition en cours
Signet 07 7				Bientôt une image				
Signet 08 8				Bientôt une image				
Signet 09 9								Réédition en cours
Signet 10 10				Bientôt une image				Réédition en cours

Signet 11 11 antômette et la De	      	Bientôt une im. Réédition en cours
Signet 12 12 antômette et so	      	Bientôt une im. Réédition en cours
Signet 13 13 antômette et le	      	Réédition en cours
Signet 14 14 antômette et la Merveilleu	      	Bientôt une im. Réédition en cours
Signet 15 15 antômette che	      	Réédition en cours
Signet 16 16 antômette et le Pharaon	      	Bientôt une im. Réédition en cours

Signet 17 17 Fantômette et la Maison Hantée	       	Bientôt une image !
Signet 18 18 Fantômette à la Mer de Sable	    	Réédition en cours
Signet 19 19 Fantômette contre la Main Jaune	     	Réédition en cours
Signet 20 20 Fantômette Viendra ce Soir	    	Réédition en cours
Signet 21 21 Fantômette dans le Piège	   	Bientôt une image !
Signet 22 22 Fantômette et le Secret du Désert	  	Bientôt une image !
		Réédition en cours

Signet 23 23 Antômette et le Masque d'Argent			Réédition en cours
Signet 24 24 Antômette chez les Corsaires		Bientôt une image !	Réédition en cours
Signet 25 25 Antômette contre Charlemaigne		Bientôt une image !	Réédition en cours
Signet 26 26 Antômette et la Grosse Bête		Bientôt une image !	 Réédition en cours
Signet 27 27 Antômette et le Palais sous la Mer		Bientôt une image !	Réédition en cours
Signet 28 28 Antômette contre Diabol		Bientôt une image !	Réédition en cours

Signet 29 29 Appelez Fantômette !	 Bientôt une image !	Réédition en cours
Signet 30 30 Olé, Fantômette !	 	Réédition en cours
Signet 31 31 Fantômette Brise la Glace	  	Réédition en cours
Signet 32 32 Carnets de Fantômette	 Jamais réédité	Réédition en cours
Signet 33 33 quelqu'un, Fantômette	 	Réédition en cours
Signet 34 34 Fantômette dans l'Espace	  	Réédition en cours

Signet 35 35 Fantômette fait tout Sauter	   	Réédition en cours
Signet 36 36 Fantastique Fantômette	   	Réédition en cours
Signet 37 37 Fantômette et les 40 Milliards	   	Réédition en cours
Signet 38 38 Manach de Fantômette	 	Jamais réédité Réédition en cours
Signet 39 39 Fantômette en Plein Mystère	   	Réédition en cours
Signet 40 40 Fantômette et le Mystère de la Tour	   	Réédition en cours

Signet 41 41 Fantômette et le Dragon d'Or			Réédition en cours
Signet 42 42 Fantômette contre Satani		Jamais réédité	Réédition en cours
Signet 43 43 Fantômette et la Couronne			Réédition en cours
Signet 44 44 Mission Impossible pour Fantômette			Réédition en cours
Signet 45 45 Fantômette en Danger			Réédition en cours
Signet 46 46 Fantômette et le Château Mystérieux			Réédition en cours

Signet 47 47 Fantômette Ouvre l'Oeil	 	Réédition en cours
Signet 48 48 Fantômette s'Envole	 	Réédition en cours
Signet 49 49 C'est Toi Fantômette !	 Jamais réédité	Réédition en cours
Signet 50 50 Retour de Fantômette	Nouveau titre inédit	
Signet 51 51 Fantômette a la Main Verte	Nouveau titre inédit	

Georges Chaulet



Georges Chaulet est né le 25 Janvier 1931 à Paris, d'une mère commerçante et d'un père ingénieur des Ponts-et-Chaussées. En 1935-1936, la famille Chaulet s'installe pendant un an au Caire avant d'élire domicile en 1940 à Antony, dans les Hauts de Seine, ville où Georges Chaulet habite encore aujourd'hui. À Antony, il fréquente l'école Ferdinand Buisson puis le lycée Lakanal.

Mais le jeune Georges Chaulet n'aime pas l'école. Il s'y ennueie profondément et aspire à la liberté et à l'aventure, à l'image de Ficelle. De ce désir d'évasion et de légèreté naîtront ses premiers romans policiers, écrits en classe de seconde, pendant les cours de mathématiques. Ses références sont Bibi Fricotin, Les Pieds Nickelés, Zig et Puce, Mickey, Félix ou Popeye, mais également Sherlock Holmes, Fantômas et Arsène Lupin.

Après le Bac, Georges Chaulet s'inscrit à l'école des Beaux-Arts à Paris, section Architecture. Il y reste deux ans avant de faire son service militaire en Allemagne, entre 1952 et 1954, période très pénible pour l'auteur qui éprouve un rejet viscéral de toute forme d'autorité. Il trouve pourtant le temps de participer à un concours de nouvelles radiophoniques, où il rafle le premier prix avec une nouvelle intitulée "Le Martien" et qui relate l'histoire d'un extraterrestre pourvu de deux nez (l'un pour les odeurs végétales, l'autre pour les odeurs animales !).

Le service militaire terminé, Georges Chaulet retourne travailler avec ses parents, dans la brûlerie de café qu'ils viennent d'ouvrir à Paris. Mais désormais, Georges Chaulet a choisi sa voie : il sera écrivain.



En 1957, il se présente aux Éditions Hachette avec un manuscrit pour enfants : "Les 4 AS Superdétectives". Malheureusement, la maison d'édition a acquis deux ans auparavant les œuvres d'Enid Blyton, ce qui représente l'adaptation française de plusieurs centaines de titres. Hachette refuse donc de publier Georges Chaulet.

En revanche, les Éditions Casterman, en Belgique, donnent leur accord, mais renomment l'ouvrage "Le Fantôme de Campaville". Les illustrations sont assurées par François Craenhals. Lorsque le second volume est publié, les Éditions Casterman acceptent finalement de garder le nom de la série : "Les 4 AS". Se succéderont alors 5 volumes, de 1958 à 1962. À ce moment-là, Chaulet et Craenhals proposent le projet d'adapter la série en bandes dessinées, projet immédiatement accepté par les Éditions Casterman. 40 albums des "4 AS" ont été édités à ce jour (le dernier par François Craenhals seul) et une réédition en intégrales est en cours depuis 2000.

Entre-temps, Georges Chaulet, confiant et prolifique, décide de créer un héros féminin pour la jeunesse, partant de l'idée – réaliste – que les filles lisent plus que les garçons. Voilà comment naît le roman fondateur : "Les Exploits de Fantômette".

En 1960, Georges Chaulet se présente à nouveau aux Éditions Hachette avec d'un côté les romans des 4 AS déjà parus chez Casterman, et de l'autre le manuscrit des "Exploits de Fantômette". Cette fois, Hachette accepte d'éditer Georges Chaulet et le contrat est signé le 28 juin 1960, pour un tirage initial de 40.000 exemplaires. Le volume "Les Exploits de Fantômette" paraît en 1961 (le tirage sera épuisé pratiquement dès la première année de sa sortie).

À 30 ans, Georges Chaulet connaît enfin le succès. La déferlante "Fantômette" durera jusqu'au milieu des années 1980, avec 49 titres parus, soit 9000 pages, et environ 30 millions de volumes vendus à ce jour.



À partir de cette époque, Georges Chaulet tentera de lancer d'autres héroïnes féminines avec "Béatrice" (dont l'héroïne – une jeune noble de la Cour de Louis XIII - a énormément de points communs physiques et psychologiques avec Fantômette...) et "Étincelle", et il écrira de nombreuses autres séries, parfois originales, comme "Les 3D", "Le Prince Charmant" ou "Les Trésors", ou parfois sur commande, comme "Inspecteur Gadget", "Le Petit Lion" ou "Mickey", mais sans jamais connaître le succès phénoménal de "Fantômette" et des "4 AS".

En tout, Georges Chaulet a écrit environ une centaine de romans, nouvelles ou scénarios de bandes dessinées en dehors de "Fantômette". On ne peut que saluer le dynamisme et la joie de vivre de cet auteur qui nous a toutes et tous fait rêver.

Merci Monsieur Chaulet !

Les Aventures de Fantômette, Éditions Hachette, Bibliothèque Rose :



1. Les Exploits de Fantômette (1961)



2. Fantômette contre le Hibou (1962)



3. Fantômette contre le Géant (1963)



4. Fantômette au Carnaval (1963)



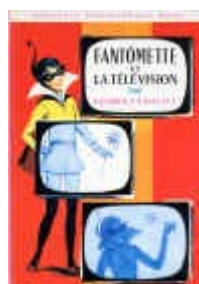
5. Fantômette et l'Île de la Sorcière (1964)



6. Fantômette contre Fantômette (1964)



7. Pas de Vacances pour Fantômette (1965)



8. Fantômette et la Télévision (1966)



9. Opération Fantômette (1966)



10. Les Sept Fantômettes (1967)



11. Fantômette et la Dent du Diable (1967)



12. Fantômette et son prince (1968)



13. Fantômette et le Brigand (1968)



14. Fantômette et la Lampe Merveilleuse (1969)



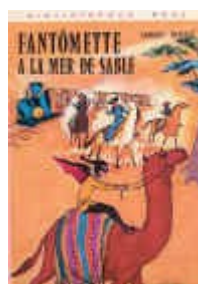
15. Fantômette chez le Roi (1970)



16. Fantômette et le Trésor du Pharaon (1970)



17. Fantômette et la Maison Hantée (1971)



18. Fantômette à la Mer de Sable (1971)



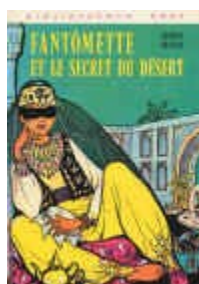
19. Fantômette contre la Main Jaune (1971)



20. Fantômette Viendra ce Soir (1972)



21. Fantômette dans le Piège (1972)



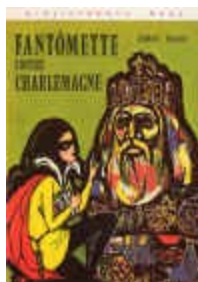
22. Fantômette et le Secret du Désert (1973)



23. Fantômette et le Masque d'Argent (1973)



24. Fantômette et les Corsaires (1973)



25. Fantômette contre Charlemagne (1974)



26. Fantômette et la Grosse Bête (1974)



27. Fantômette et le Palais sous la Mer (1974)



28. Fantômette contre Diabola (1975)



29. Appelez Fantômette ! (1975)



30. Olé, Fantômette (1975)



31. Fantômette Brise la Glace (1976)



32. Les Carnets de Fantômette (1976)



33. C'est quelqu'un, Fantômette ! (1977)



34. Fantômette dans l'Espace (1977)



35. Fantômette fait tout Sauter (1977)



36. Fantastique Fantômette (1978)



37. Fantômette et les 40 Milliards (1978)



38. L'Almanach de Fantômette (1979)



39. Fantômette en Plein Mystère (1979)



40. Fantômette et le Mystère de la Tour (1980)



41. Fantômette et le Dragon d'Or (1980)



42. Fantômette contre Satanix (1981)



43. Fantômette et la Couronne (1982)



44. Mission Impossible pour Fantômette (1982)



45. Fantômette en danger (1983)



46. Fantômette et le Château Mystérieux (1984)



47. Fantômette Ouvre l'Oeil (1984)



48. Fantômette s'Envole (1985)



49. C'est Toi Fantômette (1987)



50. Fantômette et halloween (2000)



51. Fantômette et l'arme diabolique



52. Le retour de Fantômette (2006)



53. Fantômette à la main verte (2007)



54. Fantômette et le magicien (2010)



(édition numérique)

(2001)

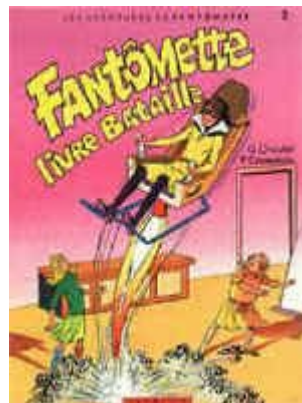
(édition numérique)

55. Fantômette
amoureuse (2012)

Fantômette en Bandes-Dessinées, Éditions Hachette, avec François Craenhals (n° 1-2-3) et Endry (n°4) :



1. Fantômette se Déchaîne



2. Fantômette Livre Bataille



3. Fantômette Risque Tout



4. Fantômette Fend les Flots

<http://millepompons.free.fr/>

