

LE VOYAGE DE CHIHIRO

Titre original : 千と千尋の神隠し

Sen to Chihiro no Kamikakushi.

Traduction littérale : la mystérieuse disparition de Sen et Chihiro

Réalisation: Hayao Miyazaki. Japon,

Année de création : 2001



Durée : 2h02

Dessin animé, couleur, version française

Prix : Ours d'or, Festival de Berlin, 2002 ; Oscar du film d'animation 2002

LE FILM

- *Le voyage de Chihiro* sur [le site Nanouk](#) site pédagogique des « Enfants de cinéma », partenaire du dispositif Ecole et Cinéma
- Le [point de vue](#) confié à Hervé Joubert-Laurencin, Professeur d'esthétique et d'histoire du cinéma, Université Paris Ouest Nanterre pour « Enfants de cinéma »
- *Le voyage de Chihiro* sur [Wikipédia](#) (résumé / fiche technique / information sur la conception / critiques et récompenses)
- La bande annonce du film sur [Youtube](#)
- Des images sont disponibles sur le site des Studios Ghibli ([pages dédiées au Voyage de Chihiro](#))

L'AFFICHE

Disponible en grand format sur [le site Nanouk](#) site pédagogique des « Enfants de cinéma », partenaire dispositif Ecole et Cinéma



du

MOTS CLES

Enfants/parents / Métamorphose / Rêve-cauchemar / Initiatique / Symbolique / Fantastique / Double / Sincérité / Mémoire

DES PISTES PÉDAGOGIQUES AUTOUR DU FILM

___ Un conte ___ Un conte fantastique ? ___

Le film fonctionne sur **la structure du conte** avec

- une situation initiale
- une quête au cours de laquelle le héros acquiert plus d'entendement
- une situation finale, similaire à la situation de départ, avec toutefois des transformations pour le héros
- un message pour le « lecteur »

Tous **les « ingrédients » du conte** sont présents dans l'histoire: héros, quête, obstacles, aides et transformation du héros.

Des personnages étranges, des esprits, de la magie autorisent **quelques questionnements** :

- Est-on dans un monde réel habité de personnages fantastiques, dans un monde fantastique avec quelques personnages réels ? dans un rêve, dans un cauchemar ?
- L'histoire laisse-t-elle personnellement une impression générale de malaise ou d'émerveillement ?
- Quelle est la portée de l'histoire ?

L'histoire se reçoit également comme **un conte initiatique**; les aventures vécues par Chihiro et les épreuves qu'elle va surmonter vont la faire murir. Le thème du passage est constant dans le film et des éléments symboliques nous le rappellent régulièrement

Avec les élèves:

- Retrouver la structure du conte dans le film (voir la page spécifiquement dédiée au travail sur le conte [archives 2014/2015](#))
- Par une courte phrase, décrire le contenu de chaque élément constitutif du conte (situation initiale = / quête = / etc.)
- Rechercher des éléments ou des personnages relevant des mondes fantastiques (forêt / statues de pierre / esprits / dragon / village fantôme / train sur eau / etc.)

- Citer des scènes particulièrement fantastiques ou féériques
- Proposer un débat en posant la question : *l'histoire est-elle réellement arrivée à Chihiro ou l'a-t-elle inventée ou rêvée ?*
- Engager la question du changement de Chihiro et renforcer la notion d'« initiatique » par l'analyse de son personnage (voir ci-dessous)

___ A propos des personnages ___

Avec les élèves:

- Répertorier tous les personnages influents de l'histoire
- Classer les personnages selon leur rôle aux côtés de Chihiro (aide ou obstacle)
- Établir leur profil en repérant leurs qualités, leurs défauts et leurs excès. Cette activité doit faciliter la compréhension des intentions morales portées par Miyazaki dans le film.

_____ Chihiro -Sen _____

est une petite fille ordinaire, de style et d'allure plutôt occidentale. Le début du film nous la fait percevoir comme une petite fille menue (pour environ 10 ans), gâtée, capricieuse, têtue et peu téméraire.

Sen est confrontée à des situations inconfortables, elle va se révéler courageuse, endurante, résistante et bienveillante. Au cours de son « aventure », elle va apprendre à se soumettre à une discipline, à accepter des règles de fonctionnement, à s'adapter. Mais aussi à prendre des initiatives et des responsabilités. Elle va découvrir l'amitié et l'autonomie. La fillette trouve ces capacités au fond d'elle, en solution aux situations épineuses qu'elle doit surmonter. C'est ce qui rend le personnage crédible et si sympathique tout au long du film.

Miyazaki dit que, avec le personnage de Chihiro-Sen, il a souhaité « créer une héroïne qui est une petite fille ordinaire, quelqu'un avec qui les spectateurs pourront sympathiser, quelqu'un dont ils pourront dire « oui, c'est comme ça »

Avec les élèves à propos de Chihiro :

- Recenser les différences entre les attitudes de Chihiro et celles de Chihiro-Sen
- Poser la notion de « voyage (conte) initiatique »
- Inventorier d'autres parcours initiatiques connus des élèves (dans la littérature enfantine / dans les contes / dans la mythologie / dans les films / etc.)
- Recenser dans le film tous les éléments qui matérialisent un passage et symbolisent donc le passage de Chihiro d'un état à un autre (tunnel / forêt / pont / portes / train /

Le papa

de Chihiro a l'allure et l'assurance d'un homme d'affaires. Il est quelque peu insensible aux autres et a des attitudes sans gêne, frisant l'impolitesse.

La maman

de Chihiro marque sa présence, semble s'affirmer mais se montre soumise à la volonté de son époux. Sa relation à Chihiro est plutôt distante et ne témoigne pas une grande complicité mère-fille.

Avec les élèves à propos des parents :

- Essayer de percevoir la nature des relations entre Chihiro et ses parents
- Analyser l'attitude des parents au début du film et à la fin du film pour constater qu'ils n'ont pas changé, alors que Chihiro a évolué
- En détectant la nature des relations entre Chihiro et ses parents les élèves réfléchissent aussi à leurs relations avec leurs parents et en constatant la diversité, comprennent qu'il n'existe pas de modèle préétabli, ils se décentrent peut-être pour entrer dans un point de vue de parent

Haku

personnage paradoxal. Il peut être aussi froid et cruel que sympathique et avenant. Il possède des pouvoirs de magie enseignée par Yubaba dont il est le disciple et à laquelle il obéit. Sa duplicité questionne et sert l'intrigue.

Avec les élèves à propos de Haku:

- Relever les traits de caractère essentiels de Haku et de son double
- Repérer les manifestations de sa dépendance à Yubaba
- Repérer les manifestations de son soutien à Chihiro
- Analyser Haku dragon (A quel moment se transforme-t-il ? Pourquoi est-il poursuivi par les oiseaux de papier ? Comment Chihiro intervient-elle auprès de lui ? Que représente-t-il ?)
- Organiser le « procès » de Haku = porter la question du « jeu » de Haku devant un tribunal composé d'élèves. *Quand est-il sincère ? Pourquoi est-il double ?* Les rôles (accusation / défense / juge / jury) auront été répartis entre les élèves. Les questions importantes sur le double jeu de Haku dans l'histoire et sur ses relations avec Chihiro auront été préparées à l'avance et seront déterminantes dans et pour le procès. (Cette idée du « procès » pourra être appliquée à d'autres personnages.)

Yubaba, Zeniba et Bou

2 sorcières sœurs jumelles que tout oppose sauf leur physique, absolument identique.

Yubaba, acariâtre et grincheuse, manifeste une autorité indiscutable avec le personnel de son établissement. Bien que avare, elle semble apprécier le luxe, comme en témoigne son environnement personnel (allusion aux châteaux rococo européen) et celui (allusion aux châteaux de Bavière) dont elle entoure son enfant chéri. Pour lequel elle exprime des sentiments débordants, cédant à tous ses caprices.

Zeniba a un caractère totalement opposé de celui de sa sœur. Elle semble modeste. Elle vit simplement dans un environnement cependant raffiné. Elle est compréhensive et humaine

Bou, le fils de Yuyuba, un bébé gigantesque, gras et très capricieux. Éternellement insatisfait, il mène sa mère par le bout du nez et obtient tout d'elle. Lui aussi subira une réelle transformation au cours de l'histoire.

Avec les élèves à propos de Bou :

- Faire le constat de la différence de comportement entre le début du film et la fin du film
- Établir un parallèle avec le changement de Chihiro; tous les deux sont des enfants capricieux que l'histoire rend plus disciplinés.
- Éventuellement, lancer une discussion sur les caprices

Kaonashi, l'esprit sans visage

a la capacité de se rendre invisible. Son visage est dissimulé par un masque blanc, ce qui le rend particulièrement mystérieux. Il est physiquement différent des autres esprits, erre en solitaire, entre le monde des vivants et le monde des morts. Il est à la recherche de son identité et deviendra dangereux devant l'insatisfaction de son désir.

Selon Miyazaki, ce personnage symbolise le Japon contemporain, incapable de s'adapter, oubliant ses valeurs et son identité et plongeant dans la surconsommation et le culte de l'argent.

Avec les élèves à propos de Kaonashi :

- Décrire son comportement et son mode relationnel
- Retrouver les différentes rencontres de Chihiro avec Kaonashi et leurs circonstances
- Essayer de définir la nature de leur relation et en quoi elle diffère des relations de Kaonashi avec les autres
- Rechercher ce qui est détestable dans ce personnage pour essayer de trouver l'image symbolique (la société de consommation, le désir de posséder sans réel besoin, la corruption par l'argent)

Kawa no Kami – Okusare-Sama

Okusare-Sama signifie Dieu putride. Ce personnage à l'allure répugnante est le premier client dont Chihiro doit s'occuper. Les soins de Chihiro lui permettront de retrouver sa nature d'origine; c'est à dire celle du Dieu de la rivière puissant et ancestral (Kawa no Kami).

Avec les élèves à propos de Kawa no Kami- Okusare-Same :

- Expliquer ce qui le rend désagréable. Utiliser un vocabulaire riche et imagée. Chaque élève pourra composer une ou plusieurs phrases personnelles (une structure unique pourrait être proposée; ex: gros comme..., puant comme.... glauque comme..., répugnant comme..., affreux comme..., etc). L'ensemble des phrases seront ensuite agencées pour une composition commune.
- Définir la nature de la relation entre Chihiro et le dieu. Dire en quoi elle diffère des relations du dieu avec les autres personnages.
- Rechercher la symbolique de la transformation du dieu (la société ne se préoccupe guère de ses rivières et les pollue au point de les rendre insupportables à la vue et à l'odorat.) et faire le lien avec la symbolique des pépites d'or donné en récompense et celle de la boule qui guérit tout

[Pour plus de personnages , cliquez vers le site du Studio Ghibli](#)

Éléments de la culture japonaise

Il nous semble indispensable d'apporter quelques éléments culturels liés à la pensée orientale, aux rites et croyances japonaises.

Certaines de ces données devront faire l'objet d'un travail de réflexion avec les élèves, d'autres pourront être données comme une information éclairant avantageusement l'histoire.

La dualité

Contrairement à notre pensée occidentale manichéenne, la pensée orientale pense la dualité sous forme de complémentarité et non d'opposition.

Ainsi, pour la philosophie orientale, dans toute chose ou toute situation, il serait possible de trouver des éléments contraires qui, plutôt que de s'opposer se complètent. C'est le principe du Yang et le Yin chinois.

Par exemple; une situation vécue peut faire ressentir conjointement de la colère et de l'apaisement ou une personne peut apparaître sympathique et détestable à la fois.

Dans le film, cette dualité est portée par **le thème du double** :

- Au début du film, la première statue vue par Chihiro, celle qui est à l'entrée du tunnel a deux visages

- Chihiro et Sen, une seule personne mais deux prénoms et deux types de comportements.
A noter que Sen est en calligraphie japonaise un signe, élément du mot Chihiro. Au moment de la signature du contrat d'embauche, Yubaba, dérobe les signes de Chiro pour ne garder que le signe signifiant *Sen*.
- Haku, personnage double: garçon et dragon, serviable et intraitable
- Yubaba et Zeniba, soeurs jumelles au même physique mais de caractère opposé
- L'esprit « Sans visage » se montre à la fois sympathique parce que généreux et terrifiant
- Les personnages que les circonstances transforment, comme s'il portait en eux une autre personnalité dissimulée (Bou / Yubabird)

Avec les élèves:

- Trouver, citer des contraires (chaud-froid, haut-bas, seul-ensemble, lumière-ombre, blanc-noir, mâle-femelle, etc.)
- Recenser les personnages duels dans le film. Expliquer et argumenter en prenant appui sur des faits repérés dans le film
- Rechercher des sentiments, des émotions, des traits de caractère antagonistes.
Éventuellement, illustrer par des situations personnelles vécues. En profiter pour élargir le vocabulaire des sentiments, des émotions, des traits de caractère par des recherches de synonymes, d'antonymes.

Les petits papiers de Zeniba

Zeniba lance des petits papiers à la poursuite de Haku. On se rend bien compte que ces papiers jouent un rôle important dans le déroulé de l'histoire et sont une aide pour Chihiro. Ils sont une référence aux *Onmyoji*, prêtres (du [Onmyōdō](#), cosmologie ésotérique traditionnelle japonais) spécialistes en magie et en divination. On disait ces prêtres capables de donner la vie à des petits bouts de papier, les [shiki-gami](#), en forme d'animal ou d'humain pour ensuite les soumettre à leur volonté.

On trouve souvent l'intervention de shiki-gami dans les mangas.

Avec les élèves:

- Donner cette information aux élèves
- Faire réaliser des [origamis](#), une autre pratique artistique japonaise avec des papiers pliés, en procurant les plans de pliage (disponibles sur divers sites)

La pratique des bains

est de grande tradition nippone et se fait dans les [Onsen](#). Un onsen se trouve généralement en extérieur et utilise de l'eau naturellement chaude provenant de sources géothermiques. Les onsen sont considérés comme des lieux où l'on peut se détendre mais aussi des lieux ayant des vertus thérapeutiques, grâce à la composition minérale des eaux. Les bains dans *Le voyage de Chihiro* répondent parfaitement à cette description, ils servent à relaxer les divinités et à leur ôter des maux terribles.

Avec les élèves:

- En lien avec l'histoire des arts des espaces, considérer des architectures de bains (bains romains / bains nippons, onsen / bains municipaux) . Voir [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) (pages 37 à 43)
- Visiter et étudier l'histoire et l'architecture des [Bains Municipaux de Strasbourg](#) (boulevard de la Victoire) ou [ceux de Sélestat](#)

QUELLE SYMBOLIQUE ? QUELLE LECON DE VIE ?

Le procès d'une société

Dans ce conte moderne, Miyazaki fait **le procès d'une société**. Il situe son histoire dans un monde fabuleux, dans le monde des esprits et des divinités. Mais son regard dur et lucide se porte sur notre société dont il dresse un portrait critique.

Le reflet de notre société et de ses excès

L'établissement des bains ne serait-il pas le reflet de notre société et de ses excès? Miyazaki y dénonce :

- le monde du travail, sa hiérarchisation, ses barrières sociales
- la tyrannie et l'avidité de profit du patronat (représenté par Yubaba)
- l'hyper-consommation
- une certaine éducation des enfants qui les pousse aux caprices et à développer des comportements plus monstrueux que affables (représenté dans le personnage de Bou)
- la corruption par l'argent
- la pollution et le manque de respect pour la nature

Avec les élèves : Après avoir donné ces 6 points aux élèves

- leur demander de trouver des éléments (personnages / attitudes / épisodes / etc.) qui les illustrent et les éclairent. Une argumentation de qualité sera attendue et exigée.

- En lien avec l'EMC, ouvrir un débat sur les excès dénoncés par Miyazaki (ce débat se fera à hauteur de compétences, de niveau de compréhension et de « responsabilité sociale » des élèves)
- Faire énoncer des principes de conduite qui permettraient d'agir contre ces excès.

Pour plus de détails sur la critique de la société et ses manifestations dans le film, voir le [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) (pages 27 à 29)

Miyazaki fait confiance à la génération qui vient. Il pense qu'elle trouvera les réponses aux maux de la société, comme Chihiro trouve les réponses aux maux du monde étrange dans lequel elle se retrouve.

Les solutions pour « réparer » le monde

C'est une enfant qui trouve les solutions pour « réparer » le monde devenu malsain et corrompu. Les solutions ne sont pas collectives mais individuelles (Chihiro est seule pour résoudre son problème).

Avec les élèves: Après avoir énoncé des principes de conduite qui permettraient d'agir contre ces excès (voir ci-dessus)

- En retenir 6 (un par excès) qui semblent fondamentaux
- Les rédiger sous forme de 6 maximes à « adopter » comme règle morale par les élèves
- Prendre conscience de l'ampleur de la tâche et rappeler que pour y arriver, Chihiro est obligée de se surpasser, de s'accrocher, de ne pas perdre courage

Du courage et de la volonté pour lutter

Il faut du courage et de la volonté pour lutter contre une société bridée et hiérarchisée.

Chihiro doit accomplir sa tâche, dans un monde organisé et hiérarchisé; elle doit à la fois accepter les règles de la vie en société, voire quelques fois se soumettre à une autre volonté et être attentive à ne pas perdre son identité, à ne pas devenir transparente. N'aboutit-elle pas dans sa quête parce qu'elle n'accepte pas tout ce qui lui est proposé et parce qu'elle est la seule à rester elle-même ?

« Ce n'est plus une histoire où les personnages grandissent, mais une histoire où ils découvrent quelque chose qui était à l'intérieur d'eux-mêmes, réveillé par des circonstances particulières. » H. Miyazaki

Rester sincère et fidèle à ses valeurs

Il faut savoir **rester sincère et fidèle à ses valeurs**, quelles que soient les circonstances.

Mais comment affirmer sa personnalité, son individualité, tout en s'insérant convenablement dans la société pour la faire avancer ?

DES LIENS AVEC « SOUVIENS-TOI »

___ Le temps ___

Dans les récits, la succession des événements agencent le temps entre un début et une fin, sans que, pour autant ce temps ne respecte le temps de l'horloge.

Dans un récit, la notion de temps est généralement spéculatoire. On parle du **temps du récit**.

La structure temporelle du Voyage de Chihiro :

- **la ronde des jours et des nuits** est présente.
Leur durée n'est pas forcément juste mais, leur succession régulière donne une réalité temporelle au récit et le rythme; ceci atteste peut-être la réalité de l'histoire. (voir un document sur la [succession des journées](#) et les actions qui s'y déroulent).
- **l'alternance des jours et des nuits semble être maîtrisée** par Yubaba qui en décide en manipulant la coupole de la chambre de Bou
- **Les nuits interviennent vite** et les actions qui s'y déroulent sont d'importance
- **la durée du « voyage de Chihiro »** est impossible à déterminer mais des indices nous invite à y réfléchir.

Entre le début de l'histoire et la fin de l'histoire:

- les lieux ont manifestement changé: la voiture est recouverte de végétation et de poussière, la bâtisse d'entrée au parc s'est dégradée, la borne d'entrée au parc en forme de statue s'est érodée.
- les personnages, ni les parents, ni Chihiro, n'ont changé d'aspect physique. Ils n'ont pas vieilli

Le [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) présente, page 57, une fiche et des images à exploiter avec les élèves

Avec les élèves :

- Repérer les marqueurs de temps et les marqueurs de durée
- Faire le constat de l'incohérence réaliste. Essayer d'expliquer la logique choisie par le réalisateur

___ La mémoire ___

« On n'oublie jamais une personne que l'on a rencontrée, on a juste du mal à s'en souvenir »

Paroles de Zeniba à Chihiro

_____ La perte de repères et de racines _____

« A une époque sans frontières, les hommes qui ne possèdent pas de lieux seront méprisés. Un lieu, c'est un passé, c'est une histoire. » I Miyazaki

Dans son film, Miyazaki dénonce le consumérisme, la domination du plaisir et de la futilité qui, selon lui, aboutissent à une uniformisation d'attitudes et une homogénéisation de pensées. Pour nous éveiller aux questions sociétales liées à la mondialisation, il **met en images ses interrogations sur la perte d'identité culturelle.**

En situant son histoire dans le monde des esprits, il égare sa « héroïne » dans un monde pour lequel elle **ne possède pas toutes les références** et dont elle **n'a pas les codes.**

Dans le même temps, **il nous fait vivre, le temps du film, une expérience similaire**; celle de voisiner un monde inconnu de nous, sans qu'il soit pourtant totalement différent du nôtre.

A noter: une similitude probable entre l'événement du déménagement, mal vécu par Chihiro parce que ressenti comme une perte de ses repères (?) et son aventure initiatique dans un monde inconnu d'elle.

Avec les élèves :

- Rapporter des situations issues de la littérature de jeunesse ou du cinéma, dans lesquelles des personnages ont perdu une partie de leur identité
- Rapporter des situations vécues dans lesquelles un élève a pu perdre ou avoir le sentiment d'avoir perdu une partie de son identité (par exemple : un voyage dans un pays d'une autre langue / un déménagement)
- Répertorier des situations possibles de perte d'identité

_____ Les mots ____ Les noms _____

« C'est important, à une époque où les mots ont perdu de leur sens et sont utilisés à tort et à travers. On bavarde dans tous les coins et les mots ont fini par devenir une simple marchandise. Il est important d'attirer l'attention sur le fait que les mots ont un pouvoir. Si nous le négligeons, nous risquons de nous retrouver devant une ardoise considérable et nous le paierons très cher. (...) Posséder à fond sa propre langue est primordial.

C'est pour cela que j'ai multiplié les jeux de mots dans Chihiro, pour mettre à l'épreuve les connaissances des spectateurs et leur faire ressentir le malaise de Chihiro face à son manque de compétences. » (extraits des [notes d'intention de Miyazaki](#))

Dans son film, Miyazaki invite le spectateur à **retrouver le sens et le goût des mots.**

Une personne, une chose n'existe que lorsqu'on connaît son nom et les mots doivent être utilisés avec une extrême attention.

Miyazaki nous rend attentifs à la perte de signification et de précision des mots. Les mots font partie de notre identité

« Je voulais exprimer dans ce film que la parole est une volonté propre, une énergie. »

C'est par la perte des noms que Yubaba dérobe l'identité et domine ses adversaires.
C'est grâce aux mots et à leur pouvoir que Chihiro va réussir.
C'est en gardant en mémoire son nom qu'elle retrouvera sa liberté.

Avec les élèves:

- Lire la note d'intention de Miyazaki

--- La nécessité de garder son identité ---

« Je pense que les hommes qui n'ont pas d'histoire et les peuples qui ont oublié leur héritage disparaîtront comme des éphémères, ou seront changés en poules pour pondre des œufs en attendant d'être mangés » . I Miyazaki

A travers son film, Miyazaki questionne aussi l'avenir d'un Japon, pris dans la mondialisation et tendant à oublier sa culture ancestrale.

Miyazaki semble insensible aux modes, **attentif à la mémoire et aux identités** et pourtant ouvert sur son époque.

“Je dis toujours qu’il faut faire des films qui rencontrent notre époque, mais pas qui l’épousent. Nous sommes des enfants de l’époque dans laquelle nous vivons, mais nous devons lui lancer des défis, pas nous fondre en elle. Les artistes qui collent trop à leur époque vont être évacués, comme le temps qui passe. Leurs films vont être abandonnés sur le bord du chemin. Si vous épousez votre époque, vous restez fixé à elle, et vous disparaîsez avec elle » (extraits d’une critique du film par [Inrockuptibles](#))

Mais comment considérer et porter les valeurs ancestrales tout en s'insérant convenablement dans la société pour la faire avancer ?

DES REFERENCES ARTISTIQUES

--- Les films de Hayao MIYAZAKI ---

Ce réalisateur japonais (1941-) est, la plupart du temps, à la fois scénariste, dessinateur et réalisateur de ses films. Il est aussi le fondateur du studio Ghibli, studio producteur de films d'animation japonais. La production artistique de Miyazaki repose sur la pédagogie, l'éveil de l'enfance et la curiosité, les valeurs universelles et écologiques. [En savoir plus sur Miyazaki](#)
Ses longs-métrages:

- Nausicaa de la vallée du vent (1984)
- Laputa le château dans le ciel (1986)
- Mon voisin Totoro (1988)
- Kiki la petite sorcière (1989)
- Porco Rosso (1992)
- Princesse Mononoké (1997)

- Le voyage de Chihiro (2001)
- Le château ambulant (2004)
- Ponyo sur la falaise (2008)
- Le vent se lève (2013)

_____ Clins d'oeil vers d'autres contes, d'autres films _____

- Alice au pays des merveilles, Lewis Carroll, 1865
Alice au pays des merveilles, film, Clyde Geronimi, 1951
- Le magicien d'Oz, Lyma Frank Baum, 1900
Le magicien d'Oz, film, Victor Fleming, 1939
- Le tunnel , Anthony Browne, L'école des loisirs 06/2004
- D'autres références dans le [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) (pages 26 / 27 /28)

_____ Regards sur l'architecture des bains _____

- Les bains Voir le [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) (pages 37 à 43)
- [Les Bains Municipaux](#) de style Art Nouveau de Strasbourg (architecte Fritz Beblo, 1905)
- [Les Bains Municipaux](#) de Sélestat, 'architecte Lucien Cromback) inaugurés en 1928
rénovés en 1990 – 8 Rue Paul Déroulède -

_____ Les arts du son _____

- A travers la bande sonore du film.
Voir le [dossier pédagogique du Haut-Rhin](#) (pages 45 à 48)

« Ce qui importe dans un film, c'est la trace qu'il laisse dans votre cœur »

Hayao Miyazaki



_____ Fabienne Py, conseillère pédagogique arts plastiques et visuels _____

_____ Coordinatrice Ecole et Cinéma DSDEN 67 _____