

Retour en images



1 – Que se passe-t-il avec le radio-réveil ? Quel effet les différentes scènes du réveil ont-elles sur le spectateur ?



2 - Qui est ce Ryerson ? A quoi va servir ce personnage dans le scénario ?



3– Qu’est-ce que Phil essaie d’expliquer à Rita ?



4– Que décide de faire Phil ?



5– Et là ? Pourquoi agit-il ainsi ?



6 – Pourquoi lui pose-t-il cette question ? Avec quel objectif ?



7 – Que montre cette scène ?



8 – Qu’a-t-il décidé de faire ? Pourquoi a-t-il pris la marmotte ?



9 – Qu’éprouve-t-il pour Rita ? Est-ce réciproque ?



10 - Phil réussit-il à séduire Rita ? Pourquoi est-ce compliqué malgré tout ?



11 – A quoi se résout Phil ? Comment se soldent ses différentes tentatives ?



12 – Que décide-t-il de faire alors ? Ici par exemple.



13 – Quels autres gestes altruistes accomplit-il dans la dernière partie du film ?



14 – Quelle surprise attend Rita ? Comment Phil a-t-il appris à jouer ? Qu’a-t-il appris encore ?



15 - Que fait-il avec sa main ? Quelle est la date de ce nouveau jour ?

Les personnages secondaires

Indique comment se comporte Phil avec ces différents personnages (dans un premier temps et par la suite).

	Au début	Ensuite
		
		
		
		

Expression :

Sujet 1 : En quoi cette histoire est-elle une leçon de vie adressée au spectateur ? Développe tes idées dans un bref paragraphe.

Sujet 2 : Imagine un scénario de film fantastique sur le thème du temps.

Résume le sujet en 3 ou 4 lignes commençant par : « C’est l’histoire d’un homme - ou d’une femme - qui... »