

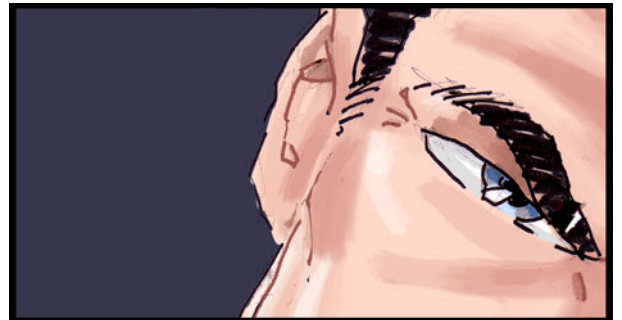
DECOUPAGE TECHNIQUE

SQ1 : ANTRE DU PUNISHER - INT/NUIT**Plan 1 : Pano D-G, serré, courte focale, périscope**

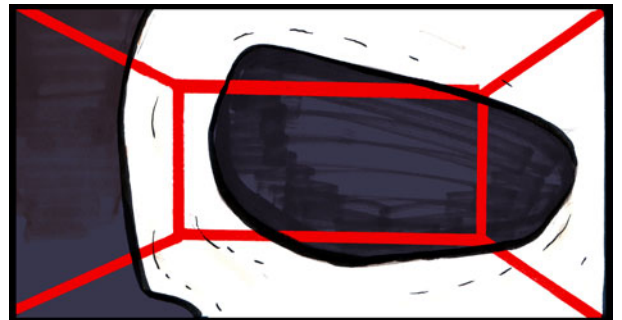
La matière d'un crâne.

**Plan 2 : Pano G-D, très serré, courte focale, périscope**

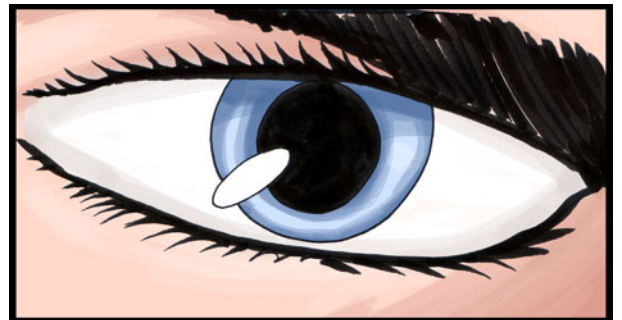
La matière d'un visage. On découvre un côté du visage du Punisher.

**Plan 3 : zoom ou trav, très serré, courte focale, périscope**

Zoom avant ou travelling avant dans l'orbite droite du crâne.

**Plan 4 : zoom ou trav arrière, très serré, courte focale, périscope**

Zoom arrière ou travelling arrière dans l'œil droit du Punisher.

**Plan 5 : pano G-D, courte focale (macro)**

Le long du bras du Punisher, vers la main qui aiguisé le couteau, devant l'établi.

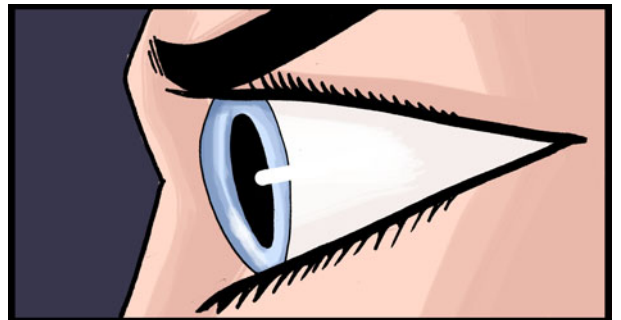


Plan 6 : très serré, courte focale, périscope

Plan vers l'établi, le couteau aiguisé passe devant la caméra, on y voit en réflexion le visage du Punisher.

**Plan 7 : très serré, courte focale, périscope**

¾ face gauche. Le regard du Punisher.

**Plan 8 : grue ?, trav avant, plongée**

Vu de haut, de dos, le Punisher aiguisé sa lame.

**Plan 9 : grue ? descente de colonne ?**

Le dessus de la tête du Punisher jusqu'à être face à lui.

**Plan 9bis :**

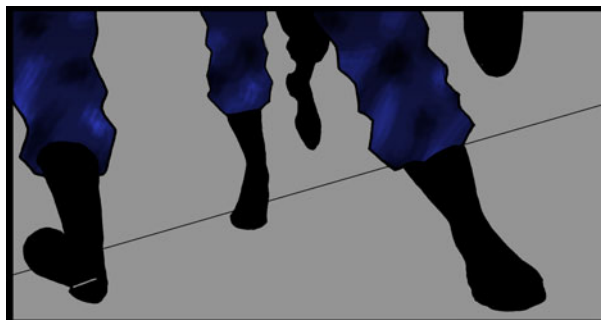
IMAGE DE SYNTHESE ???



SQ2 : COULOIR 1 - INT/NUIT**Plan 10 : grue (sol → top shot) ?**

Au ras du sol, des pieds d'hommes en tenue courent vers nous.

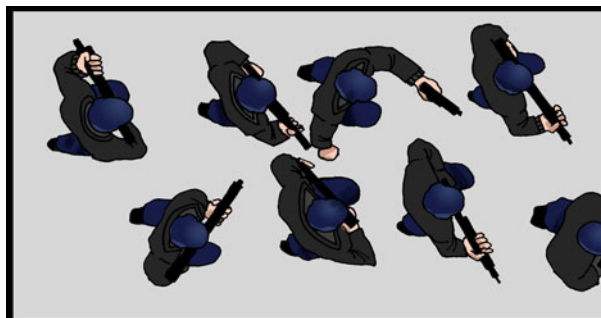
La caméra s'élève. Des hommes armés courent et traversent le champ.

**OU si pas de grue :****Plan 10 : caméra au ras du sol**

Des pieds d'hommes en tenue courent vers nous.

Plan 10bis : top shot, descente

La caméra descend sur les hommes qui courent.

**SQ1 (suite) : ANTRE DU PUNISHER - INT/NUIT****Plan 11 : trav avant, courte focale**

Au ras du sol, le Punisher de dos, devant son établi, range son couteau et manipule son arme.

**SQ3 : COULOIR 2 - INT/NUIT****Plan 12 : trav latéral G-D ?, top shot**

La mezzanine de l'étage supérieur en amorce, des hommes armés passent en courant.



Plan 13 & 13bis : trav latéral G-D, 2 valeurs

Les hommes courent.

Plan 14 : trav avant, longue focale, poitrine

Travelling avant, $\frac{3}{4}$ face sur le leader qui s'arrête, entre 2 autres gars. Les autres courent autour.

LEADER :

On ne repart pas sans l'avoir tué. C'est clair ?

**SQ1 (suite) : ANTRE DU PUNISHER - INT/NUIT****Plan 15** : courte focale

La moitié du visage du Punisher en amorce droite cadre, face caméra. Il tourne la tête vers l'arrière (porte d'entrée ou fusils au mur à l'arrière plan), changement de mise au point (fusils > visage ou visage > porte d'entrée)

**SQ3 (suite) : COULOIR 2 - INT/NUIT****Plan 16** : gros plan

Gros plan sur un des mecs, de $\frac{3}{4}$ face. La lame du Punisher lui tranche la gorge. Le sang gicle.

Plan 17 :

Un groupe armé approche, le Punisher entre dans le champ droite cadre (silhouette floue), sort sa mitraillette et tire dans le tas.

Plan 18 : large

Caméra au ras du sol. Au 1^{er} plan, des corps. Le Punisher plante son couteau dans le dos d'un des mecs et le ramène devant lui pour en faire un bouclier humain. Il tire alors vers le groupe qui lui fait face.

Plan 19 : à définir

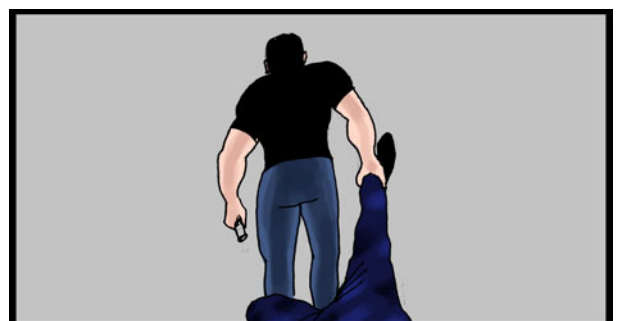
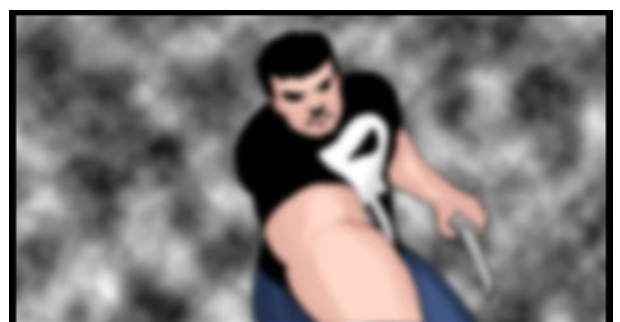
Plan 20 : à définir

Plan 21 : à définir

Plan 22 : contre-plongée, caméra épaulement, champ

Subjectif du Leader resté au sol. Le Punisher s'approche de lui et le traîne sans ménagement.

(= Travelling avant, cadreur sur tapis de sol)



Plan 23 : trav arrière, contre-champ, serré, plongée, épaule

Travelling arrière sur le Leader traîné au sol.

LEADER :

Putain de psychopathe ! Tu sais qui je suis ?



Plan 24 : travelling latéral D-G

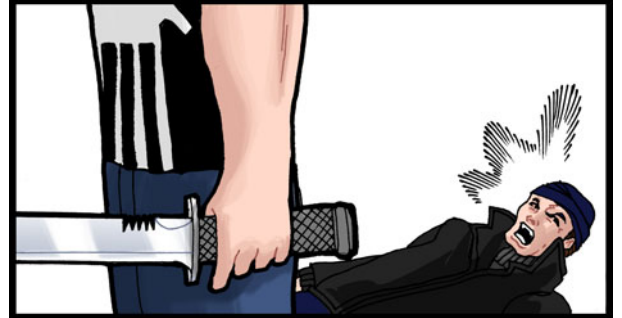
¾ face du Punisher qui traîne le Leader au sol.

LEADER :

*Putain de psychopathe ! Tu sais qui je suis ?
Je suis le fils Donnatelli ! On va te buter enfoiré !*

PUNISHER :

Tu vas me raconter tout ça...



SQ4 : FOND INCRUST VERT (VILLE EN FLAMME) - EXT/NUIT

Plan 25 : fond vert, trav arrière

Travelling arrière : du visage du Punisher jusqu'à l'avoir en pied.