BRIEF DE CASTING · BREAKDOWN PAR TABLEAU

BRIEF DE CASTING.

Chaque personnage est inscrit dans son tableau d'origine, même s'il apparaît uniquement dans le plan final. La scène 06 sert de rappel de continuité et non de deuxième décompte.

7	19	6	9	4+
TABLEAUX	RÔLES AU TOTAL	RÔLES PARLANTS	RÔLES NON PARLANTS	FIGURATION

01 LES JUMEAUX / DUETTO

4 RÔLES

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Jumeaux identiques	2	Principaux · parlants
Serveuse (commande)	1	Secondaire · parlante
Serveur (trois assiettes)	1	Secondaire · non parlant

02 PIZZA SOLEIL

4 RÔLES

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Mère	1	Principale · parlante
Petit garçon (5–6 ans)	1	Secondaire · non parlant
Fille préadolescente	1	Secondaire · non parlante
Père	1	Secondaire · non parlant

03 SUPERSTAR

2 RÔLES

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Homme d'affaires	1	Principal · non parlant
Livreuse (aussi au tableau 04)	1	Secondaire · non parlante

04 LIVRAISON

2 RÔLES

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Livreuse Toujours Mikes	1	Principale · non parlante
Client	1	Figuration

05 TÉLÉVISION

1 RÔLE

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Homme sur le divan	1	Principal · parlant

06 FINALE / TROIS GÉNÉRATIONS

6 RÔLES

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Fille	1	Secondaire · non parlante
Mère	1	Secondaire · non parlante
Grand-mère	1	Secondaire · non parlante
Figurants (optionnel) pour remplir le resto	3-4	Figuration · visible en finale

07 LTO MICHEL BROUILLETTE

1 RÔLE

RÔLE	QTÉ	TYPE DE RÔLE
Michel Brouillette	1	Principal · parlant

Légende : rouge = parlant · gris = non parlant · pointillé = figuration

DESCRIPTION DES RÔLES.

01 LES JUMEAUX

TABLEAU 01

Le gag repose sur la synchronisation des frères et la réaction contenue de la serveuse.

1

Les deux jumeaux

2 rôles parlants

ÂGE ÉCRAN
30–40 ans (proposé)

Deux véritables jumeaux identiques, sympathiques, un peu boys, avec une complicité presque instinctive. Ils partagent le même enthousiasme et les mêmes réflexes.

INTENTION DE JEU — Répondre simultanément « Carbonara, spaghetti » avec un naturel absolu, puis échanger un regard exalté avant « Duetto! ». Pas de clin d'œil appuyé : ils trouvent ça normal.

PARTICULARITÉS — Vrais jumeaux identiques recherchés; audition en duo privilégiée, synchronisme et chimie à tester.

2

La serveuse à la commande

rôle parlant

ÂGE ÉCRAN
25–45 ans (proposé)

Professionnelle, chaleureuse, efficace, avec un visage capable de raconter une pensée sans dialogue.

INTENTION DE JEU — À « Et pour vous? », recevoir la réponse en double, analyser la situation en un éclair, puis accepter avec un hochement discret et noter la commande.

PARTICULARITÉS — Tester les micro-réactions et le timing comique.

3

Le serveur aux trois assiettes

rôle muet / action

ÂGE ÉCRAN
25–50 ans (proposé)

Serveur à l'aise dans son restaurant, fluide et naturel dans ses déplacements. Il ouvre le film et revient dans la conclusion.

INTENTION DE JEU — Porter trois plats, traverser le restaurant, puis déposer les assiettes successivement à la table des trois générations.

PARTICULARITÉS — Aisance avec service de plats et répétition de trajectoires caméra.

02 PIZZA SOLEIL

TABLEAU 02

Une mère se laisse aller à faire des bulles dans son lait; le regard du fils révèle le décalage. On joue de l'absurdité.

1

La mère

1 rôle principal parlant

ÂGE ÉCRAN
35–45 ans (proposé)

Mère de famille accessible, expressive et un peu joueuse. Elle retrouve sans s'en rendre compte un plaisir d'enfant.

INTENTION DE JEU — Faire des bulles avec une concentration sincère, puis découvrir progressivement que tout le monde la regarde; arrêter, se redresser et essayer de sauver la face.

PARTICULARITÉS — Tester la progression du malaise, sans grimace ni surjeu. Rôle parlant : c'est elle qui produit le son de la scène, les bulles soufflées dans son lait avec la paille.

2

Le petit garçon

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN
5–6 ans

Un garçon observateur, avec un regard franc et un sérieux presque adulte. Capable de jouer du jugement et malaise.

INTENTION DE JEU — Observer sa mère, regarder brièvement la caméra / le narrateur, puis tourner la tête vers elle avec une incompréhension silencieuse.

PARTICULARITÉS — Aisance devant caméra et capacité à tenir un regard précis.

3

La fille préadolescente

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN
11–13 ans (proposé)

Grande sœur du garçon, complice du reste de la famille dans le silence gêné.

INTENTION DE JEU — Réaction sobre et crédible devant le comportement de sa mère.

4

Le père

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN

35–50 ans (proposé)

Mari de la mère, père des deux enfants.

INTENTION DE JEU — À l'autre bout de la table, observer la scène sans commentaire; sa retenue participe au gag.

03 SUPERSTAR

TABLEAU 03

Un personnage très soigné se retrouve dépassé par les proportions du sandwich. Le contraste entre son apparence et le dégât fait le gag.

1

L'homme d'affaires

1 rôle principal muet

ÂGE ÉCRAN

45–55 ans (proposé)

Homme en complet-cravate, impeccable, assuré, légèrement sérieux, mais jamais hautain.

INTENTION DE JEU — Attaquer son Superstar avec détermination et créer un gâchis sur son habit. Laisser voir la surprise et une gêne mesurée.

PARTICULARITÉS — Être à l'aise avec le jeu physique, la nourriture, se salir et les prises répétées avec bouchée; revient dans le plan final et dans le LTO Superstar.
Ne doit pas être végétarien ou à l'aise pour croquer de la viande.

2

La livreuse

1 rôle muet · même comédienne qu'au tableau 04

ÂGE ÉCRAN

20–45 ans (proposé)

La livreuse de la scène de livraison revient dans l'univers du restaurant, en uniforme Toujours Mikes.

INTENTION DE JEU — Venir déposer une généreuse pile de serviettes de table près de l'homme d'affaires, tout taché par son Superstar.

PARTICULARITÉS — Même casting que la livreuse du tableau 04 : un seul rôle à distribuer.

04 LIVRAISON

TABLEAU 04

Une blague de livraison usée jusqu'à la corde, lancée par le narrateur. L'humour vient de la pile de boîtes démesurée et de la politesse forcée de la livreuse.

1

La livreuse Toujours Mikes · Femme

1 rôle principal muet

ÂGE ÉCRAN

20–45 ans (proposé)

Livreuse sympathique, patiente, habituée aux clients et aux petites blagues répétitives.

INTENTION DE JEU — Attendre devant la porte, les bras chargés d'une pile démesurée de boîtes de pizza. À la blague « Passé 30 minutes, est-tu gratuite? », briser le quatrième mur avec un sourire de service crispé, en tentant de ne pas échapper sa commande.

PARTICULARITÉS — Très bon contrôle du jeu non verbal et du regard caméra. À l'aise avec le jeu physique (l'équilibre d'une grande pile de boîtes). Revient au tableau 03, avec l'homme d'affaires.

2

Le client · Homme

figuration

ÂGE ÉCRAN

50–60 ans (proposé)

Le client qui ouvre la porte, vu de dos, en amorce : on ne voit pas son visage.

INTENTION DE JEU — Ouvrir la porte et faire face à la livreuse; la blague est portée par le narrateur.

05 TÉLÉVISION

TABLEAU 05

La publicité se révèle diffusée dans le salon d'un homme qui continue malgré tout de dire simplement « Mikes ».

1

L'homme au divan

1 rôle parlant

ÂGE ÉCRAN

55–70 ans (proposé)

Un homme familier, détendu, bien chez lui, avec une spontanéité désarmante.

INTENTION DE JEU — Après avoir regardé la publicité, se replacer puis se retourner en lançant sa réplique naturellement : « Ginette, on va-tu chez Mikes? »

PARTICULARITÉS — Ginette n'apparaît pas et ne répond pas : aucun casting à prévoir.

06 FINALE

TABLEAU 06

Trois générations d'une même famille, la fille, la mère et la grand-mère, reçoivent chacune leur plat. On cherche la chaleur du moment et des réactions simples, sans forcer l'émotion.

1

L'enfant · Fille

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN

6–10 ans (proposé)

Enfant naturel, heureux de recevoir son repas.

INTENTION DE JEU — Recevoir son assiette et réagir avec simplicité.

2

La mère

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN

30–45 ans (proposé)

Mère chaleureuse et complice de sa famille.

INTENTION DE JEU — Recevoir son assiette dans le même principe de cadrage que sa fille.

3

La grand-mère

1 rôle muet

ÂGE ÉCRAN

70–80 ans (proposé)

Grand-mère attachante, avec une présence douce et expressive.

INTENTION DE JEU — Recevoir son plat et contribuer au sentiment de partage intergénérationnel.

CONTINUITÉ FINALE — Les jumeaux, la famille Pizza Soleil, l'homme d'affaires, la serveuse et le serveur sont des reprises des tableaux précédents. Aucun nouveau casting pour ces retours.

LTO 1 SUPERSTAR

LTO

Réutilisation du rôle de l'homme d'affaires du tableau 03. Aucun nouveau personnage prévu.

ACTION COMPLÉMENTAIRE — Plan gourmand du sandwich, pile de serviettes déposée dans le cadre. Une main accessoire peut être assurée par un talent déjà présent ou par une doublure mains si nécessaire (à confirmer).

LTO 2 PIZZA SOLEIL

LTO

Réutilisation de la mère, du garçon, de la préadolescente et du père du tableau 02. Aucun nouveau personnage n'est prévu.

ACTION COMPLÉMENTAIRE — Crayons déposés sur la table, paille et pointe de pizza. Prévoir des mains en cadre; doublure mains seulement si nécessaire.

Le plan de bulles serré est un pick-up fait par la mère.

LTO 3 HOMARD ET CREVETTES

LTO

Nouvelle vignette qui reprend volontairement l'univers d'une ancienne publicité avec Michel Brouillette.

1

Michel Brouillette

1 rôle parlant · talent nommé

ÂGE ÉCRAN

Lui-même / référence originale

Michel apparaît dans une banquette reproduisant l'ancienne publicité, avec costume et attitude en écho à la référence.

INTENTION DE JEU

Entrer, s'asseoir, regarder la caméra et demander : « Quand est-ce qu'elle revient, la promo homard? »; au retour du produit, réagir avec son classique « Hoo! ».

PARTICULARITÉS

Disponibilité, droits, utilisation de son image et référence publicitaire à confirmer avec la production. Prévoir jeu avec le plat et prises de mains selon produit choisi.

LTO 4 À VENIR

LTO

Concept, personnages et besoins de casting non définis à ce stade. À compléter une fois le scénario validé.

3 - 4 EXTRAS

FIGURATION

Clients à table non dirigés. Peut simplement être un casting photo.

Aucun âge précis.

CONSIGNES D'AUDITION PROPOSÉES

8 CONSIGNES

Jumeaux : selftape commune, puis callback en duo avec la serveuse pour tester l'unisson, la complicité et le « Duetto! ».

Serveuse : tester plusieurs intensités de micro-réaction après la réponse simultanée.

Mère Pizza Soleil : jouer la progression concentration → prise de conscience → gêne; sans dialogue. (Call back en duo avec fiston si possible)

Garçon : tester le regard caméra et le déplacement du regard vers sa mère. (Call back en duo avec maman si possible)

Homme d'affaires : évaluer la capacité au jeu physique et aux réactions retenues.

Livreuse : tester, sans dialogue, la réaction à la blague, le regard caméra et l'équilibre de la pile de boîtes, avec plusieurs rythmes.

Homme au divan : réplique très quotidienne, sans chercher le punch. Call back si possible

Rôles familiaux : privilégier photos, disponibilité, crédibilité des liens et aisance naturelle; modalités à confirmer.

Légende : Description des rôles et consignes d'audition