

## **Hundreds of Beavers**

de Mike Cheslik (États-Unis, 30/10/2024)  
avec Ryland Brickson Cole Tews, Olivia Graves, Wes Tank  
V.O.S.T. - 1h48

Dimanche 12/01 2025 - 19h00  
Mardi 14/01 2025 - 20h00

## **Court métrage : Code Rose**

de Taye Cimon, Pierre Coëz, Julie Groux (Animation - 5'08 - France, 2022)  
Déjà sur mon ordinateur, les couleurs petent... Attention en salle, je vous conseille les lunettes de soleil!! Code rose est captivant et bien moins léger qu'il n'y paraît.

HUNDREDS OF BEAVERS a été tourné par une petite équipe pendant la pandémie dans les forêts du Wisconsin avec un budget d'environ 150 000 dollars. Après le tournage, le réalisateur Mike Cheslik a minutieusement truqué plus de 1500 plans sur son propre ordinateur.

Après une première virtuelle au Fantastic Fest en 2022, le film a pris de l'ampleur dans le circuit des festivals, récoltant une foule de prix, y compris des prix du public à Fantasia 2023.

En l'absence d'offres majeures de la part des distributeurs, le réalisateur et son équipe ont décidé de sortir le film eux-mêmes, en commençant par le « Great Lakes Roadshow » au début de 2024 : une tournée de 14 jours dans le Midwest qui a fait salle comble dans la plupart des salles, y compris un public de plus de 750 personnes au Music Box à Chicago.

Repéré par le New York Times, Hundreds of Beavers est devenu un succès culte inattendu dans les cinémas du pays.

Entretien avec Mike Cheslik et Ryland Tews par Doug Dillaman (Filmmaker Magazine), traduit par Alexis Veille :

**Mike, en me renseignant sur vous, le premier film que j'ai trouvé est votre court métrage de 2008 *The History of Whitefish Bay High School* sur YouTube. Était-ce la première fois que Ryland et vous travailliez ensemble ?**

[Mike Cheslik] Tout à fait. Le proviseur de notre lycée nous avait engagés pour réaliser une vidéo promotionnelle. On a rajouté des blagues et les parents ont beaucoup ri ce soir-là. On s'est regardés au fond de la salle et on s'est dit : « C'est pas mal », et on a continué à travailler ensemble, bien qu'on ait fréquenté des écoles de cinéma différentes. J'ai étudié à l'université de New York et lui à l'université de Milwaukee, mais on avait la même sensibilité. Maintenant, pour nos deux longs métrages, c'est plutôt agréable parce qu'on a des réseaux différents, issus de deux écoles de cinéma différentes. On connaît des cinéastes de Milwaukee, mais aussi de New-York.

[Ryland Tews] On s'est fait combien avec notre vidéo du lycée ?

Cheslik : Je crois qu'il nous a donné 300 dollars ou quelque chose comme ça. C'est pas

mal pour le lycée - ça aurait représenté dans les 150 locations dans un vidéoclub ! Je me rendais à vélo au vidéoclub du centre commercial Bayshore à Whitefish Bay pour louer des films - j'avais toujours une grosse pile de films que je regardais le soir pendant qu'on faisait notre vidéo pour le lycée. C'est là que j'ai découvert Buster Keaton.

### **Et qu'est-ce qui vous a rapprochés en tant qu'amis avant ça ?**

Cheslik : Je ne sais pas - *Super Smash Bros*, boire, et on aime tous les deux le cinéma ? Ryland avait réalisé un film de 60 minutes sur miniDV, *Dark Chocolate*, que j'avais apprécié, et il avait apprécié mon court métrage sur miniDV, *Death by Cookie*. On s'est dit qu'on pourrait peut-être collaborer à la réalisation d'un film institutionnel pour le directeur de l'école.

### **Je sais que *Hundreds of Beavers* n'avait pas de scénario classique, mais avez-vous commencer à en rédiger un avant de décider que ce n'était pas la bonne façon de construire un film ?**

Cheslik : Oui, on ne sait pas comment les choses sont faites, alors on a fait à notre manière, c'est-à-dire un traitement de deux pages, que nous avons rempli avec des cartes de notes et des dessins de gags. Il s'avère que c'est la méthode de George Miller. Mais à l'époque, on faisait ce qu'on avait fait pour les 15 dernières minutes de notre court *Lake Michigan Monster*, c'est-à-dire des gribouillis sur des cartes de notes. On a fait ça pendant deux mois. En pensant à un gag toutes les cinq heures pendant deux mois, assis dans nos salons avec ces piles de cartes de notes et de stylos.

Tews : On a eu un million d'idées, puis on a soigneusement sélectionné les plus drôles et la manière dont elles s'imbriquaient et se connectaient les unes aux autres. Mais le processus a été lent. Il m'a fallu plusieurs mois pour aller chez Mike huit heures par jour, afin de comprendre ce labyrinthe qu'est cette histoire et comment la rendre non seulement drôle, mais aussi réalisable avec notre petite équipe. Et je me demandais : « Mike, tu peux faire ça dans After Effects ? ».

### **Ce processus me rappelle l'époque où je traînais chez des amis et où je les regardais jouer à des jeux vidéo. Vous avez publié la liste de vos influences sur Letterboxd, allant de Donald Duck à Roy Andersson. Mais je ne pense pas qu'il y ait de films adaptés de jeux vidéos dans cette liste.**

Cheslik : Les films de jeux vidéos ont le problème de prendre quelque chose qui est déjà un jeu vidéo et de le rendre narratif et émotionnel, non ? Alors que nous, on prenait un western ou un Looney Tunes et y ajoutait des éléments de jeux vidéos.

### **En fait, ça m'a fait penser à *La 36e chambre de Shaolin*, dans le sens où le deuxième acte n'est rien d'autre que des scènes d'entraînement. Vous insistez pour que cet entraînement se fasse en temps réel.**

Cheslik : On a parlé de *La 36e chambre*. On n'allait pas faire un montage elliptique où [le personnage de Ryland] s'améliore ; on allait regarder, un par un, comment il développe chaque compétence de trappeur et arrive à 100 castors comme s'il s'agissait d'un jeu vidéo à part entière. Cela a suscité la controverse. Mais on était un film suffisamment petit pour pouvoir le faire sans compromis.