



EVA GARNER™

LE SECRET DE L'EDEN



WWW.EVA-GARNER.COM

France - VF - 91min - 35mm

2023



SYNOPSIS

En 2048, Eva Garner a pour mission de conduire le vaisseau Eden aux limites de notre système solaire pour y déposer un satellite de surveillance intergalactique. Seule et confrontée à l'infélixibilité des machines, elle réalise que l'Eden cache un terrible secret...

SYNOPSIS DÉTAILLÉ

Mon nom est Eva Garner. En 2048, j'ai embarqué comme commandant du vaisseau Eden. L'agence spatiale m'avait chargée de larguer un satellite à la limite de notre système solaire, près de la ceinture de Kuiper. Plus de quatre ans de sommeil artificiel avaient été prévus pour faire le voyage jusqu'au point de chute et tout autant pour le retour sur Terre.

Jack, un humanoïde H22, était chargé de la maintenance du vaisseau tandis que toutes les données avaient été confiées à Aurore, un super-calculateur Orion de la dernière génération.

Cette mission semblait sans histoire jusqu'à ce que le comportement inhabituel du super-calculateur me fasse découvrir la vérité. Elle consistait en fait à m'éloigner de la Terre pendant plus de neuf ans.

En effet, quelques années avant mon départ, les premiers symptômes d'une épidémie terrifiante étaient apparus, ne laissant aucun espoir et peu de temps à l'humanité.

Cette maladie incontrôlable allait définitivement envahir le monde entier. Face à cette situation, le Conseil des Nations ne voyait qu'une seule issue possible : Préserver autant de cellules humaines pour une renaissance future.

Le vaisseau spatial Eden fut immédiatement mis en construction, et une navette placée dans la soute. Cet engin d'un genre nouveau servirait à stocker un incubateur où deux milliards de cellules seraient conservées en toute sécurité.

Et comme tout devait recommencer, les Nations Terriennes ont décidé que seule une femme pouvait prendre en charge une telle responsabilité.

Les scientifiques étaient sûrs que la contagion disparaîtrait d'elle-même au bout de neuf ans, et que la navette pourrait retourner sur Terre.

Toutes ces décisions avaient été prises sans que personne ne m'en dise un mot. Tout le monde a gardé le secret, pour me protéger et m'épargner le désespoir. Ce ne fut pas facile, mais les machines ont su, à leur manière, me redonner le goût de la vie. Elles m'ont encouragé à trouver la volonté nécessaire pour surmonter tout cela. J'ai compris que je devais me tourner vers l'avenir et accepter la mission à laquelle je ne m'attendais pas...

Après avoir atteint l'atmosphère terrestre, la navette s'est posée le 17 avril 2052 sur la piste d'atterrissement de l'île de Monaloa. Depuis de nombreuses années, tout avait été préparé pour notre retour.



Apaisé par le soleil et l'eau claire du lagon, j'ai vite oublié que je n'étais qu'un pauvre naufragé.

Après avoir atteint l'atmosphère terrestre, la navette s'est posée le 17 avril 2052 sur la piste d'atterrissement de l'île de Monaloa. Pendant de nombreuses années, tout avait été préparé pour notre retour.

Et pendant que Jack et Aurora organisaient notre nouvelle vie, Jules est né un matin. Il était le premier de la nouvelle génération.

Trois années de paix et d'insouciance se sont écoulées avant que soudain, Aurora n'annonce l'approche d'une tempête tropicale dont les vents et les vagues n'épargneraient rien...

Nous avons dû nous rendre rapidement dans la zone immergée de la base et fermer définitivement les lourdes portes derrière nous.

Cette partie sous-marine avait été construite par l'organisation Oceanic Technological Research, afin d'exploiter les ressources de l'océan. La vaste construction était constituée de nombreux longs tunnels menant à des centaines de pièces, dont certaines avaient été transformées pour accueillir la couveuse et les chambres de gestation où les deux cents premiers bébés allaient bientôt naître.

Tout a été parfaitement préparé et rien de ce qui pourrait nous faciliter la vie ne manquait. De vastes hangars contenaient des stocks débordant de conserves, de vêtements, de machines et d'outils de toutes sortes. C'est donc là, au fond de l'océan, que les naissances ont eu lieu. Les deux cents premiers bébés sont arrivés petit à petit, en commençant le jour même où Jules a eu 5 ans.





ENTRETIEN AVEC
Alexandra RIDER,
Réalisateur, scénariste



La totale disparition de l'humanité est une question embarrassante...

Alexandra Rider : Tout à fait ! Les effets d'un cataclysme d'une telle ampleur restent à ce jour un mystère... Aurions-nous une chance de reprendre notre place sur la surface de la Terre ? Serions-nous destinés à disparaître comme les dinosaures d'autrefois ?

Ces questions sans véritables réponses m'ont conduit à imaginer une épopée au cours de laquelle l'héroïne sera confrontée à la soudaine disparition de l'humanité. Sa force de caractère et son obsession à vouloir réparer l'irréparable feront d'elle une véritable légende pour les générations à venir.

Les machines ont beaucoup d'importance au cours de cette mission.

AR : Oui, je me suis organisée autour d'un laps de temps compté. J'ai fait le choix d'une renaissance programmée. Sous l'égide du Conseil des Nations, les savants ont mis au point un programme révolutionnaire orchestré par l'intelligence des machines. Il est prévu qu'Orion, le dernier des super-calculateurs, soit le fer de lance de cette renaissance. Il devra communiquer son savoir aux enfants de la première génération. Il leur apprendra les bases d'une vie nouvelle et la nécessité de vivre en parfaite harmonie avec la Terre dans le but de reconquérir le monde.

Pourquoi avoir fait le choix de plusieurs volets ?

AR : Je voulais les faire évoluer sur une période de trente ans. Une aussi longue période semblait difficile à traiter en un seul film. Il m'a paru aussitôt nécessaire d'envisager cinq volets s'imbriquant les uns dans les autres. Le spectateur pourra ainsi y suivre ses héros d'une façon plus précise tout en ayant la certitude de trouver au cours de l'avancement les réponses à ses multiples questions.

Un film d'un nouveau genre, pourquoi ?

AR : On se démarque tout d'abord des héros traditionnels, invincibles et bénéficiant de super pouvoirs... J'adhère au fait que la violence doit cesser, qu'elle est un élément perturbateur de la jeunesse. Je veux montrer que le cinéma et les jeux vidéos n'ont pas pour vocation de promouvoir la violence. J'ai souhaité m'écartier du créneau sensuel de mauvais goût et éviter tout rapprochement religieux ou ethnique quel qu'il soit. Les souches ont été choisies parce qu'elles étaient saines, non par rapport à leurs origines.

Quels sont donc les différents messages de cette épopee ?

AR : Je voulais que cette histoire incite à la réflexion, à l'imagination et que la jeunesse y retrouve de vraies valeurs... L'histoire d'Eva Garner les poussera sans doute à réfléchir sur la notion de volonté. L'héroïne en est vraiment pourvue car elle se retrouve seule avec deux machines, perdue, dans une totale ignorance d'un quelconque retour sur Terre. J'aimerais que le spectateur se sente concerné et qu'il s'imagine ce qu'il déciderait de faire dans une pareille situation. Je me suis souvent posé la question : l'histoire aurait-elle été différente s'il y avait eu plusieurs personnes à bord de l'Eden ? Que se serait-il alors passé ? Cette situation aurait sûrement entraîné l'équipage à rentrer d'abord en conflit avec les machines, puis pour finir en conflit avec chacun d'entre eux. L'esprit conflictuel de l'homme aurait été fatallement dominant, entraînant le projet vers un échec. Cette supposition incite les instigateurs du projet à n'envisager que la présence d'un seul et unique être humain. Nous avons la certitude que l'homme ne baissera pas les bras, qu'il se fait un devoir de survivre.





Les images aussi sont d'un nouveau genre.

AR : J'ai eu la chance de travailler avec le studio Français Artheros. Je cherchais depuis longtemps un personnage d'animation d'un nouveau genre, le studio Artheros m'a proposé une héroïne que j'ai trouvé merveilleuse. Nous avons orienté le film vers le réalisme. Le graphisme est non caricaturé et tous les éléments des scènes sont proches du réel. Je dois dire que nous avons eu du mal à imaginer Jack. Après quelques croquis, l'idée de la visière noire m'a beaucoup plus ! C'est sans doute ce qui lui donne un caractère bien particulier. Il n'a pas de visage, mais au fur et à mesure nous lui trouvons des expressions et même des sentiments.

On a le sentiment que Doli c'est un peu Jack en miniature !

AR : Oui c'est un peu ça ! Doli a une part importante dans le déroulement du scénario, et elle entretient une relation presque amicale avec les principaux personnages !

Au tout début nous voulions en faire une petite chose avec des poils et de gros yeux mais nous avons opté pour ce concept en forme de boule volante qui lui attribue un aspect d'androïde très sympathique.

Doli fait toujours un mouvement négatif, comme pour dire qu'elle n'est pas d'accord. Quelle est sa signification ?

AR : Doli est chargée de veiller sur les éventuelles fuites d'oxygène à bord du vaisseau Eden. Elle est en suspension magnétique permanente et se déplace dans les différentes parties habitées de l'engin. Pour moi cette fonction exprimant une négation signifiait "Non il n'y a pas de problème d'oxygène "

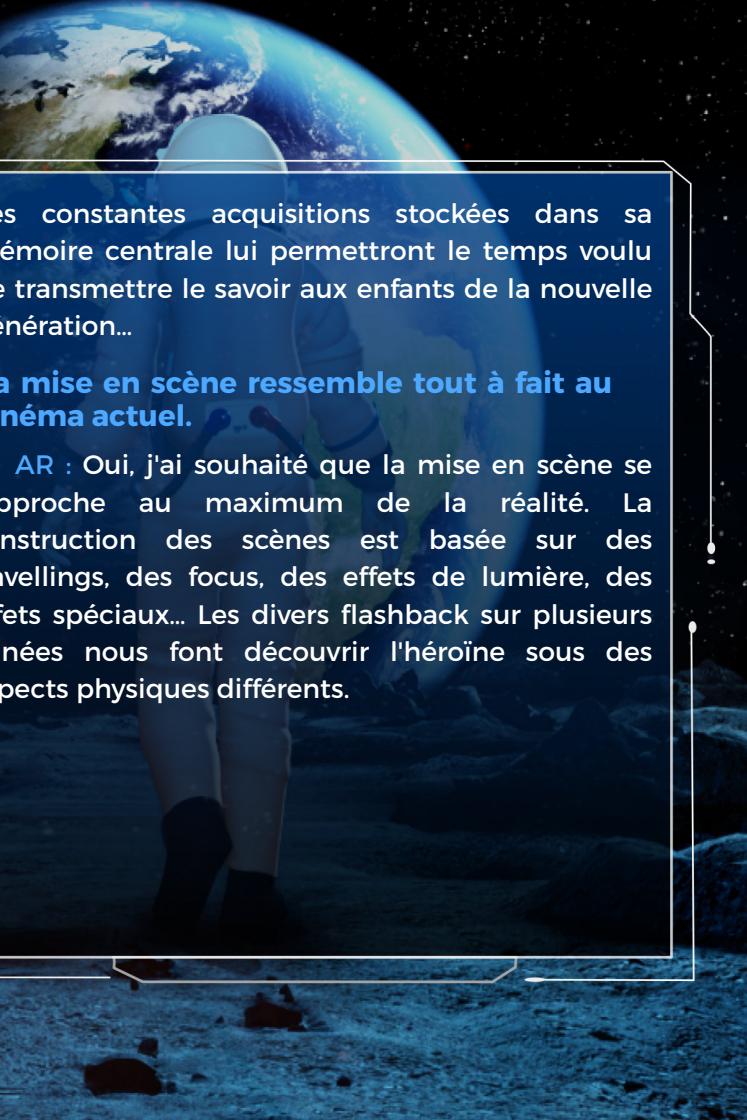


Et le super calculateur Orion ?

AR : Orion a été conçu par le professeur Helmont, c'est un calculateur Orion 3, le plus perfectionné de sa génération. Au cours de ses aventures à bord de l'Eden, Eva Garner découvre qu'Aurore, un nom qu'il s'approprie, est indispensable au bon fonctionnement de Jack ! Jusqu'alors Eva pense que Jack est autonome mais elle réalise finalement que ces deux machines sont en étroite relation.

Comment se fait-il qu'il soit partout ?

AR : A l'inverse de 2001 l'Odyssée de l'Espace je voulais qu'Orion n'ait aucune limite. Dans notre cas, il n'y a pas un oeil dans chaque pièce, Orion est simplement partout, il génère un nouveau système d'onde nommé l'Alphaflow. Cette onde est indispensable à son apprentissage. Orion est comme un enfant, il regarde le monde pour apprendre, il enregistre la documentation nécessaire à son apprentissage.

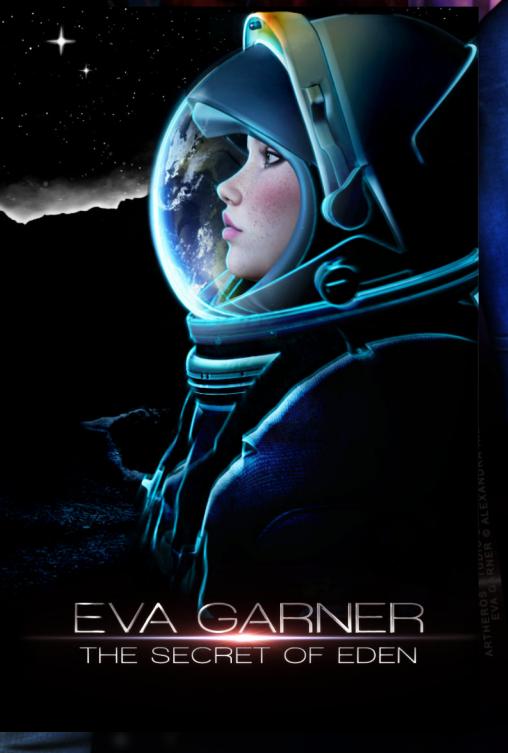


Ses constantes acquisitions stockées dans sa mémoire centrale lui permettront le temps voulu de transmettre le savoir aux enfants de la nouvelle génération...

La mise en scène ressemble tout à fait au cinéma actuel.

AR : Oui, j'ai souhaité que la mise en scène se rapproche au maximum de la réalité. La construction des scènes est basée sur des travellings, des focus, des effets de lumière, des effets spéciaux... Les divers flashback sur plusieurs années nous font découvrir l'héroïne sous des aspects physiques différents.

POSTERS



LES AVENTURES D'EVA GARNER

Eva Garner II - La Première Génération

Dès lors, notre petit monde a commencé à s'agrandir et à envahir peu à peu le dédale de pièces qui avait été mis à notre disposition. Il devint rapidement comme un village, où chacun avait sa place, et auquel je fus heureux de donner le nom de "Village des Fleurs". Les petites filles et les petits garçons donnaient vie à ce lieu austère et leurs rires ne tardèrent pas à résonner sur les parois infranchissables de notre monde sous-marin.

J'ai commencé à la considérer comme un cocon, une sorte d'arche perdue au fond de l'eau, dont nous émergerions le moment venu.

Aurora partageait son immense savoir et devenait un professeur pour les enfants.

Jack, quant à lui, a pris son rôle à bras le corps et s'est occupé des petits comme la meilleure des nounous. J'ai été surpris par sa patience alors que son expérience ne cessait de croître au fil du temps.

Les réserves entassées devaient inévitablement s'épuiser un jour, alors, sans qu'on le lui demande,

Jack s'est occupé de la machine à plancton, un étrange appareil que nos prédecesseurs nous ont laissé pour produire la substance nécessaire à la nourriture. Il se passionna soudain pour la chimie, qu'il mit à profit en réinventant les saveurs grâce à la gastronomie moléculaire, nous offrant des plats exquis.

Le Village des Fleurs a existé dans la paix et le bonheur pendant vingt ans. Un jour, nous avons découvert un endroit caché, une zone qui était totalement ignorée.





C'était un passage menant à une impressionnante salle d'embarquement où était amarré un vieux sous-marin. Ce submersible attendait là depuis plus de trente ans, et sa masse sombre et humide toute couverte d'algues ne pouvait cacher la rouille qui recouvrait son fuselage.

Cette étrange découverte nous a occupés pendant un petit moment. A-t-il été placé là pour être utilisé ? Si oui, pourquoi l'ont-ils laissé en si mauvais état ? Beaucoup de questions préoccupaient Flower Village alors qu'un seul d'entre nous avait une certitude. Jules croyait que cette machine n'avait pas été laissée là par hasard. Pour lui, il n'y avait aucun doute : ce sous-marin était là pour que nous puissions l'utiliser.

Il était temps de sortir de notre cocon, d'autant plus que les deux cents prochains bébés allaient considérablement réduire notre espace et nos réserves.

Jack était à nouveau très inventif. Je ne sais pas comment, mais il a commencé à apprivoiser la mécanique comme il l'avait fait avec les biberons, la machine à plancton, la cuisine moléculaire et toutes ces choses qui accompagnaient notre vie.

Nous avons baptisé le sous-marin "Noé" en souvenir de l'Arche. Puis Aurora s'est intéressé à la vie marine. Avec sa soif d'aventure, il entreprit de former un brillant équipage à qui il enseigna la science sous-marine, la lecture de cartes et l'étude du sonar. C'est ainsi que, malgré mes inquiétudes, Jules décide de prendre la mer.

Il s'embarque avec dix-huit garçons comme équipage, sans oublier Jack, qu'il nomme son assistant.

Eva Garner III - Un Nouveau Rivage

Une fois sous l'eau, le vieux sous-marin ne présenta aucun dommage sérieux et l'équipage bien instruit se dirigea vers le nord, non loin du tropique du Cancer, vers un rivage soigneusement choisi par Aurora.

Noé sortit de l'eau au milieu d'une crique ensoleillée, et l'équipage débarqua sur une plage de sable où l'homme n'avait jamais mis les pieds. Aurore, une fois de plus, m'a surpris. Ils étaient sur les rives de Pocanoa, la plus grande réserve de la Terre, une sorte de paradis préservé à l'état sauvage et protégé de toute présence humaine depuis un demi-siècle. C'était l'endroit idéal pour tout recommencer...





Eva Garner IV - La Légende

Le retour avec le sous-marin n'a pas été aussi facile que le départ. Le moteur de Noé s'est brisé sur les rives d'une île que la providence avait mise sur sa route. Là, échoué par les humains, un cargo solaire fonctionnait encore. Ce cargo allait servir notre destinée.

C'est vrai que j'étais triste de quitter notre base sous-marine. Je m'y suis fait d'innombrables souvenirs, mais il était temps de partir... La soute était chargée de tout ce qui constituait notre vie. Aurore prit place près d'une grande fenêtre de la cabine du capitaine. Il voulait regarder la mer, les mouettes qui volaient autour et l'écume laissée derrière... La couveuse a été la pièce la plus importante de notre déménagement et a été installée dès notre arrivée dans notre nouveau village. Là-bas, l'avenir sera sans nuage et un jour, entouré de tous mes enfants et petits-enfants, je leur raconterai toute mon histoire...



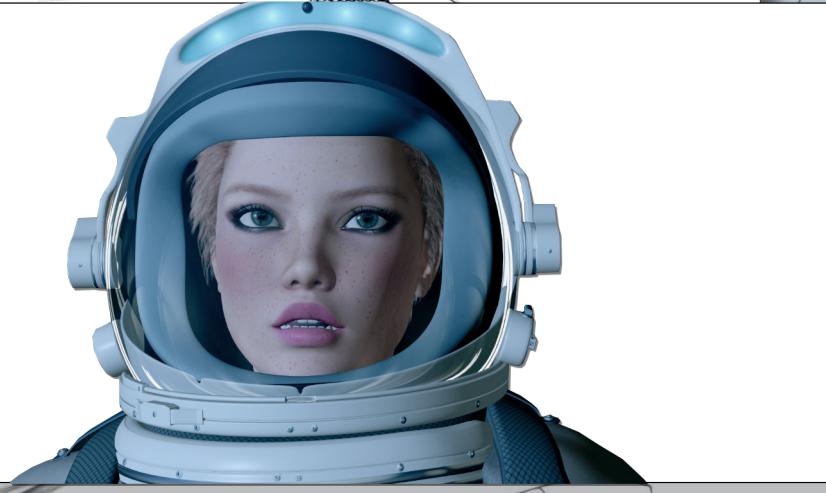
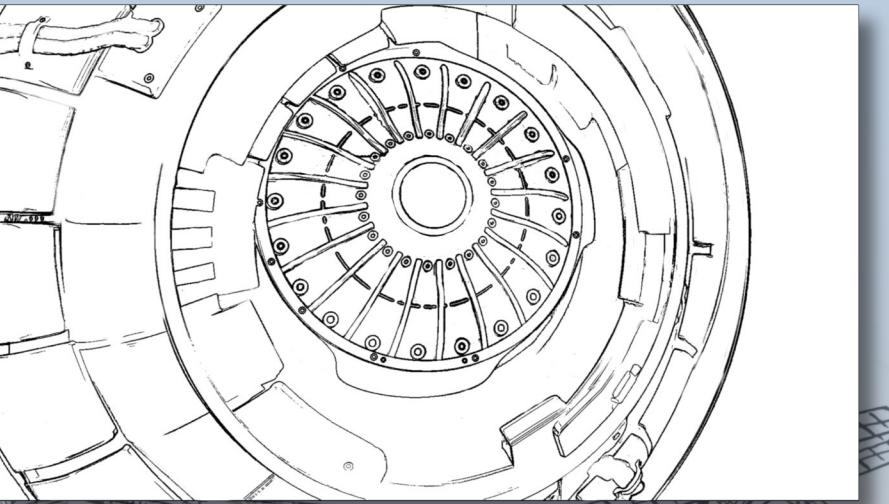
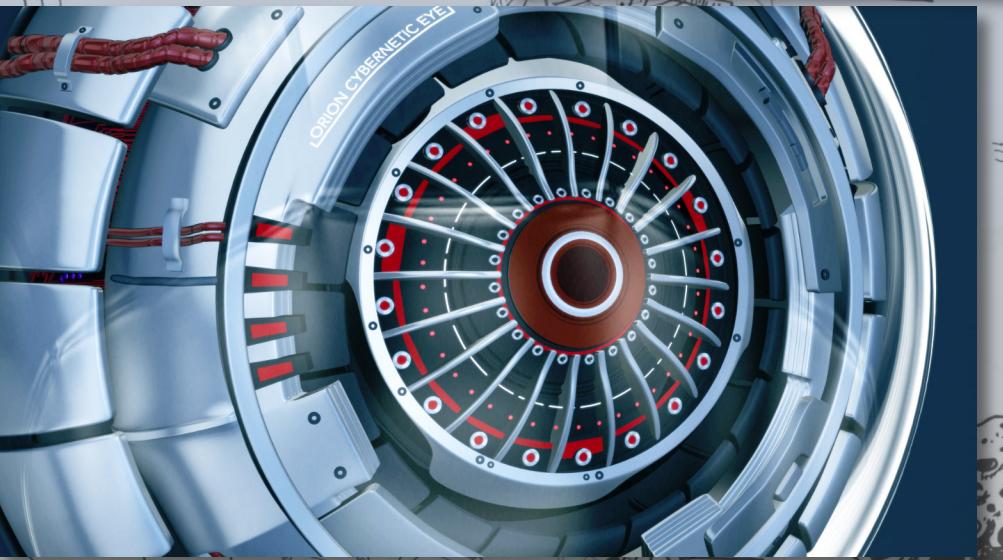
Artheros Studio

Dirigé par de jeunes artistes apportant de nouvelles idées ...

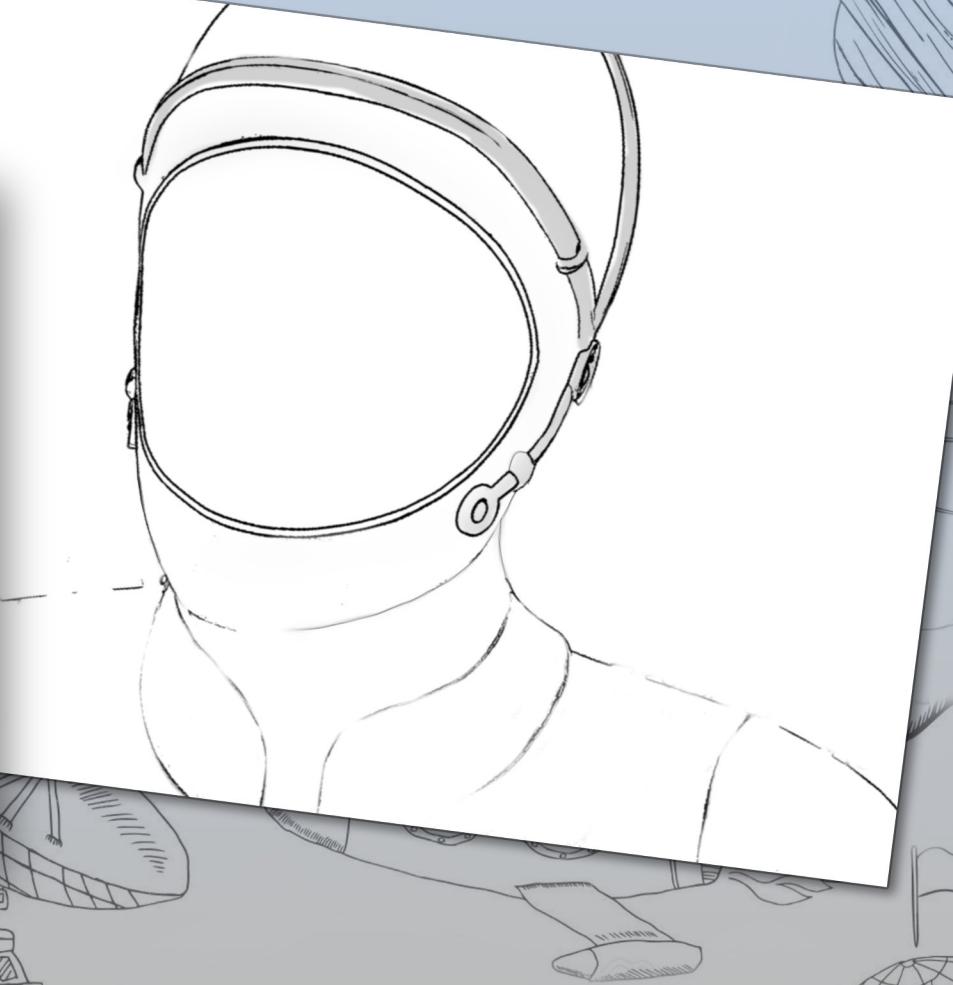
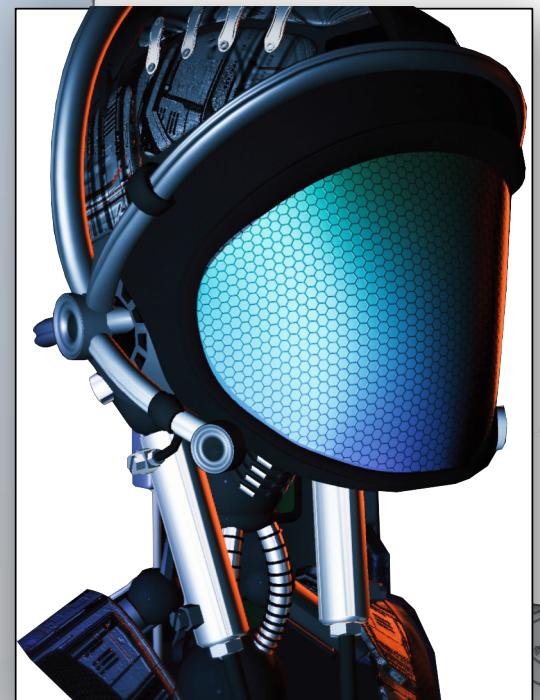
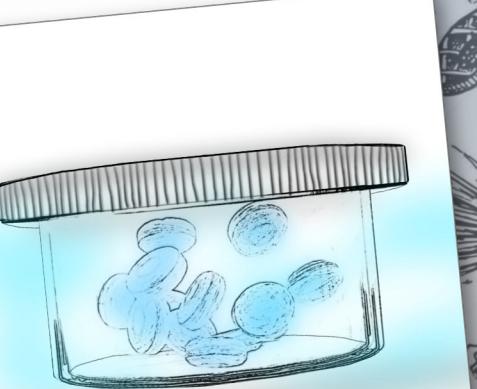
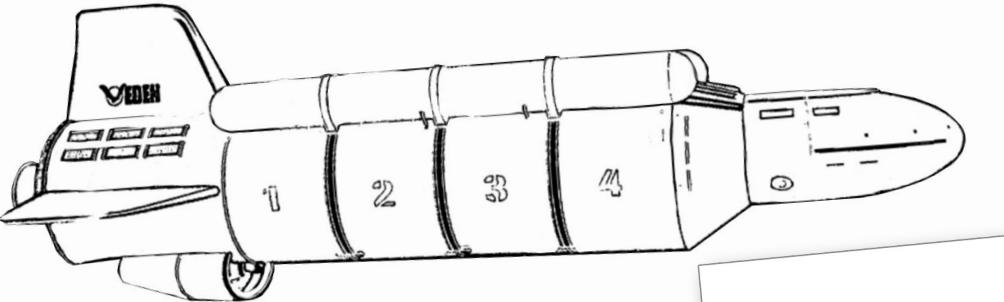
Basé à Paris, Artheros Studio est diversifié en personnages, animations et effets visuels et fonctionne sur son propre concept de moteur original, construit avec Python.

Le système "Overreal" fonctionne image par image et permet un rendu réaliste avec des textures de haute qualité, des expressions faciales réelles, des animations de personnages douces, des mouvements de caméra fluides et une mise au point cinématographique. Le résultat final est un magnifique film classique en 35 mm.

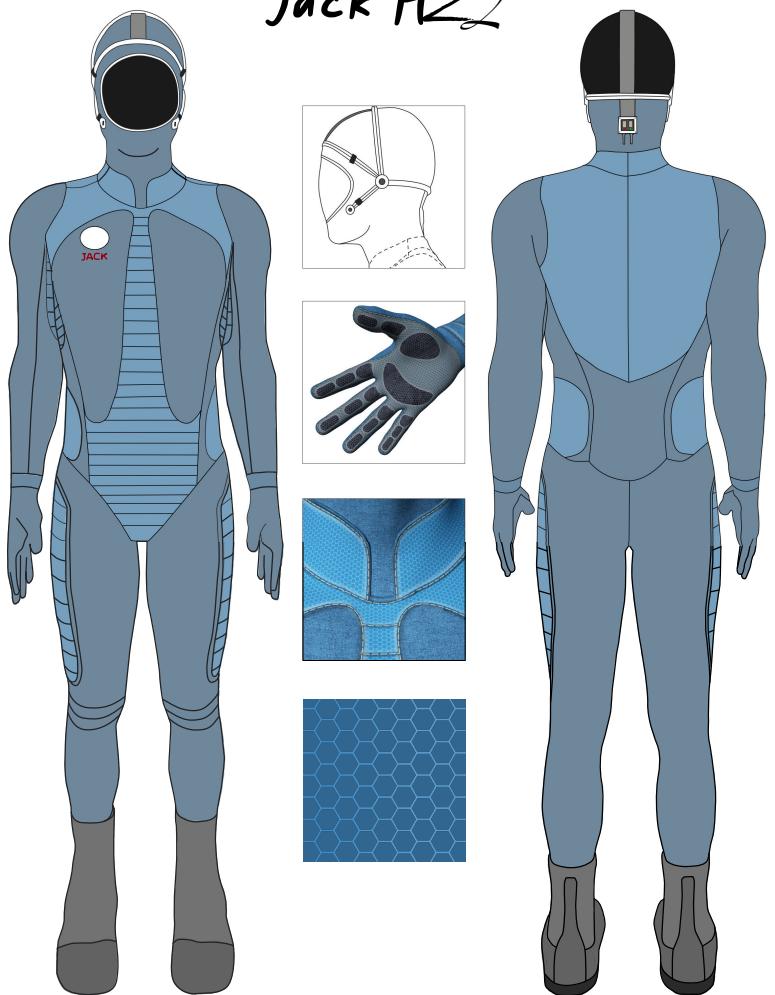
DESSINS



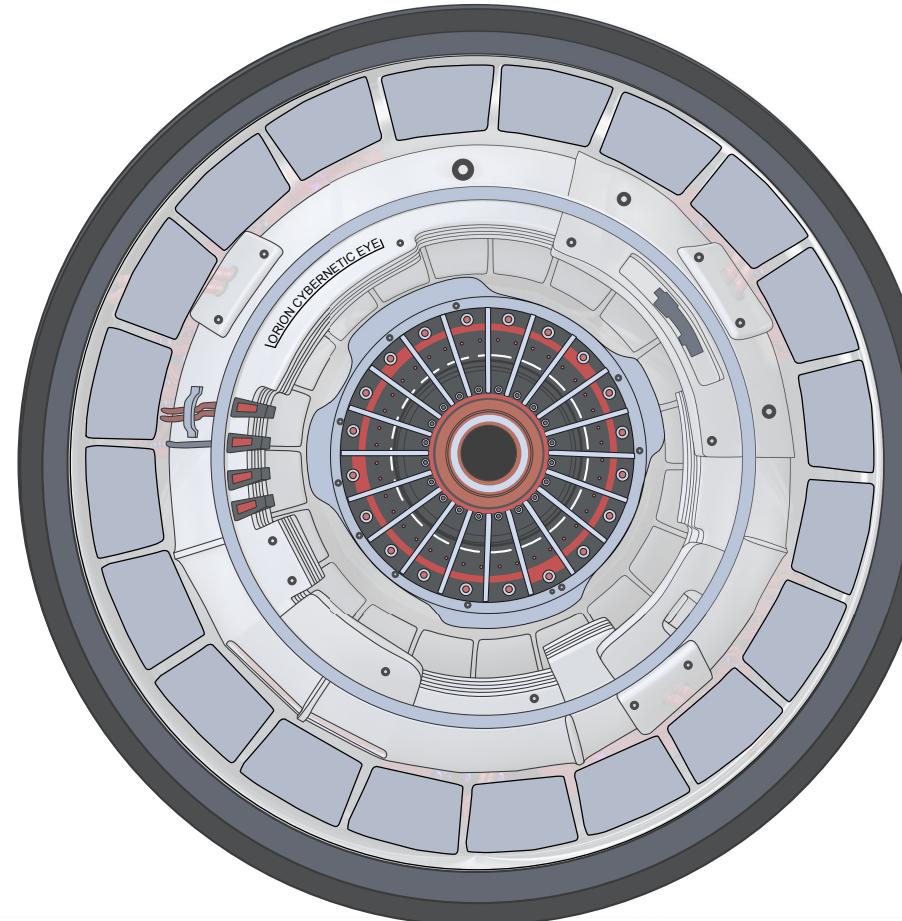
DESSINS



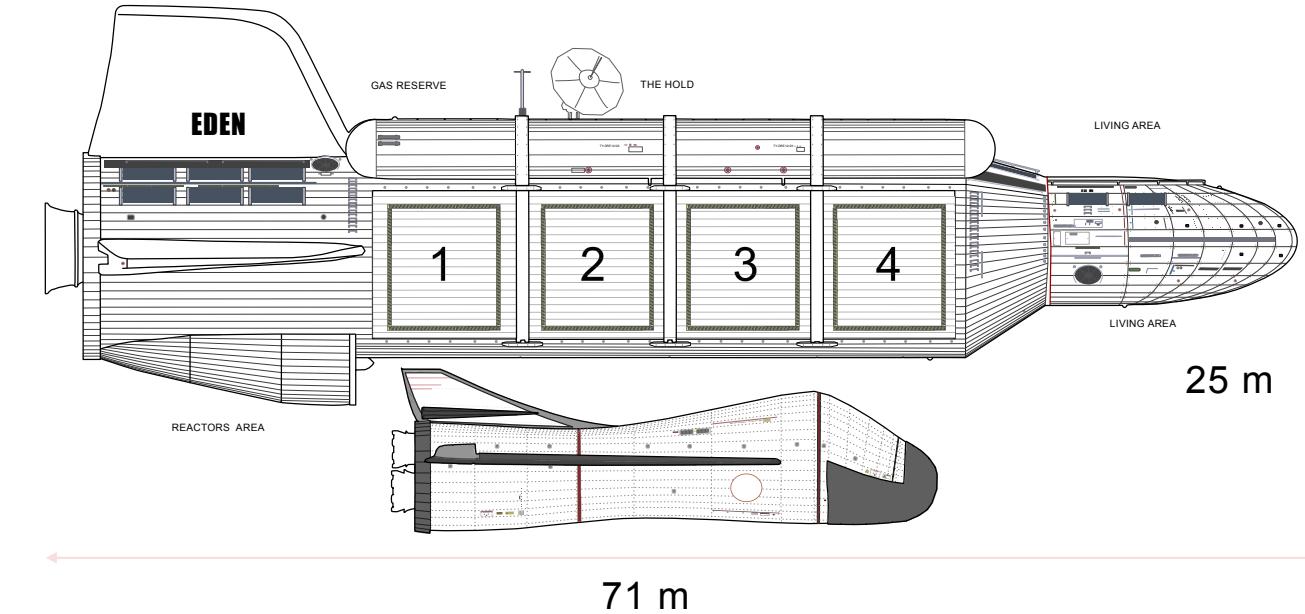
Jack H22

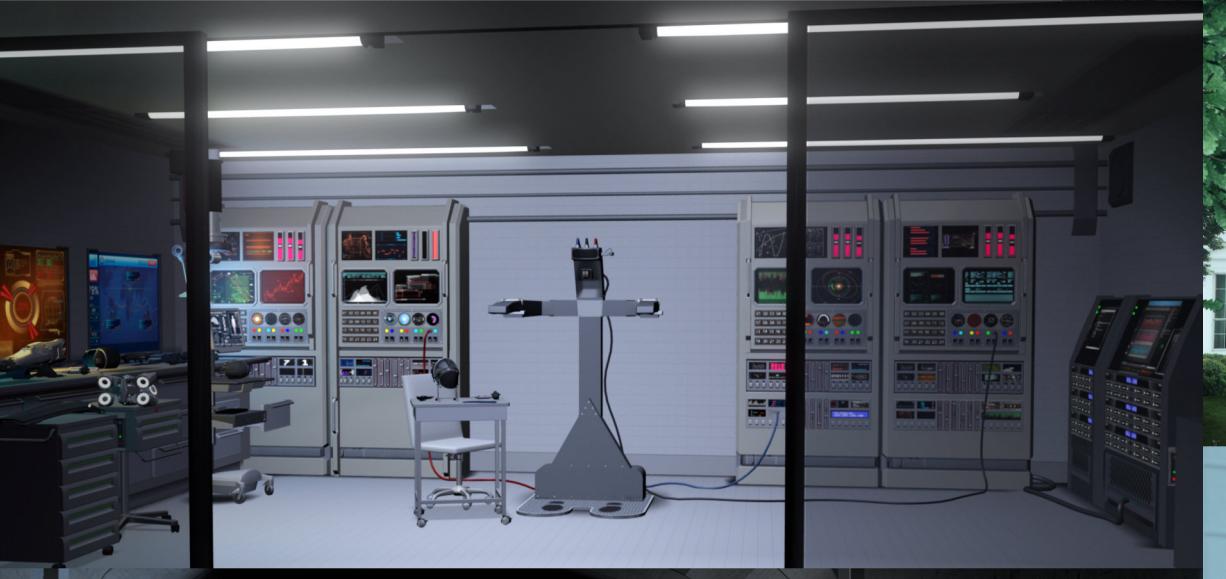


Orion III

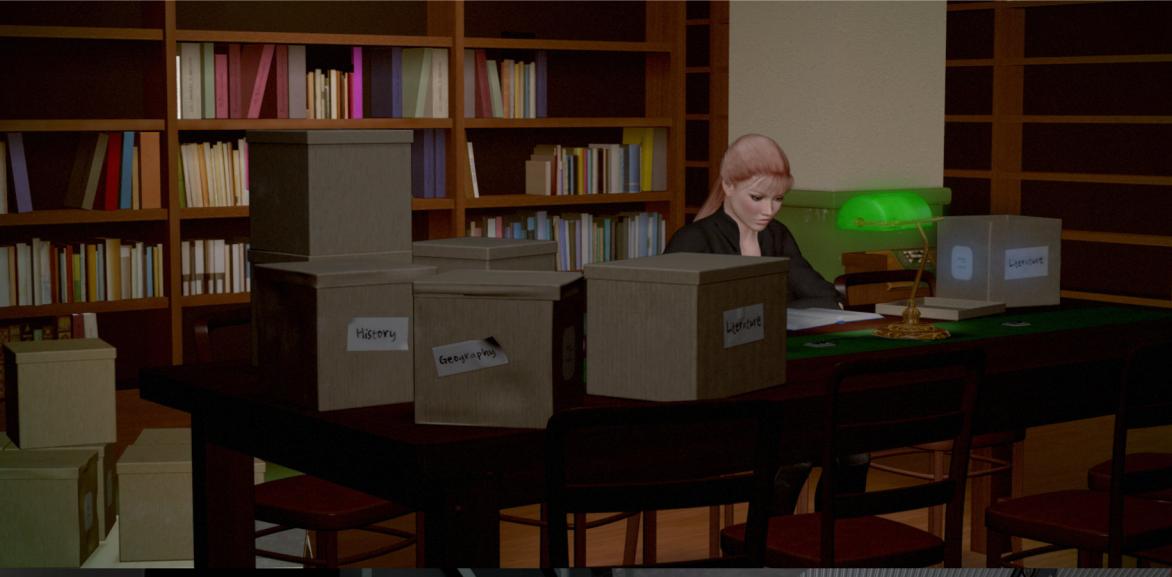


Spaceship Eden

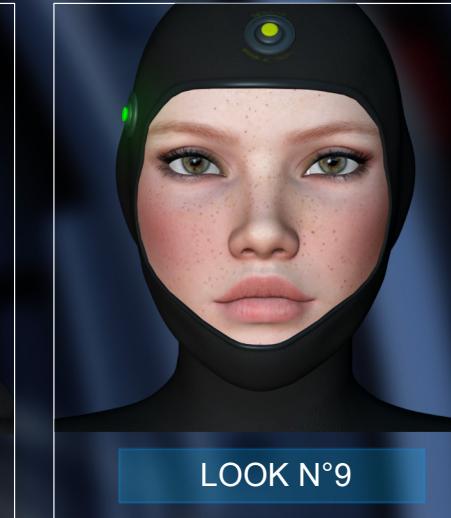
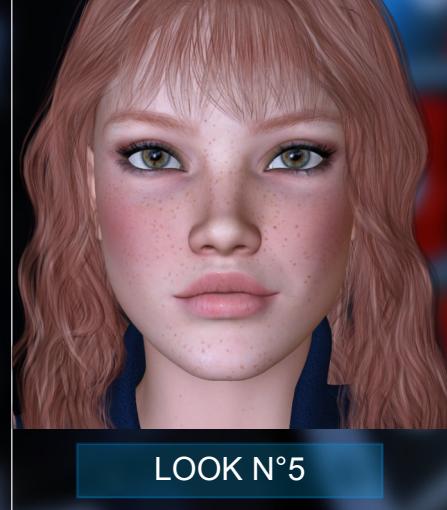
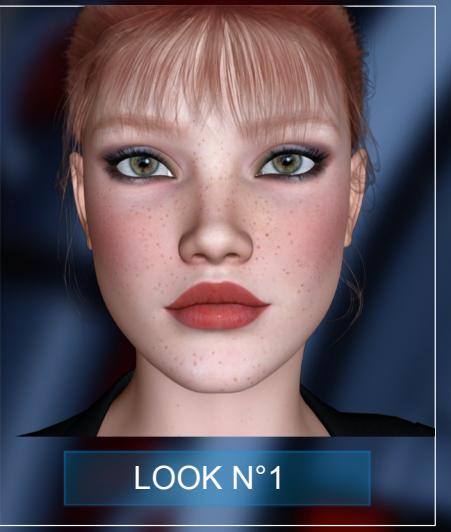




ÉLÉMENTS GRAPHIQUES











MUSIQUE ORIGINALE
de MOONCHALEX

Liste technique

Réalisé et écrit par
Alexandra Rider

Directeur de la photographie
Béatrice Simon

Idée originale de
Cebarre

Superviseur CG
Jessika Harban

Produit par
Rider Enterprises

Développement 3D
Gérard Hubert

Musique originale
MoonChalex

Directeur technique
Bernard Petit

Direction artistique
Hélène Giraud







© The brand Eva Garner as well as the characters are registered in
France and other countries. All rights reserved.