NOTE D'INTENTION

Les pions blancs étant réunis, les principaux pions noirs étant identifiés, le Jeu peut commencer...
Car c'est vraiment dans le but de créer une série que j'ai écrit le scénario du premier épisode. L'ouverture de cette partie d'échecs donne lieu à tellement de possibilités qu'elle n'a de sens qu'après le vingtième ou trentième coups. Et l'adversaire est plein de ressources, j'espère que vous en conviendrez.

Ceux qui ont lu le scénario de l'épisode pilote ont ouvert de grands yeux (comme si ils avaient aperçu Jérémie par dessus mon épaule) en me demandant comment j'avais bien pu croire qu'une telle série serait un jour tournée. Elle ne cadre pas vraiment avec ce qui se fait habituellement. Tant mieux. J'ai demandé au seul téléspectateur moyen que je peux sonder régulièrement (moi même) ce qu'il avait envie de voir. Quelque chose de différent, de bizarre, d'angoissant, d'ouvert aux interprétations contradictoires d'après diffusion. Je l'ai écrit sans crainte d'être virer à la porte du prime-time. Et le téléspectateur que je suis m'y a même encouragé.
Le frisson de peur passe trop rarement par le petit écran pour s'en priver. Et, plutôt que d'être « diverti » une énième fois, quel plaisir d'être encore effrayé, voir terrorisé, quand on est adulte, et à peu près intelligent, devant sa télé !
JEREMIE est un courant d'air glacé et étrange qui vous court le long de la nuque, comme celui dans la galerie.

J'attire votre attention sur la distinction que je fais entre l'horreur et la terreur. L'horreur, c'est quand vous savez qu'un monstre se cache derrière la porte. Vous ouvrez la porte et le plus abominable des monstres se jette sur vous et… vous arrache la tête avec ses crocs.
La terreur suggère qu'un monstre est tapi derrière la porte. Et vous essayez de toutes vos forces d'empêcher la porte de s'ouvrir.
JEREMIE joue sur le registre de la terreur. Je laisse à votre imagination et à celle du téléspectateur le soin de décrire ce que voit Daniel Brenne dans la chambre des enfants, ce que représente la scène sur la photo de Patrick, ce que découvrent les Blancs sur les dessins de la galerie (même si je me réserve le droit d'en révéler quelques détails).

Dans les épisodes à venir…

Si les comportements criminels les plus fous et les meurtres les plus horribles n'avaient qu'une seule origine ?
Si le Mal s'était incarné ?
Si Jérémie s'amusait, tout simplement ?

Cinq personnages se dressent devant lui sans détourner les yeux, avant que l'horloge n'indique la fin inéluctable de la partie.

… les Blancs enquêtent sur des fait-divers mystérieux, des disparitions, des meurtres bizarres. Ils partent à la recherche des adeptes de Jérémie, à la fois victimes et criminels en puissance car la plupart d'entre eux ignorent qu'ils sont manipulés, leur passage dans le « village » a été effacé de leurs mémoires
… malgré leurs caractères antagonistes, le lieutenant Daniel Brenne et le docteur Julie-Anne Bach font équipe grâce à leurs qualités complémentaires.
… l'intrépide Aïleen Samira et le journaliste Brice Ballard développent une estime réciproque et un attachement fille/père au fil de leur collaboration.
… Tom Foreign, lui, reste seul dans le « village » que les fantômes des habitants n'ont pas totalement déserté et lance ses compagnons sur la piste des Noirs, après ou même *avant* qu'un crime ne soit commis, grâce aux indices qu'il ne cesse de collecter dans la galerie.
… Théo et Dolorès, le couple abominable, continuent de semer des traces sanglantes sur leur passage.
… Eve vagabonde sur la frontière entre le Bien et le Mal.
… Jérémie avance ses pions dont il investit l'esprit, selon une stratégie implacable : la galerie est l'horrible inventaire de tous les « coups » qu'il a prévu de jouer à l'avance mais dans un ordre volontairement interverti pour prolonger la partie et la rendre plus difficile.

… l'angoisse glisse peu à peu vers la terreur.