



220 VOLT

Power games (Hard Rock)

Année de sortie : 1984
 Nombre de pistes : 11
 Durée : 50'
 Support : CD
 Provenance : Acheté

Nous avons décidé de vous faire découvrir (ou redécouvrir) les albums qui ont marqué une époque et qui nous paraissent importants pour comprendre l'évolution de notre style préféré.

Nous traiterons de l'album en le réintégrant dans son contexte originel (anecdotes, etc.) ...

Une chronique qui se veut 100% "passionnée" et "nostalgique" et qui nous l'espérons, vous fera réagir par le biais des commentaires !

Bon voyage !

Le secret de longévité d'un groupe réside-t-il dans sa discrétion et/ou son manque de médiatisation ? A la vue du suédois 220 VOLT, fondé à la fin des 70's, tout porte à croire qu'effectivement la cruelle absence de popularité et reconnaissance aient finalement été bénéfique à long terme.

C'est à Stockholm, en avril de l'année 1983, qu'est élaboré le premier succès éponyme, suivi en novembre par l'enregistrement du second effort qu'est Power Games. Ce dernier ne sera dévoilé et disponible qu'en février de l'année 1984. D'ores et déjà, considérez Power Games comme une extension de 220 Volt. En effet, le court laps de temps entre les deux sorties le souligne. De même, Thomas WITT se chargea de la production des deux disques d'où le rapprochement.

Power Games délivre des compositions (initialement au nombre de huit, l'album est actuellement agrémenté sous le pressage Metal Rendezvous de trois bonus) riches et variés, parfois inspirées des plus grands. Flagrant, Over The Top s'inspire de BOSTON (Don't Look Back de 1978), Child Or Beast de BLACK SABBATH (Paranoid de 1970), Fireball de ICON (Icon de 1984). Quel pied d'enchaîner AOR chatoyant, Heavy-Metal lugubre et Hard-Rock US couillu! De même, les bonus Heavy Christmas, Young And Wild et Lorraine s'avèrent un pur régal! J'ajoute aussi que l'esprit « underground » (cher à de nombreux adeptes du Hard-Rock et Metal) n'est pas à écarter. La situation de 220 VOLT à l'époque, c'est-à-dire sa persévérance à vouloir briller malgré l'absence de reconnaissance auprès du grand public, ainsi que l'ambiance un tantinet « démo » de Power Games peuvent supposer un tel esprit « underground ».

220 VOLT a un potentiel indéniable, non pas mal exploité mais peu reconnu ! A l'écoute de Power Games, le doute n'est plus possible : 220 VOLT est une référence malgré lui !

Retrouvez les autres chroniques de ces groupes "Coup de Coeur" en utilisant le moteur de recherche sur la page des chroniques (Lien "Chroniques" au niveau du menu). Rechercher les mots: Oldies but goldies.

AXLDOBBY



Site(s) Internet

www.220volt.se

Label(s)

Metal Rendezvous