

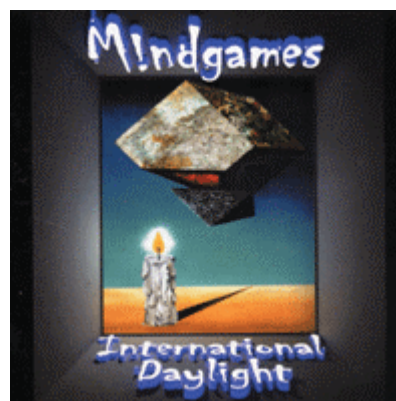
MINDGAMES

International Daylight

Belgique 2002 66'08''

FGBG4490AR

Ce sont nos confrères de chez PROG'RESISTE qui doivent jubiler. Si l'on pouvait, à juste titre se désespérer de ne plus avoir de nouvelles de **NOW** (Sacré groupe, tout de même!), il y a eu la résurrection de **MACHIAVEL** (avec aux claviers, **HERVE BORBE**, transfuge de... **NOW**) et l'apparition de **KEN'S NOVEL**, ce qui commence déjà à nous faire un embryon de scène progressive belge. On peut désormais y ajouter **MINDGAMES** qui transforme cette scène en véritable armada et qui montre une nouvelle fois que partout de par le monde il aura toujours des gens pour entretenir la flamme.



A la première écoute, le réflexe est d'établir un parallèle avec certains groupes de la scène...suisse, des gens comme **DRAGONFLY** ou plus près de nous **DEYSS**. La faute à qui?... Au chanteur dont le timbre de voix rappelle par moments celui de **RENE BUHLER** ou celui de **JESTER**, mais également au claviériste dont les délicates parties de piano acoustique font penser à **DRAGONFLY** alors que les sonorités de synthés évoquent les ambiances musicales de **DEYSS**. Mais au delà de ces aspects formels on retrouve aussi tantôt la mélancolie des premiers tantôt l'espèce de verve et de gouaille mélodique des seconds.

Toutefois la musique de **MINDGAMES** ne saurait se limiter à du néo-progressif pur et dur, ce que pourraient laisser supposer certaines références précitées. Il y a chez le groupe le souci constant d'élargir sa panoplie sonore par le recours à des instruments qui apportent d'autres couleurs, d'autres atmosphères : la flûte, le violoncelle, le vibraphone, la clarinette. Ce n'est pas une question de frime mais plutôt la volonté de créer des climats qui viennent souligner le texte. C'est que **MINDGAMES** manifeste l'ambition de proposer une réflexion sur le devenir de l'humanité, une réflexion qui se situe tant à un niveau social que philosophique ou métaphysique. Tout en faisant le constat de la dérive funeste d'un monde matérialiste qui court à sa perte dans une fuite éperdue en avant, **MINDGAMES** semble prôner l'abolition de beaucoup des clivages qui alimentent et entretiennent les antagonismes générateurs de bien des malheurs de l'humanité. Le discours peut paraître un brin naïf et utopique mais n'a t'on pas besoin d'utopie?

Autre différence avec un néo progressif bien calibré, **MINDGAMES** aime laisser vivre sa musique dans des compositions amples et labyrinthiques qui entraînent l'auditeur dans les méandres d'un kaléidoscope de sensations faites de jolies mélodies et de beaucoup de délicatesse et de raffinement. «*SELLING THE MOON*»: 17'23, «*AN APPROACH TO MANKIND*»:12'38, «*FACTORY OF ILLUSIONS*»: 11'20, «*DREAMING THE CIRCUS*»: 9'06...des durées respectables mais sans surcharge inutile, sans longueurs. D'ailleurs, il y a comme un contraste entre l'apparente légèreté du discours musical voire une certaine innocence musicale et la gravité ou la profondeur du questionnement des textes, une sorte de perspective en trompe l'œil ou plutôt en trompe l'oreille qui ne doit pas faire se méprendre sur les authentiques potentialités du groupe.