questions de communication

Questions de communication

22 (2012)
Patrimonialiser les musiques populaires et actuelles

Robert Knifton

La musique, la mémoire et l'objet absent dans les archives numériques

Avertissement
Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.
Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.
Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique
Robert Knifton, « La musique, la mémoire et l'objet absent dans les archives numériques », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 31 décembre 2014, consulté le 21 février 2016. URL : http://questionsdecommunication.revues.org/6822

Éditeur : Presses universitaires de Nancy
http://questionsdecommunication.revues.org
http://www.revues.org

Document accessible en ligne sur : http://questionsdecommunication.revues.org/6822
Ce document est le fac-similé de l'édition papier.
Tous droits réservés

questions de communications, 2012, 22, 45-56

> DOSSIER

ROBERT KNIFTON
Université de Kingston, Royaume-Uni
r.knifton@kingston.ac.uk

LA MUSIQUE, LA MÉMOIRE ET L'OBJET ABSENT DANS LES ARCHIVES NUMÉRIQUES

Résumé. — Cet article traite des conséquences mémorielles de la patrimonialisation des musiques populaires (entendues au sens anglo-saxon du terme) dans des archives numériques. Par l'examen détaillé de deux sites internet d'archives en ligne déposées par les internautes eux-mêmes (Manchester District Music Archive et Home of Metal), il interroge sur les représentations mémorielles collectives se fixant sur les artefacts musicaux présents sur l'internet. La patrimonialisation contemporaine des musiques par ces sites conduisant simultanément à la présence et à l'absence de l'objet, cette posture est comparée à celles des archives et des musées traditionnels, puis il est montré que de tels sites internet constituent des médiateurs de mémoire permettant deux lectures de celle-ci, l'une personnelle, l'autre communautaire. Enfin, l'article envisage le rôle futur des archives numériques au côté d'autres formes de patrimonialisation de la musique.

Mots clés. — Musique, mémoire, archive, musée, numérique, collection, objet, patrimoine.

La musique est une forme esthétique qui génère un patrimoine simultanément tangible et intangible, ce qui est source d'incertitude ontologique lorsque ce patrimoine se situe dans le cadre d'institutions traditionnelles telles que les musées ou les archives. Et lorsqu'il s'agit de médias en ligne, la fluidité de ce patrimoine est encore accentuée. Cette contribution vise à étudier les implications et les possibilités créées par cette fluidité quant à la manière de percevoir le patrimoine des *musiques populaires*, entendues dans cet article au sens anglo-saxon de « *popular music* »[1]. Pour étayer l'argumentation suivante, deux sites internet sont examinés en détail et serviront d'exemple. Chacun de ces sites a pour particularité de rassembler des archives mises en ligne à partir de données importées par les usagers eux-mêmes et en lien avec des territoires géographiques spécifiques. On montrera donc comment Manchester District Music Archive[2] (Manchester) et Home of Metal[3] (Birmingham) font partie d'un espace virtuel qui se situe à l'intersection des archives et du musée.

Dans *Mal d'archive* (*Archive Fever*), Jacques Derrida (1996) décrit la « pulsion d'archive » présente dans la société contemporaine. Il pose comme principe le fait que cette pulsion va au-delà des seuls contenus matériels associés au mot « archive » : elle touche à d'autres domaines en lien avec la mémoire, la psychologie et la société. La théorie centrale exposée par Jacques Derrida dans sa thèse est particulièrement appropriée à notre discussion : elle porte sur la reconfiguration de l'archive qui « produit autant qu'elle enregistre l'événement », un lieu de représentation du futur qui prend en compte l'histoire et la mémoire. Ainsi Jacques Derrida affirme-t-il que l'archive met en jeu la question du surgissement du futur. Dans le même ordre d'idées, on suggérera que les concepts de matérialité, d'histoire et de mémoire présents dans les archives en ligne dédiées à la musique rejouent la dialectique de la mémoire, de l'identité et de la communauté, notamment en façonnant ce qu'on nommera « un héritage du quotidien ». Un aperçu de deux sites de patrimoine musical en ligne permettra d'explorer la question de savoir comment ces sites construisent une mémoire inscrite dans le présent.

Mémoires digitales

Le site Home of Metal est né en 2007 d'un symposium organisé par Capsule, une agence dédiée à l'art et à la musique, sur la musique métal des West Midlands. L'idée directrice de ce projet est de faire reconnaître Birmingham et le Black

[1] Note du coordinateur du dossier. En France, les enjeux terminologiques autour des musiques populaires témoignent tout à la fois de la diversité des points de vue (historiques, disciplinaires, socio-économiques notamment) sur ces musiques mais également d'une véritable politique des étiquetages, au sens où chaque terme retenu renvoie à un critère et une instance spécifique de légitimation : si « musiques actuelles » est une catégorie qui fait écho à l'intervention publique, « musiques amplifiées » désigne l'importance de l'électro-amplification alors que « musiques populaires » se situe aux antipodes des « musiques savantes » et que « musiques de variété » désigne un genre résolument commercial et esthétiquement tourné vers le grand public.

[2] Accès : http://www.mdmarchive.co.uk/. Consulté le 31/10/12.

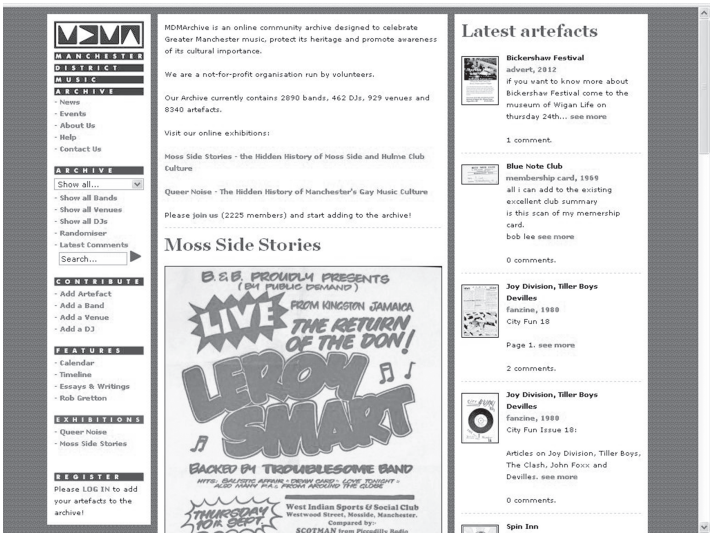
[3] Accès : http://www.homeofmetal.com/. Consulté le 31/10/12.

Country comme lieu de naissance du *heavy metal*. Leurs archives numériques en ligne en sont une des manifestations de même que l'organisation d'événements ouverts au public et une série d'expositions qui se sont vues octroyer une place majeure au Birmingham Museum and Art Gallery à l'été 2011.

Par ailleurs, le site Manchester District Music Archive (MDMA) a été élaboré en 2006 par un ensemble de personnalités liées à l'industrie de la musique à Manchester. Ce site était conçu comme une base de données générées par les utilisateurs dédiée aux musiques éphémères du grand Manchester. On y annonçait les événements ayant lieu dans la région et on y promouvait la musique créée par des artistes locaux. Initialement, le site internet du MDMA devait servir de vitrine pour un futur centre d'attraction mais ce projet est à ce jour suspendu. Outre la possibilité de créer un musée physique à partir des activités du MDMA, l'usage des archives comme entités autonomes vise à mettre en exergue des récits liés à l'histoire musicale mancunienne, du moins lorsque ceux-ci n'ont pas été produits sous la forme traditionnelle de biographies, de films documentaires ou de coupures de presse. Comme l'observe l'une des fondatrices, Abigail Ward :

> « Nous voulons raconter comment les gens ordinaires ont vécu la musique mancunienne. Nous pensons que beaucoup de personnes connues ont donné leur version des faits, il n'y a rien de mal à cela, mais ces versions sont devenues de l'histoire reçue et les gens et fans ordinaires qui sortent régulièrement et font l'expérience du monde musical de Manchester n'ont pas vraiment accès à une plateforme pour partager leurs souvenirs. Nous sommes convaincus que l'histoire de la musique est inextricablement liée à l'histoire sociale et politique de la ville et ceci transite à travers le vécu des personnes ordinaires »[4].

Image 1. Page d'accueil du site internet du MDMA.



[4] Entretien de l'auteur avec A. Ward (21/10/10).

Par conséquent, en prenant le contrepied des histoires officielles, le site du MDMA prétend donner une visibilité aux souvenirs « ordinaires » des musiques populaires, dans la recherche d'un équilibre entre l'*officiel* et l'*ordinaire* qui, d'ailleurs, renvoie de très près à la typologie établie par Maurice Halbwachs (1950) à propos de la mémoire collective. Dans le cas étudié, les souvenirs sont constitués par un groupe de fans de musique : en créant des réseaux en ligne, ce groupe de fans élabore un cadre mémoriel collectif qui permet l'agrégation des souvenirs individuels. De telles élaborations mémorielles sont tout particulièrement fréquentes dans les périodes teintées de nostalgie, en particulier lorsqu'une absence surgit, par exemple lorsqu'un artiste ou une salle de concert n'est plus, ce que reflète bien le site internet du MDMA : « Il est naturel que des grandes scènes et des grands groupes polarisent nos souvenirs. Si vous pensez par exemple à l'Hacienda ou aux Happy Mondays, vous savez que des milliers de personnes sont concernées » (Ward, entretien avec l'auteur, 21/10/10). Ainsi n'est-il guère étonnant que le mouvement Madchester, la Factory Records ou la « *beat music* » soient particulièrement présents sur le site du MDMA. Il n'en reste pas moins que ces récits tendent souvent à rectifier les histoires reçues à propos de ces mouvements, grâce à l'attention et au sens du détail dont font preuve les fans lorsqu'ils relatent leur propre expérience, comme le montre l'échange suivant entre les utilisateurs du site au sujet de leurs souvenirs d'un concert des Specials à la salle Ardwick Apollo de Manchester :

> « C'était une bonne soirée avec tous ces groupes survoltés qui ont donné du pain sur la planche à la sécurité de l'Apollo. Le problème avec l'Apollo c'est que les videurs étaient toujours très agressifs. C'était des vrais salauds ! Je me souviens de Terry Hall qui incitait le public à passer derrière eux. Seulement, c'est pas lui qui allait se faire lyncher après et ce genre de choses a un peu gâché ce qui aurait pu être autrement un super concert » (MDMA, 2011).

> « Je suis entièrement d'accord avec toi sur les anciens videurs de l'Apollo. Combien de fois on a dévalé l'allée à toute allure sur les encouragements de Strummer, Vanian, Cornwell, etc. Tout ça pour être l'un de ces pauvres cons à tomber sur un pingouin de 120 kilos » (MDMA, 2011).

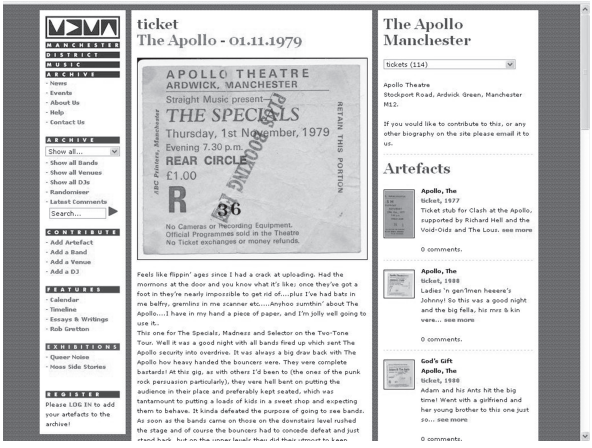


Image 2. Ticket pour un concert des Specials à l'Ardwick Apollo (site internet du MDMA).

Par ailleurs, les usagers des sites respectifs de MDMA et de Home of Metal sont invités à mettre en ligne des images numériques d'artefacts en leur possession. Chaque usager dispose d'un « lien mémoriel » sur lequel il peut déposer ses commentaires et les étiqueter selon le groupe, la date et la salle de concert auxquels il fait référence. Toutefois, comme Abigail Ward (entretien, 21/1010) le fait remarquer, les sites ont un droit de censure et de modération sur les contenus importés : « Si un utilisateur souhaite mettre en ligne un artefact, et on parle d'artefacts même s'ils sont virtuels, celui-ci doit obligatoirement avoir un lien avec un artiste de Manchester ou une salle de concert à Manchester ». En utilisant le terme « artefact », l'archive numérique reprend à son compte la terminologie de son homologue physique : le musée et le site d'archives. Mais quelle est au juste la nature des artefacts que les usagers mettent en ligne ? Et comment chacun des deux sites étudiés interconnecte t-il l'objet lui-même (qui reste en la possession de l'utilisateur), son apparence virtuelle (téléchargée en tant qu'image numérique sur le site internet) et enfin le souvenir qu'il génère (dans l'esprit des utilisateurs participants) ? De fait, ce que l'on trouve, ce sont des traces d'objets usuels comme des tickets de concerts, des posters ou des disques compacts. Pourtant, les objets semblent susciter une multitude de souvenirs dans le dialogue qui s'établit à leur propos et qui s'intensifie au fil des nombreux commentaires laissés par leurs propriétaires mais aussi par les autres utilisateurs connectés au site. Les discussions s'emparent de ces objets historiques et les réinsèrent dans des débats plus actuels, les relient à des événements musicaux contemporains, à des controverses sur la validité de souvenirs dont certains contestent la véracité, ou bien reconstituent des identités subculturelles sous-tendues par telle ou telle musique.

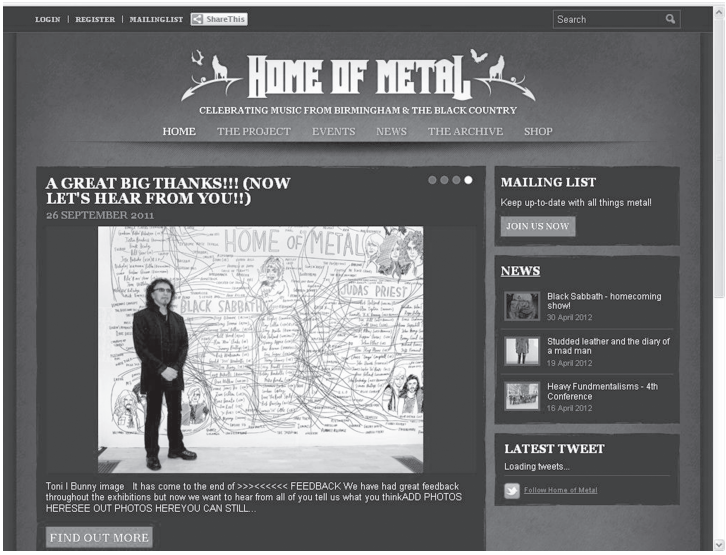


Image 3. Page d'accueil du site internet du Home of Metal.

Usagers et acteurs

Si chaque objet est potentiellement le support de multiples histoires vernaculaires, il est également source de conflits, en particulier lorsque les récits qui viennent se greffer sur cet objet sont contestés :

> « Les gens ont parfois écrit des choses un peu inappropriées. Je me souviens que quelqu'un avait importé un document vraiment génial à propos d'un [magasin de disques de Manchester] et je crois qu'un utilisateur, qui devait être jadis le propriétaire de ce magasin, s'en était un peu trop pris aux autres participants. Je suis rentrée en contact avec lui pour lui dire que ce document était excellent, que c'était exactement le genre de chose que nous recherchions mais qu'il pouvait peut-être tempérer certaines des accusations qu'il portait sur le site » (Ward, entretien, 21/10/10).

Les sites internet du MDMA ou du Home of Metal valorisent la cocréation permanente avec des utilisateurs et des participants particulièrement actifs, ce que Lisa Blenkinsop décrit comme « une méthode pour enregistrer et communiquer ses expériences et ses émotions, un procédé par lequel un souvenir se construit et une compréhension du passé est présentée » (Blenkinsop, 2009 : 122). Ainsi, dans le cadre des processus interactionnels qu'autorisent ces sites internet, semble-t-il que le souvenir soit construit plutôt que simplement remémoré. Et le succès ou l'échec de tels sites est déterminé par l'interaction sociale et la qualité du dialogue renforcée par l'engagement des utilisateurs dans les débats sur le site internet.

Une autre question que l'on pourrait poser est la suivante : à quoi les souvenirs trouvés sur de tels sites internet renvoient-ils réellement ? Il est ici suggéré que la culture matérielle et éphémère présente sur des sites comme MDMA et Home of Metal permet à une mémoire personnelle de se transformer en mémoire collective grâce à l'interaction sociale des utilisateurs. À titre d'exemple, la conservatrice en ligne Abigail Ward observe que, pour le site du MDMA,

> « beaucoup de blagues circulent où les gens font des commentaires du type "tu t'es trompé d'année", avec en réponse : "J'étais tellement sur une autre planète quand j'ai été à ce concert que je ne me souviens même pas en quelle décennie c'était". En fait, les récits conflictuels qui donnent lieu à des disputes ou des choses de ce genre ne sont pas très courants, en revanche, les gens interviennent souvent pour dire "Je crois que tu t'es trompé sur ce détail" » (Ward, entretien, 21/10/10).

Le fait que les objets mis en ligne suscitent des échanges verbaux comme celui mentionné ci-dessus nous montre comment ils s'enrichissent en permanence de nouvelles significations : en d'autres termes, ils gagnent en contexte plus qu'ils n'en perdent. De ce point de vue, lorsque Walter Benjamin (1931) affirme que le phénomène de la collection n'a plus de sens lorsque disparaît le collectionneur, son commentaire peut sembler obsolète si l'on considère les archives numériques en ligne. Dans l'archive numérique, l'objet est simultanément présent et absent, collectif et distinct, matériel et immatériel. Et ces caractéristiques reflètent le statut ontologique des musiques populaires, comme il est souligné plus haut, ceci expliquant peut-être pourquoi les pratiques de collection numérique en ligne et le patrimoine des musiques populaires semblent si bien se correspondre.

Les cadres collectifs de la mémoire

Harriet Bradley envisage l'archive comme une manière de bâtir une passerelle entre le public et le privé. Selon elle, l'archive représente l'espace dans lequel on revit le passé perdu en racontant son histoire. Elle suggère l'idée suivante :

> « L'archive est une réserve de souvenirs : individuels et collectifs, officiels et non officiels, licites et illicites, légitimes et subversifs. Et sur la base de ces souvenirs, nous nous efforçons, bien que de manière inefficace et partielle, de reconstruire, restaurer, retrouver le passé pour présenter encore et encore les histoires passées dans nos récits » (Bradley, 1999 : 108-109).

En observant les objets importés sur les sites du MDMA et de Home of Metal, nous sommes témoin d'une restitution du passé qui place les récits et souvenirs personnels au cœur de cadres sociaux et collectifs partagés. La présentation d'une veste en *jean* couverte d'imprimés d'*heavy metal* par exemple agit comme une synecdoque. L'objet sert à reconstruire des souvenirs partagés d'histoires liées à la musique et permet à son propriétaire de rassembler sur le site ses propres souvenirs au sein du cadre collectif des fans de métal du Black Country :

> «Voici la veste en *jean* que je portais tous les jours entre 1986 et 1989 jusqu'à ce qu'elle devienne un peu trop petite. La plupart des imprimés viennent d'un étal au marché de Basingstoke. À une époque où la plupart des enfants de l'école pensaient que porter un *sweat* à motifs gris ou un pull Pringle c'était la classe et qu'être fan de U2 et de Level 42, c'était le top du top, enfiler une veste comme celle-là voulait dire que vous étiez différent mais ça faisait aussi office d'armure contre les insultes. J'aimais surtout l'imprimé des Black Sabbath sur le dos, en le voyant, les vieilles dames se pinçaient le nez en levant les yeux au ciel » (Home of Metal, 2011).

Si la veste en *jean* revêt ici une telle importance, c'est avant tout comme objet mnémonique plutôt que pour ses qualités intrinsèques. De fait, la présence et l'absence simultanées de la veste ne réduisent pas nécessairement son importance du point de vue des identités et souvenirs personnels et collectifs que l'objet suscite. Lisa Meyer a joué un rôle clé dans l'établissement du projet Home of Metal et elle a pu décrire ce qui était en jeu lorsque les objets étaient ajoutés aux archives numériques :

Image 4. Veste en jean présentée sur le site internet du Home of Metal.

> « Pour que les gens commencent à mettre des choses dans l'archive, nous avons organisé plusieurs journées portes ouvertes qui ressemblaient presque à des émissions de ventes d'antiquités mais pour des groupes de metal. Nous avons invité les gens à venir et, avec un groupe de volontaires, nous avons photographié et documenté leurs objets. Cela nous a permis de commencer à alimenter les archives et je crois aussi que cela nous a aidés à convaincre les musées par la même occasion » (Meyer, entretien avec l'auteur, 12/08/11).

Ainsi les archives numériques imitent-elles les fonctions traditionnelles des musées et archives physiques afin de présenter un format familier aux participants, bien qu'en réalité le format numérique a la capacité de repousser les barrières de l'archive purement matérielle.

Multiplicité des significations

Dans leur article sur les pratiques d'archivage et sur les traces de souvenirs, Sue Breakell et Victoria Worsley montrent notamment que l'archive est capable de produire de multiples significations, tant sur le plan personnel que sur le plan collectif :

> « À partir de ces traces recueillies (une archive n'est jamais terminée), la matière première offre une quantité infinie de lectures et non un seul récit. Cela offre aux spectateurs/chercheurs la liberté de réactiver l'archive, en produisant leurs propres réponses et leurs histoires subjectives directement à partir de ce qu'ils trouvent, à la manière du rhizome deleuzien » (Breakell, Worsley, 2007 : 177).

Toutefois, l'aspect direct et non médié de ces réponses que suggèrent Sue Breakell et Victoria Worsley posent question. L'archive, en elle-même, existe toujours en tant que cadre institutionnel médiateur dans lequel se situent les récits. C'est particulièrement flagrant dans le cas d'archives en ligne comme MDMA et Home of Metal, dont les objectifs énoncés sur les sites et les méthodes de présentation indiquent clairement la présence de médiations. Margaret Ann Clarke, écrivant au sujet du Musée brésilien en ligne de la personne, affirme que ce processus de médiation est ce qui permet aux histoires personnelles de se développer dans des cadres sociaux et collectifs. Elle suggère que « les souvenirs individuels, une fois accumulés, peuvent être convertis en une mémoire sociale et collective lorsqu'ils passent par l'intermédiaire de réseaux virtuels » (Clarke, 2009 : 157-158). Les avantages offerts par des archives numériques en ligne[5] sont visibles. Puisque les objets recueillis restent dynamiques et fluides et puisqu'ils deviennent accessibles à un plus grand nombre de personnes, la possibilité de bâtir des cadres sociaux centrés sur ces objets s'accroît d'autant. À l'inverse, la conservatrice du MDMA, Abigail Ward, n'est pas satisfaite, par exemple, de la manière dont certaines ressources musicales sont entreposées au Museum of Science and Industry (MOSI) de Manchester :

[5] Dans le même ordre d'idée, on pourra consulter le site web Culture24's Icons of England, qui a été étudié par R. Mason et Z. Baveystock (2008).

> « Dans un endroit comme MOSI, il y a beaucoup d'archives sur la Factory et les gens me disent souvent : "Hey, tu savais que MOSI avait toutes ces choses sur la Factory ?" Oui, je le sais et c'est génial, je les ai vues. Par contre, ça ne me paraît pas très pratique qu'il faille prendre rendez-vous si on veut y jeter un œil. Ces archives ne sont faciles d'accès » (Ward, entretien, 21/10/10).

Les sites dédiés à la mémoire culturelle

Il est clair que les objets peuvent aider à décrire la grande diversité d'histoires ayant trait au patrimoine des musiques populaires. Cependant, lorsque ces objets se retrouvent dans des espaces virtuels, à la différence des musées et des sites d'archives matériels, leur potentiel en termes de mobilisation, d'usages, d'interprétations s'en trouve nettement accru. Un objet placé sur un site ne perd aucun aspect de sa fluidité quotidienne puisqu'il n'existe sur le site internet que comme une simulation indexicale. Il lui est donc possible d'incarner les souvenirs et les histoires de la communauté musicale en tant que trace mémorielle en ligne, avec une plasticité qui a tout pour séduire des amateurs de musique, enclins à décrier les formes plus institutionnelles de muséification : « Je n'aime pas trop l'idée qu'un type de musique aussi spontané et brut que les musiques populaires soit mis derrière une vitrine et analysé par des discours savants. Je ne crois pas que ces musiques soient faites pour cela » (Ward, entretien, 21/10/10). Mais la mise en cause de la muséification du rock n'est pas le seul fait des fans de cette musique. Abigail Ward constate également que les spécialistes des archives « se méfient beaucoup du fait que nous utilisons le mot "archives" alors qu'aucun d'entre nous n'a reçu une quelconque formation d'archiviste. Ça, ça les embête » (*ibid.*). Le désir de ne pas être assimilé à un acteur de la muséographie dominante, qui va de pair avec le sentiment que muséifier le rock revient à le tuer, est une attitude récurrente chez les collectionneurs ou les principaux agents de la patrimonialisation des musiques populaires. Toutefois, il n'est pas certain que ces deux façons de voir les choses soient si incompatibles. Ce débat est en fait très comparable à celui qui opposa le groupe d'artistes connu sous le nom des Futuristes à l'institution muséale : selon eux, les musées devraient être détruits ; ce sont des mausolées.

Or, qui soutiendrait sérieusement aujourd'hui l'idée que le musée sonne le glas de l'art contemporain ? Il y a assez de place pour différents sites dédiés à la mémoire culturelle, dans lesquels des réminiscences et des souvenirs réveillés par des objets peuvent se former. Classer, hiérarchiser les différentes modalités de la patrimonialisation reviendrait à ignorer le fait que les acteurs sociaux conjuguent la fréquentation d'une exposition sur les musiques populaires, le visionnage d'archives en ligne ou d'un film documentaire sur la musique, la lecture d'un magazine ou d'un livre pour évoquer les multiples aspects de leur identité, elle-même en relation avec la façon dont ils vivent la musique au quotidien.

Qu'il s'agisse de l'archive ou du musée, l'impact qu'ont occasionné l'internet et les technologies numériques a été considérable. Reste que le principal avantage d'une communauté en ligne, par rapport à d'autres dispositifs concurrents, est la profondeur de l'investissement émotionnel et social qu'elle offre aux participants dans le transfert de leurs souvenirs personnels en direction d'une mémoire collective. De ce point de vue, le fait que les participants choisissent délibérément de devenir membre du site est important et accroît la valeur qu'ils attachent à l'objet. Abigail Ward raconte : « Cela demande plus d'efforts... Sur Youtube, on tombe toujours sur de longues listes de commentaires plus idiots les uns que les autres. Mais devenir membre d'un site pour importer des choses demande un peu plus d'efforts, alors on retrouve beaucoup moins ce genre de commentaires » (Ward, entretien, 21/10/10).

Dans la présentation d'un monde musical et des souvenirs appartenant à des périodes spécifiques, il est possible que ces souvenirs personnels se contredisent, que surgissent des témoignages individuels discordants, qui parfois même s'opposent à la version historique retenue ou construite par la mémoire collective. Abigail Ward fournit un exemple de ce phénomène dans des propos relatant la scène *dance* homosexuelle du début des années 90 à Manchester :

> « Nous savons tous qu'il n'y a pas qu'une seule vérité ou un seul souvenir pour un même événement alors il arrive de lire ce genre de discussion : "J'allais à la soirée Flesh de l'Hacienda au début des années 90, ça m'a aidé à me révéler et ça a changé ma vie, c'était la boîte la plus libre, la plus ouverte d'esprit et elle a exercé une grande influence sur ma vie". Et puis, vous pouvez tomber sur quelqu'un qui commente un artefact et qui déclare : "J'étais complètement en dehors de cette explosion de la musique house à Manchester : c'était bien trop blanc, c'était très concentré sur l'argent, sur les apparences, etc. " Ces deux commentaires sont aussi vrais l'un que l'autre mais le fait qu'un seul et même artefact suscite des commentaires aussi contrastés est très important : je crois que c'est le seul moyen d'illustrer le fait que l'histoire récente n'est pas seulement constituée de faits solides, objectifs, mais qu'elle est plus complexe et ambiguë que cela » (Ward, entretien, 21/1010).

La nature même du site internet, qui fait office de médiateur entre mémoire et histoire, tend à cristalliser ce type de récits personnels mais contradictoires. Si mettre chaque artefact et témoignage personnel sur un pied d'égalité est une forme de démocratisation, il n'en reste pas moins que, sur chacun des deux sites, sont réalisés des arbitrages à caractère muséographique qui affectent la manière dont les souvenirs collectifs sont accumulés. Sur le site Home of Metal, l'existence d'un système de classement des 40 meilleurs objets est un facteur évident de mise en compétition et de hiérarchie. Sur celui du MDMA, les concepteurs du site commencent à mesurer les effets de l'intervention des curateurs – dans le cadre d'une muséographie en ligne – sur l'*ethos* originel du site, qui met en jeu la question des versions *officielles* du passé. Abigail Ward explique :

> « Si j'ajoute quelque chose à cette exposition, mon rôle devient plus celui d'un curateur. Alors que le site principal est une véritable mêlée générale, je voulais que l'exposition soit plus disciplinée, plus stricte. Je voulais qu'elle soit bien écrite sans tout un tas de fautes d'orthographes. Je voulais que les gens passent du temps dessus et qu'ils puissent y revenir et la parcourir à nouveau pour en apprendre encore plus. Je voulais aussi qu'elle propose des liens avec d'autres sites à parcourir,

> que les personnes puissent aller voir ailleurs. Tandis que l'éthique et la philosophie du site principal est "tout le monde participe et fait ce qu'il veut", l'esprit de l'exposition implique que je joue un peu plus un rôle d'organisatrice : je dois rendre l'exposition plus riche en contenus, un peu plus universitaire, un peu plus détaillée et précise, en faire une expérience d'apprentissage enrichissante » (Ward, entretien, 21/10/10).

Pour le MDMA, le rôle du curateur a tout d'abord pour effet, en opérant un travail de sélection dans les archives numériques, de permettre la mise à jour de récits que la mémoire collective tend à oublier ou à refouler. Ce faisant, le site internet devient une entité hybride qui emprunte aux archives autant qu'aux musées. Ceci est visible sur le site d'Home of Metal où s'ouvrent des possibilités d'itinéraires et de récits liés à la fonction de conservation dès la première page, et par l'inclusion d'histoires orales et de vidéos intégrées à chaque page. Tout cela amène à penser que ces espaces virtuels hybrides aident à étendre les concepts d'archives et de musée et constituent un facteur de démocratisation en permettant à différentes voix sociales d'être entendues, pas simplement à celle monolithique de l'institution patrimoniale la plus traditionnelle. Ces dernières années, la démocratisation du musée par la polysémie des dispositifs interprétatifs est devenue plus fréquente sous l'impulsion des nouvelles technologies qui agissent comme catalyseurs. Par exemple, c'est le cas du British Music Experience, à Londres, qui utilise des archives multimédiatiques pour transmettre « les histoires » de la musique populaire britannique à partir de points de vue multiples incluant les interprètes, les promoteurs et les fans.

Conclusion

Dans son étude sur l'expansion de l'archive à propos de la pratique artistique et de l'interprétation de la culture visuelle, Hal Foster (1996 : 108) se pose la question de la transformation même de l'archive : les changements qui s'opèrent entre les différents formats d'archives rejouent la dialectique de la libération (« *liberation* ») et de la retenue (« *containment* »). Ce qui se joue dans la relation entre musique et archives virtuelles est peut-être cette dialectique en action. Le patrimoine intangible est en quelque sorte libéré par la dynamique de l'internet qui permet de mobiliser les souvenirs mais, simultanément, ce même internet n'est-il pas un facteur de dématérialisation, de perte future de toute dimension objectale ? Quand la musique est promue, distribuée et débattue sous des formes purement virtuelles, il est risqué de perdre ces mêmes objets dont des sites comme MDMA et Home of Metal ont tant besoin pour élaborer un patrimoine des musiques populaires inscrites dans la quotidienneté. Ainsi peut-on remarquer que même si les sites d'archives en ligne exercent une fonction utile, les musées et méthodes de collections traditionnelles jouent encore un rôle de première importance. Enfin, soulignons le fait que des récits vernaculaires sur les musiques populaires « médiés par des curateurs » ou « non médiés » ne sont pas moins importants l'un que l'autre et doivent pouvoir coexister. Les musées et

l'archivage, qu'ils soient matériels ou virtuels, ne constituent aucune menace pour l'esprit intrinsèquement contestataire de la culture rock, aussi longtemps que la dimension expérimentale, communautaire et fluide du patrimoine immatériel n'est pas effacée au profit de la seule culture matérielle. Car l'utilisation des nouvelles technologies communicationnelles, des réseaux sociaux et des sites internet en plus de techniques muséographiques plus traditionnelles offre aujourd'hui la possibilité de faire interagir différentes conceptions et vécus du passé musical.

Texte traduit par Sandie Zanolin.

Références

Benjamin W., 1931, « Unpacking my Library : A Talk about Book Collecting », pp. 59-68, *in* : Candlin F., Guins R., eds., *The Object Reader*, London, Routledge, 2009.

Blenkinsop L., 2009, *History Beyond the Text*, London, Routledge.

Bradley H., 1999, « The Seductions of the Archive : Voices Lost and Found », *History of the Human Sciences*, 12-2, pp. 107-122.

Breakell S., Worsley V., 2007, « Collecting the Traces : An Archivist's Perspective », *Journal of Visual Arts Practice*, 6-3, pp. 175-189.

Clarke M. A., 2009 « The Online Brazilian Museu da Pessoa », *in* : Garde-Hansen J., Hoskins A., Reading A., eds., *Save As... Digital Memories*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.

Derrida J., 1996, *Archive Fever: A Freudian Impression*, London, University of Chicago Press.

Foster H., 1996, « The Archive without Museums », *October*, 77, pp. 97-119.

Halbwachs M., 1950, *La mémoire collective*, Paris, Presses universitaires de France.

Mason R., Baveystock Z., 2008, « What role can digital heritage play in the re-imagining of national identities ? : England and its icons », pp. 15-28, *in*: Anico M., Peralta E., eds., *Heritage and Identity: Engagement and Demission in the Contemporary World*, London/ New York, Routledge.