

Revisiter l'histoire par fragments : trois projets récents de Stan Douglas

Revisiting History in Fragments: Three Recent Projects by Stan Douglas

Ariane Noël de Tilly

Numéro 98, automne 2014

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/72980ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Productions Ciel variable

ISSN

1711-7682 (imprimé)

1923-8932 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Noël de Tilly, A. (2014). Revisiter l'histoire par fragments : trois projets récents de Stan Douglas / Revisiting History in Fragments: Three Recent Projects by Stan Douglas. *Ciel variable*, (98), 54–63.

Revisiter l'histoire par fragments: trois projets récents de Stan Douglas

ARIANE NOËL DE TILLY

Après *Every Building on 100 West Hastings* (2001), qui présentait un panorama nocturne d'un groupe d'édifices situé dans un quartier défavorisé de Vancouver, et la série de quatre photographies *Crowds & Riots* (2008), qui offrait des reconstitutions de scènes de foules et d'émeutes ayant eu lieu à Vancouver au cours du XX^e siècle, Stan Douglas a dévoilé au printemps 2014 trois nouveaux projets explorant un autre chapitre de l'histoire de sa ville natale : celui de l'après-Seconde Guerre mondiale. Conçus selon la même devise, « L'histoire se fera entendre », ces trois projets ont pris des formes diversifiées, soit une pièce de théâtre, une exposition et une application pour iPhone et iPad réalisée en collaboration avec l'Office national du film du Canada. Pour leur création, Stan Douglas et ses collaborateurs ont fait appel à différents procédés de représentation du passé où événements, lieux désormais disparus et fiction s'entremêlent.

Stan Douglas est reconnu pour la narrativité singulière qu'il emploie dans ses installations vidéographiques et filmiques, notamment dans *Nu·tka·* (1996), qui revisite le passé colonial de la Colombie-Britannique, et *Klatsassin* (2006), qui traite de la ruée vers l'or au XIX^e siècle. Les histoires qui nous sont racontées par l'artiste n'ont pas une structure linéaire et n'ont ni début ni fin. De plus, elles mettent en lumière des lieux et événements oubliés. Plusieurs de ses films sont composés d'un certain nombre d'épisodes qui sont présentés selon des permutations dictées par des algorithmes qui contribuent à faire perdre le fil conducteur de l'histoire¹. Cette fois, dans les trois projets récents de Stan Douglas, la narration est fragmentée, sans pour autant obéir à des opérations mathématiques. Il n'est pas étonnant que deux lieux désormais disparus – l'hôtel Vancouver et la ruelle Hogan's – aient servi de point d'ancrage commun aux différents récits proposés. L'hôtel Vancouver, situé dans la partie ouest du centre-ville, a été le lieu de résidence de plusieurs centaines de vétérans de la Seconde Guerre mondiale et de leurs familles jusqu'en 1948. Il a été démoli l'année suivante afin de faire place à un stationnement. La ruelle Hogan's se trouvait dans la partie est du centre-ville, plus précisément dans Strathcona, le plus ancien quartier résidentiel de Vancouver, habité principalement par des familles multiethniques. Pendant quelques décennies, avant et après la guerre, ce quartier était aussi un lieu où la contrebande, les maisons de jeu et la prostitution étaient tolérées par la police. La ruelle Hogan's a été rasée en 1968 pour céder la place à l'une des sorties du viaduc Dunsmuir.

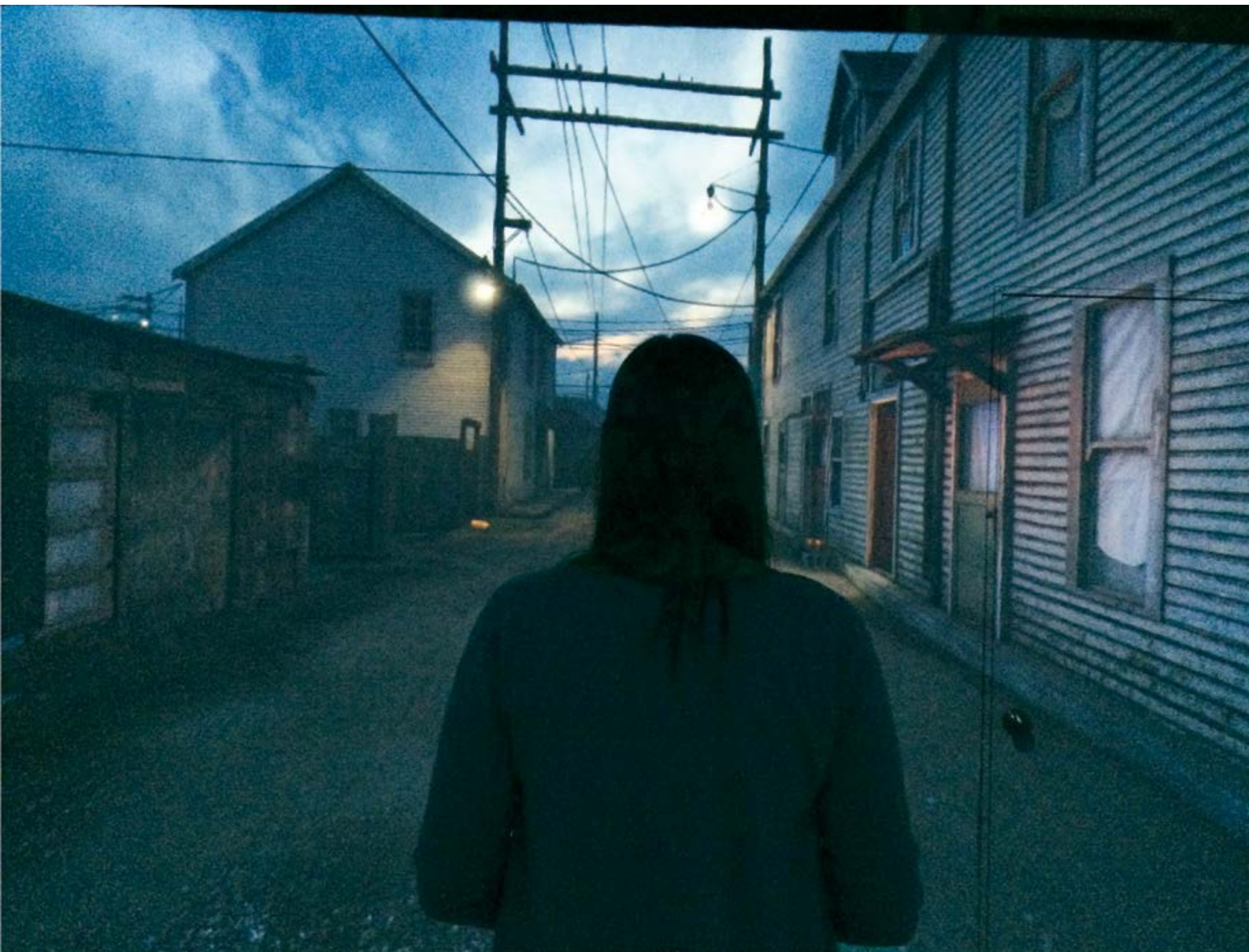
Bien que les trois projets aient évolué simultanément, le premier à être présenté au public de Vancouver fut la pièce *Helen Lawrence*². Jouissant d'une excellente distribution et

Revisiting History in Fragments: Three Recent Projects by Stan Douglas

Stan Douglas's earlier productions include *Every Building on 100 West Hastings* (2001), a nocturnal panorama of a block of buildings situated in a poor Vancouver neighbourhood, and the series of four photographs *Crowds & Riots* (2008), depicting reconstructions of crowd scenes and riots that took place in Vancouver during the twentieth century. In the spring of 2014, he unveiled three new projects exploring another chapter in the history of his hometown: the post-Second World War period. Conceived under the motto "History will not be silent," these projects took diverse forms: a play, an exhibition, and an iPhone and iPad application produced in collaboration with the National Film Board of Canada. Douglas and his collaborators used various procedures for representing a past in which events, places that no longer exist, and fiction intermingle.

Douglas is known for the unique form of narrativity that he has employed in video and film installations such as *Nu·tka·* (1996), which revisits the colonial past of British Columbia, and *Klatsassin* (2006), about the gold rush in the nineteenth century. The stories that he tells have neither linear structure nor beginning and end, and they shed light on forgotten places and events. Many of his films are composed of a number of episodes presented in permutations dictated by algorithms that help to blur the lines of history.¹ In his three recent projects, the narrativity is fragmented, although it does not obey mathematical laws. It is not surprising that two places that no longer exist – the Hotel Vancouver and Hogan's Alley – served as the anchoring points common to the different narrativities presented. The Hotel Vancouver, situated in the western part of downtown, housed several hundred Second World War veterans and their families until 1948. It was demolished the following year to make way for a parking lot. Hogan's Alley was in the eastern part of downtown – more precisely, in Strathcona, Vancouver's oldest residential neighbourhood, home to mainly multiethnic families. For several decades, before and after the war, this neighbourhood was also where the police turned a blind eye to contraband, gambling, and prostitution. Hogan's Alley was razed in 1968 to make way for one of the exits from the Dunsmuir Viaduct.

Although Douglas's three projects evolved simultaneously, the first to be presented to the Vancouver public was *Helen Lawrence*.² Conceived by Douglas and written by Chris Haddock, the play



Circa 1948, 2014, logiciel 3D pour iPad et iPhone, en collaboration avec l'Office national du film du Canada / 3D Art App for iPad and iPhone, in collaboration with the National Film Board of Canada, producteurs / producers: Loc Dao, Selwyn Jacob. Un usager naviguant dans Vancouver avec son corps comme interface / a user navigates through Vancouver with her body as interface, photo: Loc Dao
À DROITE / RIGHT: pistage de données Kinect / Kinect data tracking, photo: Janine Steele



PAGES 56 ET 57: *Hogan's Alley*, 2014, impression lightjet / lightjet print, permission des galeries / courtesy of David Zwirner and Victoria Miro Galleries, New York / London





soutenue par le jeu des comédiens et la mise en scène, la pièce projette l'ambiance angoissée liée à la situation économique de l'après-guerre. Conçue par Stan Douglas et écrite par Chris Haddock, *Helen Lawrence* décrit comment une ville se reconstruit alors que les gens sont aux prises avec leur propre reconstruction personnelle. Dans la pièce, chaque personnage tente de vivre comme il le peut : des amitiés se forment, des couples se brisent, des dettes s'accumulent, des deuils se vivent, des vétérans tentent, avec grande difficulté, de réintégrer le marché du travail, etc. Malgré les dures réalités du quotidien auxquelles font face ces individus, l'impression générale qui se dégage de la pièce est celle de personnages fort stéréotypés, en particulier les personnages féminins. L'histoire de la vie de ces gens nous est racontée de manière linéaire, ce qui est un peu déroutant pour quiconque connaît le travail de Stan Douglas.

Helen Lawrence prend des allures cinématographiques tant par son emprunt à l'esthétique du film noir que par son recours à des projections d'images préenregistrées et captées en temps réel. Ces images en mouvement sont projetées sur un immense écran translucide placé à l'avant de la scène. Trois caméras placées derrière cet écran sont manipulées par les comédiens lorsque ces derniers ne sont pas en train de jouer. Le résultat de cette combinaison de théâtre et de projection cinématographique est visuellement fort intéressant, car il permet au public de saisir de manière très détaillée les mouvements et expressions des comédiens auxquels viennent s'ajouter des images de différents lieux de Vancouver. En fait, durant la pièce, le public a l'impression d'assister à un film en train de se faire. C'est surtout grâce à cet aspect qu'il est possible de reconnaître le vocabulaire visuel et cinématographique de Stan Douglas dans ce projet.

De son côté, l'exposition *Stan Douglas: Synthetic Pictures*³, tenue à la Presentation House Gallery de North Vancouver, offrait d'autres points d'entrée dans l'histoire du Vancouver d'après-guerre tout en tentant de reproduire certaines pratiques photographiques de cette période. D'entrée de jeu, le titre de l'exposition annonçait ce à quoi le public allait être confronté :

Les trois projets récents de Stan Douglas qui revisitent, reconstituent de manière fragmentaire et révèlent certains aspects de l'histoire de Vancouver dans les années suivant la fin de la Seconde Guerre mondiale sont complémentaires et fonctionnent comme un triptyque...

des images artificielles, c'est-à-dire des images créées ou reconstruites à l'aide de la technologie numérique. L'exposition, dont Helga Pakasaar a assuré le commissariat, rassemblait des séries récentes de photographies et des reconstitutions numériques produites par l'artiste qui, depuis la création de la série *Crowds & Riots* en 2008, ne travaille désormais qu'avec la photographie numérique⁴.

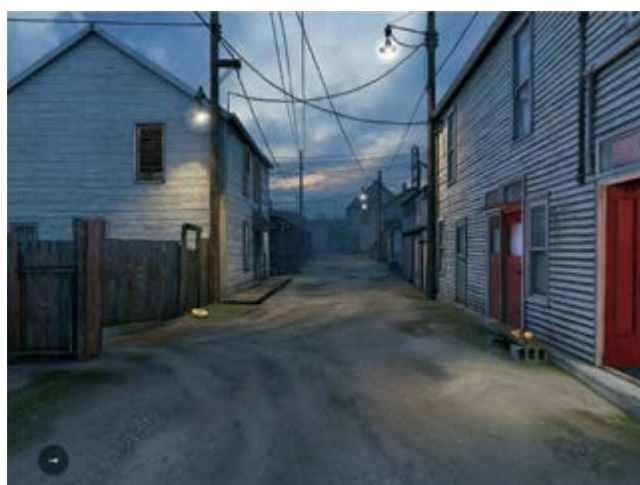
La salle centrale de la Presentation House Gallery rassemblait cinq tirages de la série de photographies noir et blanc *Midcentury Studio* de 2010. D'emblée, cette série de photographies ramenait les visiteurs à la période d'après la Seconde Guerre mondiale.

had an excellent cast and great staging. The play, depicting a city being reconstructed just as people are undergoing their own personal reconstruction, portrays the anguished atmosphere provoked by the post-war economic situation. Each character tries to live as best as he or she can: friendships form, couples break up, debts accumulate, people mourn, veterans try – with great difficulty – to re-enter the job market, and so on. Despite the hard daily realities that these individuals face, the general impression of the play is that the characters, especially the female ones, are highly stereotyped. Also, the fact that these people's stories are told in a linear fashion was a bit disconcerting for people familiar with Douglas's work.

Helen Lawrence has a cinematographic feel: it borrows from the film noir aesthetic and uses projections of pre-recorded images shot in real time. The moving images are projected on a huge translucent screen placed downstage. Three cameras positioned behind the screen are manipulated by the actors who are not performing in the current act. The result of this combination of live theatre and film projections is certainly very interesting visually because it gives the audience a close-up view of the actors' movements and expressions, to which are added images of different places in Vancouver. In fact, during the play, the audience has the sense of watching a film being made, and it is through this aspect that Stan Douglas's visual and cinematographic vocabulary becomes recognizable.

The exhibition *Stan Douglas: Synthetic Pictures*, on display at Presentation House Gallery in North Vancouver from March 21 to May 25, 2014, offered another point of access into the post-war history of Vancouver; in these works, Douglas attempted to replicate the practices of certain photographers of the period. The exhibition's title immediately gave viewers an idea of what they would see: artificial images, created or reconstructed with the use of digital technology. The exhibition, curated by Helga Pakasaar, brought together recent series of photographs and digital reconstructions produced by the artist, who, since creating the series *Crowds & Riots* in 2008, had been working exclusively with digital photography.³

The central gallery in Presentation House Gallery contained five prints from the series of black-and-white photographs *Midcentury Studio*, produced in 2010. The series takes visitors back to the period after the Second World War. Douglas was revisiting a specific time in the history of photography: post-war photojournalism. As he explained, the series "chronicles the career of a photographer who was introduced to his craft during the war and tried to make it into a business in the postwar period."⁴ He was inspired, among other things, by the work of the self-taught American photographer Arthur Fellig, better known as Weegee, and the Royal Air Force veteran Raymond Munro, who arrived in Vancouver in 1949 and, without any experience, was hired as an aerial photographer by a local newspaper. *Midcentury Studio* is an exercise in style the result of which is a group of photographs addressing themes that were highly regarded at the time, such as fashion, technology, crime scenes, dance, and gambling and other corrupt activities. For example, *Burlap*, 1948 is a reconstruction of a crime scene in which the victim's body has been covered with a jute tarp; *Cache*, 1948 shows an open trapdoor in a wall behind which are hidden playing cards, dominos, bottles of liquor, packs of contraband



Circa 1948 (ruelle Hogan's / Hogan's Alley, Vancouver), 2014, logiciel 3D pour iPad et iPhone, en collaboration avec l'Office national du film du Canada / 3D Art App for iPad and iPhone, in collaboration with the National Film Board of Canada, producteurs / producers: Loc Dao, Selwyn Jacob
Vue de l'arrière du 818-826, rue principale, c. 1968 / view from the back of 818-826 Main Street, c.1968, permission de / courtesy of City of Vancouver Archives, CVA 203-15

Lisa Ryder dans / in *Helen Lawrence*, 2014, pièce de théâtre de / play by Stan Douglas et / and Chris Haddock, présentée au / presented at Arts Club Theatre Company, Stanley Industrial Alliance Stage, Vancouver, photo: David Cooper





Crystal Balint, Allan Louis, Sterling Jarvis ;
 À GAUCHE / LEFT : Tom McBeath, Mayko Nguyen
 dans / in *Helen Lawrence*, 2014, pièce de
 théâtre de / play by Stan Douglas et / and
 Chris Haddock, présentée au / presented at
 Arts Club Theatre Company, Stanley Industrial
 Alliance Stage, Vancouver, photo: David Cooper



Suspect, 1950, 2010, impression numérique
 sur gélatine argentique / digital gelatin
 silver print, 46 x 61 cm, permission des galeries /
 courtesy of David Zwirner and Victoria Miro Galleries,
 New York / London

Stan Douglas y revisite un moment précis de l'histoire de la photographie, soit le photojournalisme d'après-guerre. Comme il l'explique, la série « fait la chronique de la carrière d'un photographe qui a été initié à ce médium pendant la guerre et qui a tenté d'en faire une entreprise pendant la période d'après-guerre⁵. » Pour sa réalisation, l'artiste a été inspiré, entre autres, par la pratique du photographe américain autodidacte Arthur Fellig, mieux connu sous le surnom de Weegee, et par celle du vétéran de l'Aviation royale canadienne Raymond Munro qui, en arrivant à Vancouver en 1949 sans expérience aucune, s'est fait embaucher comme photographe aérien par un journal local. La série *Midcentury Studio* est un exercice de style dont le résultat est un ensemble de photographies abordant des thèmes très prisés à l'époque tels que la mode, la technologie, les scènes de crimes, la danse, les jeux d'argent et autres activités clandestines. À titre d'exemples, *Burlap*, 1948 est une reconstitution d'une scène de crime où le corps de la victime vient d'être recouvert d'une toile de jute, tandis que *Cache*, 1948 montre la trappe ouverte d'un mur où sont cachés des jeux de cartes, des dominos, des bouteilles d'alcool, des paquets de cigarettes de contrebande, de l'argent, soit le nécessaire pour tenir une soirée de jeu, et que *Suspect*, 1950 met en scène un criminel qui vient d'être arrêté et qui est assis à l'arrière d'une voiture, probablement entre son avocat et un détective. Les scènes de crimes, mais aussi la manière dont l'artiste a choisi de photographier les sujets évoquent aussi les codes du film noir.

Dans la salle ouest de la galerie, *Hogan's Alley* (2014) était exposée en compagnie de reproductions numériques de photographies de maisons et d'immeubles des rues Prior, Union et Main, prises vers 1968-1969 et conservées dans les archives de la Ville de Vancouver. L'organisation des photographies sur ces panneaux s'inspire en partie de celle du livre d'Ed Ruscha *Every Building on the Sunset Strip*, 1966. La différence d'échelle entre les panneaux et *Hogan's Alley* était frappante et permettait de bien faire la distinction entre les photos d'archives et la nouvelle œuvre que Stan Douglas exposait. À première vue, *Hogan's Alley* donne l'impression d'être une photographie en noir et blanc de la ruelle vue en plongée. Toutefois, *Hogan's Alley* est non pas une photo prise par l'artiste, puisque la ruelle a été rasée il y a plus de quarante ans, mais plutôt une image créée à partir de truccages numériques. La prise de vue nocturne semble tout à fait appropriée étant donné qu'à l'époque la ruelle Hogan's était très vivante la nuit. Cependant, la reconstitution numérique de la ruelle la présente déserte, comme s'il s'agissait d'une allée fantôme. La présence humaine est évoquée par les lumières allumées dans plusieurs demeures, mais aussi par une cour où se trouvent plusieurs tables rondes et chaises, un piano et quelques tabourets, ce qui contribue à donner l'impression qu'une foule est sur le point d'arriver pour assister à un spectacle ou, encore, que le concert vient de se terminer et que tant le public que les musiciens viennent de quitter les lieux.

Avec *Hogan's Alley*, Douglas a choisi d'évoquer un lieu, mais, pour bien en saisir les usages et les caractéristiques sociologiques, il faut avoir vu la pièce *Helen Lawrence* ou encore avoir exploré l'application *Circa 1948*, dont il sera question ci-dessous. *Hogan's Alley* est une œuvre visuellement très séduisante, mais en même temps, presque trop parfaite. Chaque section de cette

cigarettes, and money – everything needed for a night of gambling; *Suspect*, 1950 features a criminal who has just been arrested sitting in the backseat of a car, probably between his lawyer and a detective. The crime scenes and the way that the artist chose to photograph the subjects also evoke the codes of film noir.

In the west gallery, *Hogan's Alley* (2014) was displayed alongside digital reproductions of photographs of houses and buildings on Prior, Union, and Main streets, taken around 1968–69 and conserved in the City of Vancouver's archives. The organization of photographs on panels bears a resemblance to the layout in Ed Ruscha's book *Every Building on the Sunset Strip*, 1966. The difference in scale between the panels and *Hogan's Alley* is striking and points out the distinction between the archival photographs

In his three recent projects, the narrativity is fragmented, although it does not obey mathematical laws. It is not surprising that two places that no longer exist – the Hotel Vancouver and Hogan's Alley – served as the anchoring points common to the different narrativities presented.

and Douglas's new work. At first glance, *Hogan's Alley* looks like a high-angle black-and-white photograph of the alley. However, *Hogan's Alley* is not a photograph taken by the artist, as the alley had been razed more than forty years before, but an image created from digital special effects. The nocturnal shot seems completely appropriate given that Hogan's Alley came alive at night. However, the digital reconstruction presents it deserted, as if it was a ghost alley. A human presence is evoked by lights visible in various houses, and also by a yard furnished with round tables with chairs, a piano, and some stools, as if a crowd is about to arrive to see a show – or perhaps the concert has just ended and both the audience and the musicians have just left.

With *Hogan's Alley*, Douglas chose to evoke a place, but to really grasp its sociological customs and characteristics, one must have seen the play *Helen Lawrence* or use the application *Circa 1948*. *Hogan's Alley* is a visually very attractive work, but it is almost too perfect. Every part of the image is excessively detailed. The final result of this digital editing gives the impression that the alley was very clean, that the space was perfectly organized, whereas historically it was completely dilapidated.

The visit to the exhibition at Presentation House Gallery ended surprisingly. In the east gallery, seven inkjet prints from the series *Corrupt Files* (2013) were on display. Whereas the other two galleries featured photographs or digital reconstructions with a historical content, *Corrupt Files* is a series of abstract works composed of effects that may arise at a time when a digital photograph is taken. The inkjet prints are, in fact, prints of code. The result is a leap toward abstraction, which Douglas had never previously addressed; above all, it marks a break in the artist's approach, as it puts an end to all possibility of narrativity. These works, formed of lines of vertical colours, are reminiscent of modernist painting; thus, it is always possible to find references to history. However, in the context of this exhibition, *Corrupt Files*

image est excessivement détaillée. Le résultat final de ce montage numérique donne l'impression que cette ruelle était propre, que l'espace était parfaitement organisé alors qu'historiquement c'était un endroit complètement délabré.

La visite de l'exposition à la Presentation House Gallery se terminait d'une manière fort surprenante. Dans la galerie est, sept impressions à jet d'encre de la série *Corrupt Files* (2013) étaient exposées. Alors que dans les deux autres salles se trouvaient des photographies ou des reconstitutions numériques à teneur historique, la série *Corrupt Files* est composée d'œuvres abstraites, constituées d'effets qui peuvent survenir au moment de la prise d'une photographie numérique. Les impressions à jet d'encre sont en fait des impressions de code. La série constitue un saut vers l'abstraction, laquelle n'avait jamais encore été abordée dans le travail de Stan Douglas, mais surtout, elle marque une rupture dans la démarche de l'artiste, puisqu'elle met fin à toute possibilité de narrativité. Ces œuvres, formées de lignes de couleur verticales, ne sont pas sans évoquer la peinture moderniste ; il demeure donc toujours possible de trouver des références à l'histoire. Cependant, dans le contexte de cette exposition, les *Corrupt Files* imposent une fin abrupte à un chapitre de l'histoire qui venait tout juste d'être revisité.

Enfin, le 22 avril 2014, Stan Douglas et l'Office national du film lançaient l'application *Circa 1948*⁶. Cette application interactive et immersive en 3D utilise la technologie du jeu vidéo, mais se défend d'en être un. Douglas est très clair là-dessus : pour lui, l'utilisation de cette application vise non pas à tuer des zombies ou à accumuler de l'or, mais d'abord et avant tout à donner l'occasion aux utilisateurs de saisir comment et dans quel environnement les gens vivaient à Vancouver aux alentours de 1948⁷. L'application permet de découvrir de manière virtuelle l'hôtel Vancouver et la ruelle Hogan's. Au son d'une musique jazzy, l'utilisateur peut déambuler dans la ruelle et flâner dans l'hôtel, et, en appuyant sur des objets brillants, écouter des conversations entre différentes personnes logeant ou travaillant à l'hôtel ou fréquentant la ruelle. Dans *Circa 1948*, l'histoire des gens et des lieux n'est pas racontée de manière linéaire comme dans la pièce *Helen Lawrence*. Ce ne sont pas non plus des algorithmes qui décident de l'ordre des séquences, mais c'est l'utilisateur qui est en charge de choisir son parcours dans ce monde virtuel. Ces dimensions immersive et participative sont nouvelles dans la pratique de Stan Douglas et donnent la possibilité à l'utilisateur de décider du cours de l'histoire.

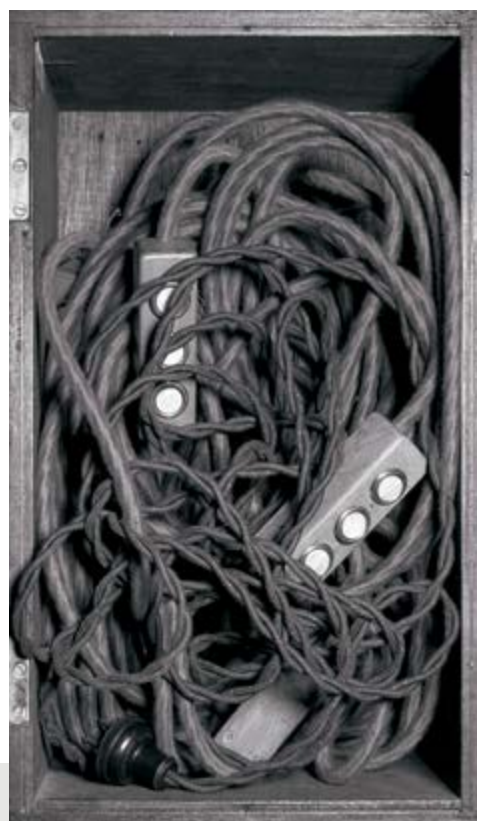
Les trois projets récents de Stan Douglas qui revisitent, reconstituent de manière fragmentaire et révèlent certains aspects de l'histoire de Vancouver dans les années suivant la fin de la Seconde Guerre mondiale sont complémentaires et fonctionnent comme un triptyque : pour mieux saisir et apprécier chaque fragment, il est préférable d'avoir vu et expérimenté les autres. Stan Douglas et ses collaborateurs ont fait appel au théâtre, à la cinématographie, à la photographie, au numérique et au virtuel pour restituer deux lieux désormais disparus et reconstituer les activités qui s'y sont déroulées afin de nous empêcher de les oublier. Ces différentes reconstitutions nous rappellent aussi que l'histoire, comme n'importe quelle image, est une construction.

puts an abrupt end to a chapter of history that had just been revived.

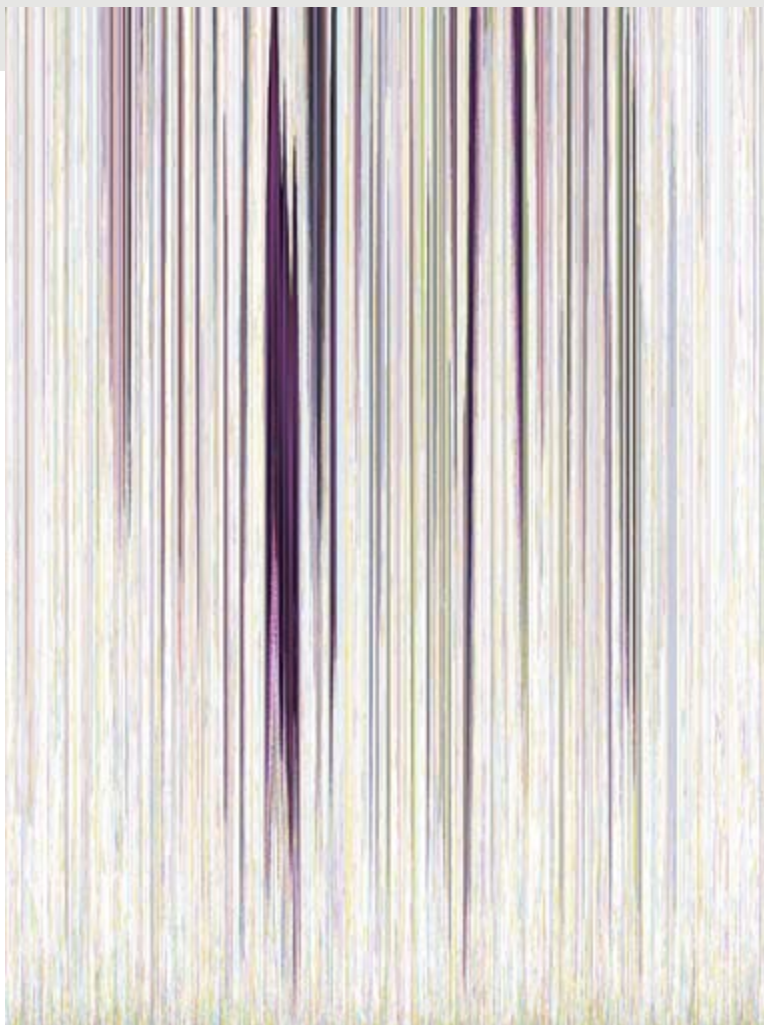
Finally, on April 22, 2014, Douglas and the National Film Board launched the application *Circa 1948*.⁵ This interactive, immersive 3D application uses video game technology, but Douglas denies that it is a game. He is very clear on this: for him, the application is not about killing zombies or accumulating gold coins, but about giving users an opportunity to grasp how and where people lived in Vancouver around 1948.⁶ The app gives a virtual introduction to the Hotel Vancouver and Hogan's Alley. To a jazz soundtrack, users stroll down the alley and wander through the hotel, and they can click on bright objects to hear conversations among different people staying or working in the hotel or spending time in the alley. In *Circa 1948*, the history of people and places is not told in a linear fashion, as in *Helen Lawrence*. Nor do algorithms decide the order of the sequences – the user is in charge of choosing his or her path through this virtual world. These immersive and participatory dimensions are new in Douglas's practice and give users an opportunity to decide on the course of history.

Douglas's three recent projects that revisit, fragmentarily reconstruct, and reveal certain aspects of the history of Vancouver in the years following the end of the Second World War are complementary and function as a triptych: to better grasp and appreciate each fragment, it is preferable to have seen and experienced the others. Douglas and his collaborators call

*Machine, 1948, 2010, impression numérique sur
gélatine argentique / digital gelatin silver print,
61 x 35 cm, permission des galeries / courtesy of David
Zwirner and Victoria Miro Galleries, New York / London*



2012_0290, 2013, impression jet d'encre / inkjet print, permission des galeries / courtesy of David Zwirner and Victoria Miro Galleries, New York / London



1 À ce sujet, voir, entre autres, Marie Fraser, « Explorations narratives », dans Marie Fraser (dir.), *Explorations narratives = Replaying Narratives*, Montréal, Le Mois de la Photo à Montréal, 2007, p. 23. 2 Arts Club Theatre Company, du 13 mars au 13 avril 2014, Vancouver. 3 Du 21 mars au 25 mai 2014. 4 Alexander Alberro, « An Interview with Stan Douglas », dans Alexander Alberro et collab., *Stan Douglas: Abbott & Cordova, 7 August 1971*, Vancouver, Arsenal Pulp Press, 2011, p. 15. 5 Stan Douglas, « Midcentury Studio », dans Tommy Simoens (dir.), *Stan Douglas: Midcentury Studio*, Anvers, Ludion, 2011, p. 7. [Notre traduction.] 6 L'application peut être téléchargée gratuitement sur l'iTunes Store. Voir aussi <http://circa1948.nfb.ca/> pour accéder à la liste complète des collaborateurs. 7 Propos de l'artiste recueillis dans le dossier de presse de l'application *Circa 1948*, <http://onf-nfb.gc.ca/fr/salle-de-presse/communiqués-de-presse-trousses-medias/?idpres=21173>.

Ariane Noël de Tilly est titulaire d'un doctorat en histoire de l'art de l'Université d'Amsterdam et a effectué un stage d'études postdoctorales à la University of British Columbia de 2011 à 2013. Ses recherches portent sur l'exposition, la dissémination et la préservation de l'art contemporain ainsi que sur l'histoire des expositions. Elle est chargée de cours à l'Emily Carr University of Art + Design.

upon theatre, cinematography, photography, the digital, and the virtual to reconstruct two places that are now gone and re-enact the activities that took place there in order to keep us from forgetting them. These different reconstructions also remind us that history, like any image, is a construction. *Translated by Käthe Roth*

1 On this subject, see, among others, Marie Fraser, "Replaying Narrative," in Marie Fraser (ed.), *Explorations narratives/Replaying Narratives* (Montreal: Le mois de la photo à Montréal, 2007), p. 42. 2 Arts Club Theatre Company, Vancouver, from March 13 to April 13, 2014. 3 Alexander Alberro, "An Interview with Stan Douglas," in *Stan Douglas: Abbott & Cordova, 7 August 1971* (Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2011), p. 15. 4 Stan Douglas, "Midcentury Studio," in Tommy Simoens (ed.), *Stan Douglas: Midcentury Studio* (Antwerp: Ludion, 2011), p. 7. 5 The application can be downloaded free of charge at the iTunes Store. See also <http://circa1948.nfb.ca/> to access the complete list of contributors. 6 Artist's statements from the press kit for the application *Circa 1948*, <http://onf-nfb.gc.ca/fr/salle-de-presse/communiqués-de-presse-trousses-medias/?idpres=21173>.

Ariane Noël de Tilly holds a doctorate in art history from the University of Amsterdam and was a Postdoctoral Research Fellow at the University of British Columbia from 2011 to 2013. Her research deals with exhibition, dissemination, and preservation of contemporary art, and the history of exhibitions. She is a lecturer at Emily Carr University of Art + Design.