COLLECTION

FAIRMONT LE REINE ELIZABETH

SOM MAIRE

À propos 02

ÉTAGE 00
(SOUS-SOL)

Igor Marchetti 04
Atelier Studio 07

ÉTAGE 01
(REZ-DE-CHAUSSÉE)

Alexandre Berthiaume 09
Marion Plamondon 10
Benoit Ewen
Paul Hardy 11
Jean McEwen 12
Barbara Steinman 13
Mathieu Beauséjour 14
Patrick Coutu 15
Mathieu Beauséjour 16

ÉTAGE 01
(MEZZANINE)

Mathieu Beauséjour 18
Sarah Anne Johnson 19
Louis Mauffette 20
Rémi Willaud 21

ÉTAGE 02
(ESPACE CONGRÈS)

Pascal Guillard 23
Karen Kramer 24
François Morelli 25
Jochen Gerz 26
Nicolas Grenier 27

ÉTAGE 03
(LOBBY)

Jessica Eaton 29
Jaime Angelopoulos 30
Axel Cohen + Jason Carvey 31
Nicolas Grenier 32
Axel Cohen 33

ÉTAGE 04-17
Carl-Antoine Dalcourt 35

ÉTAGE 17
(SUITE 1742)

Jessica Eaton 37
Clara Pelletier Sidéras 38
Marie-Soleil Dimanche 39
Aaron Tam 40

ÉTAGES 18-21
Carl-Antoine Dalcourt 42

ÉTAGE 19
(SUITE ROYALE)

Laurie Gilbert 44
Jean Paul Riopelle 45
Geneviève Cadieux 46
Jean McEwen 47
Jean Paul Riopelle 48
Simone Boisvert 49
Suzie Cahill 50

ÉTAGE 21
(SALON FAIRMONT 21)

Gwenaël Bélanger 51
de Ta Vie 52
Michel De Broin 53
Patrick Coutu 54
Louis Mauffette 55
Julie Trudel 56
Simone Boisvert 57
Rafael Sottolichio 58



.ÉTAGE.00
(SOUS-SOL)

.PATRICK COUTU
Artiste

Patrick Coutu vit et travaille à Montréal.

Ses œuvres ont été exposées au Musée des beaux-arts du Canada (2006), au Musée d'art contemporain de Montréal (2008) et au Musée national des beaux-arts du Québec (2002). Elles se trouvent dans des collections muséales à travers le Canada, ainsi que dans des collections privées à l'international. En 2016, le Musée national des beaux-arts du Québec a inauguré une sculpture publique de Coutu dans la ville de Québec.



PATRICK COUTU
Untitled (Cube), 2015
Sculpture en bronze

Vues
© Stage 51 - Rue de Chevreuse

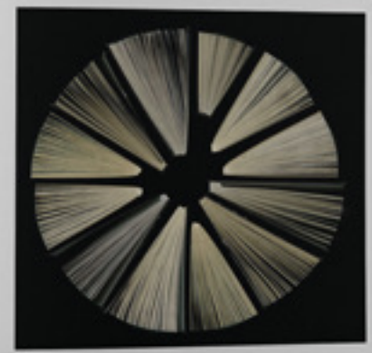
Le travail de Patrick Coutu explore les modèles scientifiques précis qui nous tendent toute matière organique, empruntant leurs principes rémunérants et les transformant en un système esthétique. Nos fixées dans le temps et plutôt privées dans un moment en devenir, sans architecture, soulignant l'évolution paradoxalement contrôlée et chaotique de la vie végétale, minérale et numérique.

Cristallisé 2 (Cube) s'inscrit dans la rigidité de la géométrie et l'artiste pour les agglomérations formées d'unités élémentaires. Puisant visible à son titre, cette sculpture de Coutu est étroitement pratiquement humaines : rappelle à la fois les formations de cristaux et l'organisation mathématique inhérente à toute forme géométrique qui en nécessite dans la nature. En contradiction avec la composition précise, la sculpture est exclusive à un angle précis, suggérant non seulement l'accroissement de la nature, mais également l'inévitable dissolution de ses parties, afin que de nouvelles formes évolutives voient le jour.

.NATHIEU BEAUSÉJOUR
Artiste

Nathieu Beauséjour vit et travaille à Montréal (Canada). Ses œuvres ont été présentées au Canada et en Europe, dans des musées, des centres d'art, des galeries publiques et privées ainsi que lors de salons internationaux. Son travail a été présenté lors de nombreuses expositions de groupe et personnelles, notamment au Musée des beaux-arts de Montréal (Canada) en 2014 avec une exposition intitulée Les formes géométriques, au Musée régional de Rimouski (Canada) en 2015 avec l'exposition Le Monde de l'imaginaire. Son Métronarrhe, au Musée d'art contemporain de Montréal (Canada) lors de la Triennale québécoise en 2017, Canada) et lors de la Nuit blanche à Paris en 2016 (Canada). Son travail a été inclus dans l'ouvrage « Géométrie » (Hypnotisme, 400 pages) publié en juin en mars 2015.

Nathieu Beauséjour travaille à partir d'une grande diversité de dispositifs qu'il développe et qu'il met en scène lors de ses performances. Il a aussi recours à diverses images, à l'écrit et à l'objet. Les matériaux et les formes se croisent, se percent, s'éclatent et s'agglomèrent. La création passe un regard à la fois naïf et analytique sur les objets-gardes contemporains et objets des créations. Ces derniers créent la tension, les formes et les matières (en tissu) est contextuel. « Les objets sont façonnés pour l'espace où ils vivent, que ce soit une salle de galerie, un site d'intervention, une page numérique ou encore à la télé ».



NATHIEU BEAUSÉJOUR
Diadème, 2012
Impression jet d'encre, édition 1/3

Vues
© Stage 51 - Rue de Chevreuse

.NICOLAS GRENIER
Artiste

Nicolas Grenier, né en 1982, obtient une maîtrise en arts visuels du California Institute of the Arts et partage maintenant son temps entre Los Angeles et Montréal.

Son travail a été exposé régulièrement au Canada, aux États-Unis et en Europe dans divers lieux notoires avec des expositions telles que Vertically Integrated Socialism: Triennale de Bruges 2015, Belgique); Promised Land/ Template/Biennale de Montréal de 2014 au Musée d'art contemporain de Montréal et au Commonwealth and Council, Los Angeles); One Day Mountain/Red Antworks 960 Bellevue à Tuna (Los De Jesus, Los Angeles); The Work of the Work University of California, Santa Barbara); Building on Ruins (Circle Gallery Los Angeles) et Marginal Resolutions (KUAD Exhibitions, Istanbul). Son travail fait partie de diverses collections privées et publiques, telles que la collection Loto-Québec et celle du Musée national des beaux-arts du Québec.

Nicolas Grenier s'intéresse aux liens établis entre les systèmes politiques, économiques et sociaux où nous évoluons et aux principes — ou à leur absence — qui les fondent. Tout cela afin d'amener à matérialiser ses problèmes théoriques et philosophiques dans une dimension visuelle et physique.

À travers surtout des peintures et des installations architecturales, mais également des dessins, des images numériques et des livres d'art, l'un devenu lui-même également sculptural et politique, Grenier mêle de l'architecture aux accents psychédéliques, des lignes aux abstractions géométriques et des diagrammes aux champs colorés. Il réside et travaille en alternance à Montréal, son port d'attache, et à Los Angeles.



NICOLAS GRENIER
Sisters, Mass Grave, Province Allemagne, Turkish, 2017
Huile et acrylique sur toile
2017
© Stage 01 - Un.Art



NICOLAS GRENIER
They keep telling us to calm down, but it's all a matter of perspective, no? Don't worry, it has nothing to do with perspective, artist, 2017
Huile et acrylique sur toile
2017
© Stage 01 - Un.Art

.AXEL COHEN
Designer

Axel Cohen est un designer indépendant qui réside et travaille à Berlin. Diplômé en design de l'environnement (ESAD) en 2011, il suivra à la sienne le programme. Il remporte le concours de la carte publique du Festival Made by Design en 2013 en duo (Axel Cohen et Ola Lotf Lis) une géographie de projets socialistes dans le monde) à Lyon(s) 2014. Grand Prix de Design 2016) et les Jeunes Lumières (2015 et 2016). Prix Diderot de la matière à coup (2015).

L'univers matériaux numérique, ou matériel intégré, et des autres ingrédients internet principalement dans le milieu de la création et de l'environnement. En plus d'avoir expérimenté avec ces ordre de matière, il s'développé une expertise en dynamiques numériques interactives tout en maintenant un esprit ouvert sur les divers procédés et détails de fabrication. Cohen intègre intégré et matière dans sa pratique en modifiant le son avec un fondu et son niveau d'intensité.

Véritable et riche métallique formant un glissement vidéos animées d'une nouvelle dans un espace limité.

AXEL COHEN
Sans titre, 2017
Technique mixte
2017
© Stage 01 - Un.Art



COLLECTION

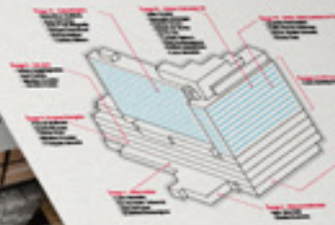
FAIRMONT LE REINE ELIZABETH

MASSIVART 100

À PROPOS DE MASSIVART COLLECTION







La rencontre professionnelle en art et affaires.

CHROMATIC pro

[06-11]

[12-41]

[42-79]

[80-107]

CHROMATIC PRO
@MOMENT FACTORY

CHROMATIC PRO
MONTRÉAL


La rencontre
professionnelle
en art et affaires.
CHROMATIC
pro
CAHIER 2017

LE MARCHÉ DU NUMÉRIQUE, QUELLE ÉCONOMIE?

TABLE RONDE

Animée par **Aurélie Besson**, *directrice générale et co-directrice artistique, Moiio*

Avec
Manuel Chantre*, artiste en nouveaux médias et directeur artistique*
Pascale Daigle*, directrice de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles*
Johanne Marcil*, directrice du développement des affaires, Moment Factory*
Monique Simard*, présidente et chef de la direction, SODEC*
Alexis Thibault*, fondateur et directeur artistique, Ekatro*

PAR CAMILLE BALZINGER

Les avis et les expériences divers des invités de cette table ronde ont permis une vision globale et nuancée de la question soulevée. Aurélie Besson a orienté le débat vers quatre questions précises afin de mieux cerner les enjeux.

LA RELATION ENTRE MARCHÉS ET FINANCEMENTS

Les entreprises à Montréal sont porteuses d'une grande dynamique dans leur soutien constant à la création et production, suscitant une attraction vers le milieu de la création dès la fin des années 1990 et l'essor de l'industrie du jeu vidéo à Montréal. Cependant l'usage de la propriété intellectuelle est une nécessité : il faut faire en sorte qu'elle reste à Montréal, pour permettre un réinvestissement du capital créé. L'artiste doit rester propriétaire et non locataire de la valeur et créativité nées de son projet.

Aussi sans soutien public à la création, la culture est vouée à mourir. Ainsi est fait le constat d'une urgence de mise à jour des institutions et des fonds pour des sites moins classiques de la culture ; si les fonds disponibles pour l'opéra ou les musées existent, ce ne sont pas ceux qui







GUILLAUME ARSENAULT

FEU TUNGSTÈNE

glimar.github.io

Artiste numérique, il détourne pixels, octets, photons et longueurs d'onde pour créer des expériences interactives novatrices. Captivé par les relations entre l'énergie cinétique, l'électricité, le digital et le vivant, il hybride les technologies pour créer des installations où mouvements et efforts s'entrelacent pour alimenter le spectacle. critique et l'intrigant. De l'installation immersive à la projection architecturale en passant par la conception sonore, lumineuse et

technologique, la diversité des projets constitue son carburant créatif.
L'installation de Feu Tungstène est un environnement sonore-lumineux qui cherche à valoir l'aspect hypnotique qu'un feu de bois génère.

Les créations de cet artiste canadien ont été présentées à la Société de arts technologiques, à l'Office national du film du Canada et à la galerie Eastern Bloc.



PORTRAIT

DANIEL IREGUI

ARTISTE NUMÉRIQUE, STUDIO IREGULAR

PAR MARCO GARTENHAUS

L'installation présentée par Daniel Iregui dans le cadre de cette journée à Moment Factory élargit l'univers interactif, musique fonctionnelle. Mixant ensemble numérique et son impact sur le public.

Année depuis quatre ans, Daniel Iregui travaille régulièrement dans le domaine des jeux vidéos. Des lors, son intérêt pour la création d'œuvres incorporant le numérique se fonde sur l'interaction. Autodidacte, lo par ce dernier de recherche anne l'œuvre pour lui ensemblement recherche permanente des limites d'interaction dans Mom - parallèle qu'en offrant au-delà du cadre - et résister à un amusement - et rester le spectateur qu'il n'est possible qu'en - Am I doing it right ? » - Lui veut ses de l'installation – et ainsi, faire rentrer le public dans l'œuvre. Lo presque artificiels, enlever le plus possible de l'interface entre le public et l'œuvre, comme borne et sans « Am I doing it right ? », Lui veut ses créations minimalist, enlever le plus possible de l'interface entre le public et l'œuvre, comme qu'on ne pousse plus rien enlever pour que l'œuvre existe.

« I'm a geek. »

La partie technique et numérique dans ses œuvres permet la connexion avec l'audience.