

Évoluant dans deux milieux totalement différents Peter McAuslan président fondateur de **McAuslan Brewing**, est devenu en cinq ans, la plus grosse micro-brasserie du Québec et Paul Gallant, président fondateur de **Wrebbit inc.**, a en moins de trois ans, vendu plus de deux millions de ses prodigieux puzzles en trois dimensions dans plus de 45 pays à travers le monde.

Convaincu qu'il pouvait brasser une meilleure bière que celles déjà sur le marché et que les consommateurs québécois en deviendraient rapidement de fidèles adeptes, McAuslan, qui depuis 25 ans produisait cette petite merveille pour sa consommation personnelle et celle de ses amis décide de quitter son poste d'administrateur senior d'un important collège de Montréal en 1987 et de relever son défi.

Pendant deux ans il consacre chaque heure de sa journée à cristalliser sa vision. Il engage un maître-brasseur anglais pour développer la recette de sa St-Ambroise, puis avec Ellen Bounsall, une biologiste initiée aux secrets de la brasserie il s'emploie à l'importante tâche d'établir sa réputation de brasseur de bières distinctives. Des bières qui depuis ont été acclamées et reconnues internationalement parmi les meilleures au monde.

Peu après le lancement de sa bière en fût, au début de 1989, McAuslan Brewing devient la première micro-brasserie à offrir son produit en bouteilles. Il est également le seul à le proposer en petit baril de cinq litres.

Aujourd'hui, avec quatre marques de bière enregistrées et une capacité de production annuelle de 250 000 caisses, la compagnie se

réjouit de ses ventes massives à travers le Québec, l'Ontario et l'état américain du Vermont. Une distribution limitée voit en ce moment le jour chez nos voisins du sud, au Massachusetts, au New Jersey, au Connecticut et jusqu'à Washington, D.C.

À l'instar de McAuslan, Paul Gallant avait un rêve. Créer et distribuer à travers le monde le premier puzzle en 3D conçu pour amuser, intriguer et stimuler non seulement les enfants, mais toute la famille et les amateurs en construction de modèles réduits.

Ayant dessiné et produit des puzzles plus traditionnels basés sur de populaires émissions de télévision pour enfants, lorsqu'il était à l'emploi de la Société Radio-Canada dans les années 80, Paul avait en tête quelque chose d'unique. Il visualisait très bien son idée: un puzzle représentant des monuments historiques de Montréal et du monde entier...mais en 3D. Quelque chose de comparable à ce que Lego avait apporté au monde du jouet de construction.

Mais il lui fallait un matériel qui tienne bien, qui s'imbrique parfaitement sans casser, qui soit léger, résistant, non toxique et facile à découper. Il se heurte à un mur, frappe des noeuds gordiens, navigue dans le noir le plus complet. Rien! Mais notre homme est tenace et a l'espoir chevillé au corps. Et soudain, le miracle se produit. Venu d'Angleterre, un échantillon de mousse polyéthylène destiné à un autre projet, abouti sur son bureau. Et le déclic se produit. Gallant venait de trouver le matériel parfait qui transforme en réalité les rêves les plus hallucinés.

Il fait développer une colle spéciale non allergène qui permet de

laminer sur la mousse, les différentes parties de ses modèles dessinés par ordinateur. Et un inventeur de ses amis crée une machine spécialement conçue pour séparer les milliers de pièces-contours d'un casse-tête qui avait cessé d'être le sien.

Deux ans plus tard, Wrebbit emploie 130 personnes et produit 10 000 puzzles par jour dans son atelier de 34 000 pieds carrés du nord de la ville. Son invention vient de gagner le premier prix à la prestigieuse Foire internationale du cadeau de Tokyo, où plus de 2 000 exposants sont représentés.

Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, Paul Gallant vient de signer avec Disney Products un mirobolant contrat qui lui permet de reproduire en exclusivité à travers le monde, certaines des créations les plus célèbres de ce monde enchanté, dont le château de Cendrillon et le palais où règne une Belle au bois dormant. Lui ne s'endort surtout pas sur ses lauriers. Il s'apprête à doubler la superficie de ses ateliers, tripler sa production journalière et multiplier par cent les modèles qu'il propose au monde entier pour la plus grande joie de toutes les familles de la terre!

TEXTILES

D'autres grands magasins et boutiques spécialisées des États-Unis rapportent des recettes phénoménales sur un produit entièrement différent, mais non moins innovateur: un meuble prêt-à-porter. En denim. Et créé spécifiquement par **Swift Textiles**, pour sa ligne Bernhardt Furniture.

Swift est une division de **Dominion Textile inc.** une compagnie montréalaise ayant commencé ses opérations en 1905 et devenue