

CIRQUE DU SOLEIL®

KURIOS™

CABINET DES CURIOSITÉS



ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR MICHEL LAPRISE

DOSSIER DE PRESSE

KURIOS^{MC} – *Cabinet des curiosités*

Dans un passé décalé et pourtant familier, dans un lieu où le merveilleux se révèle à nous, un Chercheur découvre que c'est en fermant les yeux que l'inaccessible cesse de l'être.

Dans son cabinet de curiosités, le Chercheur est persuadé qu'il existe un monde dissimulé, invisible, où sommeillent les idées les plus folles et les rêves les plus grandioses. Des personnages d'un autre monde débarquent soudain dans son univers fabriqué de bric et de broc. Ces êtres curieux et bienveillants bouleverseront son quotidien en y insufflant un soupçon de poésie et une dose d'humour afin d'éveiller son imagination. C'est alors que les curiosités qui peuplent son cabinet prendront vie une à une sous ses yeux.

Et s'il suffisait d'un brin de curiosité et d'imagination pour accéder au merveilleux?

À PROPOS DU SPECTACLE

KURIOS^{MC} – *Cabinet des curiosités* est la 35^e production du *Cirque du Soleil* depuis 1984.

Les cabinets de curiosités sont les ancêtres des musées, également connus sous le nom de cabinet des merveilles dans l'Europe de la Renaissance. Les aristocrates, les membres de la classe marchande et les premiers adeptes de la science formaient des collections de vestiges historiques, d'œuvres d'art ou de mystérieux souvenirs de voyage ou d'artefacts.

KURIOS^{MC} – *Cabinet des Curiosités* est composé de 49 artistes de 17 pays différents. Environ 60% des artistes ont déjà travaillé avec le *Cirque du Soleil* auparavant.



10 CURIEUX FAITS À PROPOS DU SPECTACLE

- Pour réaliser la tenue de l'homme accordéon, le costumier a passé une semaine entière à coudre l'intérieur du costume.
- Rima Hadchiti, l'artiste qui joue le rôle de Mademoiselle Lili, mesure 1 m et pèse 41 livres. Elle est l'une des 10 plus petites personnes du monde.
- La main mécanique pèse 750 livres et mesure 4,5 x 2 m.
- Il y a plus d'une centaine de costumes différents qui habillent les personnages de KURIOS.
- Il y a 426 accessoires dans le spectacle, soit le nombre le plus élevé de toutes les productions du *Cirque du Soleil*.
- 65 camions transportent près de 2000 tonnes d'équipement destiné au spectacle.



- Les 122 membres de la tournée viennent de 23 pays différents. Certains sont en tournée avec le *Cirque du Soleil* depuis plus de 15 ans.
- C'est la première fois que le *Cirque du Soleil* présente un numéro de bienvenue sur le sommet du chapiteau, avant le début du spectacle. Lorsque le temps le permet, 3 artistes montent sur le chapiteau et accueillent les invités d'en haut, tout en jouant de la musique. Les invités ont ainsi un avant-goût de l'expérience KURIOS dès qu'ils arrivent sur le site.
- Il a fallu à l'équipe d'accessoiristes environ 250 heures pour conceptualiser et construire le premier modèle du ventre rond de M. Microcosmos.
- Tous les artistes sont responsables d'appliquer leur propre maquillage à chaque spectacle, ce qui peut leur prendre entre 30 minutes à deux heures selon la complexité du maquillage.



ÉQUIPE CRÉATIVE

L'équipe créative de KURIOS™ - Cabinet des curiosités est composée de 20 créateurs sous la direction artistique de Guy Laliberté (Guide) et Jean-François Bouchard (Guide de création).



GUY LALIBERTÉ
Guide et fondateur



JEAN-FRANÇOIS BOUCHARD
Guide de création



MICHEL LAPRISE
Scénariste et réalisateur

Michel Laprise a travaillé dans le milieu du théâtre pendant 9 ans comme acteur, metteur en scène et directeur artistique avant de se joindre au *Cirque du Soleil* en 2000. Durant cinq ans, il parcourt alors le monde à la recherche de nouveaux talents en développant de nouvelles méthodes d'audition à titre de dépisteur avant d'être promu à la division des Événements spéciaux de l'entreprise en 2006. À ce titre, il a mis en scène de nombreux événements d'envergure et novateurs, notamment celui créé à l'occasion du lancement de la Fiat Bravo en Italie (2007), le spectacle du *Cirque du Soleil* pour célébrer le 400^e anniversaire de Québec (2008) qui comptait 6 représentations devant près de 14 000 personnes à chaque fois, le lancement de la console Kinect de Microsoft lors de l'Electronic Entertainment Expo 2010 diffusé sur MTV; le spectacle d'ouverture du Concours Eurovision de la Chanson 2009 en Russie, ainsi que la cérémonie d'ouverture des championnats du monde de basketball à Istanbul de la Fédération Internationale de Basketball Amateur(2010). En 2012, il a collaboré avec la star internationale Madonna en assurant la direction artistique de sa prestation à la mi-temps du Super Bowl XLVI. Puis, il a assuré la mise en scène de sa tournée MDNA de 2012, pour laquelle la chanteuse a reçu le prix Billboard pour la meilleure tournée d'artiste (Billboard Award for Best touring artist). En 2013, il a mis en scène la comédie musicale à succès *Robin des bois - Ne renoncez jamais*, qui a fait le tour de l'Europe, puis celle de KURIOS - *Cabinet des curiosités* pour le *Cirque du Soleil* en 2014.

Michel Laprise a également coécrit et réalisé le film en réalité virtuelle « Au cœur de la boîte de KURIOS - Cabinet des Curiosités du Cirque » ayant gagné trois prix, dont le Emmy pour le meilleur média interactif. En 2017, il a écrit et mis en scène la 40^e production du *Cirque du Soleil*, « SEP7IMO DIA - No Descansaré », un spectacle inspiré de la musique du groupe rock argentin le plus acclamé de tous les temps, SODA STEREO. Michel est également l'auteur et le metteur en scène du nouveau spectacle du *Cirque du Soleil* à Disney Springs, FL., *Drawn to Life*, ayant ouvert ses portes en novembre 2021.

En 2022, Michel a été nommé guide créatif et a rejoint les rangs du comité exécutif du Groupe *Cirque du Soleil*. Dans ce nouveau rôle, Michel est responsable du développement de la nouvelle vision créative du *Cirque* et s'assure qu'elle soit cultivée à travers les différentes créations de l'entreprise.



CHANTAL TREMBLAY
Directrice de création



STÉPHANE ROY
Scénographe et concepteur des accessoires



PHILIPPE GUILLOTTEL
Concepteur des costumes



RAPHAËL BEAU
Compositeur et directeur musical



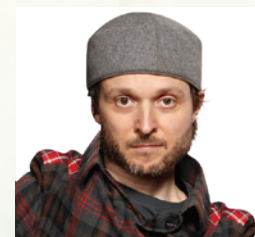
BOB & BILL
Compositeurs et directeurs musicaux



YAMAN OKUR
Chorégraphe



BEN POTVIN
Chorégraphe acrobatique



SIDI LARBI CHERKAOUI
Chorégraphe

ÉQUIPE CRÉATIVE (suite)



SUSAN GAUDREAU
Chorégraphe acrobatique



ANDREA ZIEGLER
Chorégraphe acrobatique



JEAN-MICHEL CARON
Concepteur sonore



JACQUES BOUCHER
Concepteur sonore



MARTIN LABRECQUE
Concepteur des éclairages



ROB BOLLINGER
Concepteur des performances
acrobatiques



GERMAIN GUILLEMOT
Concepteur des performances
acrobatiques



BORIS VERKHOVSKY
Concepteur des performances
acrobatiques



DANNY ZEN
Concepteur de l'équipement
acrobatique et des gréments



ELENI URANIS
Conceptrice des maquillages

LES PERSONNAGES



LE CHERCHEUR

Maître de céans, le Chercheur est un humaniste ingénu tout autant qu'ingénieur. Auréolé d'une candeur enfantine, il est persuadé qu'il existe un monde invisible où sommeillent les idées les plus folles et les rêves les plus grandioses. Il découvrira qu'il faut d'abord s'abandonner à son intuition et à son imagination pour accéder à l'inaccessible.



LES CURIOSISTANAIS

Habitants d'un pays imaginaire nommé Curiosistan, les Curiosistanais débarquent dans le monde du Chercheur dans le but d'éveiller son imagination.



NICO, L'HOMME ACCORDÉON

Homme à tout faire, Nico est un brin timide et maladroit, mais infiniment sensible. Dans son costume à soufflets lui permettant de se plier et de se déplier à sa guise, Nico a la capacité inouïe de se mettre à la hauteur de tout le monde.



M. MICROCOSMOS

Figure d'autorité, M. Microcosmos est le capitaine de l'équipe. Être plutôt sérieux, il incarne le mouvement et le progrès technologique; son univers robuste est celui du train à vapeur, des grandes constructions, de la tour Eiffel et du Grand Palais. C'est l'homme microcosme qui avance par ses propres moyens dans son écosystème autonome.

Le ventripotent Microcosmos est un genre d'Obélix mécanique, mais au lieu de tenir un petit chien dans ses bras, c'est une petite dame qu'il transporte dans son ventre partout où il va, et il le sait à peine.



KLARA, LA TÉLÉGRAPHE DE L'INVISIBLE

Klara a le don de capter des ondes invisibles en pivotant sur elle-même et en manipulant sa jupe à cerceaux. Possédant son propre langage, elle incarne l'obsession des télécommunications à l'époque des premiers chemins de fer, de l'invention du télégraphe et du gramophone.



MADemoiselle LILI

Elle incarne l'inconscient de M. Microcosmos, son pendant intuitif – sa part de poésie et de fragilité. Mademoiselle Lili est à la fois peintre, comédienne et poétesse. Elle vit à l'intérieur du manteau de son hôte. Par la porte située sur le ventre de ce dernier, on aperçoit l'intérieur meublé du domicile de la petite dame, qui comprend un fauteuil, un lustre et d'autres accessoires d'une demeure victorienne.



LES KURIOS

Comme il a tant à faire afin d'aboutir à la réalisation de son rêve, le Chercheur s'est entouré d'une brigade d'assistants dont Treuil et Ventouse. Ces curieux robots ont été fabriqués de bric et de broc par le Chercheur lui-même. Aussi imparfaites que dysfonctionnelles, ces créatures flairent bon le cuir, le métal et l'imaginaire débridé de leur créateur.

LES NUMÉROS



CHAOS SYNCHRO 1900

Une locomotive fait son entrée en gare et laisse descendre sa ribambelle de passagers du XIX^e siècle : des personnages excentriques, des acrobates, un jongleur, des percussionnistes et des danseurs endimanchés. Dans un mariage entre acrobaties, percussions et chorégraphies, ils créent, dans le cabinet des curiosités, une ambiance festive de liberté et de romantisme.



DUO CADRE

Un homme fort et une acrobate au visage de porcelaine, réveillés par une décharge électrique, émergent de leur boîte à musique et s'animent. Les deux artistes se hissent sur un dispositif aérien à 4 m du sol. Le porteur se transforme en trapèze vivant pour faire virevolter sa partenaire qui multiplie les saltos dans un numéro tout en complicité.



BICYCLETTE AÉRIENNE

Une acrobate enfourche une bicyclette acrobatique suspendue dans les airs et s'y accroche dans une variété de positions, tantôt sur la potence ou dans les roues, tantôt par les pieds ou les bras. Elle s'assoit même sur le siège, tient le guidon et pédale... mais elle et sa monture sont à l'envers!



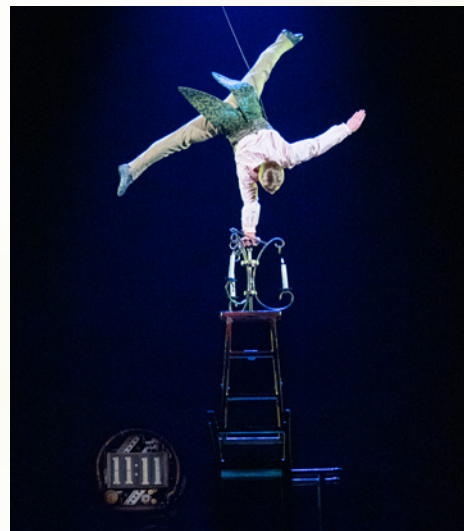
CIRQUE INVISIBLE

Un drôle de maître de piste dirige un cirque miniature avec des artistes invisibles. De la planche sautoir au plongeon en passant par le monocycle sur fil de fer, les numéros se matérialisent nettement dans notre esprit par le pouvoir de suggestion des effets sonores et visuels. Un clin d'œil poétique et comique au cirque traditionnel.



CONTORSION

Incarnant des anguilles électriques dans le cabinet du Chercheur, quatre créatures marines des grands fonds prennent vie et frétilent dans un étonnant numéro de contorsion marqué par la fluidité et la rapidité d'exécution. Pyramides et figures invraisemblables se succèdent à un rythme étonnant sur la Main mécanique devenue promontoire.



MONDE INVERSÉ

Les convives d'un souper sont surpris par les aptitudes en télékinésie de l'un d'entre eux qui fait bouger le chandelier suspendu au-dessus de leurs têtes. Un deuxième le défie en empilant des chaises sur la table pour atteindre le chandelier. Tout à coup, tous se rendent compte que leur double existe dans un monde parallèle au-dessus d'eux où la même scène se déroule... mais à l'envers. Dans ce numéro d'équilibre sur chaises original, ils rivaliseront d'ingéniosité et d'audace pour parvenir à leurs fins.

LES NUMÉROS (suite)



ROLA-BOLA

Un Aviateur intrépide, rompu à la discipline du rola-bola, vient se poser tout doucement à bord de son petit avion à hélice qui lui servira de plateforme. En équilibre sur son impressionnante structure branlante de cylindres et de planches, l'artiste et son attirail sont installés sur une plateforme qui monte haut dans les airs et oscille dans un long mouvement de balancier – un exploit qui exige un sens de l'équilibre hors du commun.



ACRONET

Au-dessus d'un océan, des créatures sous-marines multiplient les pirouettes, les bonds et les rebonds, en combinant des figures classiques de trampoline à un langage corporel plus urbain, sur un grand filet recouvrant toute la piste. La tension de celui-ci est ajustée de telle sorte que les artistes debout sur le filet modulent par un mouvement de jambes l'amplitude des bonds et l'effet élastique des sauts des artistes les projetant par moments jusqu'au sommet du chapiteau.



NUMÉRO COMIQUE

Un homme amène une spectatrice sur scène et l'invite à partager son univers. Alors qu'il tente de la séduire, il est dérangé par un perroquet, un tyranosaure et un chat.



SANGLÉS AÉRIENNES

Retenus par des sangles, deux « frères siamois » se séparent enfin en survolant la scène tout en exécutant diverses figures acrobatiques, parfois joints l'un à l'autre, parfois en solo. Les deux artistes exécutent des chassés-croisés impressionnants qui exigent un synchronisme parfait. L'amplitude de leurs envolées atteint une hauteur impressionnante !



YO-YOS

Ce maître du temps manipule ses yo-yos (transformés en montres de poche) dans tous les sens, comme pour faire avancer ou reculer le temps. Il manie les objets avec dextérité et rapidité jusqu'à tenir un yo-yo dans chaque main qu'il fait tourner autour de lui, comme deux aiguilles faisant le tour d'une horloge.



THÉÂTRE DE MAINS

Dans un moment empreint de simplicité et de poésie, un artiste raconte, avec ses doigts, une petite histoire dont le récit est filmé en direct et retransmis sur une montgolfière qui tient lieu d'écran. Le périple des petits personnages se termine dans le public !



BANQUINE

La troupe de 13 artistes exécute des acrobaties et des pyramides humaines dans une suite spectaculaire de mouvements et de chassés-croisés parfaitement synchronisés mettant en valeur l'agilité extraordinaire du corps humain. En plus d'exécuter des colonnes à trois et à quatre, la troupe enfile les sauts et les envolées sur plusieurs niveaux : au sol, sur un monolithe au milieu de la scène ainsi que dans le public.

LA SCÉNOGRAPHIE

Le concept scénographique de *KURIOS – Cabinet des curiosités* situe le spectateur dans un lieu précis, soit le cabinet des curiosités d'un Chercheur rempli d'objets insolites ramenés de voyage. Campé dans ce qu'on pourrait qualifier de futur antérieur, l'environnement scénique fait de nombreux clins d'œil aux débuts de la révolution industrielle du XIX^e siècle sans pour autant s'ancrer dans cette époque. « C'est un peu Jules Verne qui vient à la rencontre de Thomas Edison dans une réalité alternative, hors du temps », explique le scénographe Stéphane Roy.

Dans cette réalité parallèle, c'est plutôt le moteur à vapeur, et non le moteur à combustion, qui s'est imposé en roi et maître. Le décor évoque le début de l'ère de l'industrialisation, mais comme si les progrès de la science et de la technique avaient bifurqué dans une autre direction en prenant une dimension plus humaine.

UNE RÉALITÉ POÉTIQUE ALTERNATIVE

L'espace scénique est délimité par deux « cabinets », l'un portant sur le thème du son; l'autre, sur le thème de l'électricité. Fabriquées par le Chercheur au moyen de pièces amassées au fil du temps, ces deux énormes tours sont aussi des « capteurs d'ondes » constitués d'éléments hétéroclites : des gramophones, de vieilles machines à écrire, des ampoules électriques, des turbines, etc. En réalité, la plupart de ces objets ont été récupérés dans des parcs à ferraille, démantelés, amalgamés, recouverts d'une patine et connectés les uns aux autres par des tuyaux.

Les deux cabinets sont reliés à l'arche principale – un autre capteur d'ondes – qui domine la scène. L'ouverture au centre, en fond de scène, évoque la bouche d'un tunnel creusé dans une montagne pour laisser passer un chemin de fer; elle sert aux entrées et aux sorties de scène des artistes, des équipements et des accessoires.

Le spectacle est un éloge à l'imagination et à la curiosité. Dans cet univers bricolé et amalgamé, on assiste à la rencontre de choses préexistantes. « Tous ces objets, qu'il s'agisse d'un clairon ou d'une machine à écrire, arrivent avec leur propre histoire, et c'est dans l'amalgame qu'émerge un nouveau sens. Comme quoi le tout est plus grand que la somme de ses parties », dit Stéphane Roy.

LA MAIN MÉCANIQUE

Une énorme main mécanique d'inspiration *steampunk* apparaît à trois reprises durant le spectacle, tantôt comme personnage, tantôt comme surface de performance. Tout en fibre de verre, la main est un automate confectionné à l'aide de pièces diverses évoquant le bois, le métal, le marbre et le fer. Elle est actionnée par deux personnes à l'aide d'un pédalier. Le scénographe a imaginé que le Chercheur avait construit cette main à l'aide d'objets inusités collectionnés lors de voyages au fil du temps : un doigt en bois trouvé à Sienne à l'époque de la Renaissance, un bout d'ongle déniché dans un temple grec, etc. La main mécanique est l'incarnation de l'éthique DIY (do it yourself) et évoque la richesse et les matières de l'époque des grandes découvertes scientifiques. C'est sur cet accessoire que se déroule le numéro de contorsion et le tableau « Le continent des mains ».



LA SCÉNOGRAPHIE (suite)

STRUCTURES AUTONOMES

Pour mettre les numéros du spectacle en évidence, chacun est présenté sur une structure autonome – un module ou un promontoire – intégrée à l'environnement scénique. On a abaissé la scène de 35 cm et installé une banque tout autour de la piste (un petit trottoir surélevé d'une largeur de 60 cm doté de deux rails sur lesquels sont installés des chariots qui transportent divers accessoires).

Sur leurs structures distinctes, les numéros du spectacle sont en fait les curiosités du cabinet qui prennent vie une à une. Dans le numéro de duo cadre, par exemple, une énorme boîte en cuir s'ouvre pour révéler, au milieu de somptueux matelas marocains, deux personnages évoquant des poupées mécaniques. Ou encore, les artistes du numéro de courroies aériennes utilisent, comme surface de réception, une énorme « goutte de mercure » en fibre de verre recouverte de feuille d'argent.

UN « VRAI » FAUX PLANCHER DE BOIS

La construction du plancher de scène a représenté un défi technique de taille. Pour reproduire l'effet d'un vrai plancher de bois, une patine 3D a été créée. On a coulé du silicone sur des planches centenaires pour produire un moule dans lequel on a versé du vernis. En tout, vingt-six couches de peinture et de vernis transparent ont été appliquées en alternance pour obtenir le fini du bois.

GROS PLANS SUR LA SCÉNOGRAPHIE

- La Main mécanique pèse 340 kg et mesure 4,6 m x 2,1 m.
- Le train dans le numéro « Chaos synchro » se déploie du costume de M. Microcosmos sur une distance de 19 m. La structure du train est en aluminium et la paroi extérieure est constituée d'une toile principalement de vinyle. Les fenêtres sont fabriquées de moustiquaires de fibre de verre.
- D'une hauteur de 3,5 m, la chaise du Chercheur est ornée de pièces métalliques recyclées.
- Faite de tissu et munie d'un système de soufflerie intégré, la montgolfière dans le tableau « Le Théâtre des mains » est en fait un écran de projection de 4,3 m de diamètre. La nacelle est composée de métal et de tulle.
- La turbine en fond de scène derrière laquelle sont installés les musiciens est faite de plastique thermoformé sur une structure métallique.
- La bâche en fond de scène est faite de 680 mètres carrés de tissu patiné.
- La scène est composée de 160 panneaux indépendants.



LES COSTUMES

LES CURIEUX ATOURS D'UN MONDE HYBRIDE

Un éclatant hommage à la curiosité et au pouvoir de l'imagination, les costumes de KURIOS – *Cabinet des curiosités* sont le fruit d'une exploration visuelle des premiers balbutiements de la science ainsi que des découvertes et des inventions qui ont mené à la révolution industrielle du XIX^e siècle – de la locomotive à vapeur à l'énergie électrique, en passant par les ondes électromagnétiques. Ils cristallisent et savourent les progrès de la science, mais dans un monde imaginaire parallèle. Si les références visuelles paraissent évidentes, les personnages aux costumes tout aussi curieux que familiers nous plongent dans une époque à cheval entre le passé et le futur, dans une réalité alternative, comme si la science avait évolué sans le moteur à explosion au profit de la machine à vapeur.

AMALGAMES ET FORMES ÉCLATÉES

Les costumes des personnages venus d'ailleurs qu'on nomme les Visiteurs (M. Microcosmos, Klara et Nico) sont le résultat d'improbables croisements et assemblages en tous genres, comme ceux des Assistants du Chercheur (les Kurios), de curieux amalgames mi-hommes, mi-mécaniques, fabriqués de bric et de broc par l'ingénu et ingénieux inventeur.

Le concepteur des costumes Philippe Guillotel a exploré des formes inhabituelles, un peu à la manière des costumes du Bauhaus et de ceux du Père Ubu d'Alfred Jarry, pour faire surgir des personnages surprenants et parfois désopilants.

M. MICROCOSMOS – Contrairement à la miniaturisation qui caractérise l'ère électronique, l'esthétique rétrofuturiste du spectacle privilégie plutôt le gigantisme, comme en témoigne le costume du ventripotent M. Microcosmos. « C'est un genre d'Obélix mécanique, dit Philippe Guillotel, mais au lieu de tenir un petit chien dans ses bras, c'est une petite dame qu'il transporte dans son ventre partout où il va, et il le sait à peine. »

M. Microcosmos porte le personnage de Mademoiselle Lili, son pendant intuitif, à l'intérieur de son costume au moyen d'un baudrier qui ressemble en fait à un porte-bébé. Rima Hadchiti, qui incarne le personnage de Mademoiselle Lili, mesure 1 m de haut et pèse 18 kg. Elle vit à l'intérieur du manteau de son hôte. Par la porte située sur le ventre de ce dernier, on aperçoit l'intérieur meublé du domicile de la petite dame, qui comprend un fauteuil, un lustre et d'autres nécessités d'une demeure victorienne. Au début du spectacle, une extension du manteau de M. Microcosmos se déploie et se transforme en locomotive d'où émerge une ribambelle de voyageurs de la fin du XIX^e siècle.

NICO, L'HOMME ACCORDÉON – Dans son costume à soufflets qui lui permet de se plier et de se déplier à sa guise, l'Homme accordéon, a la capacité de se mettre à la hauteur de tout le monde. Le pantalon est plié comme un origami dans une feuille de textile « non-tissé » (habituellement utilisé pour doubler les chaussures) et est inspiré des chambres noires des premiers appareils photographiques.

KLARA, LA TÉLÉGRAPHE DE L'INVISIBLE – Klara porte une jupe antenne composée d'une série de cerceaux ressemblant à des hula-hoops. En manipulant son attirail, Klara pivote sur elle-même pour capter les ondes invisibles. Inspirée du film *Metropolis* de Fritz Lang, la jupe reprend les formes des premières antennes paraboliques. L'imprimé du maillot évoque un circuit et des connexions électriques.



LES COSTUMES (suite)

MATÉRIAUX DE BASE TRANSFORMÉS

Philippe Guillotel a privilégié cinq ou six matières dont il a exploité toutes les possibilités. À titre d'exemple, les cols, certaines parties des costumes des Voyageurs et le haut du costume de l'Homme accordéon sont taillés dans une matière extensible à laquelle on a ajouté de la feuille métallique. À la fois confortable et lavable, cette matière permet de créer de faux cuirs très réalistes. Les images qui apparaissent sur les tissus métallisés en jersey de polyester sont en fait des photos qu'on a imprimées par sublimation (une technique qui consiste à fixer l'image dans les fibres du tissu).

On a aussi utilisé l'impression 3D pour créer des volumes qui paraissent lourds, mais qui sont légers tout en étant solides et durables. Cette technique a été utilisée notamment pour les accessoires que tiennent les porteurs de chapeaux et de nuages. Ces nuages sont composés de balles de Plastazote – de la mousse de polyéthylène – en demi-coques thermoformées.

GROS PLANS SUR LES COSTUMES

- Dans le numéro de duo cadre, les costumes du couple de danseurs automates qui sortent de leur boîte comme des bijoux à la Fabergé évoquent des poupées de cire. Les coupes sont inspirées des premières tenues de sport et des premiers costumes de cirque, mais les matériaux sont modernes et très sophistiqués (effets de velours et faux cuirs découpés de couleur or).
- Les costumes du numéro de filet rebond font un clin d'œil à la manière dont le réalisateur Georges Méliès imaginait les Martiens. On remarquera les écailles et les greffes en tous genres comme les nageoires et les queues de poisson.
- Le spécialiste du rola-bola porte un pardessus de couleur aqua translucide à la bordure dorée qui rappelle les électriques déjà mis premières matières plastiques comme la Bakélite et le Rhodoïd.



VILLAGE EN MOUVEMENT



Le village ambulant du *Cirque du Soleil* comprend le Grand Chapiteau, la tente artistique, la billetterie, la cuisine, les bureaux, et bien plus encore. Le site, entièrement autonome sur le plan de l'alimentation électrique, compte uniquement sur un approvisionnement local en eau et repose sur ses propres installations de télécommunications pour subvenir à ses besoins. Cependant, lorsque le Grand Chapiteau se retrouve dans une ville régulièrement visitée par le Cirque, le site est aménagé en fonction des installations d'alimentation électrique déjà mise en place par la ville.

LE SITE

- Il faut environ 6 jours pour monter et 2 jours pour démonter les installations.
- Cela inclut l'installation du chapiteau, les tentes artistiques et d'entrée, la billetterie, les bureaux administratifs, la cuisine et la salle à manger pour tous les membres de la tournée.
- 85 camions sont nécessaires pour transporter plus de 2 000 tonnes d'équipement de ville en ville.
- Dans chaque ville, la tournée s'appuie sur 150 employés locaux pour assurer le bon déroulement des représentations.

LA TENTE ARTISTIQUE

La tente artistique comprend plus de 800 costumes (y compris les accessoires, les chaussures et les perruques) et sert de garde-robe, de vestiaires, d'espace d'entraînement et de salle de physiothérapie.

LA CUISINE

La cuisine constitue le cœur du village. Non seulement elle sert entre 300 et 400 repas par jour (y compris pour les artistes), elle est aussi le lieu de rencontre où les membres de l'équipe discutent et regardent les événements sportifs à la télévision.

LE GRAND CHAPITEAU

- Le Grand Chapiteau a une hauteur de 20 m et un diamètre de 52 m.
- Le Grand Chapiteau est soutenu par 4 mâts d'acier, d'une hauteur d'environ 26 m.
- Le Grand Chapiteau peut accueillir environ 2 600 spectateurs.
- Une équipe d'environ 100 personnes est nécessaire pour élever la structure du chapiteau.
- Plus de 1 200 piquets sont enfoncés à 4 pied dans le sol pour maintenir les tentes en place.