

CIRQUE DU SOLEIL®

KURIOS

KURIOSITÄTENKABINETT



IDEE & REGIE VON MICHEL LAPRISE

PRESEMAPPE



KURIOS

KURIOSITÄTENKABINETT

Cirque du Soleil präsentiert KURIOS™ – *Kuriositätenkabinett* in seiner neuen spektakulären Zeltshow. Den Zuschauern öffnet sich eine artistische Wunderkammer, die das Publikum in eine unsichtbare magische Welt außergewöhnlicher Fantasie entführt.

KURIOS™ zelebriert den Zauber der Vorstellungskraft.

Im Mittelpunkt eines verborgenen, in der Vergangenheit existierenden Kosmos voller verrückter Ideen und großartiger Träume steht ein Forscher, dessen Vorstellungskraft seinen Glauben an Wunder beflügelt. Eingebettet in atemberaubende Akrobatik werden die mechanischen Marionetten dieses legendären Kuriositätenkabinetts durch außerirdische Charaktere zum

Leben erweckt. Das Treiben nimmt seinen Lauf, als die skurrilen, wohlwollenden Besucher das Labor mit einem Hauch von Poesie und Humor auf den Kopf stellen.

50 internationale Artisten aus 21 Ländern treten in dieser schillernden Produktion unter dem kultigen Cirque du Soleil-Zelt auf.



ÜBER DIE SHOW

KURIOS™ stellt dem Betrachter die Frage, was wäre, wenn wir die Tür zu einer Welt voller Wunder aufschließen könnten, indem wir unsere Vorstellungskraft stimulieren und uns für das Unsichtbare öffnen. Die von der Kritik euphorisch gefeierte Produktion verbindet Weltklasseartistik mit erfrischender Fantasie und Komik.

„KURIOS™ – *Kuriositätenkabinett*“ ist die 35. Produktion des Cirque du Soleil seit 1984. Kuriositätenkabinette waren die Vorläufer von Museen, die im Europa der Renaissance als Wunderkammern bekannt waren. Aristokraten, Handelsherren und Wissenschaftler legten damals Sammlungen von historischen Relikten, Kunstwerken oder geheimnisvollen Reisesouvenirs und Artefakten an.

KURIOS™ wurde 2014 in Montreal uraufgeführt. Seither hat das Erfolgsprogramm mehr als 5 Millionen Zuschauer in 35 Ländern weltweit bei mehr als 3.000 Aufführungen begeistert.





10 KURIOSE FAKTEN ÜBER DIE SHOW

Der Kostümbildner benötigt für die Anfertigung des Innenteils des Akkordeonmann-Kostüm eine ganze Woche.

Die mechanische Hand wiegt **340 KG** und misst etwa **4,5 x 2 METER**.

Mehr als **HUNDERT KOSTÜME** wurden für das KURIOS™-Ensemble angefertigt.

Es gibt **464 REQUISITEN** in der Show, mehr als bei jeder anderen Produktion des Cirque du Soleil.

Die **120 TOURMITGLIEDER** kommen aus **31 VERSCHIEDENEN LÄNDERN**. Einige von ihnen sind bereits seit mehr als 20 Jahren mit dem Cirque du Soleil auf Tournee.

KURIOS™ hat bis heute mehr als **3.000 SHOWS** gespielt.

Die KURIOS™-Band besteht aus **SIEBEN MUSIKERN**, die live spielen.

Dies ist das erste Mal, dass der Cirque du Soleil vor Beginn der Show eine **BEGRÜSSUNGSNUMMER** auf dem Zirkuszelt präsentiert. Wenn das Wetter es zulässt, klettern drei Akrobaten auf das große Dach, begrüßen die Gäste von oben, spielen und musizieren. Die Besucher erhalten so bereits beim Betreten des Geländes einen Vorgeschmack darauf, was sie bei KURIOS™ erwartet.

Die Requisiteure haben etwa **250 STUNDEN** gebraucht, um den runden Bauch von Mr. Microcosmos herzustellen.

Alle Darsteller sind selbst für ihr Make-up verantwortlich. Dafür benötigen sie **ZWISCHEN 40 MINUTEN UND ZWEI STUNDEN**.





GUY LALIBERTÉ
LEITER UND GRÜNDER



JEAN-FRANÇOIS BOUCHARD
KREATIVER LEITER

Das Kreativteam von KURIOS™ – *Kuriositätenkabinett* besteht aus 17 Mitgliedern unter der künstlerischen Leitung von Guy Laliberté und Jean-François Bouchard.

MICHEL LAPRISE
KREATIVE LEITUNG



Michel Laprise arbeitete, bevor er 2000 zum Cirque du Soleil kam, neun Jahre lang als Schauspieler, Regisseur und künstlerischer Leiter im Theater. Beim Cirque du Soleil war Michel fünf Jahre lang als Talentscout tätig, suchte rund um den Globus nach den besten Artisten und entwickelte neue Methoden, bevor er 2006 in die Abteilung „Special Events“ befördert wurde, wo er zahlreiche gewagte und innovative Events leitete, darunter das große angelegte Performance-Event anlässlich der Einführung des Fiat Bravo in Italien (2007), das Performance-Event des Cirque du Soleil anlässlich des 400-jährigen Bestehens der Stadt Quebec (2008) mit sechs Aufführungen vor jeweils 14.000 Menschen, die Einführung der Kinect-Konsole von Microsoft bei der 2010 auf MTV übertragenen Electronic Entertainment Expo, die Eröffnungsshow des Eurovision Song Contest, der 2009 in Russland stattfand, und die Eröffnungsszeremonie der FIBA-Basketball-Weltmeisterschaft 2010 in Istanbul. 2012 arbeitete Michel Laprise mit Popstar Madonna zusammen und übernahm die künstlerische Leitung für ihren Auftritt in der Halbzeitshow des Super Bowl XLVI. Später leitete er ihre MDNA-Tour im Jahr 2012,

was der Sängerin einen Billboard Auszeichnung als bester Tourneekünstler im selben Jahr. 2013 inszenierte Michel das gefeierte Musical Robin des Bois- Ne renoncez jamais, das durch Europa tourte, und 2014 KURIOS: *Cabinet of Curierities* des Cirque du Soleil. Michel Laprise war außerdem Co-Autor und Regisseur des VR-Films (Virtual Reality) „KURIOS: Inside the Box“, der drei Preise gewann, darunter den Emmy Daytime Award in der Kategorie „Outstanding Interactive Media“. 2017 schrieb und inszenierte Michel die 40. Produktion des Cirque du Soleil, „SEPTIMO DIA-No Descansaré“, inspiriert von der Musik der beliebtesten argentinischen Rockband aller Zeiten. SODA STEREO, Michel ist der Autor und Regisseur der neuen Cirque du Soleil-Resident-Show in Disney Springs. FL. Drawn to Life, die im November 2021 Premiere feierte.

2022 wurde Michel zum Creative Guide ernannt und trat in die Geschäftsleitung der Cirque du Soleil Entertainment Group ein. In seiner neuen Rolle ist Michel heute dafür verantwortlich, eine neue kreative Vision für den Cirque zu entwickeln und sicherzustellen, dass diese durch die kommenden und zukünftigen Kreationen des Unternehmens kultiviert wird.



CHANTAL TREMBLAY
DIREKTORIN FÜR KREATION



STÉPHANE ROY
BÜHNENBILDNER
UND REQUISITEUR



PHILIPPE GUILLOTTEL
KOSTÜMBILDNER

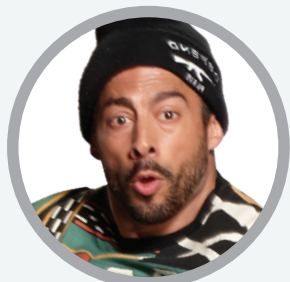


BOB & BILL
KOMPONISTEN UND
MUSIKALISCHE LEITER



RAPHAËL BEAU
KOMPONIST UND
MUSIKALISCHER LEITER

KURIOS
KREATIV
TEAM



YAMAN OKUR
AKROBATISCHER CHOREOGRAF



BEN POTVIN
AKROBATISCHER CHOREOGRAF



SIDI LARBI CHERKAOUI
CHOREOGRAF



SUSAN GAUDREAU
AKROBATISCHE CHOREOGRAFIN



ANDREA ZIEGLER
AKROBATISCHE CHOREOGRAFIN



JEAN-MICHEL CARON
TONMEISTER



JACQUES BOUCHER
TONMEISTER



MARTIN LABRECQUE
LICHTDESIGNER



ROB BOLLINGER
DESIGNER FÜR
AKROBATISCHE LEISTUNGEN



GERMAIN GUILLEMOT
DESIGNER FÜR
AKROBATISCHE LEISTUNGEN



BORIS VERKHOVSKY
DESIGNER FÜR
AKROBATISCHE LEISTUNGEN



DANNY ZEN
AKROBATISCHE AUSTRÜSTUNG
UND RIGGING DESIGNER



ELENI URANIS
MAKE-UP DESIGNERIN



KURIOS

DIE CHARAKTERE



DER FORSCHER

Der Herr des Hauses, der Forscher, ist ein ebenso einfallsreicher wie genialer Humanist. Mit kindlicher Unschuld glaubt er an eine unsichtbare Welt, in der die verrücktesten Ideen und großartigsten Träume auf ihn warten. Er wird herausfinden, dass Wunder sich demjenigen erschließen, der ihrer Intuition und Fantasie vertraut.



MR. MICROCOSMOS

Mr. Microcosmos, eine Autoritätsperson, ist der Anführer der Gruppe. Dieser seriöse Zeitgenosse verkörpert den technischen Fortschritt. Seine Welt ist robust und erinnert an die Dampfeisenbahn oder massive Bauwerke wie den Eiffelturm und das Grand Palais. Das ist ein Mann als Mikrokosmos, der aus eigener Kraft fährt und in seinem eigenen, in sich geschlossenen Ökosystem unterwegs ist. Mit Volldampf voraus!



NICO DER AKKORDEONMANN

Nico, der perfekte Handwerker, ist ein wenig schüchtern, etwas unbeholfen und äußerst sensibel. Nicos Akkordeonkostüm erlaubt es ihm, sich ganz tief zu bücken oder aufrecht zu stehen, so dass er mit jedem absolut auf Augenhöhe sein kann.



DIE KURIOSISTANER

Sie sind die Bewohner eines imaginären Landes namens Kuriosistan und sie tauchen in der Welt des Forschers auf, um seine Phantasie zu entfachen.



KLARA DIE TELEGRAPHIN DES UNSICHTBAREN

Klara kann Alphawellen empfangen, indem sie sich auf den Fersen dreht und ihren Reifrock in verschiedene Richtungen schwenkt. Sie hat eine eigene Sprache und symbolisiert unsere Besessenheit mit der Telekommunikation während des goldenen Zeitalters der Eisenbahn, als der Telegraph und das Grammophon erfunden wurden.



DIE KURILOSEN

Da es noch so viel zu tun gibt, bevor sein Traum Wirklichkeit wird, umgibt sich der Forscher mit einer Brigade von Helfern, darunter der Kurios Winch und der Kurios Plunger. Diese schrulligen Roboter wurden vom Forscher selbst aus Schrott und recycelten Teilen gebaut. Diese unvollkommenen, dysfunktionalen Kreaturen riechen deutlich nach Metall, Leder und spiegeln die ungezügelte Fantasie ihres Erfinders.

COSMOLITO

[Künstler im Wechsel] Cosmolito ist Mr. Microcosmos' Unterbewusstsein, sein intuitives Selbst, seine zerbrechliche und poetische Seite. Er selbst ist ein Schauspieler, ein Mann des Theaters. Er lebt im Mantel seines Gastgebers. Durch die Tür von Mr. Microcosmos' Bauch ist Cosmolito im Wohnzimmer seiner Mutter zu sehen. Für das geschulte Auge ist das Porträt seiner Mutter an der Wand zu erkennen.



MADEMOISELLE LILI

[Künstler im Wechsel] Sie repräsentiert das Unterbewusstsein von Mr. Microcosmos, sein intuitives Selbst, seine zerbrechliche und poetische Seite. Mademoiselle Lili ist Malerin, Schauspielerin und Dichterin. Sie lebt im Inneren des Mantels ihres Gastgebers. Durch die Tür in seinem Bauch können Sie einen Blick auf das möblierte Interieur der Wohnung der kleinen Dame werfen, komplett mit Sessel und anderen Erfordernissen eines viktorianischen Haushalts.



KURIOS DIE DARBIETUNGEN

CHAOS SYNCHRO 1900

Eine Lokomotive fährt in den Bahnhof ein und aus ihr steigt eine bunte Gruppe von Passagieren, die direkt dem 19. Jahrhundert entstammen könnte: Exzentriker, Akrobaten, ein Jongleur, Perkussionisten und Tänzer in bester Sonntagskleidung. Mit einer Mischung aus Akrobatik, Percussion und Choreographien verleihen sie im Kabinett der Kuriositäten ein feierliches Ambiente, das Freiheit und Charme ausstrahlt.

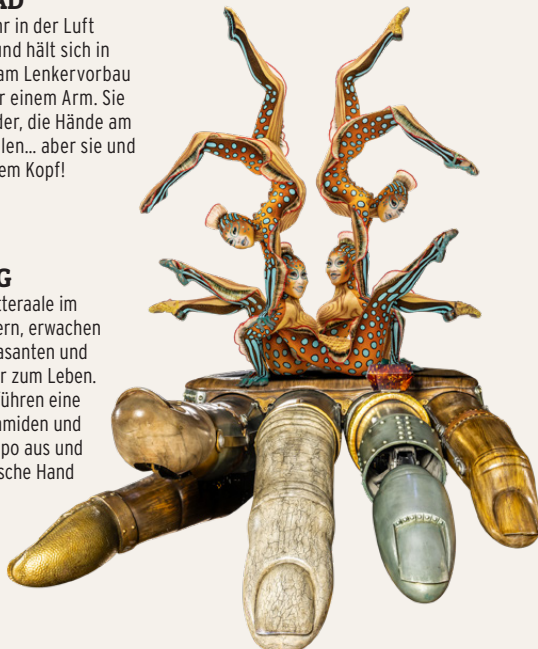


LUFTFAHRRAD

Eine Akrobatin springt auf ihr in der Luft schwebendes Spezialfahrrad und hält sich in verschiedenen Positionen fest – am Lenkervorbau oder am Rad, mit einem Fuß oder einem Arm. Sie lässt sich sogar auf dem Sitz nieder, die Hände am Lenker und die Füße auf den Pedalen... aber sie und ihr Fahrrad stehen auf dem Kopf!

VERRENKUNG

Vier Tiefseekreaturen, die Zitteraale im Kabinett des Forschers verkörpern, erwachen in dieser atemberaubenden, rasanten und fließenden Verrenkungsnummer zum Leben. Die sich windenden Artisten führen eine Reihe von unglaublichen Pyramiden und Figuren in erstaunlichem Tempo aus und benutzen dabei die Mechanische Hand als Plattform.



CRADLE DUO

Ein starker Mann und eine Porzellanpuppe, die durch eine elektrische Entladung belebt werden, steigen aus ihrer Spieluhr und erwachen zum Leben. Die beiden Artisten klettern auf eine Apparatur, die sich 4 Meter über dem Boden befindet. In einer Nummer, die auf gegenseitigem Vertrauen basiert, verwandelt sich der Fänger in ein menschliches Trapez und schleudert seine Partnerin in die Luft, wo sie immer komplizierter werdende Saltos vollführt.

DER UNSICHTBARE ZIRKUS

Ein kauziger Zirkusdirektor leitet einen Miniaturzirkus mit unsichtbaren Artisten. Vom Wackelbrett über das Turmspringen bis hin zum Einradfahren auf dem Drahtseil – die Nummern entstehen vor unserem geistigen Auge durch visuelle und akustische Effekte – eine poetische und komödiantische Anspielung auf die traditionellen Zirkuskünste.

VERKEHRTE WELT

Die Gäste einer Abendgesellschaft staunen über die telekinetischen Kräfte eines ihrer Tischgenossen, der einen über ihren Köpfen hängenden Kronleuchter in Bewegung setzen kann. Ein anderer Gast fordert ihn heraus, indem er Stühle stapelt und versucht, den Kronleuchter zu erreichen. Plötzlich stellt die Gruppe fest, dass ihre Doppelgänger in einem Paralleluniversum direkt über ihnen existieren, wo sich die gleiche Szene abspielt... nur auf dem Kopf! In dieser originellen Stuhl-Balance-Darbietung treten sie gegeneinander an und versuchen, ihr Ziel mit viel Einfallsreichtum und Wagemut zu erreichen.





KURIOS DIE DARBIETUNGEN



ROLA BOLA

Ein furchtloser Pilot, der zufällig ein Experte in der Disziplin Rola Bola ist, landet sanft und anmutig in seinem kleinen Propellerflugzeug, das ihm als Plattform dienen wird. Auf seiner beeindruckenden, wackeligen Konstruktion balancierend, ruht der Artist mit seinen Zylindern und Brettern auf einer beweglichen Plattform. Der schwebende Apparat bewegt sich auf und ab und schwingt in einer langen Pendelbewegung – ein unglaubliches Kunststück, das einen außergewöhnlichen Gleichgewichtssinn erfordert.



ACRO NETZ

Über einem riesigen Ozean drehen Unterwasserkreaturen Pirouetten, hüpfen und prallen an einem Netz ab, das die gesamte Bühne bedeckt. Ihre Performance ist eine Mischung aus Streetstyle und reinen Trampolintechniken. Das Netz ist so eingestellt, dass die Artisten, die an der Oberfläche stehen, ihre Beine einsetzen können, um die Amplitude der Sprungbewegung zu modulieren. So entsteht manchmal ein Schleudereffekt, der ihre Teamkollegen fast bis an die Spitze des Zeltes treibt.



COMIC ACT

Ein Akteur lädt einen Gast aus dem Publikum auf die Bühne ein. Aber bald wird dieser Moment abwechselnd von einem Papagei, einem Tyrannosaurus Rex und einer Katze unterbrochen.



STRAPATEN

„Siamesische Zwillinge“, die an Bändern in der Luft hängen, werden endlich getrennt, wenn sie hoch über der Bühne in einer Reihe von akrobatischen Figuren fliegen, manchmal als Paar, manchmal allein. Die beiden Artisten schweben in beeindruckender Höhe und kreuzen sich über der Bühne, während sie synchronisierte Figuren ausführen, die ein perfektes Timing erfordern.



KONTINENT DER HÄNDE

In diesem von Einfachheit und Poesie geprägten Moment erzählt ein Künstler nur mit seinen Fingern eine Geschichte, die gefilmt und in Echtzeit auf einen Heißluftballon projiziert wird, der als Leinwand dient. Das Finale des Abenteuers der kleinen Figuren entfaltet sich im Publikum!

JO-JOS

Dieser Meister der Zeit dreht seine Jo-Jos (die zu Taschenuhren umfunktioniert wurden) in alle Richtungen und beschleunigt und verlangsamt die Zeit nach Belieben. Er schwingt die kleinen Objekte blitzschnell und wirbelt sogar zwei Jo-Jos auf einmal, als wären sie Zeiger einer Uhr.



BANQUINE

Eine Gruppe von 15 Artisten führt spektakuläre Sequenzen perfekt synchronisierter Akrobatik und menschlicher Pyramiden vor, die die erstaunliche Beweglichkeit des menschlichen Körpers veranschaulichen. Die Artisten stehen nicht nur zu dritt oder viert auf den Schultern der anderen, sondern heben auch ab, schlagen Saltos und kreuzen sich in der Luft auf drei Ebenen: dem Boden, einem Monolithen in der Mitte der Bühne und im Publikum.



BÜHNEN BILD



Das Bühnenbild von KURIOS™ – *Kuriositätenkabinett* versetzt den Zuschauer an einen klar definierten Ort: das Kabinett der Kuriositäten eines Forschers, das mit ungewöhnlichen Objekten gefüllt ist, die er auf seinen Reisen gesammelt hat. Die szenische Umgebung, einer Art Retro-Zukunft, nimmt Bezug auf den Beginn der industriellen Revolution im 19. Jahrhundert, ohne jedoch an diese Zeit gebunden zu sein. „Es ist, als ob Jules Verne und Thomas Edison in einer alternativen Realität, außerhalb der Zeit, zusammentreffen“, erklärt Bühnenbildner Stéphane Roy. In dieser parallelen Realität ist es die Dampfmaschine und nicht der Verbrennungsmotor, die uneingeschränkte Vormacht hat. Das Bühnenbild erinnert an den Beginn des Zeitalters der Industrialisierung, und zwar in einer Form, als hätten sich Wissenschaft und Technologie anders entwickelt und der Fortschritt eine menschlichere Dimension angenommen.

EINE ALTERNATIVE POETISCHE REALITÄT

Die Bühne wird von zwei „Kabinette“ genannten Strukturen dominiert, von denen eines das Thema Klang und das andere die Elektrizität behandelt. Die beiden großen Türme wurden vom Forscher aus im Laufe der Zeit gesammelten Resten und Teilen gebaut.

Sie dienen auch als „Wellensensoren“, die aus verschiedenen Komponenten wie Grammophonen, alten Schreibmaschinen, Glühlampen und Turbinen bestehen. In Wirklichkeit wurden diese Gegenstände auf Schrottplätzen geborgen, dann zerlegt, zusammengefügt, mit Patina versehen und mit Rohren und Schläuchen zusammengefügt. Beide Kabinette sind am Hauptbogen – einem weiteren Wellensensor – befestigt, der den Großteil der Bühne einnimmt. Die Öffnung in der Mitte der Bühnenrückseite erinnert an einen Eisenbahntunnel in einem Berg. Durch diese Öffnung bewegen sich die Künstler in und aus dem Scheinwerferlicht, Ausrüstung und Requisiten werden auf die Bühne an- und abtransportiert. Die Show ist eine Hommage an Fantasie und Neugierde. Diese provisorische mechanische Welt feiert das Zusammentreffen von bereits existierenden Gegenständen. „All diese Gegenstände – das Signalhorn, die Schreibmaschine – haben ihre eigene Geschichte, und erst durch ihre Verbindung entsteht eine neue Bedeutung“, sagt Stéphane Roy. „Ein weiterer Beweis dafür, dass das Ganze mehr ist als die Summe seiner Teile.“



BÜHNEN BILD



EIN „ECHTER“ IMITIERTER HOLZBODEN

Der Bau des Bühnenbodens war eine wirkliche technische Herausforderung. Um den Eindruck eines echten Holzbodens zu erwecken, wurde eine 3D-Oberfläche erarbeitet. Silikon wurde auf jahrhundertealte Holzbretter gegossen, um eine in Lack gegossene Form herzustellen. Insgesamt **26 SCHICHTEN FARBE UND KLARLACK** wurden abwechselnd aufgetragen, um dem Holz sein glänzendes Finish zu verleihen.

NAHAUFNAHMEN DES BÜHNENBILDS

Der Zug in der Darbietung „Chaos Synchro“ erstreckt sich vom Kostüm des Mr. Microcosmos aus über eine Länge von **19 METER**. Die Konstruktion des Zuges besteht vollständig aus Aluminium und die Außenhülle ist größtenteils aus einer Vinylplane gefertigt. Für die Fenster wurde ein Moskitonetz aus Fiberglas verwendet.

DER 3,5 METER HOHE Stuhl des Forschers ist mit recycelten Teilen aus Metall verziert.

Der Heißluftballon, der in der Szene „Theater der Hände“ verwendet wird, ist aus Stoff und verfügt über ein eingebautes Gebläsesystem. Er dient als **PROJEKTIONSFLÄCHE MIT EINEM DURCHMESSER VON ETWA 4,2 METER**. Die Gondel ist aus Metall und Tüll gefertigt.

Die Turbine im hinteren Bereich der Bühne, hinter der die Musiker sind, besteht aus thermisch geformtem Kunststoff über einer Metallstruktur.

Die Zeltbahn im hinteren Bereich der Bühne besteht aus **1,45 QUADRATMETERN** Stoff, der mit einer Patina versehen wurde.

Der Bühnenboden wurde aus **160 UNABHÄNGIGEN PANELEN** hergestellt.



DIE MECHANISCHE HAND

Eine riesige vom Steampunk inspirierte mechanische Hand erscheint während der Show entweder als Figur oder als Performance-Struktur. Die Hand aus Fiberglas wird von zwei Artisten mit Hilfe eines Pedals und eines Getriebemechanismus bedient und ist ein Automat, der aus verschiedenen Teilen besteht, die wie Holz, Metall, Marmor und Eisen aussehen. Nach Vorstellung des Bühnenbildners hat der Forscher die Hand aus seltenen Gegenständen gebaut, die er auf seinen Reisen gesammelt hat: ein hölzerner Finger, der in der Renaissance in Siena gefunden wurde, ein Nagel aus einem griechischen Tempel, usw. Die mechanische Hand ist ein Paradebeispiel für den Do-it-yourself-Ethos und erinnert an den Reichtum und die Materialien aus der Zeit der größten wissenschaftlichen Entdeckungen. Auf dieser Hand werden der Verrenkungsakt und die „Hand-Theater“-Szene dargeboten.

AUTONOME STRUKTUREN

Um die Aufführung stärker zu betonen, wird jede Darbietung der Show auf einer unabhängigen Struktur – einem Modul oder einem Vorsprung – präsentiert, die in das Bühnenbild integriert ist. Die Bühne wurde um 0,35 Meter abgesenkt und rund um die Bühne wurde eine Böschung installiert (die Böschung ist ein 0,60 Zentimeter breiter, erhöhter Gehweg, auf dem zwei Schienen für den Transport verschiedener Requisiten installiert sind). Die Darbietungen werden auf separaten, unterschiedlichen Strukturen präsentiert und stellen Kuriositäten dar, die in der Werkstatt des Forschers zum Leben erweckt werden.

Bei der Darbietung Cradle Duo öffnet sich beispielsweise eine riesige Ledertruhe und enthüllt zwei Figuren, die wie mechanische Puppen aussehen und in prächtige marokkanische Kissen gehüllt sind. Ein weiteres Beispiel: Die Luftakrobaten treten auf einem gigantischen „Quecksilbertropfen“ auf, der komplett aus Fiberglas gefertigt und mit Blattsilber überzogen ist.



KOSTÜME DIE KURIOSEN GEWÄNDER ... EINER ... HYBRIDEN WELT

Die Kostüme von KURIOS™ – *Kuriositätenkabinett* sind eine Hommage an die menschliche Vorstellungskraft und das Ergebnis einer visuellen Erkundung der Anfänge der Wissenschaft, der Entdeckungen und Erfindungen, die zur industriellen Revolution des 19. Jahrhunderts führten – von der Dampflokomotive über die elektrische Energie bis hin zu elektromagnetischen Wellen. Sie verkörpern und zelebrieren die Fortschritte der Wissenschaft, jedoch in einer imaginären Parallelwelt. Die visuellen Bezüge mögen selbstverständlich erscheinen, aber die kuriosen und doch vertrauten Charaktere wie Kostüme der Show versetzen das Publikum in eine Zeit zwischen Vergangenheit und Zukunft, in eine alternative Realität, so als ob sich die Wissenschaft ohne den Verbrennungsmotor entwickelt hätte und das goldene Zeitalter der Dampfmaschine ununterbrochen weitergegangen wäre.

MISCHFORMEN UND ÜBERDIMENSIONALE FORMEN

Die Kostüme der Besucher aus einer anderen Welt (Mr. Microcosmos, Klara und Nico) sind das Ergebnis ungewöhnlicher Mischungen und seltsamer Assoziationen: z.B. die Kleidung der Assistenten des Forschers (die Kuriosen) – kauzige, halb menschliche, halb mechanische Figuren, die von ihrem einfallsreichen und genialen Schöpfer aus Schrott und recycelten Teilen gebaut wurden. Der Kostümbildner Philippe Guillotel beschäftigte sich intensiv mit ungewöhnlichen Formen, die an die Bauhaus-Kostüme oder an Alfred Jarrys Vater Ubu erinnern, um verblüffende und oft amüsante Figuren zu schaffen.



KLARA, DIE TELEGRAFIN DES UNSICHTBAREN – Klara trägt einen Antennenrock aus hula- hoop-artigen Ringen. Indem sie ihren Apparat herumwirbelt und in verschiedene Richtungen ausrichtet, kann sie unsichtbare elektromagnetische Wellen empfangen. Ihr Reifrock ist von Fritz Langs Metropolis inspiriert und hat die Form früherer Parabolantennen. Der Aufdruck auf ihrem Anzug erinnert an elektrische Schaltkreise und Verbindungen.



NICO DER AKKORDEONMANN – Nicos Akkordeon-Kostüm macht es ihm möglich, sich ganz tief zu bücken oder gerade zu stehen, so dass er mit absolut jedem auf Augenhöhe sein kann. Seine Hose ist wie ein Stück Origami aus einem ungewebten Stoff gefaltet (wie das Material, das normalerweise für Schuhfutter verwendet wird) und ist von den frühen Dunkelkammern der Fotografie inspiriert.



MR. MICROCOSMOS – Das Credo „je größer desto besser“, das die retro-futuristische Ästhetik der Show antreibt, steht auf der anderen Seite des Spektrums der Miniaturisierung, die das elektronische Zeitalter charakterisiert. Ein typisches Beispiel dafür ist das Kostüm des dickbäuchigen Mr. Microcosmos. „Er ist wie ein mechanischer Obelix, aber anstatt einen winzigen Hund im Arm zu halten, schleppt er eine kleine Dame / einen kleinen Herrn in seinem Bauch mit sich herum, wo auch immer er hingehet, und er ist sich dessen kaum bewusst“, sagt Guillotel.

MR. MICROCOSMOS Mr. Microcosmos trägt MADEMOISELLE LILI / COSMOLITO [wechselnde Künstler] in seinem Kostüm, befestigt durch ein Geschirr, als seine intuitives Gegenstück. Sie/Er lebt im Inneren des Mantels seines Gastgebers. Durch eine Tür in Mr. Microcosmos' Bauch können wir das möblierte Zimmer von Mademoiselle Lili / Cosmolito sehen, das unter anderem einen Sessel und weitere essenzielle Dinge eines viktorianischen Zuhauses beinhaltet. Zu Beginn der Show entfaltet sich eine Erweiterung von Mr. Microcosmos' Mantel zu einer Lokomotive, aus der ein Schwarm von Reisenden aus dem 19. Jahrhundert hervorkommt.



... DORF AUF RÄDERN ...

Das mobile *Cirque du Soleil*-Dorf besteht aus dem Grand Chapiteau, einem großen Eingangszelt, dem Artisten- Zelt, einer Küche, Büros, Lager und vieles mehr. Unabhängig vom Strom, ist die Anlage nur auf die lokale Wasserversorgung und auf Telekommunikations-einrichtungen zur Unterstützung der gesamten Infrastruktur angewiesen.

DIE ZELT-ANLAGE

Für den Aufbau der gesamten Zelt-

Anlage werden sieben Tage benötigt, der Abbau dauert drei Tage. Das beinhaltet den Aufbau des Grand Chapiteau, Eingangs- und Artisten-Zelt, Tageskasse, Büros und einer Küche sowie einem Essbereich für die Artisten und die Crew.

Während eines Engagements in einer Stadt werden vor Ort mehr als 150 Hilfskräfte für verschiedene Tätigkeiten eingestellt, darunter Ordner, Platzanweiser, Pförtner, Empfangspersonal etc.

DAS ARTISTEN-ZELT

Im Artisten-Zelt sind 8.000 Kostümteile (einschließlich Accessoires, Schuhe und Perücken), Garderoben und Umkleieräume, ein professionell ausgestatteter Trainingsbereich sowie ein Raum für Physiotherapie untergebracht.

Die Küche

Die Küche ist das Herz des Dorfes. Es serviert nicht nur täglich 300-400 Mahlzeiten pro Tag, es ist ebenso ein beliebter Treffpunkt für die Artisten und die Crew sich zu unterhalten und Sportveranstaltungen im Fernsehen zu schauen.



DAS GRAND CHAPITEAU

Das Grand Chapiteau ist etwa 19 Meter hoch, hat einen Durchmesser von 51 Meter und wird von vier Masten mit einer Höhe von jeweils 26 Meter getragen.

Das Grand Chapiteau bietet Platz für mehr als 2.500 Sitzplätze und benötigt ein Team von ungefähr 100 Personen das Zelt aufzurichten.

Mehr als 1.200 Pfähle werden mehr als einen Meter tief in den Boden gerammt, um das Grand Chapiteau an Ort und Stelle zu halten.