

CIRQUE DU SOLEIL

ECHO™

Patrocinador especial:  Banamex®



PRESS KIT

■ EL MUNDO ES TUYO PARA CREAR

“ECHO trata sobre conectarnos y trabajar juntos para crear el mundo en el que queremos vivir. No es sólo un concepto. Es algo en lo que creo de verdad”.

– Mukhtar Omar Sharif Mukhtar, Autor – Director

ACERCA DEL SHOW

Cirque du Soleil te invita a la Gran Carpa para presenciar ECHO, un relato contemporáneo y visualmente deslumbrante sobre la conexión y el descubrimiento, donde el diseño de vanguardia, la estética moderna y la innovación audaz redefinen la experiencia clásica de Cirque du Soleil.

En el corazón de la historia se encuentra FUTURE, una joven curiosa, y su leal compañero EWAI, quienes descubren un misterioso CUBO que transforma su mundo. Al emprender un viaje lleno de maravillas, descubren cómo cada acción, por grande o pequeña que sea, genera una onda expansiva que moldea no sólo sus vidas, sino también los vínculos que conectan a los seres humanos, los animales y el mundo natural.

ECHO combina acrobacias asombrosas con visuales inmersivos, música contemporánea en vivo e impresionantes hazañas aéreas, todo bajo la Gran Carpa. El público es transportado a un universo donde la imaginación no conoce límites.

Con su mezcla de emotividad, espectáculo y arte innovador, ECHO es más que un show: es una invitación a soñar con un mañana más brillante.



■ EL MUNDO ES TUYO PARA CREAR

EL CONCEPTO

En su esencia, ECHO es una reflexión sobre el vínculo profundo entre la humanidad y el mundo que nos rodea. Es un recordatorio de que cada elección que tomamos genera ondas expansivas a través de nuestro entorno, las criaturas, las personas con las que coexistimos y, en última instancia, nosotros mismos.

Al seguir a FUTURE en su viaje de autodescubrimiento, nos percatamos que el título del espectáculo cobra vida y se manifiesta como metáforas entretejidas en la narrativa, como motivos visuales dentro del monumental CUBO, como ritmos y repeticiones en la coreografía. Cada acto revela cómo nuestras acciones reverberan hacia el exterior, moldeando el mundo en el que vivimos.

A medida que el CUBO es desmantelado, reconstruido y reimaginado, el público es testigo de un poderoso paralelismo: a través de la empatía y la compasión, podemos reconstruir nuestra relación con el entorno y crear un futuro lleno de esperanza, armonía y conexión.

ECHO respira a través del movimiento mismo; la fluidez y el movimiento orgánico reflejan la libertad de los animales, contrastando con patrones precisos y sincronizados inspirados en la invención humana y la ciencia.

Como explica el autor y director Mukhtar Omar Sharif Mukhtar: “Cuando la gente venga a ver ECHO, quiero que queden deslumbrados por el arte y las acrobacias, pero más aún, quiero que se vayan sintiéndose inspirados y empoderados”.

UN VISTAZO A ECHO

- ECHO es la 20.^a creación para Gran Carpa de Cirque du Soleil y su producción número 51 en total, con un elenco de 53 artistas que representan a 19 nacionalidades diferentes.
- Estéticamente, ECHO aporta visuales audaces y un enfoque innovador a la Gran Carpa, entrelazando acrobacias de alto nivel en un universo visual moderno y contemporáneo.
- ECHO realiza hasta 10 funciones por semana y visita aproximadamente 6 ciudades diferentes al año.
- Varios miembros del elenco y del equipo de ECHO han participado en otras producciones de Cirque du Soleil, como TORUK, Crystal, Messi10, Volta, MJ ONE, OVO y muchas más. Incluso el Autor-Director fue originalmente artista en The Beatles LOVE.
- ECHO es el primer espectáculo de Cirque du Soleil en la historia que cuenta con 7 vocalistas en vivo, y todos ellos también tocan instrumentos en alguna parte del show.
- Una función completa de ECHO desafía los límites con 5 cabrestantes acrobáticos y 16 líneas acrobáticas.
- ECHO utiliza la impresionante cantidad de 10 videoproyectores para cubrir el CUBO, el escenario y a los artistas, lo que representa la mayor cifra jamás utilizada en un espectáculo de Gran Carpa de Cirque du Soleil.
- El misterioso CUBO en el corazón del show, tiene la altura de un edificio de departamentos de dos pisos y gira sobre un pivote central, moviéndose desde el fondo hacia el frente del escenario, dando la ilusión de que flota sobre la pista.
- La producción y los ensayos de ECHO comenzaron en 2022 y su primera función al público fue el 20 de abril de 2023, en el Puerto Viejo de Montreal.

■ PERSONAJES



EL CUBO

Es el corazón y el pulso de ECHO, la puerta de entrada hacia lo desconocido. Refleja las posibilidades que tenemos ante nosotros y representa el equilibrio, la fragilidad y la interconexión entre los seres humanos, los animales y su entorno. Más allá de su función física, el cubo posee un profundo significado simbólico en el espectáculo: su transformación es un espejo de los temas de regeneración, crecimiento y renacimiento.



FUTURE

Nuestra protagonista representa la energía y la conciencia de la juventud actual. Ella ve el mundo a través de los ojos de una nueva generación que busca encontrar su lugar y su propósito. Acompañada de su jugueteón compañero, el PERRO, se encuentra con el CUBO, iniciando un viaje de vida, descubrimiento, esperanza y conexión.



EWAI EL PERRO

Un símbolo del amor incondicional, el PERRO es el compañero jugueteón y curioso de FUTURE, cuyo único deseo en la vida es hacerla feliz. EWAI ayuda a FUTURE a establecer conexiones únicas con los animales y personajes que encuentran en su viaje.



EL CARTÓGRAFO

Un maestro de la exploración con una mente inventiva, guía a FUTURE en su travesía. Como un erudito inquisitivo, está ahí para ofrecerle conocimientos y posibles rutas, pero nunca le dirá qué dirección tomar. Él sabe que, en un viaje de descubrimiento, depende de cada uno de nosotros decidir nuestro propio camino.

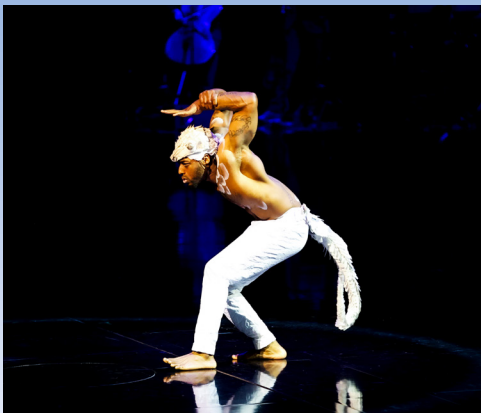


■ PERSONAJES



DOUBLE TROUBLE

A través de la comedia y el caos, Double Trouble desdibuja las fronteras entre la ficción y la realidad. Nuestro dúo cómico siempre está alcanzando nuevas alturas, equilibrando la necesidad de progreso con el deseo constante de construir algo más grande y mejor. La frágil conexión entre el mundo natural y la mentalidad industrial se sacude cuando Double Trouble interactúa con el público, llevándolo consigo mientras trazan su propio camino a lo largo del viaje de autodescubrimiento de Future.



EL FOSORIAL

Un ser solitario de la tierra, el Fosorial habita bajo la superficie; es silencioso, observador y está profundamente en sintonía con los cambios del mundo exterior. Cada movimiento en el suelo resuena a través de su hogar subterráneo, moldeando su realidad de maneras que no puede controlar.



LAS LUCIÉRNAGAS

Suspendidas delicadamente en el aire, cada uno de sus movimientos es una danza entre el caos y la calma. A través de su vuelo resplandeciente, nos recuerdan que, incluso en los momentos de desequilibrio, la belleza nace de la unidad, y que la alegría, al igual que la luz, siempre encuentra el camino de regreso.



■ ACTOS

ECHO combina magistralmente la historia con una espectacular variedad de actos acrobáticos, todos desarrollándose sobre, dentro, alrededor o a través del misterioso CUBO. Serás testigo de actos como correas elásticas (bungee straps), banquine, juegos icarios, doble suspensión capilar, alambre tenso (slackwire) y triple báscula coreana (teeterboards).



SIMBIOSIS / ACRO-DANZA

Suspendidos verticalmente sobre el CUBO, los animales se desplazan en un grácil ballet vertical, un intrincado tejido de cuerpos, ritmo e instinto. Desde arriba, aparecen como parte de un tapiz viviente, encontrándose y moviéndose juntos como criaturas que comparten el mismo mundo frágil.



EL CARTÓGRAFO / CORREAS ELÁSTICAS (BUNGEE STRAPS)

Suspendido de correas elásticas, el CARTÓGRAFO traza caminos invisibles en el aire que marcan el terreno de ECHO. Cada vuelo es deliberado; cada giro y vuelta es un plano de posibilidades, un diseño para la conexión y la exploración. A través de su navegación acrobática, revela cómo el movimiento puede dar forma a las oportunidades, cómo el vuelo puede trazar el mapa de un mundo y cómo la sola presencia puede redibujar los límites de la imaginación.



EXTRACCIÓN / JUEGOS ICARIOS

Esta es la introducción de los seres humanos: dos cuerpos entrelazados en una máquina viviente, dando vueltas y rotando en un movimiento rítmico e implacable. A través de sus acciones, se extraen los primeros recursos del CUBO, desmantelando pieza por pieza su estructura cuidadosamente apilada; un reflejo del trabajo, la creación y la transformación.



■ ACTOS



DOUBLE TROUBLE / MANIPULACIÓN DE CAJAS

Insatisfechos con el ritmo de trabajo, DOUBLE TROUBLE toman el asunto en sus propias manos; apilan y amontonan las cajas, pero cuanto más lo intentan, más crece el caos. Lo que comienza como una tarea sencilla se convierte rápidamente en un desorden encantador.



LAS LUCIÉRNAGAS / DOBLE SUSPENSIÓN CAPILAR

De las sombras del CUBO surgen dos radiantes Luciérnagas, delicadas chispas de luz en el mundo de ECHO. Se elevan y se deslizan por el aire, recordándonos que incluso cuando el mundo se siente fracturado, la esperanza puede emprender el vuelo.



RESISTIR Y EXPRESAR / BANQUINE Y CUADRO HUMANO

Los COLORFUL PAPER PEOPLE (Personas de Papel de Colores) se unen en una emocionante mezcla de actos de banquine y cuadro humano (human cradle), en una exhibición vertiginosa de confianza, sincronización y acrobacia. Con el aliento de FUTURE, aprenden a colaborar, descubriendo la alegría del juego y la euforia del movimiento. A su vez, invitan a FUTURE y al perro EWAI a unirse a la diversión y celebrar la magia de la conexión.



CHELO Y ANIMALES EN PELIGRO / DOBLE ALAMBRE TENSO (SLACKWIRE)

Un chelo solitario abre el segundo acto; sus notas profundas y resonantes nos llevan a la introspección, invitando a la reflexión. La música perdura como un espejo de nuestras elecciones y un recordatorio de que cada acción tiene un peso. De esta quietud emerge el CUBO, revelando un tenso acto de doble alambre tenso: dos animales suspendidos en una frágil línea entre la creación y la ruina.

Cada paso que dan, cada aliento que contienen, habla de supervivencia, confianza y el delicado equilibrio del mundo que habitan. Su danza es un testimonio de las consecuencias de las manos humanas; de qué tan fácilmente un sólo paso en falso puede desentrañar todo ECHO. Aquí, sobre este fino hilo estirado entre la esperanza y el colapso, el público es testigo de la frágil belleza de la coexistencia, el precio del descuido y la promesa frágil de que, si nos mantenemos unidos, la vida perdura.

■ ACTOS



RECONSTRUCCIÓN / MÁSTILES VOLADORES (FLYING POLES)

Tres mástiles se elevan en el aire, como lanzas de luz que atraviesan el cielo. En cada uno, dos acróbatas ascienden, sus cuerpos doblándose y fluyendo en perfecta armonía. Son las hormigas de este nuevo mundo: pequeñas pero poderosas, implacables en su ritmo, reconstruyendo a partir de lo que una vez se rompió.

A través de su vuelo sincronizado, la fuerza se convierte en poesía; cada impulso, cada agarre y cada suspiro suspendido hacen eco del incansable trabajo de la creación. Bajo la guía del CARTÓGRAFO y con la ayuda de FUTURE, poco a poco, gesto a gesto, el CUBO renace; no por milagro, sino por el movimiento y la persistencia de aquellos que se niegan a dejar de construir el mundo de nuevo.



EL AMOR DEL PERRO / MALABARES

Un simple juego entre FUTURE y su perro EWAI florece en un tierno dúo de confianza y alegría. Con el lanzamiento de una sola pelota a su fiel compañero, surge un acto de malabares. De repente, aparece DOUBLE TROUBLE, instando a EWAI a ir más alto, más rápido y con mayor intensidad.



DOUBLE TROUBLE / LA TORRE DE CAJAS

Después de su primer intento en el Acto I, DOUBLE TROUBLE regresa, decidido a tener éxito; su picardía ahora está impregnada de un propósito, ansiosos por reconstruir lo que alguna vez se desmoronó. Pieza por pieza, su torre crece cada vez más alto, un monumento imposible a la esperanza. Demostrando que incluso las manos más pequeñas pueden alcanzar grandes alturas cuando el corazón se niega a rendirse.



EL FOSORIAL / CONTORSIÓN Y DISLOCACIÓN

Desde las profundidades de la tierra, el FOSORIAL emerge; su cuerpo se dobla más allá de lo que parece posible, plegándose y desplegándose como las raíces mismas de la vida. Exhibe su flexibilidad en todo su esplendor, desafiando fronteras y límites en un acto de contorsión y dislocación, recordándole a FUTURE, y a todos los que observamos, que la supervivencia no es sólo resistencia, sino evolución.



■ ACTOS

FUTURE / TRAPECIO WASHINGTON



A medida que el CUBO se acerca a su finalización, FUTURE busca la última pieza faltante, el fragmento que hará que el mundo vuelva a estar completo. En su búsqueda, no sólo está reconstruyendo la estructura ante ella; se está reconstruyendo a sí misma, encontrando su lugar, su fuerza y su voz.

A su alrededor, los animales regresan, siendo testigos de su valor para alzarse. En este acto asombroso, FUTURE emprende el vuelo, no como una seguidora, sino como una fuerza. Sus movimientos, serenos y precisos, reflejan el poder del equilibrio encontrado en su interior. Es un momento de realización en el que nos muestra que, con guía, resiliencia y corazón, nosotros también podemos aprender a volar.



CELEBRACIÓN DE LA CONEXIÓN / TRIPLE BÁSCULA COREANA (TEETERBOARD)

En una actuación de altos vuelos, celebramos la conexión y la coexistencia a través de un emocionante acto de triple báscula. Cada salto irradia el triunfo del viaje de FUTURE, una sinfonía visual de logro y asombro. Cuando las aves juguetonas emprenden el vuelo, su energía resuena en el público: un eco alegre de perseverancia y conexión, un tributo al valor y al crecimiento que han llevado a FUTURE a este momento de libertad sublime.



■ DISEÑO DE ESCENARIO

DENTRO, SOBRE Y ALREDEDOR DEL CUBO

El imaginativo diseño de escenografía de ECHO gira en torno al CUBO, una pieza escénica simple pero profunda que combina una espectacular gama de medios auditivos, visuales y táctiles. Con unas medidas de 7 x 7 m² (23' x 23'), el CUBO prepara el escenario para una amplia variedad de acrobacias y actos teatrales. En diferentes momentos, puede ser desmantelado, despojado y reconstruido; escalado por animales, balanceado por artistas y utilizado como una fascinante superficie de proyección. Rodeado por un escenario que se asemeja al agua de un lago, cada interacción con el CUBO crea un efecto único que resuena hacia el futuro.

Con tantos elementos involucrados en una sola pieza, el autor y director de ECHO, Mukhtar Omar Sharif Mukhtar, afirma que el CUBO está abierto a la interpretación. “No es algo tan literal como este es el mundo”, comenta. “Podría ser cualquier cosa: una relación, el amor, algo que valoras... Podría representar el mundo o el planeta, pero en realidad es un símbolo. Cuanto más le quitamos, más vacío se vuelve, y cuanto más le aportamos, más lleno está. Eso es lo que me encantaría que la gente percibiera al verlo”.



■ DISEÑO DE ESCENARIO

UN CUBO, TANTAS DIMENSIONES

Diseñar el CUBO fue una tarea monumental. No sólo debe soportar las acrobacias y las actuaciones teatrales del espectáculo, sino que también debe cumplir con los requisitos técnicos de una producción itinerante bajo la Gran Carpa. Aquí algunos aspectos destacados:

- El CUBO mide 7 m² y pesa aproximadamente 10 toneladas.
- Está construido para desplazarse desde el fondo hasta el frente del escenario sobre un único pivote central.
- El techo del CUBO contiene una caja de luz con 2.7 kilómetros de tiras LED.
- Iluminarlo desde el interior permite al equipo técnico destacar a los acróbatas y personajes con mayor precisión que dependen estrictamente de la iluminación externa.
- Se requieren 10 proyectores para plasmar imágenes sobre el CUBO giratorio y por todo el escenario; la mayor cantidad utilizada en un espectáculo itinerante de Cirque du Soleil.
- Cada videoprojector sigue una zona específica del escenario y realiza transiciones (crossfades) entre zonas a medida que el CUBO se mueve y rota.
- Estos proyectores pueden crear efectos 3D en la superficie del CUBO para que parezca que se desconstruye y construye sin haberse movido ni un centímetro.
- Para asegurar que tantos proyectores pudieran cumplir con las demandas de movilidad de una Gran Carpa, los equipos técnicos diseñaron una infraestructura autoportante especial sólo para este equipo.
- La estructura principal del CUBO está hecha mayoritariamente de acero con algunos armazones de aluminio.
- Hay 40 bloques ligeros que conforman el CUBO, fabricados con distintos materiales según su uso.
- Existen bloques blandos hechos de espuma para que puedan caer fácilmente desde varias alturas, mientras que los “bloques acro” son de fibra de carbono o fibra de vidrio para soportar las exigencias de los artistas.
- En uno de los momentos más sorprendentes del show, una de las paredes del CUBO soporta a 40 artistas.
- En un acto único en su tipo, se lleva a cabo una presentación de doble alambre tenso (slackwire) dentro del CUBO mientras esta gira.

A pesar de que se ha integrado tanto en una sola estructura impresionante, el Director de Producción, Serge Côté, afirma que el mayor desafío al diseñar el CUBO fue integrarlo de manera que aporte teatralidad a la presentación, y no que desvíe la atención hacia sus proezas técnicas. “Queremos que la gente se olvide de la tecnicidad... que entre a la Gran Carpa, que es una especie de lugar especial, se olvide de todo lo que sucede (detrás de escena) y salga con una sonrisa”.



■ VESTUARIO Y MAQUILLAJE

Cada concepto de vestuario y maquillaje fue presentado al director de ECHO para su aprobación, asegurando que se conectaran con el concepto general del espectáculo. Conceptualmente, el diseño de vestuario y maquillaje para ECHO es pulcro, contemporáneo y limpio, con menos adornos que la mayoría de las producciones de Cirque du Soleil. El diseñador de vestuario, Nicolas Vaudelet, utiliza el color para marcar un contraste entre los animales y los humanos, con más de dos docenas de cabezas de animales fabricadas en blanco y 26 atuendos de colores vibrantes para los personajes humanos de ECHO. Por su parte, los conceptos del diseñador de maquillaje, Julio César Da Silveira, incorporan un toque geométrico sutil pero poderoso para crear un punto de conexión entre ambos grupos. Juntos, logran el equilibrio perfecto entre la moda, el circo y la narrativa.



FUTURE Y SU PERRO

Para la protagonista, FUTURE, los diseñadores de maquillaje probaron cientos de tonalidades antes de decidirse por el concepto de “nube”, el cual añade un toque emocional y poético, complementado con brillos que simulan gotas de lluvia o lágrimas. Tanto FUTURE como su perro, EWAI, están vestidos con motivos de nubes.



EL CARTÓGRAFO

Para el CARTÓGRAFO, existen líneas únicas que parecen conectar los puntos tanto en su vestuario como en su maquillaje. Es el toque ideal para un personaje que traza mapas, crea conexiones y representa las posibilidades del descubrimiento científico.



DOS FAMILIAS CONECTADAS POR EL “PAPEL” ARRUGADO

Para los ANIMALES DE PAPEL y las PERSONAS DE PAPEL COLORIDO, el diseñador de vestuario, Nicolas Vaudelet, ha vestido a todos los personajes con tela blanca confeccionada para asemejarse al papel arrugado. Los pliegues transmiten la sensación de que las vidas de estos personajes aún se están moldeando. Mientras que los ANIMALES DE PAPEL visten de blanco de pies a cabeza, las PERSONAS DE PAPEL COLORIDO usan trajes blancos que presentan un arcoíris de diferentes colores. Sin embargo, si se observa de cerca, se puede notar que todos estos artistas visten el mismo estilo de traje.



■ LA MÚSICA DE ECHO

La música y el sonido desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del arco emocional de ECHO. Con 16 pistas eclécticas inspiradas en una mezcla de estilos pop, electrónicos, vocales y clásicos, la música de ECHO desafía cualquier género único. Está compuesta por capas de profundidad y texturas únicas inspiradas en nuestra relación con el mundo natural.

Como describe el líder original de la banda, Michael Lieberman: “Nuestro instrumento más natural es la voz humana, por lo que tiene sentido conceptual utilizar las voces para establecer una relación simbiótica entre la humanidad y el medio ambiente”. A esto le siguen de cerca las cuerdas y la percusión, que representan los sonidos, los ritmos y el corazón palpitante de la naturaleza.

UNA PRIMICIA MUSICAL PARA CIRQUE DU SOLEIL

Al igual que muchas producciones de Cirque du Soleil, ECHO cuenta con una banda en vivo integrada en la función, pero por primera vez en la historia de la compañía, la banda incluye a 7 vocalistas que también tocan instrumentos.

UN PAISAJE SONORO QUE IMPULSA LA EMOCIÓN

Como es de esperar en un espectáculo titulado ECHO (Eco), cada presentación construye una repetición de efectos de sonido, pero con una intención ligeramente distinta según la curva emocional del show. En conjunto, estos sonidos únicos tienen un impacto enorme en la narrativa y en la experiencia auditiva del público.



■ UNA VILLA SOBRE RUEDAS

La villa móvil de Cirque du Soleil para ECHO incluye una Gran Carpa azul y blanca, junto con una gran carpa de entrada para concesiones, la carpa artística, una cocina, oficinas administrativas, almacenes y un área de comedor para el elenco y el equipo.

Nuestro sitio está diseñado para integrarse con las comunidades que visitamos. En la mayoría de las ciudades, nos abastecemos de la red eléctrica, de agua y de telecomunicaciones locales. Cuando no hay conexiones locales disponibles, tenemos la capacidad de operar de forma independiente, garantizando que nuestro espectáculo se realice de manera sostenible donde quiera que nos presentemos.

- Se requieren 4.5 días para instalar la Gran Carpa, la entrada y otras estructuras de ECHO y 2 días para el desmontaje.
- La Gran Carpa mide 51 m (167.3 pies) de ancho y alcanza los 24.357 m (79.3 pies) en sus puntos más altos.
- Tiene una capacidad máxima de aproximadamente 2,600 asientos, y se necesita un equipo de unas 50 personas para levantar la estructura.
- La carpa artística alberga el área de vestuario con todas las prendas, accesorios y calzado. También cuenta con camerinos, un área de entrenamiento totalmente equipada y una sala de fisioterapia.
- La cocina es el corazón de la villa, sirviendo entre 300 y 400 comidas diarias a artistas, personal, familias y amigos. Es también un punto de encuentro donde el elenco y el equipo conviven, ven la televisión y disfrutan de su tiempo libre.



■ EL EQUIPO CREATIVO

“Lo que más me emociona de este hermoso proyecto es la capacidad de desafiar los límites de lo que se puede lograr en el entorno de una Gran Carpa y brindar una experiencia alegre, llena de sorpresas a millones de personas en todo el mundo”.



AUTOR Y DIRECTOR

— MUKHTAR OMAR SHARIF MUKHTAR

Mukhtar Mukhtar es director creativo, director de espectáculos y escritor, cuyo trabajo ha cautivado a millones de personas en todo el mundo. Dentro de Cirque du Soleil, lideró la creación de ECHO, un espectáculo itinerante que fusiona acrobacias, música y diseño inmersivo con visuales modernos y audaces. También creó la gira mundial de arenas Messi10, que celebra la legendaria carrera de Lionel Messi, y contribuyó en The Beatles LOVE en Las Vegas, así como en proyectos a lo largo de Arabia Saudita, Japón e India.

Fuera de Cirque, Mukhtar dirigió conciertos en arenas que batieron récords para Helene Fischer, el icono pop más vendido de Alemania, y colaboró en el diseño y las presentaciones del Show del Medio Tiempo del Super Bowl con Usher y Kendrick Lamar. Más recientemente, se desempeñó como Director Creativo para la innovadora gira mundial de las superestrellas del K-pop, TWICE.

Con una formación en artes circenses y danza, Mukhtar es reconocido por crear producciones que fusionan teatralidad, físico y espectáculo, desafiando los límites del entretenimiento en vivo y abrazando lo inesperado.

“El inicio de Cirque es el chapiteau —la Gran Carpa... El olor, la lona, el cuero, el sonido de las gradas; puedes sentir que estás de gira. Tienes una proximidad (cercana) al origen de lo que era el circo. Hacer un proyecto bajo la carpa siempre es grandioso para volver y sentir esa conexión”.



DIRECTORA DE CREACIÓN

— CHANTAL TREMBLAY

A finales de la década de los 80, Chantal Tremblay se unió a Cirque du Soleil como artista tras presenciar uno de los espectáculos de la compañía. Tremblay ascendió rápidamente hasta convertirse en asistente de la coreógrafa Debra Brown durante la creación de Mystère. Posteriormente, se desempeñó como directora artística sénior en Alegría, La Nouba y Mystère.

En 2006, la compañía le solicitó asumir la dirección de creación para The Beatles LOVE, seguido de OVO en 2009, Michael Jackson THE IMMORTAL World Tour en 2011, KURIOS: Cabinet of Curiosities en 2014 y SÉP7IMO DÍA – No Descansaré en 2017. Ha desempeñado el cargo de Directora de Creación de ECHO desde sus inicios.



■ EL EQUIPO CREATIVO

IDEA ORIGINAL – Es Devlin

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN – Serge Côté

DISEÑADOR DE VESTUARIO – Nicolas Vaudelet

DISEÑADORA DE ESCENOGRAFÍA Y UTILERÍA – Es Devlin

DISEÑADORES ASOCIADOS DE ESCENOGRAFÍA Y UTILERÍA – Matteo Mastrandrea and Amalie White

ASISTENTE DE DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA Y UTILERÍA – Alain Rouillier

CO-COMPOSITORES – Jade Pybus & Andy Theakstone

CO-COMPOSITOR Y ARREGLOS MUSICALES – Hugo Montecristo

COMPOSITOR – Raphaël Beau

CONSULTOR MUSICAL Y ARREGLOS MUSICALES – Thierry Angers

LETRA DE LA CANCIÓN “CELEBRATE CONNECTION” – Es Devlin

DISEÑADOR DE SONIDO – Jacques Boucher

DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN – Martin Labrecque

DISEÑADOR DE PROYECCIÓN – Jérôme Delapierre

DISEÑADOR DE PERFORMANCE HUMANO – Daniel Cola

DISEÑADOR DE EQUIPO ACROBÁTICO Y RIGGING – Jaque Paquin

COREÓGRAFO ACROBÁTICO – John Cartin

COREÓGRAFO DE MOVIMIENTO – Andrew Skeels

DISEÑADOR DE MAQUILLAJE – Julio Cesar Da Silveira

DIRECTOR TÉCNICO DE PRODUCCIÓN – Christian Laflamme



■ ELENCO Y ARTISTAS

FUTURE (PERSONAJE) – Louana Seclet-Monchot (Francia)

EL PERRO (PERSONAJE Y MALABARES) – Philippe Dupuis (Canadá), Henrik Veres (Hungría)

EL CARTÓGRAFO (PERSONAJE) – Alexandre Humbert (Francia)

DOUBLE TROUBLE (MANIPULACIÓN) – Naël Jammal (Canadá) y Thomas Gaskin (Reino Unido)

THE FOSORIAL (CONTORSIÓN Y DISLOCACIÓN) – Indrajit Kumavat (India)

ALAMBRE TENSO (SLACKWIRE) – Taras Hoi (Ucrania) y Evgeny Vasilenko (Rusia)

SUSPENSIÓN CAPILAR – Penelope Elena Scheidler (Austria) y Danira Quintanar (México)

JUEGOS ICARIOS – Weldemikael (Etiopía) y Meareg Hishe Mehari (Etiopía)

BANQUINE / CUADRANTE HUMANO – Sammy Mededu Mohammed, Yared Wolde Chraga, Asnake Shimelis Dinberu, Teka Bacha Debele, Abeselom Demeke Kebede, Hayder Nuredin Badeg, Getnet Feleke Ayele (Etiopía); Ezequiel Freitas da Silva (Brasil), Miho Inaba (Canadá), Zoey Nok (Reino Unido), Mikhail Mustafin (Kazajistán), Maxim Volkov (Kazajistán), Artem Shinkarenko (Rusia).

MÁSTILES VOLADORES (FLYING POLES) – Lucas Coelho Costa (Brasil), Neal Courter (EE. UU.), Ethan Lottman (EE. UU.), Ivan Tushnov (Rusia), Iana Lebedeva (Rusia), Albert Roig (España), Jessica Ward (Australia)

BÁSCULAS (TEETERBOARDS) – Aleksandr Zebrov (Rusia), Thomas Leask (Australia), Campbell Clarke (Australia), Dima Byedyevkin (Ucrania), Cooper Ayton (Australia), Luan De Souza Vieira Pretko (Brasil), Daniel Alejandro Aguilar Briceño (México), Alexey Ozerov (Kazajistán), Sergey Ozerov (Kazajistán), Fidel Lancaster-Cole (Australia), Leonardo Louzada (Brasil), Jerome Hugo (Suiza)

FUTURE (SUPLENTE) – Elke Uhd (Australia)

DIRECTOR DE BANDA – Alexander Wignall (Australia)

VOCALISTAS PRINCIPALES + HANDSONIC + SHAKER + MALLETKAT – Kaja Mianowana (Polonia), Daniel O'Brian (EE. UU.)

VIOLONCHELO + VOZ – Lizzy Munson (Canadá)

VIOLÍN + VOZ – Nicole Sauder (EE. UU.)

VIOLA + VOZ – Hua Chu Huang (Canadá)

PERCUSIÓN + VOZ – Emilie Cleuver (Países Bajos)

