



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**ACERCAMIENTO AL PROCESO CREATIVO DE
CIRQUE DU SOLEIL A TRAVÉS DEL
ESPECTÁCULO VAREKAI**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN LITERATURA
DRAMÁTICA Y TEATRO**

**PRESENTA:
ITZEL MÉNDEZ FLORES**

**ASESOR:
MTRO. OSCAR MARTÍNEZ AGÍSS**



Ciudad Universitaria, CDMX, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*¿Cómo soñar a través de otro
que no sueña lo que uno sueña?
—Dominic Champagne*

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, sin ellos nunca hubiera podido llegar hasta donde he llegado.

A mis hermanas y mi tía Margarita... por haber estado siempre.

A mi tía Amelia, por todo el material de Cirque.

A Zafi, mi motivación para relajarme y ser feliz.

A mis maestros y amigos del Colegio de Literatura Dramática y Teatro, quienes me han ayudado a crecer en escena y como ser humano.

A mis sinodales, por aceptar gentilmente ser parte de este proceso.

A mi asesor, Oscar; a quien le agradezco profundamente su paciencia, confianza y apoyo incondicional en todo momento.

A todas las personas que me han apoyado y han creído en mí a lo largo de mi carrera y mi vida. Aquellas que han aparecido en el momento indicado para darme fuerza, valor y ánimo. Infinitas gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
 CAPÍTULO 1	
I. El circo tradicional y el circo contemporáneo.....	4
II. ¿Qué es Cirque du Soleil?.....	7
III. Historia de Cirque du Soleil.....	8
IV. Los ocho puntos básicos.....	16
V. Sede Internacional de Montreal.....	18
VI. Espectáculos de carpa, residentes y de arena.....	21
VII. Otros proyectos creados a partir de Cirque du Soleil.....	25
i. Ciudadanía Global.....	25
ii. Cirque du Monde y Machincuepa.....	25
iii. One Drop.....	26
iv. Gaia.....	26
VIII. Mercadotecnia.....	27
i. Ropa y accesorios.....	27
ii. Video.....	28
iii. Música.....	28
iv. Programas de mano.....	29
v. Libros.....	29
vi. Proyectos de arte.....	29
vii. Colección <i>Desigual</i>	30
viii. Cirque du Soleil Media.....	31
ix. Servicios para Eventos Especiales.....	32
x. Servicios de Hostelería.....	32
IX. Forma de trabajo en Cirque du Soleil.....	33
i. Proceso de Casting.....	33
ii. Funcionamiento en el proceso creativo.....	34
iii. Riesgos y accidentes en Cirque du Soleil.....	40

CAPÍTULO 2

I.	El espectáculo <i>Varekai</i>	42
i.	Sinopsis.....	42
ii.	Personajes.....	43
iii.	Vestuario.....	44
iv.	Maquillaje.....	44
v.	Música.....	44
vi.	Escenografía.....	45
vii.	Iluminación.....	46
viii.	Números y escenas de <i>Varekai</i>	47
II.	Proceso creativo de <i>Varekai</i> en la Sede Internacional de Montreal.....	51

CAPÍTULO 3

I.	<i>Varekai</i> en Santa Fe, Ciudad de México.....	68
i.	Ventajas y desventajas del espectáculo en vivo.....	76

CONCLUSIÓN	79
-------------------------	----

ANEXO

I.	Imágenes.....	83
II.	Línea del tiempo de los espectáculos de Cirque du Soleil.....	92
III.	Biografías de los creadores principales.....	94

LISTA DE FUENTES	101
-------------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

Cirque du Soleil, considerado como el mejor circo del mundo dentro de la categoría de los circos contemporáneos, tiene la fama de poseer un nivel inalcanzable en la realización artística de sus producciones. Así lo han descrito millones de encabezados de periódicos, revistas, programas de televisión e internet.

El objetivo de esta tesis es demostrar que Cirque du Soleil, como empresa transnacional, se encarga de crear espectáculos vendibles, productos hechos únicamente para hacer creer al público que está consumiendo “arte”. A lo largo de esta investigación me di cuenta de que existe una imagen publicitaria que Cirque du Soleil se ha encargado de crear y alimentar, y que el mismo público ha aceptado muy bien, pero que no corresponde con la realidad, por lo tanto, me interesa dar a conocer lo que es esta empresa tanto en los aspectos positivos como en los negativos, a través de una aproximación a su funcionamiento en el proceso creativo.

Tal vez, mi mayor deseo al comienzo de este trabajo era establecer una relación cercana con la empresa. Esperaba obtener algún tipo de ayuda en cuanto al material fotográfico o audiovisual, o poder realizar alguna entrevista, ya ni siquiera con el jefe principal sino con algún agente de publicidad, así aclarar mis dudas respecto a Cirque. Desafortunadamente ningún mensaje que envié fue respondido, más que una felicitación el día de mi cumpleaños por haberme registrado en Cirque Club,¹ de este modo empecé por mi cuenta.

¹ Club oficial de Cirque du Soleil a través del cual se pueden obtener descuentos u otros beneficios mediante un registro gratuito.

Dividí este trabajo en tres capítulos. El primer capítulo está dedicado a definir qué es Cirque du Soleil. Hablo de sus inicios como grupo circense callejero ya que, desde ese entonces, su labor ya iba enfocada a la creación de números mediante alternativas distintas a las del circo tradicional, expongo los momentos claves durante su crecimiento y expansión para llegar a ser lo que ahora son. También abordo cada uno de los proyectos que han nacido a partir de Cirque debido a que pertenecen a la misma empresa y han sido creados por iniciativa de Guy Laliberté, fundador de Cirque du Soleil. Por último, me enfoco en describir la forma de trabajo general de CdS,² porque cada proceso de creación es distinto pero en ciertos espectáculos existe una línea constante de eventos que definen por sí mismos a Cirque, por lo que me pareció sustancial integrarlos.

En el segundo capítulo me dedico a hablar de un solo espectáculo: *Varekai*. Hablo de los elementos que lo conforman y profundizo en el proceso de creación. ¿Por qué un solo espectáculo? Bueno, dado que mi motor de búsqueda siempre fue el cómo logran tener esos resultados (en cualquiera de sus creaciones), al saber que Cirque tiene más de 30 espectáculos, necesitaba enfocarme en un solo proceso creativo para ahondar en él, así partir de lo general a lo particular y comprender cómo se lleva a cabo la creación de un nuevo espectáculo. Ahora, ¿por qué *Varekai*? Porque contaba con el material audiovisual tanto del espectáculo como del proceso de creación, y al llevar más de 10 años en gira permanente, sabía que eso me permitiría realizar un análisis objetivo. Más adelante, tuve la suerte de que el show viniera a la Ciudad de México, y el hecho de presenciarlo me hizo tener un panorama muy amplio para saber cómo funciona CdS.

² A partir de aquí se usaran las siglas o el nombre de la empresa, según convenga.

En el tercer capítulo hablo de mi experiencia al ver en vivo el espectáculo *Varekai*, hago también una comparación entre el espectáculo inicial (en video) y el que pude presenciar, además de abordar las ventajas y desventajas de haber asistido al show.

Ahora, es fundamental mencionar los cambios recientes que se han ocurrido en Cirque. El más importante, es que se ha dado a conocer que Guy Laliberté, fundador y principal guía creativo decidió vender Cirque du Soleil hace apenas un año. Con lo cual tengo que aclarar que esta investigación está enfocada en el tiempo en que Laliberté estuvo a cargo de Cirque, que son alrededor de 30 años. Desde septiembre de 2015, la empresa pertenece oficialmente a varias firmas inversionistas, lo cual dificulta bastante abordar este nuevo periodo ya que apenas está empezando, por eso decidí centrarme en el periodo de Laliberté.

Por otro lado, ubicándonos en México, es muy importante tener en cuenta que Cirque du Soleil ha emprendido varias acciones en los últimos dos años, como construir su propio teatro e instalarse permanentemente en la Riviera Maya; considero pertinente mencionar esto ya que ahora es muy probable que aumente el talento mexicano en sus producciones, cosa que en el pasado era más difícil porque no hacían audiciones en vivo aquí en el país. Es claro que Cirque busca establecer una relación cercana con México, el punto es si México está preparado para establecerla con Cirque, sobre todo ahora que la empresa ha creado un espectáculo basado en la cultura mexicana con el gobierno federal brindándole una cantidad muy grande de dinero para la gira mundial del show. Pero también hay que ser realistas, desgraciadamente gran parte de la sociedad mexicana ha apoyado esta decisión debido a que está acostumbrada a valorar su propia cultura mediante el ojo extranjero. Pongo en tela de juicio estas circunstancias para que en un futuro las acciones de Cirque como empresa trasnacional se tengan más al pendiente.

CAPÍTULO 1

El Circo Tradicional y el Circo Contemporáneo

En los espectáculos de circo se pueden hallar dos modalidades: el Circo Tradicional y el Contemporáneo, también llamado Nuevo Circo Americano. Ambos están sustentados en las artes circenses, la diferencia es que están regidos bajo distintos códigos de expresión.

El Circo Tradicional se distingue por presentar actos circenses con animales, payasos y acróbatas, además de ser comúnmente dirigido por un maestro de ceremonias (Hurley y Léger 139). En cada número, los acróbatas ejecutan hazañas, haciendo gala al dominar la complejidad. Los actos se desarrollan en pistas circulares, los que poseen grandes producciones utilizan hasta tres pistas,³ con ello es posible observar hasta tres números distintos, simultáneos e independientes. La música es un elemento que se utiliza para acompañar los actos o llevar un ritmo. Por otro lado, el acceso a este circo es más económico que el Circo Contemporáneo, de hecho es posible encontrarlo con mayor facilidad ya que se sitúa en zonas populares donde la gente tiende a la convivencia.

Un aspecto importante del Circo Tradicional es que se construye y evoluciona mediante redes familiares que lo rodean y lo sostienen (Barré-Meinzer 94). Los hijos de las familias circenses, desde pequeños son insertados en el núcleo del circo para que, con el tiempo, aprendan a manejar el negocio que a su vez se traspasará a la siguiente generación. Tal vez

³ Es el caso de los circos de Estados Unidos, que disponen de tres pistas de trece metros de diámetro rodeadas de una gran arena oval (Boudreault 13).

por eso, Barré-Meinzer considere que el circo tradicional sea ante todo el arte de funcionar en familia (94).

Las creaciones del Circo Contemporáneo se tratan de espectáculos circenses que unifican una gran variedad de disciplinas artísticas y deportivas como la gimnasia, natación, danza, teatro, canto, música, etc., formando una composición de cuadros acrobáticos y dramáticos, visualmente muy atractivos y unidos entre sí, con el fin de contar una historia o hablar de algún tema específico; los artistas tienen un personaje a través del cual realizan sus actos. Lo cual hace que estos circos sean llamados también circos teatralizados (Barré-Meinzer 93). Estos espectáculos son continuos de inicio a fin. Todos los actos acrobáticos están coreografiados, descartan la utilización de animales como también suprimen la presencia de un maestro de ceremonias. El Circo Contemporáneo es más complejo en cuanto a la presentación visual ya que todo lleva una línea de composición estética: la iluminación, los vestuarios, la escenografía, utilería, maquillaje, etc.

El público al que está dirigido es más visual e intelectual, necesita comprender lo que sucede a nivel narrativo. Su interés va más allá de emocionarse por un acto de alto riesgo. Lévesque lo expone de la siguiente manera: “Le spectateur n'est pas là que pour apprécier un exercice de jonglerie ou d'équilibre, [...] il est avide d'être ému, d'avoir peur, de rire; il veut rêver, oublier qui il est et retrouver aussi des éléments de sa propre vie. Être renversé par l'exploit ne lui suffit pas”⁴ (1986:195).

⁴ El espectador no está ahí para apreciar un ejercicio de malabares o de equilibrio, [...] él está ansioso de ser conmovido, de tener miedo, de reír; él quiere soñar, olvidar quién es y encontrar también elementos de su propia vida. Ser impresionado por una hazaña no le es suficiente. (Todas las traducciones de las citas son mías).

El acceso a este circo tiene un costo muy elevado. Los lugares donde se presenta incluyen las carpas circenses, escenarios e incluso arenas; lugares públicos al final de cuentas, pero esto hace una división entre el público popular y un público con status económico alto que es al que va dirigido.

De las compañías más conocidas que pertenecen al Nuevo Circo son Cirque du Soleil, Éloize, Éos, Les 7 doights de la main (todas de Canadá), Plume (Francia), Oz (Australia) y The Pickle Family (EU). Podría decirse que actualmente Cirque du Soleil es la que encabeza la lista, aunque como dice Boudreault:

Le Cirque du Soleil n'est pas le seul à réinventer les arts de la piste. Il appartient à un courant de nouveaux cirques né dans les années 1970-1980. Ces nouveaux cirques sont ainsi appelés parce qu'ils renouvellent la tradition et non parce qu'ils sont jeunes. Ce sont des cirques de recherche dans la mesure où ils se questionnent sur les conventions et en proposent de nouvelles⁵ (12).

De hecho, algunos de estos grupos han sido influenciados por Cirque du Soleil como Éloize o Les 7 doights de la main que surgió por iniciativa de siete aspectos de Cirque (Mauclair 105); pero con el tiempo han encontrado ya su propio estilo como compañías del nuevo circo.

Principalmente, lo que caracteriza las representaciones de los nuevos circos es que son el fruto de una reflexión o el resultado de una experiencia, por eso se pueden encontrar estéticas

⁵ El Circo del Sol no es el único que ha reinventado las artes de la pista. Éste pertenece a una corriente de nuevos circos nacidos entre los años 1970-1980. Estos nuevos circos se llaman así porque renuevan la tradición no porque sean jóvenes. Se trata de circos de búsqueda en la medida en que cuestionan las convenciones y proponen novedades.

completamente diferentes, exponiendo universos distintos aunque todos igualmente inventivos (Boudreault 12).

No es que un circo sea mejor que otro. Tal vez, actualmente, el circo tradicional enfrente problemas de supervivencia por tantos ataques de las organizaciones en contra del maltrato animal. Pero en este punto, vale la pena recordar la conclusión a la que llega Mauclair: “Si el circo evoluciona es porque está vivo” (120). Hay que reconocer que ahora las familias del circo tradicional son minoría y un artista ya no necesita “llevar el circo en la sangre” para pertenecer a él sino desarrollarse a sí mismo. A diferencia de lo que sucedía en el pasado, en el que un artista de circo era más bien el heredero de un saber acumulado (Mauclair 121).

¿Qué es Cirque du Soleil?

Cirque du Soleil es una empresa artística canadiense dedicada a la creación, producción y difusión de sus propios espectáculos, que utiliza “un concept inédit qui évacue les animaux et mise sur la théâtralisation des arts du cirque et de la rue”⁶ (Richard 162).

Esta empresa de entretenimiento en los últimos años ha logrado extenderse mundialmente y se ha reconocido por sus grandes producciones. Guy Laliberté, fundador y principal guía creativo explica: “Basically we treat the Cirque du Soleil show like any play or Broadway production [...] And that’s what makes [...] [the] show what it is, more [a] theatrical

⁶ Un concepto innovador que descarta a los animales y se apoya en la teatralidad de las artes del circo y de la calle.

experience than a circus experience”⁷ (En *Alegría*: Filmed live in Sidney. Dir. Nick Morris. «Special Features: A Look Behind the Scenes: A Journey to Alegria: A special»).

El principal reto de Cirque du Soleil ha sido continuar su desarrollo creativo a través de sus espectáculos, asociándose con artistas que contribuyan a esto y lo lleven más lejos. Su misión principal es “to evoke the imagination, invoke the senses and provoke the emotions of people around the world”⁸ (Cirque du Soleil. About Us: Cirque du Soleil at glance). A través del desarrollo de un lenguaje universal con el cual pueden presentarse en cualquier lugar, el mensaje siempre llegará al público.

Historia de Cirque du Soleil

Los inicios de Cirque du Soleil se remontan a 1980, surgiendo primeramente como grupo circense callejero en el que trabajaban aproximadamente 20 artistas para la realización de los espectáculos. Todo esto comenzó en Baie-Saint-Paul, un lugar situado en la parte norte del río San Lorenzo, al este de la ciudad de Quebec.

Es un error muy común creer que la historia del circo en Canadá nace con Cirque du Soleil, por lo que es importante aclarar que nace con el inglés Charles Bill Ricketts al establecer un circo en Montreal en 1797 (Mauclair 103).

⁷ “Básicamente tratamos un show de Cirque du Soleil como cualquier obra o producción de Broadway [...] Y eso es lo que hace que el show sea una experiencia más teatral que circense”.

⁸ Evocar la imaginación, invocar los sentidos y provocar las emociones de personas de todo el mundo.

A principios de los 80s, la compañía de Baie-Saint-Paul fundada por Gilles Ste-Croix, en la cual trabajaba Guy Laliberté (fundador de CdS), se distinguía con el nombre de *Les Échassiers de Baie-Saint-Paul* y sus espectáculos incluían números de malabarismo, zancos, tragafuegos, música en vivo, baile, etc. Poco después, la compañía cambió el nombre por *Le Club des Talons Hauts*. En 1982 organizó un evento cultural llamado *La Fête foraine de Baie-Saint-Paul*, en el que acudieron numerosos artistas callejeros y el cual tenía por objeto el conocer e intercambiar ideas además de divertir a los habitantes. Este evento se repitió los siguientes dos años. Para estas fechas, *Le Club des Talons Hauts* ya había atraído la atención del público quebequense, fue en este momento cuando Guy Laliberté y Gilles Ste-Croix comenzaron a pensar en algo más grande. La creación de un circo que pudiera ser llevado a cualquier parte del mundo (Cirque du Soleil. Pressroom: Press Materials: Corporate: Cirque du Soleil history).

En 1984, se celebró en la Ciudad de Quebec el 450^{vo} aniversario del descubrimiento del territorio canadiense por Jacques Cartier.⁹ Al necesitarse cierto espectáculo que pudiera tener la flexibilidad de presentarse por toda la provincia fue que Laliberté propuso un espectáculo llamado *Le Grand Tour du Cirque du Soleil*, y al tener éxito convenciendo a los organizadores, logró su participación. Es a partir de este año donde utilizan por primera vez el nombre de *Cirque du Soleil*¹⁰ y más adelante se convierte formalmente como compañía con la ayuda del gobierno de Quebec, además de presentarse con su primera producción en once ciudades más de la provincia quebequense y en tres más de la provincia de Ontario.

⁹ Navegante y explorador francés.

¹⁰ En un inicio, este nombre se utilizaba para sus espectáculos, no para la compañía.

Cabe señalar que el nombre de *Cirque du Soleil* nace un día en que Guy Laliberté contempla una puesta de sol en Hawái, entonces tiene la idea de buscar la palabra *soleil*¹¹ en un diccionario de símbolos, así encuentra que la palabra significa: juventud, dinamismo y energía (Côté y Quessy, 2004: Bulletin d'information Cirque du Soleil). Por tanto, estas tres palabras son las que esencialmente definen al equipo y su trabajo, el sol se convierte en una significación importante para ellos y pasa a formar parte del logo principal de la compañía.

En este punto, es importante mencionar lo que Boudreault expone:

Les premiers artisans du Cirque du Soleil voulaient non seulement transformer les codes de la représentation et proposer une nouvelle forme d'expression artistique, mais aussi changer l'image négative attachée aux amuseurs publics. Ils souhaitaient qu'on cesse de les prendre pour des mendiants, des sans-abri, des perdus et être enfin reconnus en tant qu'artistes. Ils espéraient en plus améliorer la réputation du cirque qui devait enfin être considéré sur le même pied que la danse, la musique ou le théâtre¹² (14).

Desde el inicio, el grupo también buscaba cierta identidad, es decir, encontrar aspectos que ayudaran a definir a la compañía, a sus espectáculos, e igualmente a mejorar la calidad y el nivel de sus presentaciones.

Considerando lo anterior como uno de sus objetivos a largo plazo y tras el éxito obtenido con *Le Grand Tour*, es que la compañía se aventura, en 1986, con la creación de su segundo espectáculo *La Magie Continue*, este espectáculo recorre ocho ciudades de Canadá logrando apariciones en *The Children's Festival* y *Expo 86*. El público continúa maravillado ante el

¹¹ *Sol* en francés.

¹² Los primeros artistas de Cirque du Soleil no sólo querían transformar los códigos de representación y proponer una nueva forma de expresión artística, sino también cambiar la imagen negativa ligada a los payasos callejeros. Ellos deseaban que se terminara de tomarlos como mendigos, como gente de la calle, perdidos y querían finalmente ser reconocidos como artistas. Esperaban además mejorar la reputación del circo que debía por fin ser considerado de la misma forma que la danza, la música o el teatro.

nuevo espectáculo. La compañía, consciente de que su público ha crecido numerosamente, aumenta la capacidad de la carpa. De 800 asientos, ahora se prepara a recibir a 1,500 personas.

Al año siguiente, la nueva producción *Cirque Reinventé*, al terminar satisfactoriamente sus presentaciones en Quebec, es aceptada para participar en el *Festival de Arte de Los Ángeles*. Es importante prestarle atención a este periodo, ya que para Cirque significó el punto de despegue para consagrar el éxito. El festival de Los Ángeles era la oportunidad de empezar a mover el circo y para Laliberté, la oportunidad de tener contactos en el extranjero: “Ante todo queremos conocer el mercado Norteamericano. Y también por nuestra supervivencia, [...] en Canadá no nos permiten más que una gira de cinco meses o cinco meses y medio” (En Fortin y Jasmin).

Hay que recordar que el circo tenía menos de tres años de haberse creado oficialmente, por lo que apenas empezaba a escucharse por los alrededores de Canadá. Aun así, la propuesta fue aceptada con todos los problemas financieros. De acuerdo con Normand Latourelle:

El circo no tenía suficiente dinero cuando llega a Los Ángeles en 1987, en un viaje de casi una semana en tren, no había dinero para pagarle a la gente y si el show no funcionaba no había dinero para volver. Lo arriesgamos todo para hacer este tour. Fue un acto muy audaz de Guy Laliberté (En Fortin y Jasmin).

Pero para su sorpresa, la situación inestable de la compañía cambiaría en la noche del estreno. Tal como lo narra Michele Barette:

En la primera fila, que rodeaba la pista, vimos muchas de las estrellas de las teleseries americanas que se emitían en Montreal. Yo estaba completamente pasmado. Me dije: ‘¡Madre mía! ¡Qué raro que toda esa gente venga a vernos a nosotros, que

somos totalmente desconocidos para ellos! ¡Pero ellos sí son conocidos para mí!’ (En Fortin y Jasmin).

Con el éxito obtenido en Los Ángeles rápidamente se abrieron presentaciones en Santa Mónica, San Diego y Nueva York. *Cirque Reinventé* ganó la aceptación del público estadounidense. La presentación en el festival de Los Ángeles logró que consiguieran entrar al mercado norteamericano y esto hizo que el nombre del circo se extendiera muy rápido. Normand Latourelle explica el motivo de su éxito:

Los americanos no habían visto nunca una cosa así. Era absolutamente revolucionario, en la forma de hacer, en la forma de ataviarse, en la forma de expresarse, en la forma de divertir... Era algo que los americanos no habían podido ver. Lo que es extraordinario en América es que, si logras gustarles [...] te llevan de éxito en éxito [...] como en una ola (En Fortin y Jasmin).

De vuelta en Canadá, en 1988, tras una breve presentación en los *XV Juegos Olímpicos de Invierno* celebrados en la ciudad de Calgary, es que la compañía confirma, una vez más, la aceptación del circo en cualquier lugar que se presente. El estreno de *Nouvelle Expérience* dos años después, acentúa aún más su renombre, con una carpa para 2,500 espectadores, la producción agota entradas. En ese mismo año, el circo es llevado a Europa con *Cirque Reinventé*, produciendo el mismo resultado en Londres y París.

Para 1992, Cirque llega al continente asiático con *Fascination*, presentándose en Tokio y siete ciudades más. El circo ya se mantiene por sí mismo por lo que desde este año deja de recibir subvenciones del sector público y privado, convirtiéndose en toda una empresa. En Norteamérica, *Nouvelle Expérience* logra presentarse en una carpa en el Hotel Mirage en Las Vegas, su estadía provoca que Cirque dé un salto aún mayor, ahora con su estancia

permanente en el teatro del Hotel Treasure Island en Las Vegas, lugar destinado para el espectáculo *Mystère*.

En 1994, con la celebración de su 10º aniversario se estrena *Alegría*, su nueva producción. Mientras tanto, *Saltimbanco* inicia una gira en Japón, consiguiendo al año siguiente formalizar la entrada al mercado europeo.

Este periodo entre 1990 a 1996 es muy importante en el desarrollo de Cirque, ya que comienza a redefinir sus ideas respecto a cómo presentar sus espectáculos insertándole su propio sello. La búsqueda de identidad (uno de los objetivos que tenían como grupo circense) comienza con la creación de *Nouvelle Expérience* (1990), *Saltimbanco* (1992) y *Mystère* (1993), espectáculos en los que se empieza a ver una evolución en cuanto a atmósferas, conjunción de disciplinas artísticas, aumento de complejidad en los actos e incluso un mejor desarrollo de personajes; características de las que carecían en sus primeros espectáculos. Pero es con *Alegría* (1994) y *Quidam* (1996) que encuentran su propia forma de hacer las cosas, en ambos casos ya son evidentes Los Ocho Puntos Básicos, tema del que se hablará más adelante. Así obtienen un avance mucho mayor, cuentan una historia con personajes definidos, logran una muy buena integración de disciplinas artísticas y atmósferas más atrayentes visualmente.

Para el año 1998, *O*, su primer espectáculo acuático se convierte en un show permanente en el Bellagio de Las Vegas. Esta producción consigue que Cirque du Soleil sea conocido a nivel internacional. Por su parte, el espectáculo *Saltimbanco* logra que en 1999, la empresa entre al mercado asiático tanto con sus productos como con sus próximas creaciones.

En México, Cirque llega por primera vez en 2002 con *Alegría*; celebrando en este mismo periodo el estreno de *Varekai* en Montreal. En los años siguientes, creaciones como *KÀ* (2004), *Corteo* (2005), *Delirium* (2006) y *KOOZA* (2007) iniciarán sus respectivas giras. *Delirum* el primer show creado para su gira en arenas comienza en Estados Unidos, al tiempo en que Cirque se prepara para su quinto espectáculo permanente en Las Vegas: *The Beatles LOVE*.

Consecutivamente creaciones como *Zaia*, *ZED*, *Criss Angel Believe* (todas éstas del 2008), y *OVO* (2009) se unirán a la lista de éxitos de Cirque. Los primeros tres, logran su estancia permanente en Las Vegas, lo que significará una gran conquista en Norteamérica. En 2010, *VIVA Elvis*, *Banana Shpeel* y *TOTEM* también lograrán una buena aceptación en el público.

Dentro de los importantes eventos en los que Cirque participa durante esta etapa de triunfos, se encuentra la *Exposición Mundial* en Shanghái, China; en la que se encargó de elaborar el concepto creativo del pabellón de Canadá. De esta manera, logró reflejar a la cultura canadiense a través de una representación arquitectónica.

Para el año 2011, Cirque du Soleil lanza tres espectáculos más, *Zarkana*, *Iris* y *Michael Jackson The Immortal World Tour*. El primero, un espectáculo erótico para adultos destinado como show permanente en Las Vegas; logrará la aceptación del público, mostrando una faceta desconocida hasta entonces. Mientras tanto, con el éxito obtenido con *Michael Jackson The Immortal World Tour*, la empresa decide crear otro show similar para el año 2013; así nace *Michael Jackson ONE*, un tributo musical más de dicho cantante. Para el 2014,

celebrando su 30° aniversario, se crea *JOYÁ*, un cena-show que se presenta en *The Cirque du Soleil Theatre*, un teatro que la propia empresa construye en la Riviera Maya, en México.

No obstante, a pesar de que en los últimos años, ya con un ritmo establecido al producir de dos a tres espectáculos por año, la empresa atraviesa por algunas complicaciones. Hasta el año 2011, se contrataban alrededor de 5,000 empleados, incluyendo aproximadamente 1,300 artistas. Sin embargo, en el 2012 la empresa tuvo problemas al recaudar las ganancias que se esperaban por lo que tuvo que realizar despidos masivos, destituyendo a cerca de 1,000 empleados y quedándose sólo con 4,000 (AFP y AP 9a).

Es en 2015 cuando Guy Laliberté toma la decisión de poner el circo a la venta con un valor estimado en dos mil millones de dólares; esto debido a que en los últimos años, la empresa mostraba un “deterioro continuo de ganancias” (AFP en *La Jornada*).

Quedándose así, con sólo el 10% de la firma y manteniendo su asesoría como guía creativo, Laliberté decide vender la empresa a dos firmas inversionistas, la estadounidense TPG y la china Fosun, ambas con deseos de extender el circo en China, los acuerdos de licencias, la venta de boletos, entre otras cosas. Con ello, respetando que la Sede Internacional permanezca en Montreal (AFP en *El Financiero*).

Actualmente, Cirque du Soleil ofrece 21 producciones simultáneas en todo el mundo (Cirque du Soleil. Shows). Teniendo como últimos espectáculos *La forge aux étoiles*, basado en un cuento de hadas acuático y *Luzia*, show inspirado en la cultura mexicana; ambas creaciones ya sin la guía de Laliberté.

Los Ocho Puntos Básicos

En los espectáculos existen varios formatos para transmitir su mensaje al público. A través de una historia, un tema en específico o un homenaje hacia algún artista o grupo musical, aunque pareciera a simple vista que sus espectáculos son muy diferentes en realidad existe un común denominador en todos ellos. Todo el trabajo de Cirque du Soleil se rige bajo ciertas normas muy específicas que la empresa ha dado a conocer como los Ocho Puntos Básicos (Cirque du Soleil. About us).

Estos puntos básicos son la estructura que cada espectáculo contiene, que se utilizan como esqueleto para partir hacia una nueva creación o, dicho de otra manera, características que ayudan al espectador a entender mejor el trabajo de Cirque du Soleil, y son los siguientes:

1. Acrobacia

Los espectáculos contienen disciplinas acrobáticas desde el trampolín, el trapecio, el contorsionismo, barras rusas, cuerda floja, etc., en donde lo más importante es resaltar el esfuerzo humano en toda su magnificencia ante la energía que requiere el equilibrio, la agilidad y la coordinación llevados a sus extremos.

2. Actuación

Cada artista en escena representa un personaje diferente que, ayudado por el maquillaje y el vestuario, permite evocar emociones al espectador debido a la combinación escénica entre el espectáculo físico y el teatral.

3. Formas artísticas de todo el mundo

Se utilizan las formas artísticas de todo el mundo, desde las formas clásicas hasta las más vanguardistas; para Cirque cada cultura aporta un sinnúmero de ideas innovadoras, su fusión hace desvanecer las líneas entre disciplinas artísticas para crear nuevas formas, de esta manera, se valora cada cultura en su esencia.

4. Mundos imaginarios

Son portales entre la realidad y la fantasía que llevan al espectador hacia mundos desconocidos, surrealistas y ante personajes extraños, en donde la música hipnótica ayuda a la creación del entorno fantástico. De ahí la importancia de tomar inspiración de culturas de todo el mundo, para extender los límites de la imaginación y creación de nuevos portales.

5. Danza

Los espectáculos contienen una gran variedad de disciplinas dancísticas como los son: el hip-hop, break dance, tango, ballet clásico, danza aérea, etc. El movimiento y la expresión del cuerpo ayudan a la evocación constante de emociones.

6. Audacia

Para estos artistas, el desafío de la ley de gravedad hace que el riesgo se convierta en un aliado para seguir superando obstáculos cada vez más difíciles. El equilibrio desde alturas abrumantes o toda clase de saltos mortales provocan una atmósfera de suspenso y asombro.

7. Destreza

Todo tipo de malabares con fuego, pelotas, aros, bastones, clavos, etc., requieren de una enorme precisión, elegancia y vivacidad, para ello, los artistas requieren de una extrema agilidad.

8. Gracia

La complejidad del espectáculo físico es oculto bajo la belleza, delicadeza y precisión de sus ejecutantes, mostrando así, movimientos perfectamente fluidos con apariencia sumamente fácil ante acrobacias intimidantes.

(Ver fig. 1.6 a 1.16 en *Anexo de imágenes*)

Sede Internacional de Montreal (International Headquarters)

En 1997, con la necesidad de un lugar específico donde realizar la creación y producción de los espectáculos, Cirque du Soleil se da a la tarea de construir su propio estudio: la Sede Internacional de Montreal. El principal objetivo de esta Sede es funcionar como laboratorio para un continuo desarrollo de la creatividad con cada nuevo proyecto, a través de la búsqueda constante de innovación en áreas artísticas, tecnológicas y de producción¹³ (Cirque du Soleil. Pressroom: Press Materials: Corporate: International Headquarters).

Inicialmente este estudio se empieza a construir en 1997 pero cuatro años después la Sede aumenta un segundo edificio a la construcción, *Les Ateliers* (Los talleres), el cual cuenta con

¹³ Es por eso que gran parte de los espectáculos de Cirque du Soleil tienen su estreno en Montreal, ubicándose cerca de esta Sede, para después iniciar con sus respectivas giras.

grandes salas de costura, montaje, diseño, así como de nuevas tecnologías. Aquí se encuentran dos talleres importantes: el taller de corte y confección, y el taller de accesorios. El primero se dedica a la creación de vestuarios, sombreros, zapatos, diseño textil, producción de encajes, pelucas, etc., ya que los trajes son hechos a mano (Cirque du Soleil. About Us: Cirque du Soleil at glance). El taller de accesorios está destinado a la creación de máscaras, utilería y aparatos que se utilizan en el escenario como dispositivos, escenografía, desarrollo de efectos especiales, entre otros (Ver fig. 1.3 a 1.5 en *Anexo de imágenes*).

Es en 2003 cuando construyen una residencia especial para los artistas, para su entrenamiento de formación en Montreal, ubicándose en frente de la Sede.¹⁴ En 2007, la construcción queda terminada al añadir un tercer edificio, *Le Mât* (El Mástil) el cual cuenta con ocho pisos de espacios para oficinas y áreas de relajación; además de un sistema recolector de lluvia para funcionar independientemente. Así, la Sede Internacional de Montreal concluye con 75,000 m² del área total del terreno (Cirque du Soleil. Pressroom: Press Materials: Corporate: International Headquarters) (Ver fig. 1.1 en *Anexo de imágenes*).

Con la construcción de la Sede, Cirque du Soleil se encargó de la transformación total del área con la siembra de jardines alrededor de las instalaciones, además de un huerto para cultivar vegetales y espacios para jugar voleibol, andar en bicicleta, socializar, caminar, etc.

En su interior, la Sede cuenta con dos cafeterías en las que un equipo culinario es el encargado de alimentar a todos los empleados brindando menús multiculturales. Todas las

¹⁴ Este edificio construido para los artistas, forma parte de un programa de desarrollo urbano de Saint-Michel, llevado a cabo por una organización sin fines de lucro llamada *TOHU* puesto que anteriormente el lugar estaba destinado al tratamiento de residuos y desechos. *TOHU* tiene como objetivo convertir a Montreal en la capital mundial de las artes circenses (Boudreault 15).

necesidades de los artistas para su potencial físico y creativo tienen lugar en esta Sede, así como los elementos que conforman los espectáculos, que se realizan en talleres especializados y en numerosas oficinas.

Actualmente, el laboratorio de creación cuenta con un estudio de danza, un estudio de teatro, un gimnasio y tres salas de entrenamiento para acróbatas (Ver fig. 1.2 en *Anexo de imágenes*); además de un extenso equipo de especialistas dedicados a la fisioterapia, masoterapia, medicina del deporte (en caso de lesiones), nutrición, acondicionamiento físico, entrenamiento de canto, música, acrobacia, natación, danza, teatro, etc.

Todo el equipo en Cirque se compromete a mantener la buena salud de los artistas, y ayudarles en cualquier necesidad o problema que surja durante el entrenamiento a fin de aumentar su potencial creativo. Los tutores (entrenadores) tienen la responsabilidad de proporcionar una guía a los artistas durante este proceso.

No obstante, Cirque du Soleil ha implementado un programa llamado *Crossroads* dedicado a ayudar a los artistas a definir los planes de su futuro, el día en que decidan dejar el escenario y tomar otro camino en su vida (Cirque du Soleil. Jobs: On stage: Working environment: Career transition). Con ayuda del programa, muchos de ellos (los más jóvenes) ingresan a instituciones educativas o universidades a fin de continuar sus estudios para ser profesionistas. Otros se unen a los equipos técnicos, de casting o de entrenamiento de Cirque du Soleil, según sus intereses.

Asimismo, para funcionar satisfactoriamente, Cirque realiza contrataciones en todas las áreas que la empresa necesita. En la Sede se pueden encontrar una gran diversidad de empleos, los cuales abarcan distintas áreas, éstas son artísticas, corporativas y de producción.

El área artística es la única que realiza castings para actores, cantantes, bailarines, músicos, clowns, atletas, artistas de circo o con otras habilidades.

Las áreas, corporativa y de producción, reúnen un gran número de especialistas tanto en las oficinas como en los talleres puesto que requieren desde fabricantes de vestuario, zapateros, sombrereros, peluqueros, diseñadores textiles, costureros; así como personas que tengan conocimiento en dispositivos, nuevas tecnologías y efectos especiales. Estas áreas también abarcan todo lo relacionado con medicina del deporte, gestión artística, audio e iluminación, maquillaje, diseño gráfico, dibujo técnico, carpintería, plomería, electricidad; además de marketing, finanzas, contabilidad, equipo de casting, traductores, chefs, equipo de inmigración, seguridad, etc.

Espectáculos de Carpa, Residentes y de Arena.

Cada espectáculo está adaptado desde su creación para funcionar en un recinto específico. Ya sea de gira en carpas, arenas o en teatros donde estarán permanentemente.¹⁵

Espectáculos de la Gran Carpa (Le Grand Chapiteau)

Los espectáculos de carpa están hechos para recorrer países de todo el mundo, es decir, están en gira permanente. Algunos ejemplos son: *Corteo*, *KOOZA*, *Amaluna*, *OVO*, etc.

¹⁵ Con el paso de los años, algunos shows han sido modificados. Un ejemplo es *Varekai*, que después de su gira en México (en 2013) como espectáculo de carpa se convirtió en espectáculo de arena.

Para comenzar la gira, se utilizan de 65 a 75 trailers (dependiendo el espectáculo) para cargar todo el equipo y realizar un show en cualquier ciudad, ya que toda la estructura de la carpa y del espectáculo es creada en Canadá (Ver OCESA).

La Gran Carpa, al igual que en la Sede Internacional, consta con un numeroso equipo para funcionar. En la cafetería, un equipo de chefs son los encargados de brindar menús preparados especialmente para las necesidades de los artistas, a base de una dieta saludable. Por su parte, una guardería está dedicada a cuidar a los hijos de los artistas; además de una escuela con programas de educación oficialmente válidos, puesto que los espectáculos de carpa viajan todo el tiempo. Dado que a los niños (artistas o hijos de los artistas) y jóvenes contratados les es imposible asistir regularmente a una institución educativa; la empresa resuelve este problema a través de la implementación de una escuela con horarios fijos y contratación de maestros disponibles para viajar con la producción; los niños pueden continuar su educación mientras viajan con Cirque du Soleil y al final, recibir una constancia oficialmente válida en caso de decidir incorporarse a alguna universidad o escuela formal (Ver Contrucci).

La Gran Carpa cuenta con grandes instalaciones, que van desde generadores eléctricos, contenedores de agua, lavandería, sanitarios; además de un área de entrenamiento y consultorios de fisioterapia para los artistas. También cuenta con espacios de vestuario dedicados al mantenimiento de los trajes, pelucas, zapatos, sombreros, etc., e incluye una sección de almacenamiento donde se guardan todos los accesorios una vez que se han limpiado. Los artistas pasan cerca de ocho horas diarias en el circo, ya sea entrenando o ensayando lo cual los acerca mucho entre sí. Zara Tellander, primera cantante de *Varekai* comenta:

La vida de gira es como estar casada con 150 personas que no elegiste. ¡Viajamos en grupo y sabemos demasiadas cosas de los otros! Por otra parte, a fuerza de viajar de ciudad en ciudad, sabemos que podemos confiar en los otros y contar con ellos, pase lo que pase. La vida de gira es muy dinámica, y también muy diferente dependiendo de un espectáculo a otro (Cirque du Soleil. Jobs: On Stage: Meet the team: Meet an artista: Zara Tellander).

Cada día los artistas se preparan para dar funciones, únicamente tienen un día de descanso a la semana. La vida de los acróbatas en la carpa se vuelve, en cierto sentido, rutinaria, debido a los requerimientos del espectáculo. Abigail Schmidt, acrobata de *Corteo*, relata en una entrevista:

Antes de ir a trabajar tengo algo de tiempo libre, tomo algo de fruta [...] intento descansar antes de que comience el día, después de eso hago una serie de entrenamientos. Trabajo en dos actos del circo, entreno diariamente para ambos. Después de eso, tengo peinado, maquillaje, todo lo que necesito para el show. [...] Hay días que hacemos un sólo show y otros que hacemos dos shows con una pequeña pausa entre ellos. Después de eso, vuelvo a casa y duermo antes de empezar todo otra vez al día siguiente (En Moreno y Aimar).

Dado que Cirque se ayuda mucho de la acrobacia como principal medio de expresión, es decir, los acróbatas son los que ocupan casi siempre el papel principal (Boudreault 14). Es por ello que pasan la mayor parte del tiempo entrenando, perfeccionando o atendiendo los cambios de sus actos. Para otros artistas funciona de manera distinta, por ejemplo, los actores, clowns, músicos, cantantes, etc., a pesar de que diariamente ensayan, tienen un poco más de tiempo en su vida personal ya que la exigencia física es menor. Y una vez que el espectáculo está instalado en el lugar donde se presentará, los ensayos para estos últimos disminuyen (Ver Moreno y Aimar).

Espectáculos Residentes

Estos espectáculos están permanentemente en un mismo recinto, algunos ejemplos son: *KÀ*, *The Beatles LOVE*, *Mystère*, *O*, *La Nouba*, *JOYÀ*, entre otros.

La mayoría de ellos tienen su lugar en hoteles, casinos y teatros gigantescos en Las Vegas, Nueva York o en parques de diversiones como el *Walt Disney World Resort* en Florida, en el caso de *La Nouba*. Un nuevo concepto que Cirque ha implementado es *JOYÀ*, un cena-show que se presenta en la Riviera Maya.

La vida de los artistas en un show residente es completamente distinta a la vida en gira. Así lo explica Zara Tellander quien, después de trabajar varios años en *Varekai*¹⁶ fue trasladada para el espectáculo *O* en Las Vegas: “La vida en Las Vegas es absolutamente diferente. El horario de los espectáculos está planificado con mucha antelación y podemos tener una vida ‘normal’, con una casa, auto, familia, pasatiempos, jardín, etc.” (Cirque du Soleil. Jobs: On Stage: Meet the team: Meet an artista: Zara Tellander).

Espectáculos de Arena

Los espectáculos de arena al igual que los de carpa están en gira constante. La diferencia es que los de arena están adaptados para diversos tipos de escenario. Entre los ejemplos que se pueden encontrar están *Varekai* y *Toruk*.

¹⁶ En ese tiempo, *Varekai* aún era espectáculo de carpa.

Otros Proyectos Creados a partir de Cirque du Soleil

Ciudadanía Global (Global Citizenship)

Cirque du Soleil ha buscado contribuir y ayudar a comunidades de escasos recursos, para esto ha creado una organización llamada *Global Citinzenship* que se concentra en problemas de alcance mundial. Para accionar ante tal cambio, se ha relacionado con socios para ayudar a comunidades en países de todo el mundo.

Cirque du Monde y Machincuepa

Cirque du Monde es un programa social que fue creado en 1995. Se dedica a ayudar y orientar a los jóvenes a través del arte circense. Al igual que Cirque du Soleil se ha extendido con gran rapidez, este programa forma parte de 36 ciudades del mundo; así en 1999 nace *Machincuepa Circo Social* (como parte de las extensiones de *Cirque du Monde*), el cual tiene como finalidad la intervención infantil y juvenil en situaciones de riesgo social a través de la utilización del circo social.

El circo social parte de dos fuentes principales: las artes circenses y las ciencias sociales. El conjunto de ambas permite interactuar con niños y jóvenes pertenecientes a comunidades o zonas apartadas de la Ciudad de México. Esta conjunción crea una metodología que permite la experimentación del arte circense, el desarrollo de relaciones positivas y el fortalecimiento de valores y principios como el respeto, el trabajo en equipo, la responsabilidad, la igualdad, la democracia, etc. Además se implementa el circo social como herramienta para la prevención de drogas, alcoholismo; o en el caso de las mujeres, embarazos no deseados y violencia de género.

Los servicios que ofrece *Machincuepa* van desde la venta de material circense hasta servicios de espectáculos y talleres para niños. Dentro del calendario oficial del programa, cada año un instructor de *Cirque du Monde* acude directamente a *Machincuepa* al taller de Circo Social con el fin de complementar estrategias y técnicas circenses.

One Drop

En 2007, Guy Laliberté, ante el problema mundial de la escasez de agua, crea *One Drop* una organización no gubernamental en la que su principal misión es “Ensure that water is accessible to all, today and forever”¹⁷ (One Drop. Mission And Values. En *One Drop*).

Dado que *One Drop* nace a partir de Cirque du Soleil y del programa *Cirque du Monde*, también implementa el uso del arte y la cultura para desarrollar iniciativas y promover el cuidado consciente del agua así como brindar el acceso de ella a todo el mundo. Para esto, consideran muy importante la creatividad ya que piensan que ésta permite crear proyectos para inspirar el cambio y proponer nuevas soluciones e ideas (One Drop. Mission And Values. En *One Drop*). A través del circo, la música, la danza, el teatro, etc., esta organización invita y estimula a la gente a tomar medidas necesarias para el ahorro consciente del agua.

Gaia

Se trata un proyecto creado también por Guy Laliberté, que es parte de *One Drop*. Es un libro que contiene una serie de recopilación de fotografías de la Tierra, las cuales fueron tomadas a 350 kilómetros de la superficie y fueron producto de la experiencia de Laliberté a bordo de la Estación Espacial Internacional (International Space Station) en 2009. El

¹⁷ Asegurar la accesibilidad del agua para todos, hoy y siempre.

propósito fundamental de este proyecto es crear conciencia acerca del problema mundial de la escasez de agua y el calentamiento global (One Drop. Our Projects: Gaia. En *One Drop*). Algunas fotografías de *Gaia* han sido parte de exposiciones en plazas públicas y galerías en Montreal, Toronto y Nueva York.

Mercadotecnia

Cirque du Soleil es una empresa reconocida mundialmente en el aspecto artístico. Sin embargo, existe otro aspecto que se desenvuelve con una enorme rapidez: la mercadotecnia.

La empresa ha demostrado su creatividad en la producción de sus espectáculos. Por esta razón, actualmente ofrece numerosos productos y servicios caracterizados por el estilo artístico de Cirque du Soleil, y se explican a continuación:

Ropa y Accesorios

La colección de ropa incluye prendas como vestidos, playeras, chamarras, calcetines, gorros, mascaradas, etc. Todos ellos caracterizados bajo el diseño multicolor de Cirque du Soleil.

La colección de accesorios contiene desde pulseras, collares, anillos, brazaletes hasta bolsas de mano, mochilas, carteras, sombrillas, termos, máscaras y un sinnúmero de accesorios con diseños coloridos que hacen alusión a personajes de sus espectáculos.

La fundación *One Drop* también pone a la venta este tipo de accesorios, utilizando su logo principal.

Video

Cirque du Soleil cuenta con más de 30 espectáculos, gran parte de ellos han sido filmados en escena para su adaptación cinematográfica. Otros más, abordan el proceso creativo antes de su presentación ante el público. Espectáculos como *Varekai*, *Saltimbanco* y *KÀ* son ejemplos que han sido grabados, tanto para su adaptación cinematográfica como para conocer su proceso creativo; ejemplo de esto último, es la serie *Fire Within* que muestra el proceso de montaje de *Varekai*. Sin embargo, Cirque también ha producido filmes encaminados a la industria del cine como es el caso de *Worlds Away*.

Por otro lado, están disponibles otros dvd's dedicados al aprendizaje del arte circense y al entrenamiento físico. Del primero se encuentra *Basic Techniques in Circus Arts*, un dvd que en colaboración con la Escuela Nacional de Circo de Montreal pretende introducir al público a aprender herramientas básicas del arte circense.

Respecto al segundo, Cirque du Soleil y la marca Reebok se unieron para crear un entrenamiento compilado en dos dvd's, *JUKARI Fit to Fly* (dedicado a ejercicios gimnásticos) y *JUKARI Fit to Flex* (dedicado a ejercicios de flexibilidad y tonificación de músculos). Ambos están dirigidos al sexo femenino pretendiendo brindar un entrenamiento completo y dinámico.

Música

La música de los espectáculos está disponible en cd's, aunque otras compilaciones más han salido en honor al 20° y 25° aniversario de Cirque du Soleil.

Programas de Mano

Los programas de mano incluyen fotos e información general del espectáculo, todos ellos están a la venta.

Libros

- Para su 20° y 25° aniversario, Cirque du Soleil sacó a la venta dos libros. El primero, *20 years under the sun* que relata la historia de Cirque du Soleil y *25 years of costumes* que incluye 25 años de historia tanto de la empresa como de sus espectáculos explicados a través de su vestimenta.
- *The Spark*, se trata de un libro sacado por CdS y escrito por John Bacon, bajo la idea original de Lyn Heward. Este libro tiene como objetivo desarrollar la creatividad de sus lectores y se distribuye en varios países.
- Los libros de *Gaia*, disponibles en tres ediciones distintas, también están a la venta. Algunas fotografías también son vendidas individualmente en diversos tamaños.

Proyectos de arte

Cirque du Soleil se ha asociado con múltiples artistas para realizar diversos proyectos de arte. Estos proyectos se inspiran en los mundos de CdS y ofrecen distintas visiones por parte de sus creadores.

- Safewalls.- Es un proyecto que reúne artistas visuales para la creación de carteles o posters inspirados en los espectáculos de Cirque, haciendo alusión al arte callejero y a los carteles de circo estilo vintage.
- Máscaras.- La creación de máscaras también es parte de las múltiples asociaciones. Un equipo de expertos se encarga de su elaboración que es hecha totalmente a mano. La colección contiene máscaras con diseños de distintos tamaños, colores y texturas.
- Esculturas.- Este proyecto ha sido realizado por el escultor Richard MacDonald. Su trabajo capta momentos fugaces de los artistas y los proyecta a través de sus esculturas, expresando sensaciones de movimiento, energía y vida. De este proyecto han salido alrededor de 50 piezas de bronce que se exhiben en dos galerías, Bellagio y City Center en Las Vegas.
- Fotografías.- Se lleva a cabo por el fotógrafo Michel Pilon. Al trabajar con los artistas, presenta una serie de fotografías de actos acrobáticos que transmiten fuerza y sensualidad.

Colección Desigual

En 2011, Cirque du Soleil firma un contrato con una empresa española llamada *Desigual*, dedicada a la producción de ropa. De esta fusión empresarial surge una colección de 50 prendas y accesorios, los diseños muestran el sello colorido de Cirque du Soleil a través diseños que evocan a los personajes y mundos imaginarios de sus espectáculos.

La colección se basa en tres temas para el diseño de las prendas, y son Compañía, Expresiones Humanas y Vestuario (Cirque du Soleil. Other Activities: Fashion and Apparel):

- **Compañía.-** Se inspira en los logros acrobáticos, la escenificación, la atmósfera y los elementos de Cirque du Soleil.
- **Expresiones Humanas.-** Se centra principalmente en la noche dándole un toque provocativo de arte y sensualidad.
- **Vestuario.-** Se inspira en los detalles, en lo artesanal de los diseños hechos a mano de las vestimentas de los personajes, se toman en cuenta los aspectos multiculturales de los espectáculos.

La colección *Desigual inspired by Cirque du Soleil*¹⁸ invita al público a atreverse, ser y sentirse diferente usando prendas que invocan la imaginación, la sensualidad y las emociones; se resalta que, tanto Cirque du Soleil como Desigual son mundos que comparten aspectos similares en cuanto a calidad, compromiso, diversión e innovación (Cirque du Soleil. Other Activities: Fashion and Apparel).

Cirque du Soleil Media

En 2012, Cirque du Soleil y Bell Media desarrollaron un contenido de medios de televisión, películas y juegos digitales. De esta forma surgió Cirque du Soleil Media, una plataforma que busca el desarrollo original de proyectos digitales. Con su creación, se aprovechan los recursos de Cirque du Soleil, tales como el conocimiento del consumidor; y de Bell Media la experiencia en plataformas de producción y distribución (Cirque du Soleil. Pressroom: Press Materials: Corporate: Cirque du Soleil history).

¹⁸ La empresa sostiene que cada prenda de la colección contiene un pequeño trozo de vestuario usado por un artista de Cirque, como prueba de autenticidad en la magia de Desigual (Cirque du Soleil. Other Activities: Fashion and Apparel).

Servicios para Eventos Especiales

Cirque realiza creaciones para eventos especiales. Estos eventos están creados en base a las necesidades y gustos de sus clientes e incluyen desde eventos corporativos hasta fiestas privadas como cumpleaños, aniversarios, bodas, etc. Algunos de sus clientes han sido General Motors, Xbox y Rotary Club International. Estos servicios igualmente se extienden para producciones públicas nacionales e internacionales por lo que han aparecido en eventos como el *Street Show* realizado en Italia o el *Summerfest* y el *Luminato Festival* en Canadá, también han llegado a presentarse en grandes eventos deportivos como el *Super Bowl XLI* en Estados Unidos, *FIBA World Basketball Championships* en Turquía y *XI FINA World Aquatic Championships* en Canadá.

Servicios de hostelería

CdS se aventura al mundo de la hostelería creando espacios que ofrecen ambientaciones destinadas a cautivar a sus clientes:

- *The Beatles Revolution Lounge*, es un salón situado en Las Vegas, creado en honor al grupo The Beatles donde la música, el espacio y el ambiente psicodélico van unidos a fin de crear una interpretación contemporánea en torno a los Beatles.
- *Light Nightclub*, es el primer club nocturno de Cirque. Está ubicado en el hotel Mandalay Bay en Las Vegas, cuenta con servicios y producción que van más allá de un club nocturno tradicional en donde el público, una vez que entra, se vuelve parte del show.

- *The Gold Lounge*, se encuentra ubicado en el ARIA Resort & Casino en City Center en Las Vegas. Se trata de un espacio que incita la interacción social entre sus visitantes, en donde el diseño y los colores crean un ambiente sofisticado y elegante.
- *Sandbox Hospitality Group*, es una subsidiaria perteneciente a Cirque du Soleil, la cual está dedicada a la transformación de espacios como restaurantes, clubs nocturnos, hoteles, centros turísticos, etc., proporcionando así, ambientes innovadores que buscan ir más allá del entretenimiento moderno, utilizando la línea artística de Cirque du Soleil para lograr esto.

Forma de trabajo en Cirque du Soleil

Proceso de Casting

Cirque du Soleil realiza castings en determinadas ciudades por lo que el talento ante la imposibilidad de viajar puede mandar su material a través de la página oficial de Cirque du Soleil para ser tomado en cuenta. En caso de ser aceptado, el equipo le enviará una petición para realizar la audición en vivo o formar parte ya del elenco de algún show.

En el casting, los artistas que audicionan provienen de culturas muy diversas. El proceso de selección en cada área (canto, baile, música, acrobacia, etc.) es independiente y de distinta duración, un grupo de entrenadores y maestros son los que realizan el casting a cada grupo; concentrándose específicamente en reunir a un grupo de artistas que dominen la técnica de su arte y que puedan llevarla a más.

El proceso de casting muchas veces se conjunta con el proceso de creación, es decir, ambos se empalman. Cuando se inicia la creación de un nuevo show Cirque tiene dos formas de conseguir a sus artistas. En muchas ocasiones los artistas que ya trabajan en Cirque, pero en otros espectáculos, pueden ser trasladados para la nueva creación. La otra forma es cuando la empresa inicia una ardua búsqueda para encontrar al elenco adecuado, en este caso los artistas pueden integrarse incluso semanas antes del estreno oficial del show. Así fue el proceso de Zara Tellander al ser contratada para *Varekai*:

Pasé cinco semanas con la creación en Montreal antes del estreno de Varekai. Fue mucho trabajo, en el que pasamos largas horas, y en general una experiencia abrumadora, tratando de acostumbrarme a los otros artistas, [...] y de captar cómo funcionaba el equipo de creación y de cómo evolucionaba el espectáculo. La creación de un nuevo espectáculo es un trabajo muy intenso, pero tenía entrenadores que me ayudaron, lo que resultó muy útil (Cirque du Soleil. Jobs: On Stage: Meet the team: Meet an artista: Zara Tellander).

Por el contrario, también puede ocurrir que por falta de tiempo los artistas sean contratados con un acto ya creado, dependiendo de las necesidades urgentes, como fue el caso de los hermanos Teslenko contratados para *Corteo* por su atractivo número de malabares (Ver *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»).

Funcionamiento en el proceso creativo

En primer lugar, es pertinente aclarar cómo funciona el Nuevo Circo Americano con una nueva creación. Boudreault lo explica de la siguiente manera:

Quant il est question des troupes de la nouvelle génération, on parle aussi souvent de l'importance qu'elles accordent aux costumes, aux éclairages, à la musique originale, aux chorégraphies, etc. Un metteur en scène a le mandat d'organiser tous ces éléments de représentations en vue d'atteindre un spectacle harmonieux dépourvu de numéros présentés les uns à la suite des autres comme c'est la tradition. Il élabore un concept, entouré de toute une équipe de spécialistes. La forme que prendra l'aire d'évolution des

artistes dépendra, comme le reste, de ce concept. La piste adoptera ainsi diverses configurations et répondra aux besoins spécifiques d'une production¹⁹ (12).

Teniendo en cuenta lo anterior, Cirque du Soleil funciona con un equipo de base. Con cada creación se contrata a un director con características en su trayectoria profesional que sean compatibles con la línea artística de Cirque. Este director será el responsable de crear el espectáculo, siempre tomando en cuenta las especificaciones mediante las cuales fue contratado.

Una vez que llegan los artistas a la Sede Internacional de Montreal se les explica cuáles serán los números en los que trabajarán y cómo será su entrenamiento. Cada artista tiene un plan riguroso de entrenamiento personalizado que incluye desde nutrición, acondicionamiento físico, constante supervisión médica, rehabilitación (en caso de lesiones), fisioterapia, masoterapia, psicología (si lo requiere), etc., también pueden tomar clases de idiomas en caso de que lo soliciten (Ver It all starts here).

Todos los artistas tienen que acoplarse al modo de trabajo establecido y mantener el nivel de calidad, de lo contrario perderán su lugar en la producción (Ver Dilaver). En Cirque, los artistas trabajan en múltiples actos a lo largo del show, además de preparar su propio acto, por lo que es imprescindible que se involucren en otras disciplinas distintas a la suya, como el baile, la comedia, la actuación, entre otras; si son actores deberán aprender acrobacia, si

¹⁹ Cuando se trata de compañías de la nueva generación, a menudo se habla también de la importancia que le conceden al vestuario, a la iluminación, a la música original, a las coreografías, etc. Un director de escena tiene el mandato de organizar todos esos elementos de representación para lograr un espectáculo armonioso desprovisto de números presentados uno tras otro como es la tradición. Él elabora un concepto, rodeado de todo un equipo de especialistas. La forma que tomará el área de acción de los artistas dependerá, como el resto, de ese concepto. La pista adaptará de este modo diversas configuraciones y responderá a las necesidades específicas de la producción.

son acróbatas tendrán que crear sus personajes (Ver *KÀ Extreme*. Dir. Gabriel Dubé-Dupuis). Para la integración de disciplinas, Cirque provee a sus artistas de un entrenamiento completo, tanto artístico como técnico. En el caso de *Saltimbanco*, por ejemplo, “[...] la troupe a suivi des cours de tambour japonais, de danse latine, de flamenco, de jeu, de manipulation de masque et de voix durant huit mois”²⁰ (Hurley y Léger 142). Y lo más probable es que hayan sido técnicas que, de otro modo, nunca hubieran aprendido.

En general, vivir un proceso de creación en Cirque resulta muy desgastante, los horarios de ensayo aumentan conforme se acerca el estreno al punto de permanecer de 12 a 15 horas diarias en las últimas semanas (Ver *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»). Este periodo es el más importante debido a que la producción se traslada al recinto o carpa donde será el estreno.

Alejandro Saldaña, describe el proceso creativo en Cirque de la siguiente manera:

La creación de un espectáculo involucra un complejo proceso en el que los individuos se sienten completamente perdidos [...] sin guías e incluso sin tener claro hacia dónde deben orientar sus energías (físicas y emocionales). Los únicos referentes son los parámetros establecidos por la organización: tiempo, idea o concepto del espectáculo y personajes, básicamente (160).

Saldaña también menciona la experiencia de una artista: “el proceso creativo es estar perdido en la inmensidad de la nada sin saber a dónde vas a llegar” (157). Podría decirse que la única línea fija a seguir serían los Ocho Puntos Básicos establecidos por Cirque, pero aún con ellos, para los artistas es crear desde cero. Esto permite entrever la enorme diferencia que vive un artista al ser contratado para la creación de un nuevo espectáculo, que al ser

²⁰ “[...] la compañía ha tomado cursos de tambor japonés, de baile latino, de flamenco, de interpretación, de manipulación de máscara y de voz durante ocho meses”.

contratado para un espectáculo ya creado en el que los actos ya están establecidos y lo único que hace es integrarse y corresponder con los parámetros artísticos.

Volviendo al proceso creativo, otro de los retos más importantes a superar es la comunicación. Ya que los artistas son de nacionalidades distintas, muchas veces la comunicación que existe entre ellos y el director es mediante un traductor por lo que el trabajo se complica al no poder expresarse directamente (Ver *Dralion*. Dir. David Mallet. «Special Features: Making-of Featurette»).

Cada director tiene su propia forma de dirigir, lo cual hace que los procesos siempre sean distintos, al igual que las exigencias y/o propuestas de Laliberté con cada uno de ellos. Entre los ejemplos que se pueden encontrar está el de *KÀ*, el director Robert Lepage menciona: “At the outset I was surprised by the ease and freedom... Guy Laliberté sees the star of the project as a connection with the artist rather than ‘We need a show and this is how we want it’”²¹ (En *KÀ Extreme*. Dir. Gabriel Dubé-Dupuis).

Otro ejemplo similar se puede encontrar en un ensayo de *Corteo* (dirigido por Daniele Finzi) cuando Laliberté habla con los artistas antes de ver los avances de su trabajo: “[...] me enteré de que están nerviosos [...] pero sólo quería decir... que se relajen un poco. [...] No devoro humanos. No corto cabezas... y primero vengo a disfrutar de lo que vea. ¿De acuerdo? Así que les ruego que se calmen y hagan su trabajo” (En *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»).

²¹ “Al principio me sorprendió la facilidad y libertad... Guy Laliberté ve la estrella del proyecto como una conexión con el artista en vez de ‘Necesitamos un espectáculo y así es como lo queremos’”.

Pero así como hay procesos donde existe más tolerancia, también hay casos opuestos, es decir, procesos más desgastantes, aún más de lo que ya son. *Varekai* es un buen ejemplo del que se hablará más adelante y se expondrá a detalle su proceso creativo.

En cuanto a la elaboración del vestuario y utilería. Una vez que los artistas firman el contrato con la empresa, el equipo hace una copia en yeso de sus cabezas, la cual servirá para la fabricación de sombreros y pelucas.²² Además de una minuciosa medición de su cuerpo para el departamento de vestuario y accesorios. Cada artista aprende a maquillarse para su propio personaje aunque si es muy laborioso, el equipo de maquillistas les ayudará.

Todo aquel que entra a Cirque sabe la importancia de la crítica de Laliberté puesto que él tendrá la última palabra de lo que se verá en el show en todos los aspectos, él tendrá que aprobar cada elemento, mecanismo en escena, vestuario, utilería, diseño espacial, escenas y artistas, todos los elementos artísticos y de producción deberán ser aceptados por lo que aún con el nivel de producción con el que se cuenta, es posible constatar fallas en la empresa debido a la falta de claridad de los directores, así como a la organización del equipo en cuanto al vestuario y a los elementos que se necesitan en escena. Mitchell Head, un acróbata de *Corteo* relata: “Intentamos algo, pero no funciona. Así que volvemos a empezar y probamos algo diferente. Pero sigue sin funcionar, y cada día... estamos más cerca del estreno [...]” (En *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»).

Es claro que una mala organización inevitablemente afecta al espectáculo en vivo y al trabajo de los artistas en él. En el caso de *La Nouba*, el clown Dave Lebel menciona algunas

²² En la Sede se conservan las cabezas en yeso de todos los artistas que han trabajado en Cirque du Soleil.

situaciones que muy probablemente sucedieron por las mismas causas: “Para nosotros, el estreno fue nuestro peor show. No conocíamos el espectáculo y nos metieron en un aprieto. Desde entonces hasta ahora, todo es mucho más claro. Supongo que hemos encontrado nuestro modo de hacer las cosas” (En *La Nouba: filmed live at Walt Disney World Resort*. Dir. David Mallet. «Bonus Features: Le cons». Disco 2).

Tanto artistas como directores enfrentan obstáculos todo el tiempo, se podría decir que el mayor reto para los directores es el que menciona Guy Caron, en este caso, habla del show *Dralion*: “[...] the big problem with the [a] big show like this is to link all the technique with all the artists”²³ (En *Dralion*. Dir. David Mallet. «Special Features: Making-of Featurette»).

Otro tipo de errores en Cirque suceden al trabajar en producciones tan grandes, como los espectáculos en Las Vegas, ya que los mecanismos y dispositivos son tantos que en ocasiones el show se puede detener por alguna falla de éstos, y es la obligación de los artistas que el rumbo del espectáculo continúe. “Tienes que salir a escena a improvisar. A veces [el problema] se demora 10 ó 15 minutos. Improvisas hasta que haya luz verde y el show pueda continuar”²⁴ (En *All together now: a documentary film*. Dir. Adrian Wills. «Play Documentary»). Comenta un ex-artista de *O*, trasladado a la creación de *The Beatles Love*.

Pero aunque Cirque tome precauciones para reducir el porcentaje de fallas durante el show, ha sucedido que con tantos dispositivos alguno tenga problemas al ejecutarse, es ahí donde el espectáculo se tiene que detener. Hay que recordar que en Cirque, un dispositivo tiene en su control la vida de un artista por lo que se requieren numerosos sistemas de

²³ “El mayor problema con el [un] gran espectáculo como este es enlazar toda la técnica con todos los artistas”.

²⁴ Traducción del video original.

seguridad y es necesario su buen funcionamiento. Como ejemplo es lo que sucedió en *Corteo* en la noche del estreno. Con problemas de electricidad todo el sistema se atascó y el show se detuvo alrededor de 45 min. Después pudo desbloquearse y la función pudo continuar (Ver *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»).

En el caso de la música, para minimizar las fallas, la atención del director de banda, los cantantes, los músicos y los técnicos de audio está enfocada siempre en el espectáculo que sucede en el momento presente, ya sea a través de cámaras u observándolo directamente, todo el equipo está en constante comunicación a través de auriculares y micrófonos. Cuando sucede algo inesperado en escena como alguna caída de los acróbatas, el equipo extiende la música hasta que el show pueda continuar, porque el acróbata repite la hazaña. Así, la improvisación se vuelve un punto esencial de escucha en Cirque.²⁵ Benoit Glazer, director musical, trompetista y tecladista de *La Nouba* dice:

Cuando trabajas con acróbatas, o por ejemplo con un malabarista, es posible que el malabarista cometa cuatro o cinco errores, y nunca en el mismo momento. Por eso debes construir tu música de modo que pueda variar mucho [...] Te acostumbras a lo inesperado, cuentas con lo inesperado (En *La Nouba: filmed live at Walt Disney World Resort*. Dir. David Mallet. «Bonus Features: Meet the musicians». Disco 2).

Riesgos y accidentes en Cirque du Soleil

Como en todo espectáculo circense existen riesgos al realizar los actos acrobáticos, pero en algunos casos, los accidentes han resultado fatales. Dentro de la historia de Cirque también

²⁵ Todos los espectáculos de Cirque tienen música en vivo y funcionan de esta manera, a excepción de los homenajes a cantantes o grupos musicales como *The Beatles LOVE*, *Viva Elvis* o los de Michael Jackson, puesto que en éstos se utiliza una pista grabada, creada a partir de la música original.

han sucedido este tipo de desgracias relacionadas al quehacer escénico, que van más allá de una simple caída o equivocación de los artistas.

En junio de 2013, la acróbata y trapecista Sarah Guillot-Guyard sufrió una caída durante el espectáculo *KÀ* en Las Vegas. Durante la escena, los artistas se elevaban a 30 metros de altura, por lo que eran sujetados por un cable a control remoto. El cable que sujetaba a la artista se rompió, lo que ocasionó que se desplomara y muriera a causa de lesiones graves (Mullen).

En noviembre de ese mismo año. Otro accidente ocurrió, aunque no culminó con la muerte. Durante el espectáculo *Zarkana* en Las Vegas, uno de los acróbatas que realizaba el acto de *La Rueda de la Muerte*, se resbaló y cayó de la rueda, provocándose lesiones severas, el artista fue llevado al Centro Médico Universitario donde se encontró estable. Este accidente ocurrió días después de que Cirque du Soleil fuera sancionado con una multa de 25, 000 dólares por la muerte de Sarah Guillot (En “Cae otro acróbata...”).

Estos sucesos han obligado a Cirque a ser más cuidadoso y brindar un mejor entrenamiento para prevenir accidentes futuros. Es importante mencionar que la mayoría de los actos acrobáticos en Cirque du Soleil se realizan sin cuerdas de precaución; estas cuerdas están destinadas sólo a los actos de muy alto riesgo.

CAPÍTULO 2

El espectáculo *Varekai*

Varekai es un espectáculo que fue escrito y dirigido por Dominic Champagne. Se estrenó en la ciudad de Montreal en el año 2002 e inició con un total de 15 actos y con una duración de dos horas de espectáculo. A partir de su estreno, el espectáculo ha recorrido una gran cantidad de países alrededor del mundo.

Sinopsis

La historia gira en torno al mito griego de Ícaro que, al volar tan cerca del sol, sus alas se derriten y cae en un mundo extraño llamado *Varekai*.²⁶ Este mundo está situado en la cima de un volcán, en lo profundo de un bosque en el que habitan criaturas insólitas.

El espectáculo comienza con la caída de Ícaro, provocando que todas las criaturas del lugar se reúnan ante tal acontecimiento. Ícaro cae desmayado en el bosque, por lo que las criaturas se llevan sus alas. Ícaro ya no puede volar y al explorar el lugar conoce a una nueva criatura, La Prometida, que lo deslumbra con su belleza y de la cual se enamora; entre ambos surge una fuerte atracción. Ella es raptada por las Criaturas de la Luna que más tarde, la devuelven transformada y los dos enamorados se reencuentran. Finalmente se casan y todas las criaturas celebran la boda.

²⁶ En la mitología griega, Ícaro cae al mar y muere.

Personajes

Este show cuenta con 56 personajes que han sido archivados en el Manual de Zoología Creativa de Cirque du Soleil²⁷ (Caballero 7a). Los principales son:

Ícaro: Es el personaje principal de la historia; vulnerable e inocente. Cae herido en el mundo de *Varekai* al volar tan cerca del sol.

La Prometida: Es una criatura habitante de *Varekai*, de la cual Ícaro se enamora ante su belleza y sensualidad. Representa la luz que guiará a Ícaro para vencer sus miedos, a su vez, él le ayudará a transformarse.

El Guía: Es un anciano muy sabio, ha vivido varios siglos por lo que su misión es inspirar y provocar el cambio.

El Vigía: Es un científico e inventor, experto en coleccionar los recuerdos del mundo y en interpretar señales del universo. Su aguda percepción hace que reciba señales cósmicas para prevenir a los habitantes sobre futuras dificultades. Vive enganchado a su nido-laboratorio.

Las Criaturas de la Luna: Son criaturas de la noche. Serán una pieza clave para la transformación, tanto de Ícaro como de La Prometida.

(Ver fig. 2.1 a 2.5 en *Anexo de imágenes*)

²⁷ Este manual reúne a todos los personajes que han sido creados en todos los espectáculos de Cirque.

Vestuario

El vestuario, a cargo de la diseñadora Eiko Ishioka, se distingue por tener mucho color y brillo. En cuanto al diseño, su propuesta incluye formas distintas e inusuales al cuerpo humano que enriquecen el movimiento de los artistas. Se utilizan alrededor de 600 piezas de vestuario, incluyendo sombreros, zapatos, pelucas, etc., y están constantemente en mantenimiento (Cirque du Soleil. Pressroom: Varekai: Costumes) (Ver fig. 2.6 a 2.8 en *Anexo de imágenes*).

El vestuario también incluye largas túnicas negras que los artistas utilizan para cruzar el puente y llegar hasta el mirador o simplemente para trasladarse a cualquier punto del escenario sin ser vistos por el público.

Maquillaje

Nathalie Gagné, encargada del diseño de maquillaje, crea un conjunto multicolor acorde con la tonalidad del vestuario. Cada maquillaje está diseñado para combinarse con los distintos trajes que utilizan los artistas, con ello, es posible resaltar ciertos colores dependiendo del acto a realizar (Ver fig. 2.9 a 2.12 en *Anexo de imágenes*).

Música

En *Varekai*, todas las canciones están escritas en lenguajes completamente inventados.²⁸ La compositora italiana Violaine Corradi, hizo mezclas con sonidos hawaianos, canciones de

²⁸ Algunos espectáculos poseen toda la música en lenguajes inventados como en *Varekai*; otros combinan varios idiomas, además de incluir lenguajes inventados, ejemplo de ello son *Corteo*, *Kooza*, *Alegría*, *Delirium*, entre otros.

trovadores del siglo XI de Francia, canciones armenias y música góspel con combinaciones contemporáneas para crear el mundo musical del show. Para la partitura, Corradi tuvo inspiración en la música de todo el mundo. Cada canción va encaminada a la multiculturalidad así como a la creación de un lenguaje universal (Cirque du Soleil. Pressroom: Varekai: Music).

La música es un elemento que engrandece el espectáculo ya que lo vuelve aún más llamativo y sugestivo. Las canciones parecieran pertenecer a una determinada lengua, pero lo que sucede es que los sonidos están mezclados para que con la música hipnótica lleguen a ser muy agradables y atractivos para el oído humano. Aunque las canciones están acompañadas con frases en español, la combinación permite un contraste en la escucha, esto contribuye a comprender mejor la rareza del espectáculo.

En *Varekai*, la banda musical incluye un director y tecladista, un segundo tecladista, un baterista, un percusionista, un bajista, un violinista y un músico de instrumentos de viento. Sólo algunos integrantes cuentan con un personaje por lo que están presentes en escena, entre ellos están los dos cantantes que son el Patriarca y la Musa.

Escenografía

La escenografía, a cargo de Stéphane Roy, crea un ambiente muy particular, combinado con las criaturas que en él habitan. El diseño contribuye a formar este universo y enriquecer los elementos restantes: la música y el vestuario.

El escenario principal tiene forma semicircular, este sitio se ubica a las afueras del bosque, donde transcurre la historia principal y gran parte de los números de *Varekai*. Este escenario

con un diámetro de 12.8m oculta varios elementos: cinco trampas, dos plataformas giratorias y una elevadora (Cirque du Soleil. Pressroom: Varekai: Set Design).

La escenografía se compone de grandes varas con una altura entre 4.5 y 10.5 m de largo, dándole vida a los árboles del bosque en donde viven las criaturas. Alrededor de veinte varas están adaptadas para que los personajes puedan escalar en ellas y observar lo que sucede en su entorno. Una especie de puente de 30m de altura atraviesa el escenario para que los personajes puedan cruzar de lado a lado sin ser vistos por el público. Esta gran escalera sostiene un mirador, ubicado justo encima del público, con una plataforma de 7 m²; ambos elementos sirven como hogar provisional para los habitantes y es la clave para su supervivencia pues les brinda el acceso al mundo exterior, así como la guía para ver qué les depara el futuro (Cirque du Soleil. Pressroom: Varekai: Set Design).

(Ver fig. 2.13 y 2.14 en *Anexo de imágenes*)

Iluminación

El diseño de iluminación, a cargo de Nol Van Genuchten, constituye un elemento de suma importancia para la creación de atmósferas. Este espectáculo integra, en su mayor parte, colores como el azul, violeta y verde, creando ambientaciones o atmósferas frías, generando a su vez combinaciones tornasol. En el cielo se utiliza un azul rey muy intenso durante todo el espectáculo, que contrasta con colores como el amarillo, naranja y rojo que son los que se utilizan para realizar ambientes cálidos, principalmente en los actos de alto riesgo.

(Ver fig. 2.15 y 2.16 en *Anexo de imágenes*)

Números y escenas de *Varekai*

(Por orden de aparición)²⁹

El Vigía y su Invento: Esta escena es la introducción con la cual el público se va adentrando al mundo de *Varekai*. Este personaje nos muestra uno de sus más grandes inventos, una máquina que logra transformar los ruidos molestos del entorno en canto de pájaros.

Vuelo de Ícaro: Este número refleja la fragilidad y vulnerabilidad de Ícaro al llegar a un mundo desconocido, el hecho de haber perdido sus alas lo mantiene alerta al no saber qué pasará a continuación. La belleza e inocencia de Ícaro son representadas por un acróbata realizando vuelos en picada con una red. Esta atmósfera está destinada a crear un ambiente frío, por lo tanto se utilizan colores como el azul y azul verdoso. En el vestuario y utilería el color predominante es el blanco, provocando un reflejo tornasol por el efecto de la iluminación.

Ícaro y La Prometida: Al encontrarse perdido en el mundo de *Varekai*, Ícaro conoce a una extraña criatura llamada La Prometida. Ambos son tímidos pero su curiosidad hace que interactúen. Al final, Ícaro le muestra una pluma de sus alas perdidas. La Prometida representa una esperanza para Ícaro puesto que con ella, él va descubriendo *Varekai*.

Juegos Icarianos: Se trata de una antigua disciplina de arte circense donde el cuerpo de los acróbatas se convierte en una especie de catapulta para realizar la acrobacia. La exactitud, el equilibrio y agilidad en este número son primordiales. En este número, el vestuario rojo con

²⁹ Este orden pertenece al video oficial de *Varekai* de Cirque du Soleil, no al espectáculo actualmente en gira.

amarillo oro de los acróbatas, además del acto mismo, crean una sensación de riesgo y explosión, conformando la unión para la creación de una atmósfera cálida.

Meteoros de Agua: Tres niños acróbatas giran y lanzan sobre ellos cuerdas con meteoros de metal en los extremos, teniendo total sincronía, al tiempo en que realizan figuras acrobáticas con gran vitalidad, destreza y osadía. En este número se juega con una ambientación cálida a través del amarillo y el naranja rojizo, haciendo un contraste con los vestuarios azul rey de los niños acróbatas.

Número de Clown: Un mago y su asistente llegan para divertir al público con actos fallidos de magia. Ambos involucran al público, haciendo que una persona suba al escenario para integrarlo al acto mismo.

Globo Flotante: En esta escena, Ícaro y La Prometida vuelven a encontrarse. Ambos observan el nuevo invento que El Vigía acaba de construir y ante una atmósfera de ensueño se dan su primer beso.

Triple Trapecio: Las Criaturas de la Luna aparecen tras el beso entre Ícaro y La Prometida, raptándola y llevándosela a su guarida, dejando a Ícaro totalmente confundido. En este acto, estas cuatro mujeres ejecutan una serie de movimientos acrobáticos sincronizados en un trapecio triple, resaltando su sensualidad, feminidad y gracia. Se utiliza una atmósfera fría, principalmente con azul rey y azul verdoso, haciendo referencia a la noche, que es de donde provienen estos personajes.

Danza Georgiana: Este número hace referencia a los combates de resistencia en la República de Georgia, donde sus habitantes luchaban contra aquellos que trataban de

conquistar sus tierras. En este acto, tanto los movimientos de danza, como el manejo de fuego, espadas y tambores son una explosión de energía, precisión y frenesí. Se utiliza principalmente el color rojo en el vestuario de los bailarines, así como el amarillo y rojo en la iluminación.

Superficie Deslizante: Sobre una superficie resbaladiza alrededor de doce artistas realizan figuras acrobáticas, creando una sensación de patinaje al lanzarse sobre ella. A través de este número se muestra el mundo acuático de *Varekai*, en el cual habitan estrellas de mar y personajes muy coloridos.

Ne me quitte pas: Un número cómico de playback en el que el cantante (clown) trata de cantar con desenvoltura y profesionalismo, recibiendo bromas de su asistente al moverle la luz. El clown hace partícipe al público al sentarse en las piernas de las personas para perseguir la luz.

Bailarines: Una pareja de bailarines realiza esta danza con gran elegancia y entrega, incluyen cargadas acrobáticas que realizan con mucha precisión. Se desarrolla en un ambiente oscuro, lo cual le da profundidad al acto, con ello aumenta la seducción entre estos dos amantes.

Solo sobre Muletas: Un artista sobre muletas se desplaza libremente por el escenario, utilizando su fuerza para deslizarse y dar giros sobre ellas. Este personaje le transmite la fuerza necesaria a Ícaro para seguir adelante, con su ayuda, Ícaro logrará caminar sin sus alas.

Correas Aéreas: Un número muy atractivo y varonil en el que dos jóvenes acróbatas vuelan suspendidos en el aire mediante correas sujetas a sus muñecas, realizando a su vez

figuras acrobáticas en movimiento. Se desarrolla en un ambiente azul rey con vestuarios azul oscuro, el cual resalta la elegancia en los artistas.

Juego de malabares: Un carismático malabarista realiza su acto utilizando balones, sombreros, aros y pelotas. Su mayor habilidad es lanzar pelotas con la boca a gran rapidez, demostrando destreza y vitalidad.

La Bombilla: Se trata de un acto cómico en el que el Vigía ayuda al Guía a resolver un problema que ha tenido, pero el verdadero problema es que el Vigía opta por sus propios inventos para resolver las dificultades.

Equilibrio sobre Bastones: Se muestra la transformación completa de La Prometida después de que las Criaturas de la Luna la devuelven e inevitablemente el reencuentro con Ícaro sucede. Este número refleja belleza, delicadeza y sensualidad propias de la transformación, a través de una joven que realiza una serie de contorsiones sobre tres bastones, manteniendo su cuerpo perfectamente equilibrado sobre ellos.

Columpios Rusos: Un conjunto de acróbatas realiza este número, en el cual, son lanzados al aire mediante dos columpios rusos y caen, ya sea en una lona, sobre sus compañeros (haciendo figuras acrobáticas) o sobre el segundo columpio en movimiento. La audacia, el riesgo y la precisión son los rasgos principales así como el manejo del color rojo en los vestuarios. Los principales espectadores en este acto son La Prometida e Ícaro que, tras su reencuentro, se han comprometido.

La Boda: Finalmente, La Prometida e Ícaro se casan. La Prometida avienta el ramo y todos los habitantes de *Varekai* cantan y bailan celebrando la unión.

Proceso Creativo de *Varekai* en la Sede Internacional de Montreal

Después de ser seleccionados, los artistas nuevos que se integran a Cirque du Soleil tienen un entrenamiento de semanas o meses en la Sede de Montreal, que se desarrolla a la par con el proceso de creación. En el caso de *Varekai*, aunque se trató de un proceso de alrededor 14 meses; los artistas se integraron de acuerdo a las necesidades del espectáculo.

Algunos artistas vivieron este proceso completo. Otros vivieron un proceso de 9 meses, que según el documental *Fire Within* de Cirque du Soleil, el cual aborda el proceso de *Varekai*, éstos fueron: Raquel Karro y Stella Umeh para el acto del *Trapeccio*, los gemelos Kevin y Andrew Atherton para las *Correas Aéreas*, Oleg Ouchakov y Tatiana Gousarova como bailarines para su propio acto, Ashley Beaver y Gareth Hopkins para los *Juegos Icarianos*; y los protagonistas de la historia que llegaron tiempo después, Olga Pikhienko y Anton Chelnokov. Es pertinente aclarar que el proceso de *Varekai* que se aborda a continuación pertenece en su mayor parte a este documental que, se enfoca principalmente en el proceso creativo de estos personajes porque es mucho más demandante.

Desde el primer día que llegan a Cirque, los artistas comienzan a entrenar, asisten a diversas clases para potencializar su rendimiento. A parte de su entrenamiento para su acto en el show, asisten a un taller con el director Dominic Champagne, el cual está enfocado en la creación de personajes, además del trabajo con la energía y presencia de los artistas en escena: “Destáquense un poco más. Quiero que lo sientan. [...] ‘Soy fuerte, estoy en el mejor circo del mundo [...] y quiero triunfar esta noche’. Quiero verlo en sus ojos” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 2 Behind Closed Doors». Disco 1). Son algunas indicaciones de Champagne para el grupo.

Los artistas llevan un arduo entrenamiento, todos están bajo constante vigilancia por sus tutores, directores y coreógrafos. El proceso de *Varekai* es intenso porque todo se crea a partir de prueba y error; en un principio, la mayoría de lo que se crea es erróneo, incluyendo los elementos de producción, para esto, Cirque tiene un ojo crítico que toma todas las decisiones: Guy Laliberté. Cada determinado tiempo, Laliberté realiza inspecciones para corroborar si el espectáculo va por buen camino, da notas al equipo creativo sobre lo que no funciona, así es como la creación se va definiendo poco a poco. Durante los primeros meses, el proceso de creación es confuso y ambiguo, incluso para los directores al tener ideas difusas sobre lo que quieren y/o buscan.

Así lo explica el director de estudio, Bernard Petiot a los artistas:

Estamos entrando en la fase de preparación de una creación. No eludiremos la complejidad. Es complejo. [...] Todos aceptamos que no es claro. Ésa es su realidad y nuestra realidad. Si para ustedes la vida tiene que ser simple, olvídenlo. Si esperan recibir todas las respuestas de nosotros, olvídenlo (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 1 New arrivals». Disco 1).

En el periodo de creación, los artistas son evaluados constantemente por los creativos, en *Varekai* se trata de Dominic Champagne (director y escritor del espectáculo), Andrew Watson (director de creación), Nicolette Naum (directora artística), Armand Thomas (director de escena), Bernard Petiot (director de estudio), Boris Verkhovsky (director de entrenadores), Patrice Aubertin (coordinador de entrenamientos), entre otros. Este equipo es responsable de la creación de todo el espectáculo; aunque algunos de ellos están más involucrados en el proceso con los artistas, los demás sólo realizan supervisiones para ver los avances. Ellos evalúan el progreso, dan notas de lo que funciona y de lo que se va; los artistas pasan la mayor parte del tiempo con sus entrenadores y coreógrafos; cada grupo, es decir,

cada acto tiene entrenadores y coreógrafos especializados, por lo que en las evaluaciones deben mostrar los actos más fluidos o mejor trabajados. Todo el tiempo de ensayo los artistas son grabados, esto genera una gran evolución en el trabajo al hacer que los artistas se observen a sí mismos y sean más conscientes de lo que hacen.

Conforme pasa el tiempo, tras numerosos intentos fallidos, los artistas comienzan a desesperarse. Los que carecen de buena actitud al superar los constantes obstáculos tienen llamadas de atención para trabajar más y cambiar. Pero en Cirque du Soleil tienen dos opciones, adaptarse y mejorar o volver a casa (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 1 New Arrivals». Disco 1). Cirque tiene los recursos para cambiar o buscar más artistas por lo que, los que ya están dentro, cada día trabajan duro para hacer que su acto luzca fácil. Requiere de mucha determinación lograr este aspecto básico, tan importante en los espectáculos de Cirque: la gracia.

Ante Guy Laliberté, los artistas deben pasar más pruebas en cuanto a decisiones de producción al igual que el equipo creativo, pues son conscientes de que una mala planificación o una visión errónea de los actos les puede costar su lugar en Cirque.

La primera inspección de Laliberté crea tensión en todo el equipo. En un principio se tenía incluido el número del Trapecio Múltiple, que se trataba de una gran estructura de metal con formas inusuales en el que varias acróbatas tenían que desarrollar un acto acrobático, pero en la evaluación la negativa de Laliberté fue contundente:

Para mí, no está bien. [...] No hay actuación, sólo una representación coreográfica. [...] No me gusta nada el acto. Nunca vemos los cuerpos enteros [de las acróbatas]. La estructura parece una pila de chatarra. [...] No tendré a seis personas en un acto, a menos que me asombren. Hagan algo rápido o busquen otro acto (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 3 The Rise and Fall of the Trapeze». Disco 1).

Después de la junta con Laliberté, la mayor parte del trabajo tendrá que replantearse. Los actos del Trapecio Múltiple y las Correas Aéreas están en reconsideración. La preocupación de los directores por lograr actos distintos los lleva a incluir a Bill Shannon, un coreógrafo de hip hop y break dance, para que complemente con esta técnica el acto de las Correas Aéreas, así fusionar la gimnasia con un estilo más libre. (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 3 The Rise and Fall of the Trapeze». Disco 1.)

Cabe mencionar, que esta es una forma muy utilizada en Cirque para complejizar y engrandecer los actos, la fusión de varias disciplinas hace que un número sea diferente del resto. El director de entrenadores, Boris Verkhovsky, menciona que el punto es ser “fieles a la tradición del Cirque du Soleil [...] [esto es] ir más allá de lo normal” (En *Corteo*. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón»).

Para el acto del Trapecio Múltiple, después de varias desaprobaciones de Laliberté, la producción finalmente decide cambiar la estructura a una más sencilla: el Triple Trapecio (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 4 Shooting Stars». Disco 1).

Si algo les quedó claro a las acróbatas es que tendrán que trabajar con mayor rapidez para pertenecer al espectáculo si es que quieren seguir en Cirque. Esto implica descubrir y desarrollar el camino del número lo más pronto posible.

Conforme los meses pasan, los artistas comienzan a frustrarse debido al aumento de presión y ante los múltiples fracasos se vuelven vulnerables. Muchos integrantes aceptados son en realidad atletas de alto rendimiento que han dedicado toda su vida a las competencias. Pero, “En el Cirque, no es suficiente con ser un atleta magnífico. También hay que ser un

gran artista” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 6 New Year, New Blood, New Challenges». Disco 2). Lo cual, conlleva a explorar y dominar disciplinas desconocidas para ellos.

Con 4 meses para el estreno, comienzan los ajustes en las pruebas de maquillaje, vestuario, diseño de elementos escenográficos, diseño de iluminación, entre otros. Para estas fechas, ya que el espectáculo está un poco más definido, inicia el proceso de venta. Uno de los requerimientos para ello es elegir un nombre y una imagen para el show. De los miles de nombres propuestos, los principales a elegir son: *Vstavai*, *Volte*, *Varakai*, *L’envol* y *Kesali* (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 4 Shooting Stars». Disco 1). Tras varias semanas de búsqueda e indecisión se elige el nombre de *Varekai*; un nombre en romaní, la lengua de los gitanos. Champagne explica el porqué de ese nombre a los artistas:

[El pueblo gitano] Son gente sin patria, sin raíces, pero tienen una cultura tan fuerte dentro de sí que pueden sobrevivir sin su patria, llevándola dentro de su corazón. Tengo el mismo respeto y admiración por esa cultura, que por la de ustedes. [...] Por eso, sugerí llamar al espectáculo ‘Varekai’ [...] [que] significa ‘donde sea’ (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 5 The Holiday Season». Disco 1).

En *Varekai*, es el tema del espíritu nómada el que regirá el show. Ya que, como indican Hurley y Léger: “Dans chaque production du Cirque, un concept en régit tous les aspects”³⁰ (140).

A pocos meses del estreno, los artistas son llamados para firmar el contrato con Cirque du Soleil, la mayoría firma por una gira de tres años con posibilidades de extenderse al término de éstos, pero el pago es variable para todos ellos. A pesar del interés artístico, Cirque

³⁰ “En cada producción de Cirque, un concepto rige todos los aspectos”.

también es una empresa con la mira en las ganancias. Los gimnastas Kevin y Andrew Atherton expresan: “Los artistas tienen distintos sueldos. No quieren que sepamos cuáles son. Para ellos es un negocio. Tratarán de tenernos lo más barato posible” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 4 Shooting Stars». Disco 1).

Es importante hacer mención de otra faceta que Cirque maneja muy bien. Como lo define Fricker “[...] le Cirque est une entreprise commerciale qui a fait son chemin et qui s’identifie elle-même sans remords comme une «marque»”³¹ (47). Por lo tanto, todas sus decisiones van encaminadas a funcionar como tal, y los artistas saben que es imposible permanecer en Cirque sin un contrato firmado y bajo las propias cláusulas de la empresa.

Una vez que el escenario y la escenografía están contruidos en la Sede, los ensayos comienzan en el escenario. Champagne dicta su metodología: “[...] exploraremos el escenario y los personajes dentro de él. Luego trabajaremos en los cuadros acrobáticos y dramáticos” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 5 The Holiday Season». Disco 1). En este punto se empieza a trabajar con la energía requerida en cada acto y la minuciosidad en cuanto a lo que se quiere ver, además de empezar a conjuntar el espectáculo físico con el teatral.

Al término de un breve periodo vacacional decembrino, todos retoman sus entrenamientos al igual que continúan puliendo su trabajo. Entre los artistas nuevos que llegan a la Sede se encuentra el cantante rumano Adrian Berinde, los españoles Javier, Ramón y Pedro Rampin que harán junto con Gareth y Ashley el acto de los Juegos Icarianos. También se une la

³¹ “[...] el Cirque es una empresa comercial que ha hecho su camino y que se identifica ella misma sin remordimientos como una «marca»”.

contorsionista Olga Pikhienko, quien después de 5 años de gira en el espectáculo *Quidam*, es traída para la creación de *Varekai* en el papel principal (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 6 New Year, New Blood, New Challenges». Disco 2). El reto de ellos será integrarse al ritmo de trabajo del grupo.

Pero con los artistas nuevos, también llegan otras dificultades, sobre todo en el acto de los Juegos Icarianos. Gareth y Ashley que comenzaron su preparación 5 meses antes, al observar el nivel tan alto en técnica y ejecución de los hermanos Rampin, demuestran tanto su asombro como su preocupación al enterarse que compartirán el escenario con ellos. Ashley externa: “Hace 15 o 16 años que lo hacen. Comparado con los 5 meses que llevamos nosotros... son catedráticos” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 6 New Year, New Blood, New Challenges». Disco 2). Muchas veces los artistas ignoran que Cirque los obliga a salir de su zona de confort, pero el desafío es ir más lejos de lo que ellos mismos creen que pueden lograr.

Por otro lado, los ensayos de Olga Pikhienko junto a su entrenador y directores creativos están enfocados a su ejecución en la parte acrobática. Con Champagne el trabajo está enfocado a la creación. Para Olga, su primer acercamiento para trabajar su personaje será con una especie de malla en su cuerpo, Champagne le explica la trayectoria de su personaje en el show: “Es una piel que no te gusta. Quieres sacártela pero no puedes. Es como un conflicto entre tú y tu piel. En la historia, se dará esa liberación cuando te saques la piel y serás tú misma en otro estado” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 6 New Year, New Blood, New Challenges». Disco 2). En *Varekai*, el personaje de Olga, La Prometida, sufrirá una metamorfosis después de conocer a Ícaro y se reencontrará con él ya con este cambio, a esa liberación se refiere Champagne.

Dado que el tiempo para el estreno es bastante corto, Olga trabaja constantemente su personaje a la mano de Champagne y el coreógrafo Michael Montanaro, esta vez se trata de conjuntar la parte técnica con la emocional, ya que la primera puede ser asombrosa, pero Champagne busca una actuación con mayor sensibilidad (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 6 New Year, New Blood, New Challenges». Disco 2). Esa es la razón por la que es tan minucioso con los artistas.

Toda la empresa trabaja arduamente para sacar adelante el espectáculo, pero tras otra inspección de Laliberté, al ver los actos y escuchar ideas del equipo creativo las indicaciones son claras: “No es suficiente” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 7 Pushing Acrobatics». Disco 2). Con tantas expectativas de Laliberté, los artistas y directores trabajan de noche, al igual que los talleres de toda la producción.

Con 2 meses para el estreno, todavía la mayor parte de los actos son difusos. Los entrenadores y coreógrafos se reúnen, ya que los actos necesitan crecer mucho más, entre ellos el Triple Trapecio y los Columpios Rusos. Ante las constantes fallas, Stella Umeh, acrobata en el Triple Trapecio externa: “Tenemos mucho trabajo que hacer y casi no tenemos nada hecho. Es frustrante, porque todo llegará... con una gran explosión” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 7 Pushing Acrobatics». Disco 2). Si hay algo muy común en Cirque, es que todo se trabaja a partir de pruebas donde la mayoría de ellas serán rechazadas, lo que provoca que el trabajo se trunque y se multiplique al no tener un rumbo definido o aprobado.

Ante la demanda de Laliberté por la imagen de *Varekai*, el departamento de marketing atraviesa la dificultad de crear una imagen para capturar la esencia de un espectáculo que aún

es difícil de definir. Pero en este punto, los problemas de comunicación se acentúan en Cirque. Louise Mercier, encargada de llevar a cabo el cartel de *Varekai*, al saber que otras personas del equipo hicieron imágenes de Ícaro y fueron aprobadas por Laliberté, tendrá que comenzar el trabajo de nuevo (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 7 Pushing Acrobatics». Disco 2). Es común que en toda gran empresa los problemas de intereses y comunicación surjan en momentos críticos, en este caso, Cirque du Soleil no es la excepción.

Por otro lado, de las propuestas que inicialmente se plantearon para que sucedieran en escena. Durante el proceso de *Varekai* se tuvo pensado trabajar con proyecciones en el show, Champagne trabajó con Anton y Olga algunas escenas en el agua sobre su enamoramiento y se grabaron varias secuencias de Ícaro y La Prometida. De igual forma, estaba definido que un ave fuera el testigo en el primer encuentro entre estos dos, cuando se conocen; también que en este momento, Ícaro tuviera encima una red, como si estuviera atrapado, haciendo hincapié en que su encuentro fuera muy frágil. Al final estas ideas fueron totalmente desechadas. Las proyecciones se eliminaron y como testigos en el primer encuentro se quedaron el Guía, el Vigía y el personaje en muletas.

Después de varias semanas de trabajo, el espectáculo empieza a tomar forma. Todos los dispositivos por fin se arman. Se integra la iluminación y la escenografía. Escenas y actos están más definidos en cuanto a emoción e intención.

Faltando 30 días para el estreno, todo el equipo de *Varekai* se traslada a la Gran Carpa de CdS: artistas, vestuarios, maquillaje, equipos de entrenamiento, etc. Los cambios aún continúan, por lo que la exigencia de los entrenadores se intensifica. Una vez que todos

habitan la Gran Carpa los actos se ejecutan en el escenario, los entrenadores tienen que aprobar cada uno de ellos para después mostrarlos a los directores. Los principales que están en riesgo son Gareth y Ashley que, tras una caída en la evaluación y constantes problemas de actitud de Gareth, su entrenador le pone un ultimátum: “Las cosas son así: Si no mejoras, los eliminaremos. [...] Entrenar no tiene sentido si llegas último en la competencia. [...] Si te sigues cayendo, eliminaremos el número” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 9 The Grand Chapiteau». Disco 2).

A diferencia de la situación de los gemelos Atherton, que después de la evaluación su acto es aprobado para presentarse en la conferencia de prensa donde se mostrarán algunos números con vestuarios improvisados, entre ellos estarán los *Juegos Icarianos* ejecutados sólo por los hermanos Rampin (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 9 The Grand Chapiteau». Disco 2).

Con dos semanas para el estreno, el show aún no está conformado, el vestuario no está listo y las pruebas de maquillaje continúan. A pesar del cansancio y enfermedades ocasionadas por el estrés, los artistas deben aguantar alrededor de 15 horas por día en la carpa (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2). Prácticamente en este punto, ningún empleado tiene vida personal, el Cirque es tan absorbente que también para esto hay que estar preparado, ya que exprime al máximo la energía de todo aquel que está dentro.

En Cirque se realiza un ensayo general llamado The Lion’s Den (La Guarida del León) cuando el estreno está próximo, al que acuden los empleados de Cirque y, por supuesto, Laliberté. A estas alturas, los artistas saben que cualquier cosa puede pasar. Este ensayo es

muy importante ya que todo el equipo, principalmente los buscadores de talento, se preparan anticipadamente para las decisiones drásticas. Bajo la incertidumbre, uno de los gemelos Atherton menciona: “Después de esto, Guy tomará decisiones. Luego habrá una gran reunión en la que dirá lo que le gusta, lo que no y lo que hay que cambiar. Veremos qué pasa mañana. Quizá haya un nuevo espectáculo y un nuevo elenco” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2).

Pero sus predicciones resultan ciertas. Con las decisiones tomadas algunos actos son eliminados. El acto de los bailarines, Oleg y Tatiana, es descartado del estreno, Gareth y Ashley quedan fuera definitivamente; ambos únicamente con breves apariciones. Gareth con su personaje de la lagartija apareciendo en varios actos. Ashley conservando su participación en la *Superficie Deslizante* y saliendo al escenario para sacar las sillas de los *Juegos Icarianos*. Los cambios también afectan al cantante Adrian Berinde quien es despedido, a lo que él externa: “No es normal que me haya reunido con el compositor en estos 100 días que estuve en el Cirque... sólo media hora [...] creo que el Cirque debe ser realista si quiere continuar prosperando” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2).

Sin embargo, Cirque funciona bajo la idea de que la única estrella sea el espectáculo. Este es un punto muy importante que juega a favor de la empresa, ya que la prioridad en escena siempre será que la atención del público recaiga únicamente sobre el personaje y no sobre la individualidad o talento de los artistas (Fricker 52). Cabe señalar, que esta es una razón muy fuerte por la que muchos han rechazado unirse a Cirque. La contorsionista Elayne Kramer explica: “Me aceptaron en dos audiciones que hice pero solo quise hacer una colaboración puntual porque una vez [que] entras en el Cirque du Soleil pierdes tu nombre y nadie te

conoce” (En “Cuando entras en...”). De modo que al tratarse de “artistas reemplazables” es usual que se puedan suscitar salidas o despedidas constantes sin que esto afecte al show, como en el caso de Berinde o de Gareth y Ashley.

Con las nuevas decisiones y 10 días para el estreno, los directores Champagne y Watson resuelven tomando otro rumbo distinto para *Varekai*. Boris Verkhovsky señala las notas generales de Laliberté: “Guy demostró preocupación por el volumen de trabajo que hacía falta. [...] Preguntó dónde estábamos con algunos de los actos porque no podía entender muy bien lo que buscábamos” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2).

Aún con tanto trabajo, es importante mencionar que llega un momento donde los problemas técnicos aumentan ya que cualquier movimiento o cambio en los dispositivos requiere de mucho tiempo para hacerlo y poder verlo junto con los actos, así constantemente el trabajo se trunca y por muy rápido que se quiera avanzar, es imposible. Ashley comenta las fallas que han sucedido en la recta final de *Varekai*:

Una noche estábamos disfrazados y nos quedamos más de tres horas sentados, listos para subir al escenario, pero nunca subimos. La música cambia permanentemente. Ayer cambiaron la música del salto ruso. [...] Y el acto de Olga... Estaba haciendo una pirueta y la música se detuvo por completo. Luego comenzó desde el principio (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2).

Pese a contar con tan poco tiempo, Michel Laprise, buscador de talentos explica: “El espectáculo está desarrollándose hacia una nueva dirección artística, así que eso implica nuevos artistas” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 10 The Lion’s Den». Disco 2). Es bueno aclarar que esta empresa tiene los recursos suficientes para

conseguir lo que necesita en muy poco tiempo. En *Varekai* se utilizaron otros métodos para complementar el espectáculo, o sea, la contratación de un número ya creado.

Aunque lo primero que se buscó fue integrar un acto acrobático de alto riesgo, al no conseguir alguno en tan poco tiempo se contrató al malabarista mexicano Octavio Alegría; en el puesto de cantante se contrató al canadiense Mathieu Lavoie para trabajar junto con Zara Tellander. En los Juegos Icarianos, se contrató a The Stevens Brothers, también expertos en el acto al igual que los hermanos Rampin, estas dos familias compartirán el escenario (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 11 Countdown to Premiere». Disco 3).

A dos días para el estreno, se realiza el ensayo general final. Pero en Cirque, es habitual que en este día se trabajen cuestiones importantes que tuvieron que estar resueltas anteriormente, como el montaje de la escena final o los ajustes de algunos vestuarios (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 11 Countdown to Premiere». Disco 3). Pero debido a la acumulación de trabajo durante meses esto no fue posible por tantos cambios de decisión.

Entre los cambios para el estreno, se decide a última hora que el acto de Oleg y Tatiana vuelva al escenario (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 11 Countdown to Premiere». Disco 3). Si hay un momento clave en el que los artistas tienen que demostrar que merecen estar ahí, es en este ensayo porque será la última prueba a pasar delante de Laliberté, si su acto sobrevive, están dentro. Champagne da las notas generales a los artistas en cuanto a su presencia en escena:

Veo a muchos de ustedes [...] inseguros. Es su espectáculo. Ya saben lo que tienen que hacer. Háganlo y ofrézcanse al público. [...] Hacemos lo mejor en el tiempo que nos queda. Quiero verlos participar de lleno. ¿Cuál es la acción? ¿Cuál es el centro? ¿Dónde está el centro? No serán protagonistas, pero tienen un rol (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 11 Countdown to Premiere». Disco 3).

No obstante, ante los altos niveles de tensión y estrés acumulado durante meses, una serie de caídas ocurren en los actos. Pocos son los que se salvan de estar a la expectativa de Cirque. Tras el ensayo general, Laliberté diagnostica que el ensayo general es malo, pero el estreno será bueno (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 11 Countdown to Premiere». Disco 3).

Finalmente, el 24 de abril se estrena *Varekai*, después de un largo e intenso proceso, los artistas han demostrado que merecen estar ahí. Mientras ellos se preparan, también se prepara el sonido, la iluminación y la música. Las últimas palabras de Champagne para el elenco son: “Él éxito de este espectáculo depende de tres cosas: ¡emoción, emoción y emoción! [...] Compartan el espectáculo con el público. Den el alma para llegarles al corazón. Disfrútenlo. Diviértanse. Gracias” (En *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 12 Opening Night». Disco 3).

Después de una estancia de 6 semanas con 64 funciones en Montreal, el espectáculo comenzó una gira de tres años por América del Norte: Quebec, Toronto, San José, San Francisco, Miami, Orange County, etc. (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 13 The Aftermath and Departure». Disco 3). Pero no todos pudieron ir a ella. Ya que Gareth y Ashley no cumplieron con las expectativas su contrato fue revocado y sólo les permitieron estar en la corta estancia en Montreal; con ellos también se despidió otra acróbata perteneciente al show (Ver *Fire Within*. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: Episode 13 The

Aftermath and Departure». Disco 3). La Gran Carpa fue desarmada y la producción partió para dar inicio a la gira.

El proceso de *Varekai* es un ejemplo de todo lo que se tiene que realizar para la producción de un nuevo espectáculo. Aunque cada producción es distinta, el modelo de creación siempre es el mismo. Pero es aquí donde la imagen falsa de Cirque se descubre. La empresa misma suele catalogarse como un generador inspiracional de cambio, que basa su metodología en la creatividad y alienta a sus empleados con áreas verdes o salas de relajación. Pero como se ha visto en *Varekai*, lo más seguro es que ni los propios artistas hayan tenido tiempo para visitar esas salas y relajarse, o por lo menos no en los momentos donde realmente lo necesitaban. Al contrario, el mismo proceso de creación es tan demandante que todos trabajan bajo niveles de estrés altísimos cerca de 15 horas diarias cuando el estreno está próximo, y con temor a despedirse en cualquier momento de la empresa si algo sale mal con su trabajo.

En cuanto al espectáculo recién creado. En este punto *Varekai* cumple satisfactoriamente con los parámetros establecidos por Cirque, es decir, los Ocho Puntos Básicos están reunidos e incorporados en el show a través de la concepción de Champagne. Los artistas, al llevar un proceso con la guía del director crearon sus personajes, desarrollaron sus propios actos, además de comprender el mundo en el que estaban inmersos, esto en un sentido puramente básico; ya que todos ellos adquirieron una serie de conocimientos durante nueve meses, los suficientes para estar dentro de una producción tan grande como las de Cirque. Con ello, *Varekai* comenzó su gira en Montreal y actualmente continúa como espectáculo de arena viajando por todo el mundo.

Ahora, tomando en cuenta que *Varekai* lleva más de diez años presentándose, es normal que los cambios en el reparto y en el espectáculo sean muy frecuentes. Después de que los directores terminan la creación del show, la nueva producción empieza una gira por todo el mundo. Los artistas firman un contrato por uno o tres años generalmente, al término de éste la empresa determina si se les volverá a contratar o no. Esto hace que sean muy frecuentes los cambios en el reparto y en los números. Los directores artísticos de Cirque son los responsables de conservar los espectáculos e integrar a los artistas nuevos. Básicamente se encargan de cuidar el concepto original y mantener esa misma línea (Ver *Alegría: Filmed live in Sidney*. Dir. Nick Morris. «Special Features: A Look Behind the Scenes: A Journey to Alegría: A special»).

Aunque en *Varekai*, Dominique Champagne todavía estuvo presente durante la estancia en Montreal de 6 semanas, una vez que hubo terminado, el espectáculo tomó su propio rumbo a cargo del equipo de Cirque.

Es necesario mencionar la gran diferencia de un artista que entra para el proceso de creación, de uno que entra a un espectáculo ya creado. El primero transita el proceso a la mano del director. Vive meses de estrés, ansiedad y frustración. Como lo define Oleg después de haber terminado el contrato con Cirque: “Pasar por esto es un infierno. Nueve meses de período [*sic*] creativo” (En *Fire Within*. Dir. Adrian Wills. «Extra Features: The Reunion». Disco 3). Los artistas crean el número, muchas veces sin una guía clara, bajo una constante búsqueda y después de haber cometido miles de errores que les han provocado confrontarse a sí mismos, lo suficiente como para encontrar la propuesta correcta. En tanto que en el segundo caso, el artista llega únicamente a reemplazar al primero. Aquí es importante tener en cuenta que el artista que reemplaza cuenta ya con directrices claras que debe seguir durante

el show, su búsqueda para la creación del personaje es casi nula porque el personaje ya fue creado, en su acto correspondiente propone bajo una estructura ya establecida (que creó el primer artista). En conclusión, transita un proceso menos creativo, eso sí, mayor en cuanto a marcaje y adaptación puesto que toda la producción sabe cuál es el rol del recién llegado y lo único que hace es orientarlo.

CAPÍTULO 3

***Varekai* en Santa Fe, Ciudad de México**

Varekai llegó a México en el año 2013, se presentó en la ciudad de Guadalajara del 14 de agosto al 8 de septiembre y posteriormente en la ciudad de México del 19 de septiembre al 24 de noviembre. Como en años anteriores, la Gran Carpa de Cirque du Soleil se instaló en Santa Fe, mismo lugar en el que se han presentado espectáculos como *Alegría*, *Dralion*, *Ovo*, entre otros. En esta ocasión fue el turno de *Varekai*. Los 65 trailers de CdS, que transportaron todo el equipo del show llegaron. La Gran Carpa, de 17 m de altura y 50 de diámetro con capacidad para 2,600 personas fue levantada en ocho días (Caballero 7a), con ella dio inicio la temporada.

Es pertinente aclarar el motivo por el cual fue necesario ver el espectáculo en vivo. Una de las razones que me llevó a verlo fue la experimentación. Dado que se trata de un espectáculo 100% sensorial, era fundamental observarlo de cerca, además de comprobar el producto que ofrece la empresa así como los cambios que ha tenido a partir de la propuesta original del director. Con ello, también tener en cuenta las ventajas y desventajas de ver el espectáculo en vivo.

El espectáculo comenzó con una breve muestra de lo que es el mundo de *Varekai* y sus habitantes. Desde el momento en que entró el público, aunque ningún personaje se encontraba en el escenario, dos carismáticos clowns vestidos de acomodadores se dedicaban a hacer bromas: guiaban a las personas del público erróneamente a sus asientos, lo revisaban, les confiscaban sus pertenencias, etc. Este tiempo estaba dedicado para que los espectadores

atendieran sus necesidades. El personaje de la lagartija apareció en el escenario, ese fue el pie para que aparecieran los músicos caminando entre los pasillos y demás personajes que, desde el comienzo, creaban un ambiente óptimo para generar la apertura en sus espectadores; esto lo lograban a través de la risa, una mirada, una sonrisa o cualquier gesto. Los cantantes unificaban el ambiente mientras los dos clowns ahora fungían como personal de ayuda de CdS. Las luces generales se apagaron para dar lugar al breve acto del Inventor con su máquina que transformaba los ruidos del ambiente. Formalmente, el espectáculo comenzó después del Inventor, cuando la voz de una pequeña luciérnaga dio la bienvenida al público. Fue aquí cuando todos los habitantes de *Varekai* salieron bailando y cantando, pero desafortunadamente su presencia escénica junto con los movimientos de su cuerpo se notaban pequeños en comparación con el tamaño de la producción, su energía se estancó en el escenario durante la apertura del baile impidiendo que llegara a los espectadores. Se notaban desconcentrados, su energía y presencia estaban dispersas. Se sumaba el hecho de que había cerca de 20 personajes en escena pero ninguno lograba sobresalir. Fue esta ola de baja energía la que envolvió a los artistas y a los actos sucesivos. El *Vuelo de Ícaro* fue el primero en resentirlo, a pesar de ser un acto importante a nivel narrativo y con una atmósfera tornasol de ensueño, la poca presencia de Mark Halasi, intérprete de Ícaro, dejaba mucho que desear en cuanto a la energía e incluso en la transmisión de sus emociones. Sus movimientos aunque eran fluidos denotaban más técnica que interpretación, parecía como si Halasi estuviera haciendo un acto cualquiera de danza aérea sin percatarse de que había público a su alrededor.

Le siguieron los *Juegos Icarianos* en los que continuó el decaimiento aún con la magnificencia del acto mismo; era como si los acróbatas hicieran el acto por tener que

hacerlo. Pese a que el acto transcurrió con cierta fluidez, es decir, no ocurrió ninguna caída, todos se mostraban con mucha resistencia a estar en el escenario.

Con el siguiente número, me llevé una gran sorpresa al observar que el acto del *Triple Trapecio* fue sustituido por el *Aro Aéreo*, en el cual una joven hacía acrobacias en un aro suspendido a gran altura, pero a pesar de tratarse de un número de riesgo la baja energía aún permaneció.

El acto siguiente, en el que un mago y su asistente hacían números de magia fue decadente puesto que no hubo magia, desde el inicio era notable que el mecanismo cómico fallaba.

Recordando los roles de los payasos tradicionales: Payaso blanco y Augusto. El primero se trata de un personaje autoritario, es el que está al mando, posee una apariencia fría. Representa el poder, el orden, la ley, el mundo adulto y la represión. Es el más elegante y distinguido de todos los payasos. El segundo, Augusto, es la contraparte. Torpe, entusiasta, absurdo, pícaro, travieso e inoportuno. Representa la libertad y el mundo infantil, su personalidad es la de un alborotador; cuando aparece con el Payaso blanco, el Augusto es el blanco de las bromas (Navarro).

Tomando lo anterior en cuenta, el acto se trataba de un número cómico en el que el mago evidentemente debía ser el Payaso blanco dotado de autoridad, así la asistente debía ser un Augusto dotada de obediencia, sumisión e incompetencia. Pero lo que se veía en escena era a una asistente, llevada a cabo por Mercedes Lía Hernández; que al pretender hacerse la graciosa e inocente resultó ser boba, sus actitudes de sorpresa se mostraban mecanizadas. En cuanto al mago, en este caso Steven Bishop, demasiado falso como para realmente provocar la risa en el público, e igual de mecanizado que ella. La autenticidad, sinceridad y

espontaneidad son aspectos importantísimos en el arte del clown (Jara), algo muy poco visto en este número. Además de que ninguno de los dos se permitió transitar el ridículo, elemento también básico, como explica Eric de Bont: “La tragedia del Clown está incluida en el hecho de que tiene éxito donde no quiere tener éxito, es decir, en su fracaso” (En *Bonts International Clown School Menorca*). Por consecuencia, el acto se volvió antipático, había en escena dos clowns que no supieron trabajar en equipo, era notable que los roles estaban invertidos pues la asistente ejercía el control sobre el mago, constantemente robaba el foco a su compañero por realizar acciones innecesarias y hacer cosas de más lo que causó que Bishop pasara desapercibido.

Así transcurrieron los primeros cuatros actos, esto es, casi medio espectáculo. En general, parecía un show con artistas renuentes a estar en el escenario, a sufrir su propio trabajo. Parecía una broma observar errores tan básicos como la baja energía en una empresa como Cirque du Soleil, con artistas profesionales altamente calificados y rigurosamente entrenados.

Entonces llegó el número de la *Danza Georgiana* donde, por fortuna, los bailarines subieron la energía. El rumbo del espectáculo cambió gracias a estos artistas que gozaban su trabajo y compartían su pasión con el público, el entusiasmo inundó el escenario, fue entonces que *Varekai* comenzó a tener vida. El rojo intenso de los trajes, así como el manejo del fuego encendieron la jovialidad en el espectáculo, estos grandes bailarines fueron los primeros en entregarse al público con toda sinceridad. Lamentablemente después tuvo lugar el intermedio el cual aplacó la energía por la duración de 30 minutos.

Después de que el público regresó a la carpa, las criaturas volvieron a salir de entre las varas de bambú. El primero en aparecer en el escenario fue el Guía, quien se asomó con furia

por la trampilla al ser el blanco de pequeños objetos fosforescentes que le caían en la cabeza desde las alturas. Más criaturas habitantes comenzaron a salir, entre ellos Ícaro, que utilizaba el «mancycle», un tipo de bicicleta que en la versión original era usada por el Vigía dando a entender que se trataba de uno de sus inventos, ahí mismo, se veía a un Ícaro completamente atónito y asustadizo al ver semejante artefacto. Pero en esta versión se veía a un Ícaro ya muy adaptado, con mucha soltura delante de las demás criaturas, incluso con un aire muy extraño de fragilidad falsa. Fue inevitable pensar que estos cambios fueron propuestas mal planteadas, producto de un mal entendimiento de la idea original (Ver fig. 3.3 y 3.4 en *Anexo de imágenes*).

Más adelante, con efectos de la iluminación y proyectores de luz el ambiente se llenó de cientos de luciérnagas que brillaban en medio de la oscuridad; con ayuda de la música hipnótica este breve preámbulo me hizo recordar la fantástica tecnología que posee Cirque du Soleil al crear una atmósfera llena de ensueño, magia y posibilidades. Sin duda, este momento era el que estaba esperando.

El espectáculo continuó dando paso al número de la *Superficie Deslizante*. Este acto, el cual muestra un mundo acuático muy colorido fortaleció el show dándole un toque de diversión; los acróbatas se deslizaban con una amplia sonrisa sobre la superficie resbaladiza haciendo gala de sus habilidades con acrobacias complejas. La energía del espectáculo había cambiado, los artistas se mostraban con más apertura, más concentrados y, en comparación con el inicio, esto era muy positivo.

El siguiente número, donde un clown realiza el papel de cantante profesional haciendo un playback con la canción *Ne me quitte pas* del cantautor Jacques Brel, hizo reír al público a

carcajadas ante sus fracasos de perseguir la luz, mediante la interacción con algunos espectadores al acostarse sobre sus piernas o sentándose en ellos. Efectivamente, los actos de clown son muy importantes en Cirque por la cercanía con el público, además de las posibilidades infinitas de juego.

El siguiente acto se trató del *Solo con muletas*, este acto le brindó mucha fuerza al show, pese a que Mark Halasi continuaba ausente en escena, con ello transmitía una falta de claridad en el personaje al mostrarse fuerte corporal y emocionalmente. En realidad esta escena es muy importante dentro de la historia ya que incita a Ícaro a levantarse sin sus alas pero desde su propia vulnerabilidad.

A continuación, hizo aparición un nuevo acto. Una joven realizó un número con bastones en el cual mostraba gran destreza al manipularlos con varias partes de su cuerpo. Fue una sorpresa para mí el observar que el personaje que tenía esta joven era una de las criaturas de la luna. Resultó muy extraño puesto que habían sido varias mujeres las que habían raptado a La Prometida, sin embargo, esto había sucedido antes del intermedio, lo que provocaba cierta confusión en el entendimiento de la historia; y ahora sólo una de ellas hacía gala de su sensualidad.

El acto siguiente fue único, un carismático malabarista de origen mexicano, Roberto Carbajal, divirtió al público al hacer malabares con gran rapidez; utilizando pelotas, clavos, aros, sombreros, entre otros elementos. Su mayor destreza fue lanzar pelotas con la boca. La alegría desbordante de este artista obligó al público a ponerse de pie cuando finalizó el acto. Desde luego fue uno de los números con mayor vitalidad, gran carisma y energía.

Enseguida tuvo lugar el acto de *La Prometida*, llevado a cabo por Alena Zhuravel. Originalmente, se trataba de un acto de *Handbalancing* en el que ocurría el reencuentro entre *La Prometida*, ya transformada, e Ícaro, quien era un atento observador mientras que ella transmitía con sus movimientos dancísticos mucha sensualidad y fuerza interna. Pero una vez más esto no ocurrió. Mark Halasi con su habitual coquetería generaba cierto control hacia ella que transformó la escena en un juego de poder en el cual se generaba tensión sexual. Resultó decepcionante no ser testigos del reencuentro entre estos personajes en el que se había trabajado con la fuerza interna de ambos y con sentimientos más genuinos (Ver fig. 3.5 y 3.6 en *Anexo de imágenes*).

Los *Columpios Rusos* cerraron con una ejecución emocionante, llena de riesgo que dejó sorprendido al público. Los acróbatas se lanzaban a alturas sorprendentes logrando una precisión impecable al formar figuras acrobáticas. La energía subió tanto que provocó en el público fuertes aplausos que se extendieron hasta la última escena, la boda de los dos protagonistas, con la que concluyó el espectáculo.

Ahora, aunque la empresa ha tratado de mantener la originalidad de *Varekai*, y ha trabajado los mismos aspectos con los elencos a lo largo de estos años para llegar, si no al mismo resultado, a uno que complemente el espectáculo; existe una gran diferencia entre el espectáculo inicial y el que continúa en gira que se aparta en gran medida de la concepción inicial del director.

La chispa y alegría de *Varekai* junto con el sello particular de Champagne se desvanecieron dando lugar a un espectáculo sin rumbo, lejano a la propuesta original. El espectáculo pretende contar la misma historia pero al tener tantos cambios, cuenta una

historia diferente, sin ser ese su propósito. Ícaro, en la propuesta de Champagne, era un personaje que caía en un mundo desconocido, era un completo extraño. Su timidez constantemente lo hacía actuar con miedo y cautela hasta conocer a La Prometida, y aún con ella, el cambio en Ícaro sucedía gradualmente.

En esta propuesta, no hay cambio alguno en Ícaro. Este personaje es ya un habitante de *Varekai*, acostumbrado tanto a este mundo como a las criaturas que lo habitan. Se dan por hecho características primordiales en la creación de personaje, tales como la sutileza, la timidez, la vulnerabilidad, etc., tan peculiares en el personaje propuesto por Champagne, pero que sin éstas, el personaje pierde fuerza e incluso belleza. Este Ícaro es coqueto, hasta seductor; esa fragilidad que lo hacía ser temeroso ante lo desconocido, y al mismo tiempo, asombrarse de ello se perdió por completo. Por consecuencia, la relación entre Ícaro y La Prometida se convirtió en una relación distinta donde el juego de poder fue el principal componente. El primer encuentro en el que se conocen e interactúan por primera vez, se difuminó, más bien pasó a ser un reencuentro entre las dos criaturas (Ver fig. 3.1 y 3.2 en *Anexo de imágenes*).

En general, el ambiente que predominó a lo largo del show en el caso de los protagonistas fue de tensión sexual, características más carnales para un público adolescente o adulto. Se dejó completamente de lado que se trataba de un mundo extraño en el que habitaban criaturas con otras cualidades.

En cuanto a los actos que fueron suprimidos. El más importante fue el *Triple Trapecio*, sustituido por el *Aro Aéreo*. Dado que el acto de las Criaturas de la Luna fue eliminado, únicamente aparecieron en momentos clave como en la captura y devolución de La

Prometida. Evidentemente la historia se debilitó, sus “apariciones especiales” durante el show se quedaron cortas; estas mujeres sin su propio acto pasaron desapercibidas. Al ser personajes importantes parecía que pasaba a segundo plano el hecho de ser los detonantes en la transformación de La Prometida y consecuentemente de Ícaro. Además de que en el espectáculo original la escena de la captura iba ligada con el acto del *Triple Trapecio*; aquí la escena de la captura sucedía antes del intermedio y el *Aro Aéreo* después del intermedio; con 4 actos de diferencia, para ese entonces uno como espectador ya se había olvidado de que este personaje había sido parte del séquito de mujeres. Otro de los actos eliminados fue el de las *Correas Aéreas*, un número con una gracia sorprendente, al igual que los *Meteoros de agua* o el acto de los bailarines, que se excluyeron por completo como si nunca hubieran existido.

Respecto al elemento de la música. Una de las cosas más admirables en Cirque du Soleil son las canciones en lenguajes inventados (todas en el caso de *Varekai*) que dan múltiples posibilidades para los cantantes; pero en el show, la cantante alargaba demasiado las notas, tanto, que la letra dejaba de ser perceptible, además de denotar cierta nostalgia en la mayoría de ellas. Siendo que cada canción marca matices distintos. Fue una lástima no distinguir auditivamente la letra ya que transmite la sensación de escuchar un idioma real.

Ventajas y desventajas del espectáculo en vivo

Para finalizar, al observar de cerca el espectáculo me di cuenta de que existieron ciertas ventajas y desventajas al asistir que es oportuno mencionar. Una de las ventajas fue que, al tratarse de una carpa para 2,600 personas, estando todos los asientos ocupados, la distribución era bastante satisfactoria puesto que aún al disponer de una localidad situada a un costado y

en medio de la carpa, todo lo que sucedía en escena se veía muy cerca, se lograba un ambiente muy íntimo. Asimismo en los actos de alto riesgo el suspenso de los espectadores crecía debido a las acrobacias que resultaban apabullantes. Otro aspecto positivo fue apreciar las atmósferas en vivo, como la de las luciérnagas (justo después del intermedio). *Varekai* es una creación que reúne fantasía y despierta los sentidos e imaginación por lo que a través de una pantalla no se transmitirían las emociones que provocan los estímulos en vivo.

En cuanto a las desventajas. La más decepcionante fue encontrar un producto diferente al que ofrece la empresa; sumado al hecho, de que una entrada para ver este circo es inaccesible económicamente para la mayor parte de la sociedad mexicana. Fue inaceptable ver todo el tiempo una composición injustificada de la creación original además de la baja energía en sus artistas. En este punto convendría tomar en cuenta lo que menciona Lévesque: “le cirque requiert une grande pureté, une rigueur sans faille, autant sur le plan de la mise en scène que sur le plan de l'exécution”³² (1990:177). Ya que en una empresa como Cirque es absurdo tolerar errores de principiantes.

Fue una burla tomar este show como una propuesta de Champagne, quien como creador se ha preocupado por encontrar momentos verdaderos en los artistas. Saldaña en una entrevista a este director relata:

Dominic Champagne [...] utilizó la expresión ‘momentos de gracia’ para referirse a esos instantes sublimes de inspiración y encanto a los que llegan los performers luego de mucho trabajar, de mucho sufrir y de mucho disfrutar también. [...] Auténticos relámpagos imaginarios que expresan el contacto del individuo con dimensiones muy profundas de su aparato psíquico (159).

³² El circo requiere una gran pureza, un rigor sin fallas, tanto en el plano de la puesta en escena como en el plano de la ejecución.

Tal vez se deba a que los nuevos artistas mal dirigidos tomaron un concepto erróneo del espectáculo o se guiaron a través de las notas que se dijeron hace más de diez años, pero el punto aquí es que esos “momentos de gracia” ya no existen en muchos de ellos. Este espectáculo fue un mar de incongruencias en el desarrollo de la historia y en el carácter de los personajes debido a una falta de claridad por parte de los creativos de Cirque du Soleil. Durante más de diez años, *Varekai* se ha vendido bajo la garantía de ser un espectáculo escrito y dirigido por Dominic Champagne. Hoy en día, esa creación no existe más. No posee magia ni credibilidad, los Ocho Puntos Básicos ya no cumplen, están desfigurados y no concuerdan. La actuación falla por su mal planteamiento, porque no hay personajes definidos, lo que afecta gravemente la creación del mundo imaginario al no contener una historia congruente ni criaturas auténticas. Los actos decaídos, por ejemplo los *Juegos Icarianos*, ocasionan que la gracia tampoco esté presente ya que se trata sólo de técnica vacía, sin emoción ni relación con el público; en comparación con la majestuosidad con la que eran realizados.

Lo más seguro es que el cambio haya sucedido al prescindir de la guía de Champagne. Es probable que el espectáculo original sólo haya durado mientras el elenco original estuvo activo, pero aun teniendo esto en cuenta, los cambios en el reparto fueron muy irregulares. Los artistas que tenían los papeles principales, Olga Pikhienko y Anton Chelnokov, trabajaron durante un periodo corto, al igual que Karro, Umeh, Ouchakov y Gousarova pues en el 2004 todos ellos ya se habían retirado del show. A diferencia de los gemelos Atherton del acto de las *Correas Aéreas*, que se despidieron de *Varekai* en el 2010.

CONCLUSIÓN

Después de este recorrido por Cirque du Soleil en sus más de treinta años en activo hay que destacar dos cosas importantes.

En primer lugar, su impresionante ascenso. Si algo se le tiene que reconocer es que haya logrado posicionarse como la empresa circense más importante del mundo en poco menos de dos décadas y haya podido mantener el éxito constante de sus espectáculos, por supuesto tomando en cuenta su origen como grupo callejero.

En segundo lugar, Cirque du Soleil es una empresa con aspectos positivos y negativos. Creo que si tenemos en cuenta esto es más fácil de comprenderla sustancialmente; pues es probable que esa imagen de excelencia se alimente de sus espectáculos filmados, recién creados; porque se graban casi durante el primer año en que se estrenan y hay una selección de tomas, lo que logra un producto con muy pocos errores, casi perfecto. Pero aquí lo importante es comprender que el problema inicia con la ausencia del director-creador del espectáculo. A partir del proceso de venta surge un descuido por parte de Cirque en el que los conceptos fundamentales se toman a la ligera. Las indicaciones para los nuevos integrantes son meramente repetitivas, esto es, a través de alguien que vivió el proceso de creación y del director artístico. Lo que ocasiona una cadena de confusión con la que se van alimentando los recién llegados a causa de la indiferencia de la empresa por sus espectáculos ya creados.

Mi mayor interés al realizar este trabajo fue descubrir cómo logran crear un espectáculo, es decir, cómo es que llegan a ese resultado. Me di cuenta, conforme avanzaba en mi

investigación, que Cirque crea producciones mediante un proceso puramente empresarial. Es un circo que, conforme fue creciendo, desarrolló un modelo funcional bastante inteligente con el cual hasta el momento, hace creer al público que está viendo una especie de arte sin igual e incomparable; además de maravillarse a todo lo que la ve y hacer creer que es el mejor circo del mundo por su alto nivel de creatividad. Pero la realidad es que se sustenta en el trabajo de grandes directores para sacar productos en serie una vez que el espectáculo le pertenece completamente a la empresa. Ahora, su postura como tal, también es muy clara, tomando en cuenta todas las organizaciones sin fines de lucro que ha creado le funcionan a la perfección para aumentar sus ganancias al disminuir la carga fiscal, puesto que sólo un porcentaje mínimo está reservado para el mantenimiento de todas ellas. Por ejemplo, para la fundación One Drop está destinado sólo el 1% de las ganancias de Cirque.

En mi búsqueda por tener otra perspectiva de lo que había visto en *Varekai*, empecé a buscar comentarios del público en el sitio oficial de Cirque du Soleil y Ticketmaster. Quedé sorprendida con el número de inconformidades que manifestaban los espectadores que habían asistido a ver *Varekai* en Santa Fe. Desde problemas técnicos como fallas de luz, que ocasionaban que el espectáculo se detuviera durante largos minutos y omitiera algunos actos como consecuencia (ya que al tener una segunda función el mismo día, no se podían dar el lujo de presentar el show completo), hasta problemas artísticos como fue el que yo vi y efectivamente otros espectadores corroboraron: la falta de presencia escénica en los artistas.

Entonces... ¿Dónde queda la excelencia de la que tanto se enorgullece Cirque du Soleil? Desafortunadamente, *Varekai* fue una muestra de la realidad de Cirque, más allá de su apariencia a través de los medios, se cuelan aspectos bastante desafortunados que no concuerdan con los precios excesivos que maneja. Por otra parte, se descuidan aspectos

importantes como la información de su sitio web oficial, que está repleto de errores ortográficos y de traducción; o por lo menos las traducciones en español dejan mucho que desear. Lo importante aquí, es resaltar que Cirque se atribuye un nivel de calidad que aún no posee. ¿Prueba de ello? Sus espectáculos en vivo.

Sin duda, la incongruencia de Cirque du Soleil la hace incomparable con otros circos al vender espectáculos de baja calidad a precios exorbitantes.

Habría que esperar qué tal funciona ahora con las nuevas firmas inversionistas. Empieza una nueva etapa para Cirque, esperemos que estos puntos débiles se rectifiquen de ahora en adelante. O, en el peor (o mejor) de los casos, convendría elegir a otras compañías del mismo estilo, seguramente habrá quienes conserven en buena calidad sus espectáculos en gira.

Por último, casi al final de esta investigación me enteré de una noticia bastante grave, que causó gran desconcierto en México. Se dio a conocer que Cirque du Soleil recibirá por parte del gobierno mexicano la elevada suma de 47.7 millones de dólares como parte de un compromiso con la empresa para promover la imagen de México en una gira mundial. Al principio pensé que se trataba de una broma, después me di cuenta de que en realidad era una situación absurda e incoherente que una empresa de la talla de Cirque reciba esa cantidad de dinero. En primer lugar, porque no necesita hacer pactos económicos con ningún país, tiene la infraestructura suficiente como para mantener sus producciones en gira por más de diez años, y se ha visto claramente con espectáculos como *Mystère*, *Varekai*, *Alegría*, *Kà*, *Zumanity*, entre una larga lista. En segundo lugar, a partir de que Cirque pasó a cargo de las firmas inversionistas TPG y Fosun, es evidente el enorme avance productivo que tuvieron en este año, es decir, en la primera mitad del 2016 se crearon 5 espectáculos, algo que ni siquiera

se había visto en toda la historia de Cirque. Aunque, por otro lado también hay que observar la postura a la que México está muy acostumbrada, el ponerse al servicio de las empresas trasnacionales.

ANEXO

Sede Internacional de Montreal



Fig. 1.1 Vista panorámica de la Sede



Fig. 1.2 Sala de entrenamiento

Talleres en la Sede



Fig. 1.3 Fabricación de zapatos



Fig. 1.4 Elaboración de sombreros



Fig. 1.5 Corte y confección

Los Ocho Puntos Básicos

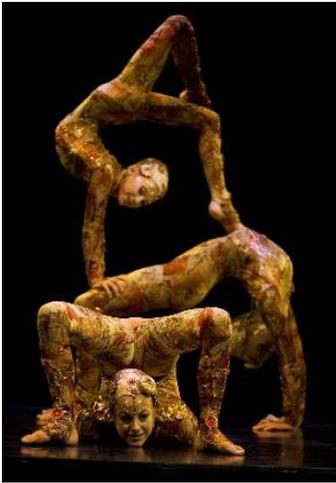


Fig. 1.6 (Acrobacia)
Espectáculo *Kooza*, 2007.



Fig. 1.7 (Actuación)
Personaje de *Ovo*, 2009.



Fig. 1.8 (Formas art. del mundo)
Número de Danza georgiana en *Varekai*, 2002.



Fig. 1.9 (Formas art. del mundo)
Utilización de cuencos tibetanos en
Corteo, 2005.



Fig. 1.10 (Formas art. del mundo)
Número de Diabolos chinos en *Dralion*, 2010.



Fig. 1.11 (Mundos imaginarios)
Espectáculo *O*, 1998.



Fig. 1.12 (Danza)
Danza aérea en *MJ The Immortal World Tour*, 2011.



Fig. 1.13 (Audacia)
Equilibrio en sillas en *Kooza*, 2007.



Fig. 1.14 (Audacia)
Rueda de la muerte en *Kooza*, 2007.

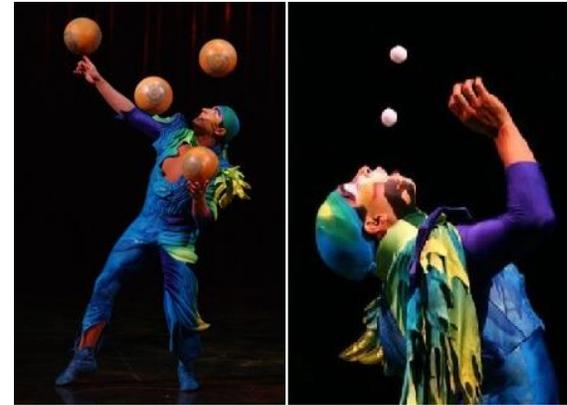


Fig. 1.15 (Destreza)
Malabares en *Varekai*, 2002.



Fig. 1.16 (Gracia)
Cuerda floja en *La Nouba*, 1998

Espectáculo *Varekai*

Personajes Principales



Fig. 2.1 *Ícaro*



Fig. 2.2 *La Prometida*



Fig. 2.3 *El Guía*



Fig. 2.4 *El Vigía*



Fig. 2.5 *Criaturas de la Luna*

Vestuario

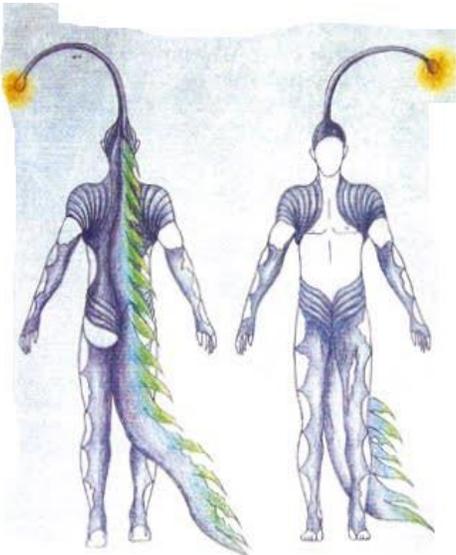


Fig. 2.6 Boceto y vestuario del personaje de la lagartija.

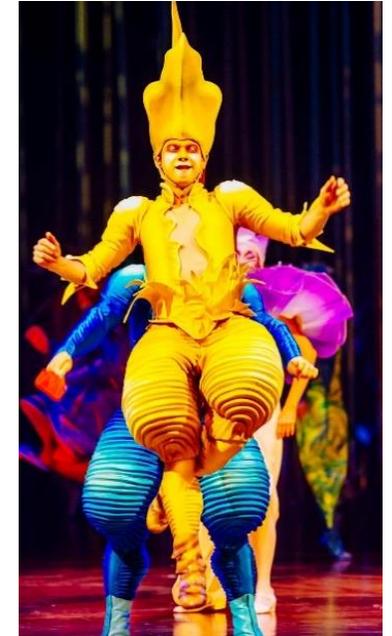


Fig. 2.7 Boceto y vestuario.
Formas inusuales en los personajes.

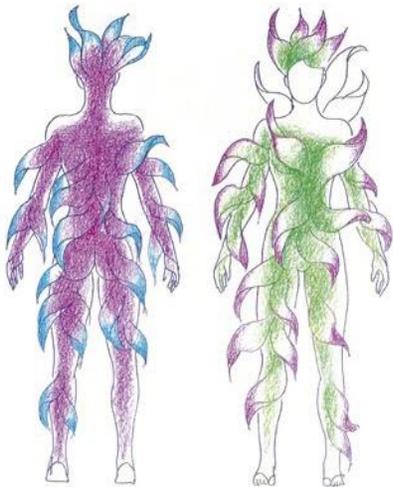


Fig. 2.8 Boceto y vestuario del número Superficie deslizante. Trajes coloridos y brillosos.

Maquillaje



Fig. 2.9 Maquillaje de *Ícaro*



Fig. 2.10 Maquillaje de *La Prometida*



Fig. 2.11 Maquillaje de las *Criaturas de la Luna*



Fig. 2.12 La primera imagen (de izquierda a derecha) muestra un diseño de maquillaje utilizado en el espectáculo. El resto muestra la transformación de este mismo maquillaje a través de distintos vestuarios.

Escenografía y Atmósferas



Fig. 2.13 Escenario y escenografía de *Varekai* con luces generales



Fig. 2.14 Antes de iniciar el espectáculo



Fig. 2.15 Atmósfera cálida en los *Columpios rusos*



Fig. 2.16 Atmósfera fría en *El vuelo de Ícaro*

Diferencia entre el espectáculo original y el de la gira en México

Primer encuentro de Ícaro y La Prometida



Fig. 3.1 *Varekai* en el 2002 con Olga Pikhienko y Anton Chelnokov.



Fig. 3.2 *Varekai* en el 2013 con Alena Zhuravel y Mark Halasi.

Preámbulo. Después del intermedio



Fig. 3.3 (2002) El Vigía en el «mancycle», Ícaro debajo de él, asomándose por la trampilla del escenario.



Fig. 3.4 (2013) Ícaro en el «mancycle», atrás de él, el Vigía.

Acto de handbalancing (equilibrio sobre bastones) de la Prometida



Fig. 3.5 (2002) Ícaro era un observador mientras la Prometida realizaba este acto con mucha sensualidad. Ambos mantenían contacto visual únicamente.



Fig. 3.6 (2013) Ícaro interactúa durante el acto de la Prometida, se crea un ambiente de seducción y tensión sexual.

CIRQUE DU SOLEIL A TRAVÉS DEL TIEMPO¹

- Le Grand Tour du
Cirque du Soleil
1984

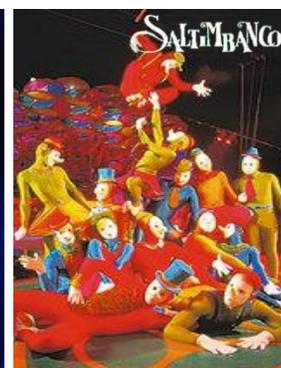
-La Magie
Continue
1986

-Cirque
Réinventé
1987

-Nouvelle
Experience
1990

-Fascination
-Saltimbanco
1992

-Mystère
1993



-Kà
2004

-Zumanity
2003

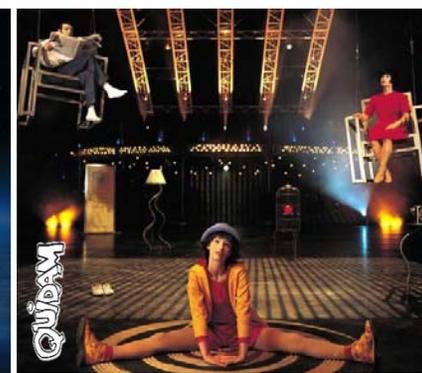
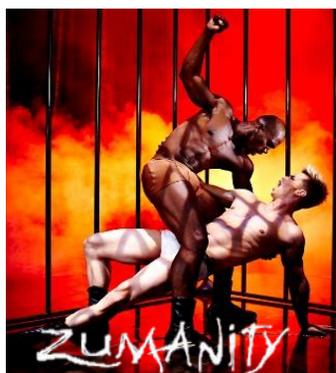
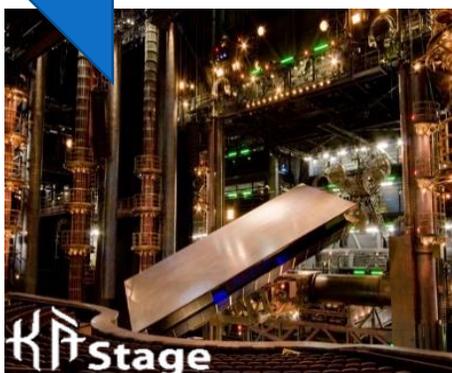
-Varekai
2002

-Dralion
1999

-O
-La Nouba
1998

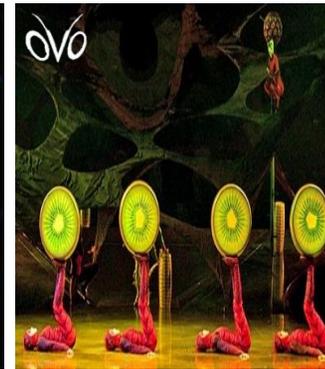
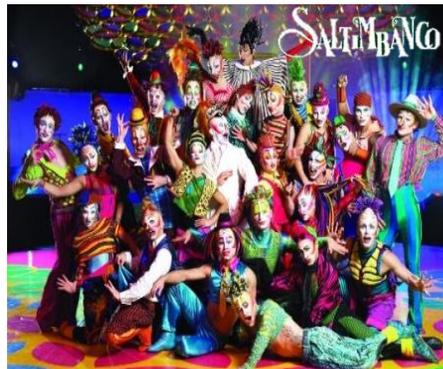
-Quidam
1996

-Alegría
1994

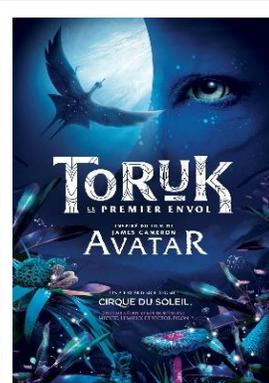
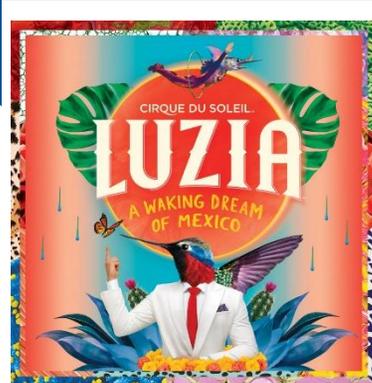


¹ Esta línea del tiempo incluye todos los espectáculos de Cirque du Soleil hasta el momento, por lo que los espectáculos del 2016 son sin la guía de Guy Laliberté.

-Corteo 2005 -Delirum 2006 -The Beatles Love 2006 -Kooza -Wintuk -Saltimbanco* 2007 -Zaia -Zed -Criss Angel Believe 2008 -Viva Elvis -Ovo -Banana Shpeel 2009 -Totem -Dralion* 2010



-La forge aux étoiles 2016 -Luzia -Vision -Paramour -Tribute to Charlebois 2016 -Le monde est fou -Toruk 2015 -Joyà -Kurios 2014 -MJ One 2013 -Amaluna 2012 -MJ The Immortal Tour -Iris -Zarkana 2011



* Los espectáculos *Saltimbanco* y *Dralion* volvieron a escena con un remontaje, el primero en 2007 y el segundo en 2010.

Biografías de los creadores principales¹

Guy Laliberté

Fundador y Guía Creativo



Guy Laliberté nació en la ciudad de Québec [sic] en 1959. Es un acordeonista, caminante sobre zancos, comefuegos [i.e. tragafuegos] y fundó el primer circo de renombre internacional de Québec [sic] con el apoyo de un pequeño grupo de cómplices. Como osado visionario, Guy Laliberté reconoció y cultivó los talentos de los artistas callejeros de la Fête foraine de Baie-Saint-Paul y creó el Cirque du Soleil en 1984.

Guy Laliberté fue el pionero en concertar la unión de culturas y disciplinas acrobáticas que es [sic] el sello del Cirque du Soleil. Desde 1984, ha guiado a los equipos creativos en la creación de cada espectáculo y ha contribuido a elevar las artes circenses a la categoría de grandes disciplinas artísticas.

El Cirque du Soleil se ha convertido en una organización internacional, tanto en términos de su conformación como en el rango de sus actividades e influencia. En la actualidad, Guy Laliberté dirige una organización con actividades en los cinco continentes.

En octubre de 2007, Guy Laliberté se embarcó en un segundo compromiso de por vida y creó la Fundación ONE DROP para combatir la pobreza en todo el mundo al proporcionar acceso sostenible al agua potable. Este nuevo sueño se originó a partir de la conciencia de que el

¹ Toda la información contenida en las biografías ha sido tomada del sitio web oficial de Cirque du Soleil.

derecho al agua es vital para la supervivencia de las personas y las comunidades en todo el mundo, además de los valores que han estado en el corazón del Cirque du Soleil desde su concepción: la convicción de que la vida devuelve lo que se le da y de que aún los gestos más pequeños marcan una diferencia.

En septiembre de 2009, Guy Laliberté se convirtió en el primer canadiense explorador privado del espacio. Su misión estuvo dedicada a crear conciencia sobre los problemas de agua que enfrenta la humanidad en el planeta Tierra. Con el tema Moviendo las estrellas y la Tierra por el agua, esta primera misión social poética en el espacio se concentró en llegar a las personas mediante un enfoque artístico: un programa especial de emisión por la web de 120 minutos, que contó con varias presentaciones artísticas realizadas en 14 ciudades de los cinco continentes y que incluyó la Estación Espacial Internacional.

Premios y distinciones principales

En 2011, Guy Laliberté fue integrado a la Orden del Canadian Business Hall of Fame. En 2010, se le concedió a Guy su propia estrella en el legendario Paseo de la Fama de Hollywood. El mismo año, el gobierno de Québec [*sic*] honró a Guy al promoverlo desde Chevalier (una distinción que se le había otorgado hacía [*i.e.* hace] seis años) a Officier, como miembro de la Ordre de la Pléiade. La Université Laval (Québec [*sic*]) le concedió un doctorado honorario a Guy Laliberté en 2008. El año anterior, Guy Laliberté recibió el premio Ernst & Young Entrepreneur of the Year en los tres niveles: Québec [*sic*], Canadá e internacional. En 2004, recibió la Orden de Canadá, la máxima distinción del país, de manos del Gobernador General de Canadá. El mismo año recibió el reconocimiento de la revista Time como una de las 100 personas más influyentes del mundo. En 2003, fue condecorado por el grupo Condé Nast como parte del programa Never Follow, un tributo a los creadores

e innovadores. En 2001, fue nombrado Great Montrealer por la Académie des Grands Montréalais. En 1997, Guy Laliberté recibió la Orden Nacional de Québec [*sic*], la máxima distinción otorgada por el Gobierno de Québec [*sic*].

Otros premios y distinciones:

2009

Premio Lifetime Achievement, otorgado por la Asociación Canadiense de Marketing

2002

Integración a el [*sic*] Paseo de la Fama de Canadá

1998

Premio Visionary, otorgado por el American Craft Museum (ahora llamado Museo de Arte y Diseño de Nueva York)

1996

Premio Vision nouvelle, recibido en la 43ra Gala du Commerce (Québec [*sic*])

1988

Celebridad del Año, Gala Excellence La Presse (Québec [*sic*])

1988

Empresario del Año, revista Les Affaires (Québec [*sic*])

Dominic Champagne

Escritor y director



Nacido en 1963 en Quebec, Dominic Champagne, artista prolífico y de múltiples talentos, ha sido una enérgica presencia en la escena cultural de Quebec desde que salió de la Escuela Nacional de Teatro de Canadá en 1987. Con más de 100 éxitos para teatro y televisión, ha sido galardonado con una gran cantidad de premios y reconocimientos.

Para Dominic, el circo significa un retorno a sus orígenes. A los 20 años, sin dinero y solo en Grecia, se unió al circo y se convirtió... ¡en un chico del circo! ¿Qué aprendió de la experiencia? “El circo es un lugar donde la fraternidad es posible y donde el choque de culturas es una fuente excepcional de creatividad. El entorno multiétnico de Cirque du Soleil es inspirador. Alimenta mi universo creativo.”

Este universo se nutre también de figuras como Samuel Beckett, Charlie Chaplin, Gandhi y Martin Luther King.

“Nací el año del discurso de ‘Tengo un sueño’. Pertenezco a la generación que experimentó el final de la fiesta conocida como la década de los 60 y las dificultades que aparecieron a la mañana siguiente. Soy un producto de sueños y desilusiones. Como artista, quiero mostrar la belleza que se encuentra en la miseria cuando alguien intenta escapar de su situación.” Nieto de un juez y un soldador, Champagne procura conmover a sus dos abuelos en cada proyecto que lleva a cabo.

En 1992, Champagne creó controversia entre el público y sus colegas con su espectáculo Cabaret neiges noires, escrito en colaboración con sus compañeros artistas del Théâtre il va sans dire. Inspirado por el famoso discurso de Martin Luther King, la obra era muy innovadora tanto por su mensaje como por sus medios. El guión es a la vez cínico, poético, oscuro y divertido, mientras que la puesta en escena, festiva y desenfrenada, reúne actuación, canciones y música. La apuesta de Dominic Champagne mereció la pena: logró adoptar una mirada crítica respecto a esa era y que un público nuevo acudiera al teatro. El espectáculo se ha representado más de 100 veces desde su creación.

En 1998, Champagne trabajó en la adaptación teatral y la dirección del Don Quijote de Cervantes, que atrajo a una cantidad récord de personas al Théâtre du Nouveau Monde de Montreal. En 2000, volvió a superar la hazaña con el montaje de La Odisea de Homero. La obra estableció nuevos récords de asistencia y sorprendió nada menos que a Andrew Watson, director de creación de Varekai: “Estoy convencido de que cualquier espectador, hable el idioma que hable, puede comprender el viaje de Ulises. Dominic no necesita palabras para contar una historia.”

Fue el trabajo de Champagne en teatro y televisión el que dio lugar a una invitación de Cirque du Soleil para escribir y dirigir Varekai en 2002. La siguiente asignación de Champagne para el Cirque fue codirigir Zumanity (2003) con René Richard Cyr. Su colaboración más reciente con Cirque ha sido escribir y dirigir LOVE, espectáculo que se estrenó en junio de 2006 en el Mirage Hotel de Las Vegas.

Gilles Ste Croix

Guía Artístico



Cuando Gilles Ste-Croix le dijo por primera vez a sus padres que quería incursionar en el negocio del entretenimiento ellos repicaron; “¡Cualquier cosa menos eso!” Ste-Croix creció en la parte rural de Québec [sic], aunque estaba determinado a no permanecer ahí. Se convirtió en un hippie y en un nómada, viviendo en comunas y haciendo el peregrinaje obligatorio de los 60’s a la costa oeste, donde

asistió a algunas clases de actuación.

Ste-Croix trató de conformarse con un trabajo en cierta oficina de arquitectura por un tiempo, pero siempre supo que no estaba hecho para una carrera en el mundo tradicional de los negocios. Al mismo tiempo, [intuyó] su búsqueda por una vocación no vaga o sin tino, ya que afirma que desde la adolescencia tuvo una fuerte inclinación tanto al éxito como al entretenimiento. Sin embargo, su entrada al mundo del espectáculo llegó [sic] de manera tan inesperada como impredecible.

Al final de los 70’s Gilles Ste-Croix vivía en una comunidad en Victoriaville, Québec [sic], recogiendo manzanas para ganar algún dinero. Un día meditó que su trabajo sería mucho más fácil si pudiera adherir una escalera a sus propios pies. Así concibió su primer par de zancos. Un amigo mencionó que el Teatro Bread and Puppet, en el cercano Vermont, usaba andarines en zancos como parte esencial de varias de sus actuaciones. Ste-Croix acudió a ver el espectáculo y se dio cuenta que sus habilidades para andar en zancos podrían tener demanda en el mundo del entretenimiento.

En 1980, Gilles Ste.Croix y una banda de artistas callejeros fundaron la Echassiers de la Bahía de Sanit [*i.e.* Saint] Paul y organizaron un festival llamado la Fiesta de la Bahia [*sic*] de Saint Paul, que eventualmente conduciría al a [*i.e.* a la] fundación de Cirque du Soleil con Guy Laliberté en 1984.

En 1984 y 1985 Gilles Ste-Croix diseño y ejecutó varios actos en zancos para Cirque du Soleil y en 1988 se convirtió en su director artístico e inició la búsqueda de talento que se extendió a todos los puntos del globo. El [*i.e.* Él] fue el Director de Creación para todas las producciones del 1990 al 200 [*i.e.* 2000]: Nouvelle Experience, Saltimbanco, Alegría, Mystere [*sic*], Quidam, La Nouba, “O” y Dralion.

En 1992 dirigió Fascinacion [*sic*] el primer show de Cirque presentado en arenas en Japón. También dirigió el reconocido cena-show Pompa, Pato y Circunstancia, en Alemania en 1997.

En el año 2000, continuó actuando como un consultor creativo para Cirque du Soleil mientras decidió hacer realidad uno de sus más grandes sueños: Impulsado por su pasión por los caballos, fundó su propia compañía para producir, en el 2003 el show Cheval-Theatre, con 30 duplas de caballos y artistas-acróbatas y que recorrió 10 ciudades de Norte América.

En diciembre del 2002 Gilles Ste-Croix regresó a Cirque du Soleil como Vicepresidente de Creación y nuevos proyectos. En 2006 fue nombrado Vicepresidente Senior de contenido creativo y nuevos proyectos. Actualmente su atención está concentrada en su rol como Guía Creativo a lado de Guy Laliberté.

FUENTES

AFP. “Cirque du Soleil, a la venta”. *La Jornada*. 25 de marzo de 2015. Consultado el 20 abril de 2015. Web. <<http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2015/03/25/ponen-en-venta-participacion-mayoritaria-del-cirque-du-soleil-diario-4903.html>>.

_____. “Cirque du Soleil ya no es canadiense; se vende a firma de EU”. *El Financiero*. 20 de abril de 2015. Consultado el 20 de abril de 2015. Web. <<http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/cirque-du-soleil-ya-no-es-canadiense-se-vende-a-firma-de-eu.html>>.

AFP y AP. “‘Quiero tener otros retos’, dice Guy Laliberté tras vender Cirque du Soleil”. *La Jornada*. 21 de abril de 2015, p. 9a. Impreso.

Alegría: Filmed live in Sidney. Dir. Nick Morris. «Special Features: A Look Behind the Scenes: A Journey to Alegria: A special». Producción de Cirque du Soleil Images y Serpent Films Production. Culver City, CA: Columbia Tristar Home Entertainment, 2001. DVD.

All together now: a documentary film. Dir. Adrian Wills. «Play Documentary». Producción de Cirque Apple Creation Partnership bajo la licencia exclusiva de EMI Records Ltd. Hollywood, CA: Capitol Records, 2008. DVD.

Barré-Meinzer, Sylvestre. “Le cirque classique: entre tradition et récupération”. *L'Annuaire théâtral* 32 (2002): 93-106. Consultado el 11 de noviembre de 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/041507ar>>.

Boudreault, Julie. “Le cirque du soleil, quelle histoire!”. *Cap-aux-Diamants* 97 (2009): 10-15. Consultado el 17 de agosto 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/6778ac>>.

Caballero, Jorge. “El Circo del Sol desplegó el mundo insondable de Varekai en San José”. *La Jornada*. 28 de junio de 2013, p. 7a. Impreso.

“Cae otro acróbata de Cirque du Soleil en medio de una función”. *Univisión Noticias*. 04 de noviembre de 2013. Consultado el 17 de mayo de 2015. Web. <<http://noticias.univision.com/article/1728194/2013-11-04/gente-en-las-noticias/cae-otro-acrobata-del-cirque-du-soleil-en-medio-de-una-funcion>>.

Cirque du Soleil. About us. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 12 de noviembre de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/home/about-us>>.

- _____. . About Us: Cirque du Soleil at glance. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 5 de junio de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/es/home/about-us/at-a-glance.aspx>>.
- _____. . “It all starts here - Welcome to our Creation Studio”. *YouTube*. Actualizado el 27 de julio de 2011 por Cirque du Soleil. Consultado el 6 de diciembre de 2014. Web. <https://www.youtube.com/watch?v=_NIZO4_TIKc>.
- _____. . Jobs: On stage: Meet the team: Meet an artista: Zara Tellander. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 5 de junio de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/es/jobs/casting/team/artist/zara-tellander.aspx>>.
- _____. . Jobs: On stage: Working environment: Career transition. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 29 de junio de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/jobs/casting/work/career-transition.aspx>>.
- _____. . Other Activities. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 27 de diciembre de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/home/other-activities/desimal.aspx>>.
- _____. . Other Activities: Fashion and Apparel. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 27 de diciembre de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/home/other-activities/desimal.aspx>>.
- _____. . Pressroom: Press Materials: Corporate: Cirque du Soleil history. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 8 de marzo de 2013. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/press/kits/corporate/cirque-du-soleil/history.aspx?scrollsection=showWrapper>>.
- _____. . Pressroom: Press Materials: Corporate: International Headquarters. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 25 de diciembre de 2014. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/press/kits/corporate/cirque-du-soleil/headquarters.aspx?scrollsection=showWrapper>>.
- _____. . Pressroom: Varekai: Costumes. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 25 de diciembre de 2014. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/press/kits/shows/varekai/costumes.aspx?scrollsection=showWrapper>>.

_____. Pressroom: Varekai: Music. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 25 de diciembre de 2014. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/press/kits/shows/varekai/musique.aspx?scrollsection=showWrapper>>.

_____. Pressroom: Varekai: Set Design. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 23 de diciembre de 2014. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/en/press/kits/shows/varekai/set-design.aspx?scrollsection=showWrapper>>.

_____. Shows. En *Cirque du Soleil*. Última modificación el 28 de octubre de 2011. Consultado el 15 de julio de 2016. Web. <<https://www.cirquedusoleil.com/es/home/shows.aspx>>.

Contrucci, Ignacia. “Conoce cómo es el Cirque du Soleil detrás de los escenarios”. *YouTube*. Publicado el 26 de noviembre de 2012 por cnnchile. Trad. CNN Chile. Consultado el 29 de diciembre de 2012. Web. <<https://www.youtube.com/watch?v=uGoJL0DNOus>>.

Corteo. Dir. Jocelyn Barnabé. «Material extra: A través del telón». Trad. Cirque du Soleil Images. Producción de Cirque du Soleil Images en colaboración con Quebec Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision. Culver City, CA: Sony Pictures Home Entertainment, 2005. DVD.

Côté, Chantal y Benoît Quessy. *Vingt ans de rêve, d'audace et de dépassement*. Bulletin d'information Cirque du Soleil. Printemps, 2004. Impreso.

“Cuando entras en el Cirque du Soleil pierdes tu nombre”. *El Mundo*. 23 de agosto de 2010. Consultado el 7 de diciembre de 2015. Web. <<http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/hemisferioxx/2010/08/23/cuando-entras-en-el-cirque-du-soleil.html>>.

De Bont, Eric. “Introducción”. En *Bonts International Clown School Menorca*. Consultado el 29 de noviembre de 2015. Web. <http://www.bonts.com/BONTS_INTERNATIONAL_CLOWN_SCHOOL/Introduccion.html>.

DELIRIUM: Through the eye of the artist 1207. Dir. Baris Dilaver. Como “Cirque du Soleil, DELIRIUM - Artist 1207 Baris Dilaver [FULL]” en *YouTube*. Publicado el 17 de marzo de 2015 por Baris Dilaver. Consultado el 13 de septiembre de 2015. Web. <<https://www.youtube.com/watch?v=SygtjyVVSCO>>.

Dralion. Dir. David Mallet. «Special Features: Making-of Featurette». Producción de Cirque du Soleil Images y Serpent Films. Culver City, CA: Columbia Tristar Home Entertainment, 2000. DVD.

Fire Within. Dir. Lewis Cohen. «Play Episodes: 1-13». Discos 1, 2 y 3. Trad. Cirque du Soleil Images. Producción de Cirque du Soleil Images en colaboración con Galafilm, Quebec Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision, Canadian Television Fund, Global, Artv, Bravo. Culver City, CA: Columbia Tristar Home Entertainment, 2002. DVD.

_____. Dir. Adrian Wills. «Extra Features: The Reunion». Disco 3. Trad. Cirque du Soleil Images. Producción de Cirque du Soleil Images en colaboración con Galafilm, Quebec Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision, Canadian Television Fund, Global, Artv, Bravo. Culver City, CA: Columbia Tristar Home Entertainment, 2002. DVD.

Fortin, Richard y Mark Jasmin. Tout le monde en parlait, julio de 2011. Como “Les origines du Cirque du Soleil -- Partie 1” en *YouTube*. Actualizado el 1 de diciembre de 2011 por manligero. Trad. manligero. Consultado el 6 de septiembre de 2012. Radio. Web. <<https://www.youtube.com/watch?v=gSMh7pI3tIE>>.

Fricker, Karen. “Le goût du risque: kà de Robert Lepage et du Cirque du Soleil”. *L'Annuaire théâtral* 45 (2009): 45-68. Consultado el 12 de septiembre de 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/044274ar>>.

Hurley, Erin e Isabelle Léger. “Les corps multiples du Cirque du Soleil”. *Globe* 11, 2 (2008): 135-157. Consultado el 29 de agosto 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/1000525ar>>.

Jara, Jesús. “El clown, un navegante de las emociones”. En *Jesús Jara*. Consultado el 29 de noviembre de 2015. Web. <<http://jesusjaraclown.com/mislibros1.html>>.

KÀ Extreme. Dir. Gabriel Dubé-Dupuis. Trad. Brian Cassidy e Isabelle Hurteau. Producción de Cirque du Soleil Images en asociación con Artv, Bravo y Quebec Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision, 2005. DVD.

Lévesque, Solange. “Cirque du tonnerre”. *Jeu* 56 (1990): 176-178. Consultado el 23 de septiembre de 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/27136ac>>.

_____, “Quand cirque et théâtre se font signe... sous le chapiteau du soleil”. *Jeu* 38 (1986): 190-207. Consultado el 5 de septiembre de 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/27914ac>>.

- Mauclair, Dominique. *Historia del circo: viaje extraordinario alrededor del mundo*. Trad. Ramón Sala. Barcelona: Milenio, 2003. Impreso.
- Moreno, Dolores y Matías Aimar. “El backstage de Corteo, de Cirque du Soleil”. *YouTube*. Publicado el 24 de julio de 2014 por La Nación. Trad. La Nación. Consultado el 18 de mayo de 2015. Web. <<https://www.youtube.com/watch?v=QEQLidcOa4E>>.
- Mullen, Jethro. “Cirque du Soleil y el casino MGM, en líos por la muerte de una acróbata”. *CNN México*. 30 de octubre de 2013. Consultado el 31 de octubre de 2013. Web. <<http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2013/10/30/cirque-du-soleil-y-el-casino-mgm-en-lios-por-la-muerte-de-una-acrobata>>.
- Navarro, Alex. “Payasos Tradicionales”. En *Clownplanet*. Consultado el 28 de noviembre de 2015. Web. <<http://clownplanet.com/payasos-tradicionales>>.
- La Nouba: filmed live at Walt Disney World Resort*. Dir. David Mallet. «Bonus Features». Disco 2. Trad. Cirque du Soleil Images. Producción de Cirque du Soleil Images en asociación con PJM Productions y Serpent Films Production LTD. Culver City, CA: Columbia Tristar Home Entertainment, 2003. DVD.
- OCESA. “VAREKAI del Cirque Du Soleil - Recorrido Backstage”. *YouTube*. Publicado el 31 de octubre de 2013 por OCESA. Consultado el 26 de septiembre de 2014. Web. <<https://www.youtube.com/watch?v=sVBLs8EHGuU>>.
- One Drop. Mission And Values. En *One Drop*. Última modificación el 22 de enero de 2010. Consultado el 13 Junio de 2013. Web. <http://www.onedrop.org/en/DiscoverOneDrop_Canada/MissionAndValues.aspx>
- _____. Our Projects: Gaia. En *One Drop*. Última modificación el 22 de enero de 2010. Consultado el 16 Junio de 2013. Web. <<http://www.onedrop.org/en/projects/projects-overview/GAIA.aspx>>.
- Richard, Joël. “Panorama des arts de la rue au Canada de 1968 à 2006”. *Jeu* 124 (2007): 160-166. Consultado el 1 de septiembre 2015. Web. <<http://id.erudit.org/iderudit/24084ac>>.
- Saldaña Rosas, Alejandro. “El Cirque du Soleil: una aproximación al management de la creación”. *Forum Doctoral* 3 (2011): 146-165. Consultado el 9 de noviembre de 2015. Web. <<http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/forum-doctoral/article/view/2776>>.