

## Premier temps L'accueil

Un personnage muet... cantonnier, technicien, attend les spectateurs à l'extérieur du musée forain. Par le regard, il constitue trois groupes qu'il guide tour à tour vers l'intérieur de la baraque.



## Second Temps

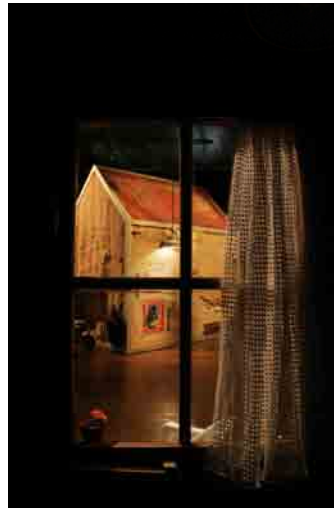
### La forêt.

Ce premier espace, ou sas, symbolise une forêt. Les spectateurs y laissent leurs manteaux et sont accueillis par un personnage au chapeau haut de forme qui fabrique devant leurs yeux une cabane faite de brindilles. Par cette petite construction, il leur indique le passage vers un second espace. Celui de l'exposition spectacle.



## Troisième temps Le village.

Constitué de quatre cabanes (L'Urgence, La Naufragée, La Sam Suffy et La Ruine), les spectateurs sont invités à visiter, errer dans ce village habité par des personnages qui les inviteront tour à tour à entrer dans les petites architectures. Le village est le temps de la curiosité.



## La Sam Suffy.

Réplique de la maison de lotissement ou de ces petites maisons de vacances installées au bord d'étangs, elle est habitée par un personnage qui invite les spectateurs à pénétrer dans son petit intérieur pour participer à un jeu. Le jeu consiste à retrouver la bonne définition d'un élément architectural parmi trois possibilités.



## La Naufragée.

Elle évoque la cabane de Robinson Crusoé, mais aussi celle du SDF qui de bric et de broc se fabrique un abri de fortune. Cette cabane est la plus mystérieuse. On y entre un par un pour y découvrir les rêves d'architecture d'un personnage féminin parlant une langue imaginaire.



## L'Urgence.

C'est l'abri que l'on installe après une catastrophe naturelle. Un premier habitat de secours.

Une femme brodant une croix rouge sur les parois de tulle de sa cabane, invite un spectateur et lui fait découvrir l'unique objet qu'il lui reste d'avant la catastrophe. Une tasse à thé brisée, qu'elle demande au spectateur de reconstituer pour y verser un breuvage au goût de violette.



## La Ruine

Il ne reste qu'un pignon. Dans lequel se trouve une porte dissimulée. Les spectateurs curieux peuvent faire une expérience architecturale et sensible : traverser un mur.



## Quatrième temps L'explosion.

Un événement surgit. Les cabanes explosent. Le temps est suspendu, les spectateurs découvrent des éclatés architecturaux.



## Cinquième temps La reconstruction.

Les personnages du village s'unissent pour reconstruire la cabane à histoire à partir des débris des anciennes constructions. Les squelettes des architectures sont manipulés, des toiles se tendent. Une cabane communautaire apparaît devant les yeux des spectateurs.



La construction de la cabane à histoire devient une véritable fête, où les spectateurs sont conviés à danser.



Sixième temps.

Le conte.

Les spectateurs sont conviés à entrer dans cette nouvelle architecture faite de toile et de couvertures. A quatre pattes, ils se rassemblent sous cette tente communautaire pour y entendre un conte, dans une obscurité presque totale.



Il était une fois un homme qui demeurait dans une maison merveilleuse...