



0. LE MANÈGE

1. LA MOBILITÉ POURQUOI ?

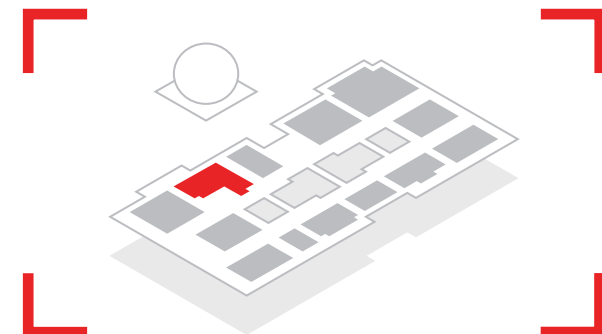
2. LA MOBILITÉ COMMENT ? → MOBILITÉS ET TERRITOIRES

- 2.1 Vues du ciel
- 2.2 Croisée des chemins
- 2.3 Territoires en mouvements

→ MOBILITÉS ET ENJEUX

- 2.4 Auto-mobilité / éco-mobilité
- 2.5 Transport et vie mobile
- 2.6 Avion et environnement
- 2.7 Simulateurs d'éco-conduite

3. 2050, DESSINONS LE FUTUR



0. LE MANÈGE

1. LA MOBILITÉ POURQUOI ?

1.2 PETITE ANTHROPOLOGIE

1.3 HISTOIRES DE MOBILITÉS

1.4 LE MIXEUR

2. LA MOBILITÉ COMMENT ? → MOBILITÉS ET TERRITOIRES

2.1 VUES DU CIEL

2.1.1 Ballet aérien : visualisation hypnotique du trafic aérien mondial sur 24 heures

2.1.2 Des milliards de mobilités : table-multimédia

2.2 CROISÉE DES CHEMINS

2.2.1 Gare du Nord, une chronographie : audiovisuel montrant 24 heures du trafic de la 3^e gare au monde en fréquentation

2.2.2 Sur les pas de... table-multimédia interactive modélisant un hall de gare

Totem du monde « carrefours » : audiovisuel et 17 photographies du monde entier sur le thème du carrefour et de l'intermodalité

2.3 TERRITOIRES EN MOUVEMENTS

2.3.1 Le grand mobile : superposition de cartes révélant la complexité des réseaux aérien, routier et ferré en Île-de-France

2.3.2 Histoires de voies : audiovisuel retraçant l'histoire des mutations de la voirie en Île-de-France depuis le 19^e siècle

2.3.3 Cartographies du quotidien : modélisation des déplacements domicile-travail des habitants des 1 300 communes qui composent l'Île de France

2.3.4 Partager son chemin : 14 panneaux de signalisation et 4 audiovisuels donnent la parole à des experts et à des usagers

Totem du monde « réseaux de transports » : audiovisuel et 17 photographies du monde entier sur le thème des réseaux et de la multimodalité

2. LA MOBILITÉ COMMENT ? → MOBILITÉS ET ENJEUX

2.4 AUTO-MOBILITÉ / ÉCO-MOBILITÉ

2.4.1 L'éclaté : installation artistique de Dominique Porcher, véhicule décomposé réalisé à partir de pièces automobiles fournies par Renault et PSA Peugeot Citroën

2.4.2 Dessine-moi... 4 multimédia interactifs :

- une voiture propre
- une voiture verte
- une voiture à la carte
- une voiture sûre

Totem du monde « automobiles » : audiovisuel et 17 photographies du monde entier sur le thème des voitures du monde

2.5 TRANSPORT ET VIE MOBILE

2.5.1 Les afficheurs : l'ambiance des gares, métros et aéroports grâce aux afficheurs

2.5.2 Fresque photographique : 2 photographies géantes par William Daniels

2.5.3 Maquettes : TGV et Francilien en gare en situation d'intermodalité (SNCF), tramway T3 et bus en station en situation d'intermodalité (RATP), station de tramway multimodale (échelle 1/20^e) TGV et Francilien à quai (échelle 1/20^e)

2.5.4 Piétons augmentés : audiovisuel réalisé par Denis van Waerebeke, destins croisés dans les transports collectifs

2.5.6 Anthropologie ferroviaire : audiovisuel sur les mutations du transport ferroviaire et des habitudes de déplacement vues par un martien

2.5.7 Magazines de la vie mobile : magazines interactifs de la RATP, de SNCF et d'Air France

Totem du monde « transports collectifs » : audiovisuel et 17 photographies du monde entier sur le thème des transports collectifs

2.6 AVION ET ENVIRONNEMENT

2.6.0 Maquette d'A380 : maquette à l'échelle 1/20^e d'un A380 d'airbus en vol

2.5.2 Fresque photographique : une photographie géante par William Daniels

2.6.1 Voler léger : multimédia interactif pour concevoir un avion

2.6.2 Voler vert : jeu interactif, devenir pilote B747 Paris - Miami

2.6.3 Magazine de la vie mobile

2.7 SIMULATEURS D'ÉCO-CONDUITE

2 simulateurs de conduite : véhicule micro-hybride de PSA et véhicule électrique de Renault

3. 2050, DESSINONS LE FUTUR