

**ML** MUSÉE DU  
LUXEMBOURG  
S É N A T

**GrandPalais**  
Rmn



# MATCH

**DESIGN & SPORT - EINE  
ZUKUNFTSWEISENDE GESCHICHTE**

**MUSÉE DU LUXEMBOURG**

13. März 2024 bis 11. August 2024

**Dieses Projekt wurde mit dem Label  
Kulturolympiade ausgezeichnet**

**#ExpoMatch**

Entdecken Sie die neue App  
des Musée du Luxembourg  
[tinyurl.com/luxapp](https://tinyurl.com/luxapp)



**VOM 13. MÄRZ 2024 BIS 11. AUGUST 2024**  
**IM MUSÉE DU LUXEMBOURG, 19 RUE DE VAUGIRARD 75006 PARIS**  
**TÄGLICH GEÖFFNET VON 10.30 BIS 19.00 UHR**  
**NACHTS BIS 22.00 UHR MONTAGS AUSSER 29. JULI UND 5. AUGUST**  
**AUSSERORDENTLICHE SCHLIESSUNG AM 1. MAI**

## **Places aux jeunes !**

Kostenloser Zugang für Jugendliche unter 26 Jahren von Montag bis Freitag  
Begrenzte Anzahl von Tickets pro Datum, Online-Reservierung auf  
[museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr) obligatorisch

MATCH wird von Aurel BGC gefördert und von Dacia unterstützt



Unsere Partner



**L'EQUIPE**



**LE FIGARO**



Genießen Sie die Privatsphäre des Teesalons Mademoiselle Angelina, vor den Toren des Musée du Luxembourg. Anlässlich der neuen Ausstellung und den Olympischen Spielen 2024 erleben Sie die exklusiven Kreationen „Match“ und „Regate“, die vom Design im Sport inspiriert sind.

Genießen Sie diesen Gravelax-Lachs mit Rübe, kombiniert mit einer Auswahl an Frühlingsgemüse, mit einem grafischen und farbenfrohen Display. Dazu gibt es eine Schokoladenleckerei mit karamellisierten Haselnüssen - ein süßer Abschluss!

Eröffnung: Der Teesalon Mademoiselle Angelina ist zu den gleichen Öffnungszeiten wie das Museum geöffnet. Genießen Sie die ersten Sonnenstrahlen des Jahres auf der Terrasse.

*Mademoiselle*  
ANGELINA

---

# **DIE AUSSTELLUNG**

<b>EINFÜHRUNG</b>	<b>5</b>
<b>1. KULT DER PERFEKTION</b>	<b>7</b>
<b>2. SPIELFELDER</b>	<b>8</b>
<b>3. IMAGEFRAGE</b>	<b>10</b>
<b>4. VERBESSERUNG SEINER FÄHIGKEITEN</b>	<b>12</b>
<b>5. EXPERIMENTELLE INFRASTRUKTUREN</b>	<b>16</b>
<b>6. DIE NEUEN HORIZONTE DES INDIVIDUELLEN DESIGNS</b>	<b>17</b>
<b>7. IMMERSIVE ERLEBNISSE</b>	<b>21</b>
<b>8. OFFEN FÜR KOMPLEXITÄT</b>	<b>27</b>
<b>9. SEINE GEMEINSCHAFT FINDEN</b>	<b>29</b>

---

## **RUND UM DIE AUSSTELLUNG**

---

**33**

---

## **KULTURPROGRAMM**

---

**33**

---

## **FÜHRUNGEN**

---

**37**

---

## **DIGITALES**

---

**42**

---

## **VERLAG**

---

**44**

Die MATCH-Ausstellung ist als Startschuss für die Zukunft des Sports konzipiert und stellt die sportliche Praxis aus der Perspektive des Designs in den Mittelpunkt, wobei das Design ein integraler Bestandteil davon sein soll. Durch die Betrachtung dessen, was in der Vergangenheit geschah, was heute geschieht und was sich für die Zukunft bereitet, will MATCH unser Verständnis für die Beziehung zwischen Design - in all seinen Formen - und Sport erweitern.

Die offensichtlichste Verbindung zwischen Design und Sport ist die sportliche Ausstattung, mit der alles begann. Denn in der Sportgeschichte hat das Design dazu beigetragen, dass Sportler - ob Profis oder Amateure - leichtere, sicherere, widerstandsfähigere und leistungsfähigere Produkte entwickeln konnten. Es trägt auch dazu bei, dass der Sport integrativer wird, indem es die Herstellung immer besser angepasster Prothesen ermöglicht, aber auch die Schaffung virtueller Spiele in Form von beispielsweise E-Sport fördert. Während das Design jedoch den Sport voranbringt, indem es die neuesten Technologien nutzt, bringt der Sport wiederum das Design voran: Sportler wollen eine Ausrüstung, die nicht nur schön und angenehm zu bedienen oder zu tragen ist, sondern - und vielleicht vor allem - ihre Persönlichkeit



ausdrückt und ihr Selbstvertrauen fördert. Die konsequente symbiotische Verbindung zwischen Design und Sport führt zu ästhetisch erstaunlichen Objekten und Materialien, die gleichzeitig unglaublich funktionale Ziele erfüllen.

Die Rolle, die Design im Sport spielt, geht jedoch weit über die Form, das Aussehen oder die Haptik der Ausstattung hinaus. Das Gewicht eines Balls oder die Reaktionsfähigkeit einer Tastatur bestimmen die Geschwindigkeit eines Spiels. In dieser Hinsicht verbessert die Technologie die menschlichen Fähigkeiten und gleicht mögliche Defizite aus, was jedoch nicht verhindert, dass die Spiele - ob physisch oder digital - weiterhin sehr genaue Regeln und Vorschriften einhalten. Heute ist selbst das Erlebnis der Zuschauer ein durchdachtes Design - von der Platzierung von Kameras und Drohnenbildern über Online-Streaming-Plattformen bis hin zum Erscheinungsbild und der Benutzerfreundlichkeit eines Stadions. Ein besseres Verständnis unserer Sportpraktiken und das Bewusstsein für deren ständige Weiterentwicklung sind die Treiber der Beziehung, die Design und Sport in Zukunft pflegen werden.

# 1. Der Kult der Perfektion

Wenn Athleten ihre besten Leistungen erbringen, werden sie zu Göttern gemacht; wenn sie es nicht schaffen, werden sie für ihr Scheitern beschuldigt. Als Zuschauer erwarten wir, dass sie übermenschliche Fähigkeiten zeigen. Ihre schöne Sportkleidung und raffinierte Ausrüstung sind wie göttliche Prothesen, die ihre Leistung verbessern und sie schützen sollen.

Der Kult der Körperperfektion reicht bis ins alte Griechenland zurück, lange bevor Optimierungskonzepte in unser tägliches Leben eindringen. Der Diskobolus von Myron, der mit großer ästhetischer und anatomischer Virtuosität modelliert wurde, gilt als Ikone der griechischen Kunst und Verkörperung der Kraft. Im Laufe der Geschichte haben Künstler die Schönheit des sich bewegenden menschlichen Körpers zum Ausdruck gebracht und idealisiert. Aber welche Formen nehmen heutzutage die heroischen Darstellungen unserer Athleten an? Und welchen Preis müssen sie mental und körperlich zahlen, um die Größe der Helden zu erlangen?

Der Verlauf dieser Ausstellung ist nicht strikt linear. Die gezeigten Objekte sind Beispiele für die Kontinuität der



Verbindung zwischen Design und Sport. Sie scheinen unbeweglich zu sein, aber wie die Körper von Athleten bewegen sie sich. Und sie entwickeln sich weiter, denn intelligente Technologien bringen schrittweise Veränderungen in allen Bereichen mit sich, insbesondere in der Ausrüstung des Sportlers und in seiner Umgebung.

## 2. Spielfelder

Es gibt so viele Architekturdefinitionen wie es Architekten gibt, dennoch müssen Sportstätten sehr strengen Codes und Typologien entsprechen, die durch die Regeln und Einstellungen und das Spiel definiert sind.

Jede Sportart hat ihren Rahmen, der sich mehr oder weniger räumlich erstreckt. Sportler müssen diese Beschränkungen berücksichtigen, indem sie sie angehen oder mit ihnen spielen. Sportbereiche werden auch von der Öffentlichkeit bestimmt; in diesem Sinne sind sie offen für Vorfreude, emotionale Explosionen, Ermutigungen und manchmal auch für Tumulte. Sportarten und ihre Arena können der Ort sein, an dem soziale Verbindungen und tiefe Kameradschaft entstehen, aber auch der Ort, an dem Konfrontationen stattfinden.

Was sagen uns diese Räume über die Gesellschaft, in der sie ihren Platz finden?

In Athen ist das Ende des neunzehnten Jahrhunderts komplett aus Marmor erbaute Panathenische Stadion grandios und monumental zugleich. In einer anderen Form erschien das für die Olympischen Spiele 1972 in München erbaute Stadion als Beispiel für eine erfolgreiche Demokratisierung, wobei sein schwebendes Dach aus transparentem Plexiglas seine Offenheit für die Vielfalt des Publikums symbolisierte. Kürzlich hat Didier Faustinos Temporary Autonomous Zone mit ihrer modularen und mobilen wettbewerbsfähigen Infrastruktur, die bereit ist, überall zu landen, als wäre sie aus dem Weltraum gelandet, diese beiden Typologien auf den Kopf gestellt.

Über die Grenzen des Spiels hinaus kann Sportarchitektur eine wahrhaft experimentelle Dimension annehmen. Sie sind Orte des Austauschs und der Konfrontation, des Kampfes und des Austauschs, Spielfelder sind Mikrokosmen unserer Gesellschaften.



### 3. Imagefrage

Fünfundzwanzig Jahre sind seit dem Finale der Frauenfußball-Weltmeisterschaft 1999 vergangen, als die amerikanische Spielerin Brandi Chastain mit einem Trikotabriss nach einem entscheidenden Torschuss in die Geschichte eintrat und ihr Team die Trophäe gewann. Diese ikonische Geste der Freiheit und der Herausforderung, die als Dreh- und Angelpunkt des Frauenfußballs gefeiert wird, hat eine Reihe von Ereignissen außerhalb des Stadions beschleunigt: Die Spielerinnen begannen, für gleiche Löhne und Trainingsbedingungen zu kämpfen, die mit denen ihrer männlichen Pendants vergleichbar sind.

Im Jahr 2024 bleibt das Geschlecht jedoch ein wichtiges Thema im Sport: nicht nur in Bezug auf Gehalt, Behandlung oder die Qualität der Ausrüstung, sondern auch in Bezug auf das Image. Die Piktogramme der Olympischen Spiele der letzten sechzig Jahre geben einen Einblick in die Art und Weise, wie sich diese globale Sporteinrichtung in ihrer Darstellung von Athleten verändert hat. Manchmal bewegt sie sich weg von dem normativen Bild des validen männlichen Sportlers und hin zu inklusiveren Bildern, die



Unterschiede in Bezug auf Geschlecht, Rasse, Religion und Begabung berücksichtigen.

In diesem Geist der Inklusion wurde bei den Olympischen Spielen in Rio 2016 erstmals die Flagge der „Flüchtlingsnation“ der Künstlerin Yara Said enthüllt. Diese Flagge, die nicht als Symbol für Nationalismus, sondern als visuelles Zeichen - oder Kunstwerk - gedacht war, sollte ein Team von Flüchtlingsathleten würdigen, von denen viele enorme Gefahren erlebt und große Schwierigkeiten überwunden hatten, um an professionellen Wettkämpfen auf diesem Niveau teilnehmen zu können.

Das Design spielt eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, die Werte eines Unternehmens weit über den sportlichen Rahmen hinaus zu verbreiten, sei es in der grafischen Sprache der weltweiten Sportveranstaltungen oder als Modell eines einfachen Sport-BHs.

## 3.1 Demokratisierung

Sportdemokratisierung bezeichnet den interdisziplinären Willen, ein rundum faires und passendes Umfeld für Sportler und Zuschauer zu schaffen.



Seit der Antike ist der Sport sehr elitär und exklusiv, ob es sich um Personen handelt, die erlaubt sind, ihn auszuüben, oder um Zuschauer; farbige Menschen, Menschen mit Behinderungen und Frauen waren - und sind dort immer noch - unterrepräsentiert. Am Schnittpunkt von Design und Sport wirkt Demokratisierung als Katalysator für Veränderungen zugunsten von Inklusion, Gleichberechtigung und Gerechtigkeit. Konkret werden sie in zahlreichen Formen eingesetzt: Entwicklung von inklusiven Einrichtungen, Schaffung von Spiel- und Veranstaltungsorten, die für alle offen sind, Förderung neuer Arten des Zusammenseins, Entwicklung des kollektiven Lebens ...

## 4. Verbesserung seiner Fähigkeiten

Die Ausstattung ist die Basis für jede Sportart. Ob Boxhandschuhe oder Tennisschläger - sie sind unverzichtbar, um Sport zu treiben, die natürlichen Fähigkeiten zu verbessern und, wenn möglich, das Spiel zu gewinnen. Das Design und die Ästhetik der Sportgeräte spielen auch eine herausragende psychologische Rolle. Ein eleganter Look oder das Prestige einer Marke kann Selbstvertrauen schaffen, und genauso wie Spiele Regeln einhalten, folgt die

Ausrüstung jedes Sports Codes. Das hindert die Designer nicht daran, mit ihnen zu spielen.

Das retro-futuristische Design des von Luigi Colani 1986 entworfenen Egli-Kawasaki Bikes ist ein hervorragendes Beispiel für diesen Einfallsreichtum. Colani bezeichnete sich als „dreidimensionaler Philosoph der Zukunft“ und nicht als Designer. Aus organischen, geschwungenen Formen schuf er ein Bike, das so aerodynamisch ist, dass es den Weltrekord für 10 km aus dem Stand gebrochen hat. Innerhalb dieses seltsamen Objekts wird der Fahrer zu einer einfachen Verlängerung des Fahrzeugs, dessen Anbauteile in Form von Flügeln den Wandel vom Menschen zur Maschine vollenden.

Heutzutage werden Fertigungstechniken immer weiter entwickelt und die Spezifikationen der Geräte werden immer individueller. Aber wenn sich die Sportoptimierung zu einem rein digitalen Modus entwickelt, kann man sich fragen, wie das Design von Sportgeräten mit der Bewegung Schritt halten wird. Tatsächlich könnten mit den Fortschritten der tragbaren Technologie, die die Daten über Sportler quantifiziert und verbessert, eines Tages die Algorithmen die einzigen Vorhersagefaktoren für das Design darstellen.

## 4.1 Atlas

Der humanoide Atlas-Roboter ist der fortschrittlichste der Welt. Er wurde von Boston Dynamics entwickelt und verfügt über eine Form der künstlichen Intelligenz namens Athletic Intelligence, die es ihm ermöglicht, seinen gesamten Körper zu mobilisieren, um sich in Balance zu halten und sich mit Anmut, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit zu bewegen. Mithilfe eines Echtzeit-Wahrnehmungssystems und modellierter prädiktiver Steuerung kann er seine Bewegungen "aus dem Stand heraus" anpassen. Atlas ist die führende Forschungs- und Entwicklungsplattform von Boston Dynamics und wurde entwickelt, um die Grenzen der körperlichen Mobilität zu überwinden und die Kunst des Möglichen zu erforschen.

## 4.2 Technologisches Doping

Technologisches Doping ist eine Möglichkeit, seine Leistung durch den Einsatz einer noch nicht regulierten technologischen Innovation zu verbessern. Die Entwicklung neuer Materialien und Fertigungstechniken spielt eine große Rolle bei der Leistungsoptimierung, sowohl im Profisport





als auch im Freizeitsport. Dies ist auch ein Faktor, der zur Entwicklung der Sporttechnologie beiträgt. Da jedoch die genauen und strengen Sportregeln darauf abzielen, allen Teilnehmern Chancengleichheit zu garantieren, steht ein Unternehmen, das sich weigert, seine Prozesse offenzulegen oder den Markt monopolisiert, in direktem Konflikt mit den internationalen Sportrichtlinien und -vorschriften.

In der Vergangenheit führten Fälle des technologischen Dopings dazu, dass bestimmte Produkte in Wettbewerben verboten wurden oder die Standards der betroffenen Ausrüstung neu definiert wurden.

## 4.3 Sport

Sport ist jede Form von Aktivität, die durch persönliche oder kollektive Ausübung darauf abzielt, die körperliche Kondition und das geistige Wohlbefinden einer Person zu verbessern, aber auch soziale Beziehungen aufzubauen und/oder Ergebnisse bei Prüfungen zu erzielen, die auf allen Ebenen organisiert werden. Ein Sport muss einen Wettkampfanteil haben, darf aber keinesfalls schädlich für Lebewesen sein. Sie sollte auch nicht von der Ausrüstung eines einzigen Anbieters oder von speziellen Glücksfaktoren abhängen.



## 5. Experimentelle Infrastrukturen

Städte sind oft Orte der Wahl für experimentelles Design: Kinderspielplätze, Freiluftturnhallen, Skateparks und Basketballplätze prägen heute das Stadtbild. Gleichzeitig eröffnen Straßensportarten wie Parkour neue kreative Möglichkeiten und verschieben die Grenzen unserer üblichen und kontrollierten Interaktionen mit der gebauten Umgebung.

Bereits in den 1950er Jahren entwickelten „Asphaltsurfer“ den Sport, den wir heute Skateboarden nennen. Das Skateboard wurde im Geiste der Do-It-Yourself-Subkultur und der Gemeinschaften geboren und ist zu einem professionellen Sport geworden, der ein starkes Markenimage vermittelt und offiziell anerkannt ist. Es debütierte sogar bei den Olympischen Sommerspielen 2020 in Tokio. In den 80er-Jahren stand es jedoch für eine Art Freiheit des Sports, der unzählige Bereiche unserer Kultur beeinflusste und nährte, von Mode über Musik bis hin zu Kunst.

Basketball hat sich Ende des neunzehnten Jahrhunderts zwar als Sport strukturiert, aber er hat kürzlich in Städten oder Dörfern einen neuen Aufschwung erlebt





und eine eigene musikalische oder kulturelle Produktion hervorgerufen. Streetball, eine informelle Art von Basketball, die vor allem in der Stadt - insbesondere auf Parkplätzen und Spielplätzen - gespielt wird, hat die traditionellen Regeln an einen energiegeladeneren Spielstil und einen ad-hoc-Rahmen angepasst.

Heute kann schon das einfache Spiel Fangen auf dem Schulhof - ohne jegliche Ausrüstung, Training und keine besondere Struktur - zu einer Professionalisierung als Wettkampfsport führen. Ob kodifiziert, institutionalisiert oder spontan, sie haben die Fähigkeit, öffentliche Freizeitbereiche zu animieren und der städtischen Infrastruktur ein spielerisches Ambiente und kreativen Verbundgeist zu verleihen.

## 6. Neue Horizonte für individuelles Design

Die neue wissenschaftliche Terminologie, mit der Sportausrüstung geschrieben wird, zeugt von Fortschritten bei den Herstellungsprozessen: Flexibilität, Durchlässigkeit, Wärmeregulierung und Oberflächenwiderstand sind nur einige der Begriffe, die unsere Lieblingskleidung oder





-ausrüstung auszeichnen. Hier präsentieren wir die Entwicklung und Herstellung von Sportartikeln in Bezug auf ihre unterschiedlichen Eigenschaften, Materialien und Ästhetik.

In diesem Bereich sind Parasportwagen und ihre Ausstattung längst an der Spitze der Innovation, denn sie sind die Ersten, die individuelle Anpassungen an ihre Bedürfnisse erhalten. Der Invader Rugby-Rollstuhl ist aus hochwertigem Luftfahrtaluminium gefertigt und für jeden Spieler geeignet, wobei die Reibung der Räder optimiert ist, um dem Rhythmus und der Aktion des Spiels optimal zu folgen.

Heute ist diese Art der Liebe zum Detail ein Trend, der alle Sportarten und Fähigkeiten betrifft. Der von Hermès für den Reitsport entworfene Springsattel Faubourg ist ein schönes Beispiel für die Verbindung von Ästhetik, hochwertigem Handwerk und Nachhaltigkeit. Durch die Verwendung von traditionellen Materialien wie Leder, Stahl und Holz wird er mit dem Reiter zu einer Einheit.

Der Aufstieg des 3D-Drucks und der additiven Fertigung eröffnet auch neue Möglichkeiten für das individuelle Design





von alltäglichen Sportgeräten, aber auch für medizinische Zwecke. Die Fortschritte des 3D-Biodrucks - eine Mischung aus Bio-Tinten und lebenden Zellen - heben die Herstellung von Prothesen, Knorpelimplantaten und künstlichen Gelenken auf ein neues Niveau, sodass Athleten ihre Karriere trotz Verletzungen oder Behinderungen fortsetzen können.

Trotz dieser ständigen Verbesserungen erfüllt ein Großteil der erschwinglichen Sportausrüstung nicht die Nachhaltigkeitsstandards: Bälle, Schuhe und Kleidung aus fossilen und nicht recycelbaren Materialien bleiben der Standard. Können die Fortschritte des 3D-Drucks und des individuellen Designs verallgemeinert werden? Und welche Rolle spielen die Herstellungsprozesse für Ausrüstung in einer Welt, in der sich der virtuelle Sport zunehmend verbreitet?

## 6.1 Ungewissheit der Ergebnisse

Die Ungewissheit der Ergebnisse ist die Hauptursache für das Interesse am Sport, sowohl bei den Personen, die ihn ausüben, als auch bei denjenigen, die an den Veranstaltungen teilnehmen, in den Sport investieren oder auf die Ergebnisse setzen. Sportarten sind so



konzipiert, dass die Teilnehmer jedes Mal neue Arten von Interaktionen erleben können, aber auch, um ständig eine wettbewerbsfähige, ausgewogene und offene Atmosphäre zu schaffen. Sie beruhen auf Zufallsfaktoren, die den Begriff der Ungewissenheit des Ergebnisses erklären.

## 6.2 Fortschrittliche Herstellung und Biodruck (Gewebetechnik)

Die fortschrittliche Fertigung, allgemein bekannt als 3D-Druck, bezeichnet den Prozess der Schicht-für-Schicht-Fertigung von Gegenständen aus 3D-Modellen. Durch die Verwendung einer Vielzahl von Materialien - Polymere, Metalle, natürliche Materialien - ist es besonders einfach, hochkomplexe, leichte und vollständig kundenspezifische Sportgeräte zu entwerfen und herzustellen. Sie ermöglicht die Produktion von Geräten auf Abruf und vor Ort in Echtzeit sowie deren Reparatur oder Anpassung während Tests. Maßgefertigte Artikel in 3D werden immer gefragter. Sie sind eine Alternative zur Massenproduktion, unter anderem weil sie den Abfall erheblich reduzieren und die Logistik vereinfachen. Sie könnten daher in Zukunft die Lieferketten auf den Kopf stellen.



Mit Bioprinting oder Gewebetechne können Sportärzte beschädigtes Knorpelgewebe mithilfe komplexer 3D-gedruckter Elemente aus einer Kombination von Zellen und Biomaterialien, die vom Sportler selbst entnommen wurden, rekonstruieren oder reparieren. Sport wird zwar weitgehend als gesunde und vorteilhafte Aktivität angesehen, aber auch Spitzensportler sind aufgrund ihres anspruchsvollen Lebensstils extremer Abnutzung ausgesetzt. Die häufigsten Verletzungen, insbesondere bei Schlagsportarten, sind Knochen- und Knorpelschäden. In dieser Hinsicht könnte der Biodruck die Heilungsprozesse revolutionieren. Diese Technologie wird derzeit klinisch erforscht, um sie demnächst auch Spitzensportlern zugänglich zu machen.

## 7. Immersive Erlebnisse

1996 trat der IBM-Supercomputer „Deep Blue“ in einem sechsteiligen Spiel gegen den Schachweltmeister Garry Kasparov an. Er gewann zwei und verlor vier. Ein Jahr später, nach einem Software-Update, besiegte er Kasparov in einem neuen Spiel, gewann zwei Spiele und stand in drei weiteren Spielen gegen Null.





Diese Niederlage, die als Wendepunkt in der Geschichte der künstlichen Intelligenz angesehen wird, bestätigt die Bedeutung des maschinellen Lernens bei der Gestaltung der virtuellen Spiele von morgen. In 25 Jahren hat die digitale Welt im Sport einen riesigen Platz eingenommen. Heute werden weltweit kontinuierlich eSport-Turniere auf öffentlichen Plattformen wie YouTube, Twitch oder Discord ausgestrahlt. Die Möglichkeit, live zu kommentieren, verschiedene Perspektiven einzunehmen und an einer Online-Gemeinschaft rund um eSport teilzunehmen, trägt dazu bei, die noch unterschiedlichen sozialen Klassen bei traditionellen Sportveranstaltungen gegen Gebühr zu verwirren.

Als Teil weiterer Initiativen zur Förderung der Inklusion haben virtuelle Sportarten behinderten Spielern den Zugang zu einer Vielzahl von Erlebnissen erleichtert.

Seit 2013 entwickelt und nutzt das gemeinnützige Projekt CYBATHLON der Eidgenössischen Hochschule (ETH) Zürich unterstützende Technologien, um Menschen mit Behinderungen bei der Erledigung alltäglicher Aufgaben und der Teilnahme an Wettkämpfen zu unterstützen. Eines dieser Ereignisse betrifft die Gehirn-Maschine-Schnittstellen





(BCI), die es Teilnehmern mit schwerwiegendem Verlust der Motorik ermöglichen, an einem Rennen teilzunehmen, indem sie den Computer nur mit ihrem Gehirn steuern. Neben den Vorteilen, die sie im Spielbereich bietet, ist die BCI-Technologie auch für alltägliche Aufgaben hilfreich, sei es beim Fahren eines Rollstuhls oder bei der Verwendung eines Smartphones.

Die anpassbaren Joysticks von Marken wie PlayStation und XBOX ermöglichen es, die Spiele an Rollstuhlfahrer anzupassen. Die Verbreitung von KI und maschinellem Lernen in der Sportwelt erfüllt zudem die Erwartungen der Generation Z (geboren zwischen 1997 und 2010) und der Generation Alpha (geboren zwischen 2010 und 2025), die immersive, adaptive und interaktive Erlebnisse - ob Teilnehmer oder Zuschauer - bevorzugen.

## 7.1 Maschinelles Lernen

Maschinelles Lernen ist eine fortschrittliche Form der künstlichen Intelligenz (KI). Im Sportbereich ermöglicht es die Berechnung von scheinbar abstrakten Daten, die mit intelligenten Geräten - zum Beispiel Sensoren oder Kameras - auf Spielfeldern und am Körper von Athleten erfasst



werden. Während Spielen, Trainings und sogar in Ruhezeiten sammeln die Geräte eine unglaublich große Bandbreite an Informationen, darunter geometrische Daten - statisch und dynamisch - aber auch physiologische Daten über Schlafqualität, Ernährung usw.

Die Algorithmen sortieren, bewerten und vergleichen die Daten, um Muster in jeder dieser Kategorien und zwischen den Kategorien zu identifizieren. So ermöglicht maschinelles Lernen Trainern, Ärzten und Sportlern, individuelles und kollektives Verhalten tiefgreifend zu interpretieren und fundierte Entscheidungen u. a. in Bezug auf Trainingspläne und Spielstrategien zu treffen.

## 7.2 Das Internet der Dinge

Das Internet der Dinge bezeichnet ein komplexes Netzwerk tragbarer, allgegenwärtiger und besonders nützlicher Technologiegeräte in der Sportwelt. In der Vergangenheit verwendeten diese Geräte verschiedene Sprachen und erforderten mehrere langsame und potenziell fehlerhafte menschliche Eingriffe, die es schwierig machten, aus den gesammelten Daten ein Gesamtbild zu erhalten. Heutzutage sind Geräte in der Lage, plattformübergreifende



Konnektivität zu gewährleisten und so Datensätze aus verschiedenen Quellen zu einem großen, facettenreichen Bild zusammenzuführen.

## 7.3 Erweiterte Realität

Erweiterte Realität (ER) ist ein Oberbegriff, der Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR) und alle anderen durch Technologie verbesserten Realitäten umfasst. Im Allgemeinen ermöglicht sie es, basierend auf beobachteten Daten, die menschliche Wahrnehmung zu erhöhen und damit die Art und Weise zu verändern, wie wir unsere Umwelt sehen und erleben. Sie kann nützlich sein, um Trainingseinheiten, Spiele, Coaching und die Qualität einer Show zu verbessern, aber auch bei der Ausübung von E-Sports. Genauer gesagt kann AR eine oder mehrere Informationsschichten live liefern, die die natürliche menschliche Wahrnehmung ergänzen. Mit VR sind die Nutzer vollständig in einen digitalen Raum eingetaucht, der es ihnen ermöglicht, virtuelle E-Sports auszuüben, aber auch in traditionellen Sportarten ein Spiel während eines Trainings zu simulieren.



Durch die Vertiefung der wettbewerbsorientierten, interaktiven und digitalen Dimension des menschlichen Erlebnisses ermöglicht RE, verschiedene Arten von Daten in Echtzeit wahrzunehmen, zu verstehen und zu interpretieren.

## 7.4 Cyborg

Ein Cyborg-Sportler ist ein menschlicher Sportler einer neuen Art, denn er hat körperliche Veränderungen erlebt, seien es gehirngesteuerte Robotergelenke, optische Implantate oder Nanoroboter im Blutstrom. Durch diese Veränderungen können Krankheiten oder Verletzungen geheilt und die Wettbewerbsfähigkeit gesteigert werden. Dieser neue Spielertyp verändert den Rahmen der traditionellen Sportarten und erfordert, die Regeln neu zu definieren. Cyborgs bieten große Möglichkeiten, neue Formen oder Ansätze des Sports zu entwickeln, aber sie eröffnen auch eine Pandora-Box für Ethik und Fairplay.

## 8. Offenheit für Komplexität

Dies ist nicht die stereotypische Darstellung des Profi-Athleten, er könnte sogar einem Amateur ähneln, verglichen mit der Statue des Diskobolus mit der antiken Muskulatur, die hier am Eingang der Ausstellung zu sehen ist.

Dieser Athlet wurde mit der Unreal Engine entwickelt, einem 3D-Kreationstool, das von Spieleentwicklern häufig verwendet wird, um fotorealistic Visuals und immersive Erlebnisse zu erstellen, und besteht aus einer Reihe statischer und dynamischer Datenpunkte. Obwohl es wie eine seltsame menschliche Präsenz im Raum autark erscheinen mag, werden seine Bewegungen vollständig von künstlicher Intelligenz diktiert.

In nicht allzu ferner Zukunft könnte jeder Sportler, ob Profi oder Amateur, diese Art von Avatar generieren, um auf der Grundlage der Daten, die wir ihm zur Verfügung stellen würden, an unserer Stelle verschiedene Sportarten auszuprobieren.

Ausgehend von dieser utopischen Praxis - die in einem Bereich entstanden ist, in dem virtuelle Realität auf reales



Leben trifft - könnte jeder über Sportarten und sportliche Aktivitäten spekulieren, die am besten zu seinem Körper passen, und darüber, wie das Design seiner Ausrüstung für seine spezifischen Bedürfnisse optimiert werden kann.

Dieses Bild des „Data Athletes“ könnte uns auch vom Kult der Perfektion befreien, der unser menschliches Körperbild seit Jahrtausenden prägt, und Sportlern ermöglichen, sich auf individuelle Ziele zu konzentrieren, anstatt auf generische, unrealistische körperliche Merkmale.

In unserer datenorientierten und hypersichtbaren Gesellschaft kann man sich fragen, wie man ein komplexes Bild des heutigen Sportlers vermitteln kann, das die Umwelt, die Fähigkeiten des Einzelnen, seine geistige und körperliche Gesundheit, sein Geschlecht, seine Rasse und mehr berücksichtigt.

Die Wand der Projekte - bereits realisiert oder in der Spekulationsphase, die alle über einen QR-Code zugänglich sind - zeigt uns einige dieser Möglichkeiten in einer Zukunft, in der Daten unsere Sportererfahrung erhellen und verbessern werden.





## 9. Seine Gemeinschaft finden

Auf der Tribüne können Sie sich die gesamte Ausstellung anschauen oder eine Sequenzschleife mit einer Vielzahl von Sportarten, Bewegungen, Trainingseinheiten, Spielen und Games auf YouTube anschauen, die kontinuierlich auf den Hochbildschirmen übertragen werden.

Virtuelle Sportarten und eSport haben das Spielfeld des Leichtathletiksports buchstäblich ausgeglichen, indem sie eine große Auswahl an Sportarten und Spielen für Zuschauer anbieten, die sich ansonsten wahrscheinlich nicht dafür interessiert hätten. Die Inklusivität, die das Internet fördert, wirkt sich auch auf das Spielfeld aus, da jeder ermutigt wird, verschiedene Arten von Aktivitäten auszuprobieren und sich dabei von den Mustern realer Menschen (und Tiere) inspirieren zu lassen, die er auf den Bildschirmen sehen kann.

In den letzten Jahren haben sich viele Menschen der Bedeutung von Bewegung für die psychische Gesundheit bewusst gemacht und sind daher Verbänden beigetreten, ohne sich jedoch auf sportliche Leistung oder Wettkämpfe zu konzentrieren. Ob groß oder klein, Sportvereine spielen

eine gesellschaftliche Rolle, indem sie Räume bieten, in denen sich Mitglieder oder Zuschauer als Teil einer Gemeinschaft fühlen.

Darüber hinaus werden Technologie und Design durch einen komplexeren und menschlicheren Ansatz des Sports personalisiert; die Definition des Sports wird erweitert, um alle einzubeziehen und so das in der Olympischen Charta vertretene Grundprinzip „Sport ist ein Menschenrecht“ Wirklichkeit werden zu lassen.



## **Gesamtleitung und Bühnenbild**

Konstantin Grcic, Berlin, unterstützt von Nathalie Opris

## **Projektleiterin**

Christelle Terrier, Paris

## **Projektbeauftragter Architekt**

Jean-Christophe Denise, Paris, unterstützt von Simon Denise

## **Katalog und Grafik der Ausstellung**

Büro Borsche, München, Kolia Buscher

## **Sonderausschuss**

Nicolas Bourquin und Sven Ehmann, Berlin

---

Wir danken allen Kreditgebern für ihre großzügige Zusammenarbeit.

---

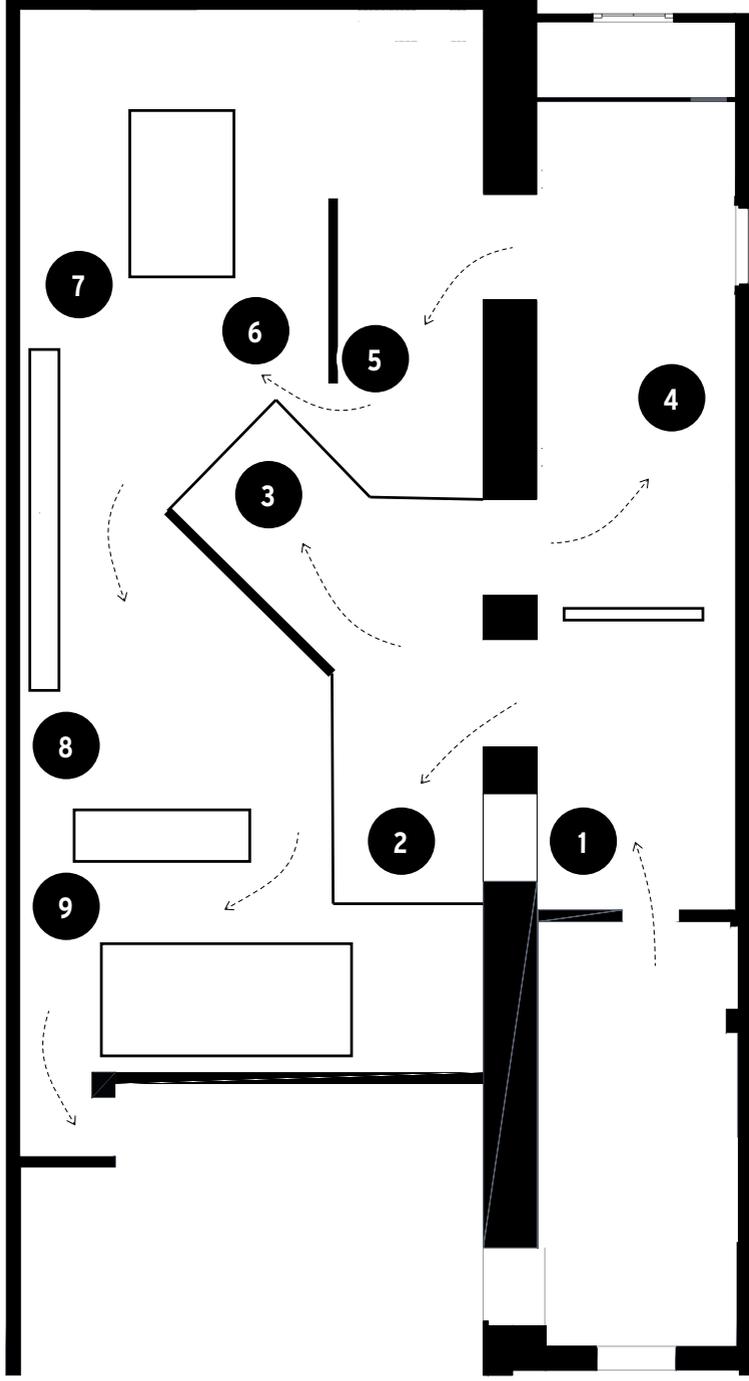
Bei der Konzeption und Umsetzung dieser Ausstellung wurde besonders darauf geachtet, dass sie einen umweltbewussten Ansatz verfolgt. Die Bühnenelemente stammen aus der Vermietung und Wiederverwendung.



# Ausstellungsplan

ZURÜCK ZUM INHALTSVERZEICHNIS

- 1 DER KULT DER PERFEKTION
- 2 SPIELFELDER
- 3 IMAGEFRAGE
- 4 SEINE FÄHIGKEITEN VERBESSERN
- 5 EXPERIMENTELLE INFRASTRUKTUREN
- 6 NEUE HORIZONTE DES INDIVIDUELLEN DESIGNS
- 7 IMMERSIVE ERLEBNISSE
- 8 OFFENHEIT FÜR KOMPLEXITÄT
- 9 SEINE GEMEINSCHAFT FINDEN



# Kulturelles Programm

---

## **RUNDER TISCH**

Montag, 13. Mai, 18.30 Uhr im Medici-Amphitheater  
(Palais du Luxembourg)

*Mit Konstantin Grcic, Designer, Kurator der Ausstellung, Didier Faustino, Künstler und Architekt, Stéphane Hadjeras, Boxhistoriker, Alexandre Fougea, Ingenieur, Designer, Lehrer an der École des Arts Décoratifs, Paris sowie einer Gruppe von Studenten der École des Arts Décoratifs, Paris.*

Moderation: Anna Bernagozzi, Kuratorin und Dozentin für Designtheorie an der École des Arts Décoratifs, Paris.

Reservierungspflicht und Wiedergabe der Konferenzen auf [museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr), kostenloser Eintritt

---

## **VORFÜHRUNGEN UND WORKSHOPS FÜR SPORTINITIATIONEN**

Diese Workshops sollen die Ausstellung verlängern und bieten Ihnen die Möglichkeit, Athleten zu treffen, Ihr Wissen über einen Sport und seine Ausrüstung zu vertiefen und sich vor allem selbst auszuprobieren, während Sie eine Einweisung unter Anleitung von Profis erhalten.

## **Boxen**

**Samstag, 6. und Sonntag, 7. April, 13.00 bis 18.30 Uhr**

Mit den Box-Challenges der Fédération Française de Boxe ist jeder eingeladen, das Boxen, seine Gestik und seine Werte kennenzulernen. Begleitet von Profi-Sportlern steigen Sie in den Ring und lernen „das Berühren ohne Berührungen“: der Widerstand erfolgt ohne Schlagen, aber mit dem Lächeln!

*In Zusammenarbeit mit der Fédération Française de Boxe*

## **Breaking**

**Sonntag, 23. Juni von 14 bis 17 Uhr**

Breaking ist eng mit Musik und urbanen Kulturen verbunden und wird in diesem Jahr zur olympischen Disziplin für Paris 2024. Treffen Sie die Tänzer des französischen Teams, bewundern Sie die Vorführungen und versuchen Sie vor allem Ihr bestes Powermove!

*In Zusammenarbeit mit der Fédération Française de Danse*

## **Behindertensport**

**Sonntag, 19. Mai, von 14 bis 18.30 Uhr**

Testen Sie sich in einem spielerischen und positiven Geist auf einem Sportparcours im Multisportsessel: Von einem Profi angeführt, entdecken Sie diese Ausrüstung und übertreffen Sie sich selbst!

*In Zusammenarbeit mit der Fédération Française Handisport*

***Im Empfangsraum des Museums. Kostenloser Eintritt mit dem Messticket des Tages.***

---

## EVENTS UND ABENDVERANSTALTUNGEN

---

### ABEND DES ZEICHENBLOCKS

Donnerstag, 25. April von 19 bis 21 Uhr

*Reservierungspflicht. Gratis unter 26 Jahren. darüber 11 €*

Außergewöhnliche Formen, Hightech-Materialien, leuchtende Farben und außergewöhnliche Ausstattung - Sportdesign ist inspirierend! Kommen Sie mit Ihrer Ausrüstung und wagen Sie sich an die Exponate.

---

### FAMILIEN-WOCHENENDE

Samstag 27. und Sonntag 28. April von 10.30 bis 19.00 Uhr

3, 2, 1, los geht's! An diesem festlichen Wochenende werden große und kleine Sportler erwartet. Kommen Sie mit der Familie und entdecken Sie die Gegenstände, die das Leben des Sports begleiten und seine erstaunliche Zukunft ankündigen. Nehmen Sie sich während Ihres Besuchs Zeit zum Zeichnen oder Spielen im Empfangsraum des Museums.

---

---

## EUROPÄISCHE MUSEUMSNACHT

Samstag, 18. Mai, von 19 Uhr bis Mitternacht, letzter Einlass um 23.30 Uhr

*Freier und kostenfreier Eintritt, solange der Platz reicht*

Besuchen Sie an diesem Festabend die Ausstellung mit Studenten der Universität Paris-Dauphine und genießen Sie die Show "Die drei Zeitalter des Sports": Von den ersten Basketballübungen in der Turnhalle der Grundschule über den Skatepark der Jugend bis hin zum Joggen des Erwachsenen im urbanen Raum, unterstützt von einer vernetzten Uhr, entdecken Sie in einem großen poetischen Fresko, wie das Design eine Schlüsselrolle bei der Integration des Sports in unser tägliches Leben gespielt hat.

*Theater- und Musikaufführung des Duos CIE44 (Lény Guissart und Nicolas Mathieu). Öffnungszeiten: 20 Uhr, 21 Uhr, 22 Uhr*

---

---

# Führungen

Reservierung empfohlen

---

## ALLGEMEINE FÜHRUNG

Ab 13 Jahren, Dauer: 75 min

*Samstag und Sonntag um 12.15 Uhr, Sonntag um 17 Uhr und Montag um 20 Uhr  
Führung auf Englisch am Samstag, den 30. März, 6., 13. und 20. April,  
am 11. und 18. Mai, am <sup>1</sup>, 15., 22. und 29. Juni, am 6., 13. und 20. Juli sowie  
am Donnerstag, den 9. Mai um 14.30 Uhr*

Seit jeher teilt Design das Leben des Sports und wirkt in all seinen Dimensionen, sei es in den Räumen, die für die Praxis vorgesehen sind, in den Gegenständen, um die sich der Sport richtet, oder in der Optimierung der Leistung des menschlichen Körpers. Ein Referent führt Sie durch einige der bedeutendsten Errungenschaften dieser Geschichte, die sich fortsetzt.

---

## FÜHRUNGEN FÜR FAMILIEN

Ab 6 Jahren, Dauer: 1 Std.

*Sonntags um 14.30 Uhr außer dem 2. Juni*

*Zusätzliche Sitzung am Mittwoch, den 8. Mai, um 14.30 Uhr*

Egal ob Sportler oder einfach nur Fan, die Match-Ausstellung kann auch mit der Familie besucht werden. Unter Anleitung eines Museumsreferenten entdecken Groß und Klein gemeinsam überraschende Kreationen: Gegenstände, Ausstattungen, Fotos oder auch Videos, die die Sportgeschichte geprägt haben und neue Wege für zukünftige Praktiken eröffnen.

---

## FÜHRUNGEN FÜR SCHULKLASSEN

vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe, Dauer: 45 min.

bis 75 min. je nach Klassenstufe

*Montag um 14.30 Uhr, Donnerstag um 10.30 Uhr und 14.30 Uhr, Samstag um 14.30 Uhr Reservierungen und Informationen auf [museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr)*

Nehmen Sie Ihre Klassen in diesem olympischen und paralympischen Jahr mit auf eine Reise zu einem wenig bekannten Aspekt des Sports: seine enge Verbindung mit dem Design, die zu spektakulären Errungenschaften führt.

Das sich ständig weiterentwickelnde sportliche Design erzählt die Geschichte verschiedener Sportarten und eröffnet Perspektiven für die Zukunft.

---

## BESUCHE MIT EINEM REFERENTEN DES MUSEUMS, MIT IHREM EIGENEN REFERENTEN ODER FREI. WEITERE INFORMATIONEN UNTER

*[https://museeduluxembourg.fr/fr/gruppen-und-](https://museeduluxembourg.fr/fr/gruppen-und-schulen)*

*schulen***BESICHTIGUNGSWORKSHOP FÜR KINDER: KUNST UND SPORT**

Von 5 bis 12 Jahren, Dauer 2 Std. (1 Std. Besuch und 1 Std. Spielzeit)

*Reservierung auf Anfrage: [groupes@museeduluxembourg.fr](mailto:groupes@museeduluxembourg.fr)*

Nach der Ausstellung, das Spiel: Verlängern Sie die Führung durch einen spielerischen Moment in Kleingruppen im Empfangsraum des Museums mit dem Pädagogik-Spielekoffer Kunst & Sport. Kollaborative Spiele, Beobachtungs- oder Aktivitätsspiele sind Lernmöglichkeiten, die es zu entdecken gilt.

---

## YOGABESICHTIGUNG

Ab 16 Jahren, Dauer 2 Std. (1 Std. Besuch, 1 Std. Praxis)

*Montag, den 6. Mai um 19 Uhr: tonisches Yoga (Vinyasa Yoga)*

*Donnerstag, den 16. Mai um 10.30 Uhr: Yoga für Senioren (Hatah Yoga)*

*Samstag, den 22. Juni um 10:30 Uhr: Yoga für alle (Hatah Yoga)*

Drei Termine, die ästhetische Entdeckungen mit Bewegung verbinden! Nach einer Besichtigung der Ausstellung durch einen Museumsreferenten können Sie im Tivoli-Saal des Museums eine Yoga-Sitzung von einem zugelassenen Lehrer genießen.

*Teppiche werden bereitgestellt. Wir empfehlen ein weiches und bequemes Outfit. Achtung, es gibt keine Garderobe vor Ort.*

*In Zusammenarbeit mit ACTISCE und dem PARIS ANIM' Richard Wright Centre Yoga-Workshops werden von YUJ Paris unterstützt*

**YUJ**  
PARIS

---

## BESICHTIGUNGSWORKSHOP FÜR KINDER: AB AUF DIE PISTE, ATHLETEN!

Ab 6 Jahren, Dauer: 2 Std.

*Montag, den 8. und Donnerstag, den 11. April, Freitag, den 10.*

*April, Montag, den 20. Mai, Sonntag, den 2. Juni, um 14.30 Uhr*

Bei ihrem Besuch der Ausstellung mit einer Plastikerin erfahren die Kinder, wie sich die Ausrüstung der Athleten und ihre Umgebung im Laufe der Zeit weiterentwickelt. In der Werkstatt entwerfen sie dann ein Spielfeld, dessen dreidimensionales Modell sie fertigen. Es geht darum, über die gewählte Sportart, das Zubehör, die Wegmarkierungen und die Spielsituationen nachzudenken, um den Ort durch die Positionierung von Miniaturathleten zum Leben zu erwecken.

---

## RESSOURCEN

---

### AUDIOFÜHRER

Lassen Sie sich vom Kommentar zu rund zwanzig Hauptwerken der Ausstellung bezaubern. Erwachsenenparcours in 5 Sprachen (Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch), Kinderparcours auf Französisch, kostenloser Parcours Farben und Materialien des Sports auf Französisch und Englisch auf der mobilen App.

*Tarif: 5 €*

*Tarif Sesam Fernreisen: 4 €*

*Download aus der App: 3,49 €*

---

### KINDERSPIELHEFT

**ab 7 Jahren**

Für diese Ausstellung wurde das traditionelle Spielbuch des Musée du Luxembourg als eine Reihe kleiner spielerischer Herausforderungen konzipiert. Ob in der Familie oder in der Gruppe, der Besuch ist eine Gelegenheit, unterhaltsam nachzudenken, aber auch in Bewegung zu kommen. Das Medaillenrennen ist eröffnet!

---

## **KLANGSPAZIERGANG: DOPAPHIN-PROJEKT**

Mehrere Studien haben gezeigt, dass sich Musik positiv auf die sportliche Leistung auswirkt, insbesondere beim Laufen. Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass Musik wie ein Placebo wirkt, die Müdigkeitswahrnehmung positiv beeinflusst und die Koordinationsfähigkeiten entwickelt. Das Projekt „Dopaphine“ bietet einen Soundtrack vor/nach dem Training an. Eine sorgfältige Auswahl an Rhythmen und Herzrasen, unterbrochen von Sporthallen- und Stadionatmosphäre. Diese tiefgreifende Erkundung der Verbindung zwischen Musik, Geist und Körper kann man beim Besuch der Ausstellung oder beim Laufen im Park hören.

*Ein Projekt von Nana und Yusuke Suzuki für das Label Tsuku Boshi*

*Laden Sie diesen musikalischen Spaziergang kostenlos auf [museduluxembourg.fr](http://museduluxembourg.fr) und über die mobile App des Museums herunter.*

---

## **FOTOKABINE**

Ein innovatives und spielerisches Konzept: Aus Ihrem von der Kabine erfassten Foto und Schlüsselwörtern aus den Bereichen Sport und Design generiert eine künstliche Intelligenz ein Porträt, das jedes Mal neu und einzigartig ist.

*Von Bryanthings angebotene Kabine, verfügbar in der Halle des Musée du Luxembourg*

*Kostenloser Versand per E-Mail, Ausdruck: 3 €*

---

# Digitales

---

## **DIE MOBILE APP DES MUSÉE DU LUXEMBOURG!**

Das Musée du Luxembourg stellt Ihnen eine kostenlose mobile App in den Stores von Apple und Google zur Verfügung. Ein unumgängliches Hilfsmittel, um sich über Aktuelles zu informieren, seinen Besuch vorzubereiten und die Ausstellungen und Veranstaltungen des Museums in vollen Zügen zu genießen.

Er bietet einen kostenlosen Themenparcours *Farben und Materialien des Sports* rund um fünf Werke der Ausstellung (auf Französisch und Englisch).

Die Audioführer können hier direkt als integrierter Kauf zum Preis von 3,49 Euro heruntergeladen werden:

- Erwachsene (Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch)
- Kind (Französisch, Englisch)

Laden Sie die App herunter: [tinyurl.com/luxappli](https://tinyurl.com/luxappli)

---

---

## DIE KOSTENLOSE MOBILE APP BLOOMBERG CONNECTS

Bloomberg Connects führt Sie zu über 350 Kulturstätten und Parks auf der ganzen Welt! Finden Sie das Musée du Luxembourg in der kostenlosen mobilen App Bloomberg Connects und erfahren Sie mehr über die Geschichte des Museums und die Ausstellung Match, erklärt von seinem Kurator Konstantin Grcic.

*Erhältlich bei Google Play und im App Store:*

<https://app.bloombergconnects.org/zqMVquMuAlb>

---

## AUF DEM YOUTUBE-KANAL DES GRAND PALAIS

Hier finden Sie den Ausstellungsbanner und die Präsentation der Ausstellung durch seinen Kurator, Konstantin Grcic.

---

## SOZIALE NETZWERKE



Exklusive Videos und Inhalte finden Sie unter @museeduluxembourg  
Teilen Sie Ihren Besuch #ExpoMatch #MuseeduLuxembourg

---

## WIPPLAY

Entdecken Sie unseren Fotowettbewerb für alle auf der Wipplay-Plattform! Ziel ist es, in den Alltagsformen geometrische Elemente zu finden, die an Sport erinnern.

---

---

# Verlag

---

## **AUSSTELLUNGSKATALOG**

*Verlag GrandPalaisRmn*

**MATCH**

*Design und Sport - eine zukunftsweisende Geschichte*

21 x 29 cm, 80 Seiten, 29 Illustrationen, 19,90 €

Pass

# Sesam Fernreisen



## LETZTE FERNREISEN VOR DEM GRAND PALAIS!

Mit dem Pass Sesam Fernreisen gehen Sie von Paris aus auf Entdeckungsreise in die vier Ecken Frankreichs und erleben Überraschungen! Besuchen Sie *Match* ein Jahr lang mit unbegrenztem und privilegiertem Zugang. *Design & Sport, eine zukunftsweisende Geschichte* und *Tarsila Do Amaral* im Musée du Luxembourg, *Loading. Urbane Kunst im digitalen Zeitalter* im Grand Palais Immersif. Entdecken Sie auch die Ausstellungen und Sammlungen von 15 nationalen Museen in ganz Frankreich, darunter *Die Künste in Frankreich unter Karl VII. (1422-1461)* im Musée de Cluny - Nationalmuseum des Mittelalters im Herzen von Paris.

**Bis zum 31. Mai erhältlich**

**Jugendliche 25 €/Solo 60 €/Duo 80 €**

Mehr Infos auf [grandpalais.fr/pass-sesam-fernreisen](https://grandpalais.fr/pass-sesam-fernreisen)

## **PLANEN SIE IHREN BESUCH AUF MUSEEDULUXEMBOURG.FR**

Verlängern Sie Ihren Besuch mit Texten, Videos und verschiedenen Online-Ressourcen auf der Website des Museums.

**Teilen Sie Ihren Besuch!**

