

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

**GrandPalais**  
Rmn



# MATCH

**DISEÑO Y DEPORTE - UNA HISTORIA ORIENTADA  
AL FUTURO**

## **MUSEO DE LUXEMBURGO**

Del 13 de marzo de 2024 al 11 de agosto de 2024

**Este proyecto ha recibido el sello Olimpiada cultural**

**#ExpoMatch**

Descubra la aplicación  
del Museo de Luxemburgo  
[tinyurl.com/luxappli](https://tinyurl.com/luxappli)



**DEL 13 DE MARZO DE 2024 AL DE AGOSTO DE 2024  
EN EL MUSEO DE LUXEMBURGO, 19 RUE DE VAUGIRARD 75006 PARÍS**

**ABIERTO TODOS LOS DÍAS DE 10:30 A 19:00**

**NOCTURNO HASTA LAS 22:00 LOS LUNES EXCEPTO EL 29 DE JULIO  
Y EL 5 DE AGOSTO**

**CIERRE EXCEPCIONAL EL 1DE MAYO**

## **Places aux jeunes !**

Entrada gratis para los menores de 26 años de lunes a viernes

Entradas limitadas por fecha, reserva en línea obligatoria en  
[museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr)

*MATCH* cuenta con el mecenazgo de Aurel BGC y el patrocinio de Dacia

 **aurel bgc**  
MÉCÈNE D'HONNEUR

**DACIA**

Nuestros colaboradores



**L'EQUIPE**



**LE FIGARO**



Disfrute la intimidad del salón de té Mademoiselle Angelina, situado a las puertas del Museo de Luxemburgo. Con motivo de esta nueva exposición y de los Juegos Olímpicos de 2024, venga a descubrir las exclusivas creaciones «Match» y «Régate», inspiradas en el diseño deportivo.

Saboree este gravlax de salmón con remolacha, combinado con una selección de verduras de primavera, con un diseño gráfico y colorido. Todo ello acompañado de una delicia de chocolate con avellanas caramelizadas, ipara terminar con una nota dulce!

Horarios de apertura: el salón de té Mademoiselle Angelina permanece abierto en los mismos horarios que el museo. Aproveche los primeros días de buen tiempo en su terraza.

*Mademoiselle*  
ANGELINA

---

# LA EXPOSICIÓN

INTRODUCCIÓN	5
<b>1. EL CULTO A LA PERFECCIÓN</b>	7
<b>2. TERRENOS DE JUEGO</b>	8
<b>3. CUESTIÓN DE IMAGEN</b>	9
<b>4. MEJORAR LAS CAPACIDADES</b>	12
<b>5. INFRAESTRUCTURAS EXPERIMENTALES</b>	15
<b>6. NUEVOS HORIZONTES PARA EL DISEÑO PERSONALIZADO</b>	17
<b>7. EXPERIENCIAS INMERSIVAS</b>	21
<b>8. ABRIRSE A LA COMPLEJIDAD</b>	27
<b>9. ENCONTRAR SU COMUNIDAD</b>	29

---

## EN TORNO A LA EXPOSICIÓN

---

**33**

---

## PROGRAMACIÓN CULTURAL

---

**33**

---

## VISITAS GUIADAS

---

**37**

---

## DIGITAL

---

**42**

---

## EDICIONES

---

**44**

Pensada como plataforma de lanzamiento para reflexionar sobre el futuro del deporte, la exposición MATCH examina la práctica del deporte desde el ángulo del diseño, estando este último llamado a convertirse en parte integrante del primero. Examinando lo que se ha hecho en el pasado, lo que se hace en la actualidad y lo que se prepara para el futuro, MATCH pretende ampliar nuestra comprensión de la relación entre el diseño -en sus múltiples formas- y el deporte.

El vínculo más claro entre diseño y deporte puede verse en el equipamiento deportivo, que es donde empezó todo. En la historia del deporte, el diseño se ha utilizado para crear productos más ligeros, seguros, resistentes y de mejor rendimiento para los deportistas, ya sean profesionales o aficionados. También contribuye a que el deporte sea más inclusivo, al posibilitar la fabricación de prótesis cada vez mejor adaptadas, pero también al fomentar la creación de juegos virtuales en forma de eSports, por ejemplo. Sin embargo, si el diseño impulsa el deporte aportando las últimas tecnologías, el deporte impulsa a su vez el diseño: los deportistas quieren un equipamiento que no sólo tenga buen aspecto y sea agradable de usar o llevar, sino que

también -y quizás sobre todo- exprese su personalidad y refuerce su confianza en sí mismos. De este modo, la constante relación simbiótica entre diseño y deporte se refleja en la creación de objetos y materiales estéticamente deslumbrantes que, al mismo tiempo, cumplen objetivos increíblemente funcionales.

Sin embargo, el papel que desempeña el diseño en el deporte va mucho más allá de la forma, el aspecto o el tacto del material. El peso de un balón o la capacidad de respuesta de un teclado determinan la velocidad de un partido. En este sentido, la tecnología mejora las capacidades humanas y compensa cualquier deficiencia, pero esto no impide que los juegos -ya sean físicos o digitales- sigan obedeciendo a normas y reglamentos muy precisos. Hoy en día, incluso la experiencia del espectador es una cuestión de diseño cuidadosamente estudiado, ya se trate de la colocación de cámaras y grabaciones de drones, de plataformas de transmisión en línea o del aspecto y el ambiente de un estadio. Una mejor comprensión de nuestras prácticas deportivas y la conciencia de su constante evolución son los motores de la relación que el diseño y el deporte seguirán alimentando en el futuro.

# 1. El culto a la perfección

Cuando los deportistas logran sus mejores actuaciones, se les convierte en dioses; cuando no están a la altura, se les culpa del fracaso. Como espectadores, esperamos que demuestren capacidades sobrehumanas. Su bonita ropa deportiva y su refinado material son como prótesis divinas diseñadas para mejorar su rendimiento y protegerlos.

El culto a la perfección corporal se remonta a la antigua Grecia, mucho antes de que los conceptos de optimización invadieran nuestra vida cotidiana. El Discóbolo de Myron, esculpido con gran virtuosismo estético y anatómico, está considerado un icono del arte griego y una encarnación de la fuerza. A lo largo de la historia, los artistas han expresado e idealizado la belleza del cuerpo humano en movimiento. Pero, ¿qué forma adoptan hoy las imágenes heroicas de nuestros atletas? ¿Y qué precio tienen que pagar, mental y físicamente, para alcanzar la grandeza de los héroes?

El recorrido de esta exposición no es estrictamente lineal. Los objetos expuestos son ejemplos que ilustran la continuidad del vínculo que une el diseño y el deporte. Pueden parecer inmóviles, pero al igual que los cuerpos de

los deportistas, están destinados a moverse. Y continúan evolucionando, porque las tecnologías inteligentes introducen poco a poco cambios en todos los ámbitos, especialmente en el material que utilizan los deportistas y en su entorno.

## 2. Terrenos de juego

Hay tantas definiciones de arquitectura como arquitectos, pero los recintos deportivos tienen que cumplir unos códigos y tipologías muy estrictos, definidos por las reglas y parámetros del juego.

Cada deporte tiene su propio marco, con mayor o menor extensión espacial. Los deportistas deben tener en cuenta estas restricciones, enfrentándose a ellas o jugando con ellas. Los recintos deportivos también están determinados por el público; en este sentido, están abiertos a la anticipación, a los arrebatos emocionales, a los vítores y, a veces, a los abucheos. Los deportes y sus terrenos de juego pueden ser un lugar donde se forjan lazos sociales y una profunda camaradería, pero también donde se producen enfrentamientos.

¿Qué nos dicen estos espacios sobre la sociedad en la que se encuentran?

En Atenas, el estadio panatenaico, completamente reconstruido en mármol a finales del siglo XIX, es tan grandioso como monumental. En otra línea, el estadio construido en Múnich para los Juegos Olímpicos de 1972 se consideró un ejemplo de democratización exitosa, ya que su techo flotante de plexiglás transparente simbolizaba su apertura a un público muy diverso. Más recientemente, la Temporary Autonomous Zone de Didier Faustino ha trastocado estas dos tipologías, con su infraestructura competitiva modular y móvil, lista para aterrizar en cualquier lugar, como si viniera del espacio exterior.

Más allá de los límites del juego, la arquitectura deportiva puede adquirir una dimensión verdaderamente experimental. Lugares de intercambio y confrontación, de lucha y puesta en común, los terrenos de juego son microcosmos de nuestras sociedades.

### 3. Cuestión de imagen

Han pasado veinticinco años desde la final de la Copa del Mundo de fútbol femenino de 1999, cuando la jugadora



estadounidense Brandi Chastain hizo historia al arrancarse la camiseta tras un penalti decisivo que dio el trofeo a su equipo. Aclamado como un momento trascendental para el fútbol femenino, este gesto icónico de libertad y desafío precipitó una serie de acontecimientos fuera del estadio: las jugadoras empezaron a luchar por la igualdad salarial y unas condiciones de entrenamiento comparables a las de sus homólogos masculinos.

En 2024, sin embargo, el género sigue siendo una cuestión importante en el deporte: no sólo en términos de remuneración, trato o calidad del material, sino también de imagen. Los pictogramas de los Juegos Olímpicos de los últimos sesenta años ofrecen una ventana a la forma en que esta institución deportiva mundial ha evolucionado en su representación de los deportistas, alejándose en ocasiones de la imagen normativa del deportista masculino sin discapacidad para adoptar imágenes más inclusivas que tienen en cuenta las diferencias de género, raza, religión y capacidad.

Con este espíritu de inclusión, la bandera de la «Nación Refugiada» de la artista Yara Saïd se presentó por primera vez en los Juegos Olímpicos de Río 2016. Esta



bandera, ideada no como un símbolo de nacionalismo sino como una marca visual - u obra de arte - pretendía rendir homenaje a un equipo de atletas refugiados, muchos de los cuales habían afrontado inmensos peligros y superado grandes dificultades para poder participar en competiciones profesionales de este nivel.

El diseño, ya se manifieste en el lenguaje gráfico de los eventos deportivos mundiales o en el patrón de un simple sujetador deportivo, desempeña un papel crucial en la difusión de los valores de una sociedad, mucho más allá del ámbito deportivo.

## 3.1 Democratización

La democratización del deporte se refiere a la voluntad interdisciplinar de crear un entorno adecuado y equitativo tanto para los deportistas como para los espectadores.

Desde la antigüedad, el deporte ha sido muy elitista y exclusivo, tanto en lo que se refiere a quienes pueden practicarlo como a quienes pueden verlo; las personas de color, las personas con discapacidad y las mujeres han estado -y siguen estando- insuficientemente representadas. En la intersección del diseño y el deporte, la



democratización actúa como catalizador del cambio a favor de la inclusión, la igualdad y la equidad. En concreto, sus aplicaciones adoptan muchas formas: el desarrollo de instalaciones inclusivas, la creación de lugares de juego y espectáculos abiertos a todos, el fomento de nuevas formas de estar juntos, el desarrollo de la vida colectiva...

## 4. Mejorar las capacidades

El material es la base de todo deporte. Ya se trate de un par de guantes de boxeo o de una raqueta de tenis, es un elemento esencial para la práctica de un deporte, para mejorar sus capacidades naturales y, si es posible, para ganar el partido. El diseño y la estética del material deportivo también desempeñan un papel psicológico importante. Un aspecto elegante o el prestigio de una marca pueden aumentar la confianza en uno mismo y, al igual que los juegos tienen sus reglas, el material utilizado en cada deporte tiene sus códigos. Pero eso no impide que los diseñadores jueguen con él.

El diseño retro-futurista de la moto Egli-Kawasaki creada por Luigi Colani en 1986 es un excelente ejemplo de este ingenio. Describiéndose a sí mismo como un «filósofo tridimensional





del futuro» más que como un diseñador, Colani creó, a partir de formas orgánicas formadas por curvas, una moto tan aerodinámica que batió el récord mundial de velocidad en la distancia de 10 km y con salida parada. Colocado en el interior de este curioso objeto, el conductor se convierte en una simple prolongación del vehículo, con elementos desmontables en forma de ala que completan la transformación del hombre en máquina.

Hoy en día, las técnicas de fabricación evolucionan constantemente y las especificaciones del material son cada vez más personalizadas. Pero en un momento en el que la optimización de los deportes avanza hacia un modo decididamente digital, podemos preguntarnos cómo seguirá el mismo camino el diseño del material deportivo. De hecho, con los avances en la tecnología portátil -que cuantifica y mejora los datos que tenemos sobre los deportistas- podría ser que un día los únicos predictores del diseño fueran los algoritmos.

## 4.1 Atlas

El robot humanoide Atlas es el más avanzado del mundo. Creado por Boston Dynamics, está dotado de una forma



de inteligencia artificial denominada Athletic Intelligence, que le permite movilizar todo su cuerpo para equilibrarse y moverse con gracia, velocidad y destreza. Mediante un sistema de percepción en tiempo real y órdenes predictivas modeladas, puede adaptar sus movimientos «en un abrir y cerrar de ojos». Principal plataforma de investigación y desarrollo de Boston Dynamics, Atlas está diseñada para superar los límites de la movilidad corporal y explorar el arte de lo posible.

## 4.2 Dopaje tecnológico

El dopaje tecnológico es una forma de mejorar el rendimiento mediante el uso de una innovación tecnológica aún no regulada. El desarrollo de nuevos materiales y técnicas de fabricación desempeña un papel fundamental en la optimización del rendimiento tanto en el deporte profesional como en el aficionado. También es un factor que contribuye al desarrollo de la tecnología deportiva. Sin embargo, en la medida en que las reglas precisas y estrictas del deporte están diseñadas para garantizar la igualdad de oportunidades para todos los participantes, una empresa que se niega a revelar sus procesos o que monopoliza



el mercado entra en conflicto directo con las políticas y normativas internacionales del deporte.

En el pasado, los casos de dopaje tecnológico han llevado a prohibir determinados productos en las competiciones o a redefinir las normas de los materiales en cuestión.

## 4.3 Deporte

El deporte hace referencia a cualquier forma de actividad que, a través de la práctica personal o colectiva, pretende mejorar la condición física y el bienestar mental de una persona, pero también construir relaciones sociales y/o conseguir resultados en pruebas organizadas a todos los niveles. El deporte debe incluir una parte de competición, pero nunca debe ser perjudicial para los seres vivos.

Tampoco debe depender de un material vendido por un único proveedor, ni de elementos que supongan una intervención específica de la suerte.

## 5. Infraestructuras experimentales

Las ciudades suelen ser lugares privilegiados para el diseño experimental: parques infantiles, gimnasios al aire



libre, parques de patinaje y canchas de baloncesto forman ya parte del paisaje urbano. Al mismo tiempo, deportes callejeros como el parkour están añadiendo nuevas posibilidades creativas y ampliando los límites de nuestras habituales interacciones controladas con el entorno construido.

Ya en la década de 1950, los «surfistas del asfalto» desarrollaron el deporte que hoy llamamos monopatín o skateboarding. Nacido del espíritu de la subcultura DIY (Do It Yourself) y de los colectivos comunitarios, el skateboarding se ha convertido en un deporte profesional con una fuerte imagen de marca y reconocimiento oficial, llegando incluso a debutar en los Juegos Olímpicos de Verano de Tokio 2020. En los años 80, sin embargo, representó una especie de libertad deportiva que influyó y nutrió un sinnúmero de ámbitos de nuestra cultura, desde la moda a la música, pasando por el arte.

Aunque el baloncesto tomó forma como deporte a finales del siglo XIX, recientemente ha cobrado un nuevo impulso en las ciudades y pueblos, trayendo consigo su propia cultura musical y vestimentaria. El streetball, un tipo informal de baloncesto que se juega principalmente en la ciudad -sobre todo en aparcamientos y parques infantiles-, ha adaptado



las reglas tradicionales a un estilo de juego más enérgico y a un entorno improvisado.

Hoy en día, incluso el mero hecho de jugar al pilla-pilla en el patio de un colegio -que no requiere ningún material, entrenamiento o estructura especial- puede conducir a su profesionalización como deporte de competición. Tanto si se trata de juegos codificados, institucionalizados o espontáneos, tienen la capacidad de dar vida a las zonas públicas de ocio y aportar un ambiente lúdico y un espíritu de libre asociación creativa a la infraestructura urbana.

## 6. Nuevos horizontes para el diseño personalizado

La nueva terminología científica utilizada para describir el material deportivo da fe de los avances logrados en los procesos de fabricación: flexibilidad, permeabilidad, termorregulación y resistencia superficial son sólo algunos de los conceptos que caracterizan a nuestras prendas y equipos favoritos. En esta sección presentamos el desarrollo y el modo de fabricación de los artículos deportivos desde el punto de vista de sus distintas propiedades, materiales y estética.



En este ámbito, los para-deportistas y su material llevan mucho tiempo a la vanguardia de la innovación, ya que son los primeros en beneficiarse de adaptaciones personalizadas para responder a sus necesidades. La silla de ruedas de rugby Invader, fabricada en aluminio aeronáutico de alta calidad, está adaptada a cada jugador, con el roce de las ruedas optimizado para seguir al máximo el ritmo y la acción del juego.

Hoy en día, este tipo de atención por el detalle es una tendencia que se extiende a todos los deportes y afecta a todas las aptitudes. La silla de salto de obstáculos Faubourg, diseñada por Hermès para los deportes ecuestres, es un magnífico ejemplo del encuentro entre estética, artesanía de alta gama y durabilidad. Utilizando materiales tradicionales como el cuero, el acero y la madera, se fusiona totalmente con su jinete.

La llegada de la impresión en 3D y la fabricación aditiva también está abriendo nuevas posibilidades de diseño personalizado en el material deportivo cotidiano, así como con fines médicos. Los avances en bioimpresión 3D -una mezcla de biotintas y células vivas- están llevando la fabricación de prótesis, implantes de cartílago y





articulaciones artificiales a nuevos niveles, permitiendo a los atletas continuar sus carreras a pesar de las lesiones o las deficiencias.

Sin embargo, pese a estas constantes mejoras, gran parte del material deportivo disponible a precios asequibles no cumple las normas de sostenibilidad: balones, zapatillas e indumentaria fabricados con materiales basados en combustibles fósiles y no reciclables siguen siendo la norma. ¿Podemos generalizar el progreso que representan la impresión en 3D y el diseño personalizado? ¿Y qué papel desempeñarán los procesos de fabricación del material en un mundo en el que los deportes virtuales estarán cada vez más extendidos?

## 6.1 Incertidumbre de los resultados

La incertidumbre de los resultados es la principal razón del interés que despierta el deporte, tanto entre quienes lo practican como entre quienes asisten a las pruebas, invierten en deporte o apuestan por los resultados.

Los deportes están diseñados para que los participantes experimenten cada vez nuevos tipos de interacción,



pero también para crear constantemente un ambiente competitivo equilibrado y abierto. En ellos intervienen factores aleatorios, que explican la incertidumbre del resultado.

## 6.2 Fabricación avanzada y bioimpresión (ingeniería de tejidos)

La fabricación avanzada, comúnmente conocida como impresión en 3D, se refiere al proceso de fabricación de objetos capa por capa a partir de modelos 3D. El uso de una amplia gama de materiales -polímeros, metales, materiales naturales- facilita especialmente el diseño y la producción de artículos deportivos muy complejos, ligeros y totalmente personalizados. Permite fabricar equipos bajo demanda e in situ en tiempo real, así como repararlos o adaptarlos durante las pruebas. Los productos fabricados a medida en 3D tienen una demanda cada vez mayor. Ofrecen una alternativa a la producción en serie, entre otras cosas porque reducen considerablemente los residuos y simplifican la logística. Por tanto, podrían perturbar las cadenas de suministro en el futuro.





La bioimpresión, o ingeniería de tejidos, permitirá a los médicos deportivos reconstruir o reparar el tejido cartilaginoso dañado utilizando elementos complejos impresos en 3D a partir de una combinación de células y biomateriales extraídos del propio deportista. Aunque el deporte está ampliamente considerado como una actividad saludable y beneficiosa, los deportistas de alto nivel se enfrentan sin embargo a un desgaste extremo como consecuencia de su exigente estilo de vida. Las lesiones más frecuentes, sobre todo en los deportes de impacto, son las lesiones óseas y cartilaginosas. En este sentido, la bioimpresión podría revolucionar el proceso de curación. Esta tecnología se encuentra actualmente en fase de ensayos clínicos, con el objetivo de ponerla a disposición de los deportistas de alto nivel en un futuro próximo.

## 7. Experiencias inmersivas

En 1996, el superordenador «Deep Blue» de IBM se enfrentó al campeón mundial de ajedrez Garry Kasparov en una partida a seis juegos. Ganó dos y perdió cuatro. Un año después, tras una actualización del programa, venció a



Kasparov en un nuevo encuentro, ganando dos partidas y haciendo tablas en otras tres.

Esta derrota, considerada como un punto de inflexión en la historia de la inteligencia artificial, confirma la importancia del aprendizaje automático en el diseño de los juegos virtuales del futuro. En 25 años, la esfera digital ha cobrado un enorme protagonismo en el deporte. Hoy en día, los torneos de eSport se retransmiten en todo el mundo a través de plataformas públicas como YouTube, Twitch y Discord. La posibilidad de comentar en directo, de adoptar múltiples puntos de vista y de participar en una comunidad en línea en torno a los eSports contribuye a desdibujar las clases sociales que aún se distinguen en los eventos deportivos tradicionales de pago.

En el marco de otras iniciativas en favor de la inclusión, los deportes virtuales han facilitado el acceso de los jugadores con discapacidad a una gran variedad de experiencias.

Desde 2013, CYBATHLON -un proyecto sin ánimo de lucro dirigido por la Escuela Politécnica Federal (ETH) de Zúrich- desarrolla y utiliza tecnologías de asistencia para ayudar a las personas con discapacidad a realizar tareas cotidianas



y participar en competiciones. Uno de estos eventos está relacionado con las interfaces cerebro-máquina (BCI), que permiten a los participantes que sufren una grave pérdida de sus funciones motoras participar en una carrera controlando el ordenador sólo con su cerebro. Además de las ventajas que ofrece en el mundo del juego, la tecnología BCI también es útil para llevar a cabo tareas cotidianas, desde conducir una silla de ruedas hasta utilizar un teléfono inteligente.

Los mandos personalizables, fabricados por marcas como PlayStation y XBOX, permiten adaptar los juegos a los usuarios de sillas de ruedas. La difusión de la IA y el aprendizaje automático en el mundo del deporte también responde a las expectativas de los usuarios de la Generación Z (nacidos entre 1997 y 2010) y de la Generación Alfa (nacidos entre 2010 y 2025), que -ya sean participantes o espectadores- están ávidos de experiencias inmersivas, adaptativas e interactivas.

## 7.1 Aprendizaje automático

El aprendizaje automático es una forma avanzada de inteligencia artificial (IA). En el ámbito del deporte, puede

utilizarse para calcular datos aparentemente abstractos recogidos por dispositivos inteligentes -sensores o cámaras, por ejemplo- en los terrenos de juego y en el cuerpo de los deportistas. Durante los partidos, los entrenamientos e incluso los periodos de descanso, los aparatos recogen una gama increíblemente amplia de información, que incluye datos geométricos -estáticos y dinámicos-, así como datos fisiológicos sobre la calidad del sueño, la nutrición, etc.

Los algoritmos clasifican, evalúan y comparan los datos para identificar patrones dentro de cada una de estas categorías y entre ellas. Así pues, el aprendizaje automático permite a entrenadores, médicos y deportistas interpretar en profundidad los comportamientos individuales y colectivos, y tomar decisiones fundamentadas sobre los planes de entrenamiento y las estrategias de juego, entre otras cosas.

## 7.2 El Internet de las cosas

El Internet de los objetos hace referencia a una compleja red de dispositivos tecnológicos portátiles, omnipresentes y especialmente útiles en el mundo del deporte. En el pasado, estos dispositivos utilizaban distintos lenguajes y requerían intervenciones humanas múltiples, lentas y potencialmente



defectuosas, lo que dificultaba la obtención de una imagen global a partir de los datos recogidos. Los dispositivos actuales son capaces de garantizar la conectividad entre varias plataformas y, por consiguiente, de fusionar conjuntos de datos de distintas fuentes en una sola imagen grande y polifacética.

## 7.3 Realidad ampliada

La realidad ampliada (RE) es un término genérico que engloba la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV), la realidad mixta (RM) y todas las demás realidades mejoradas con tecnología. De forma general, basándose en los datos observados, permite mejorar la percepción humana y cambiar así la forma en que vemos y experimentamos nuestro entorno. Puede ser útil para mejorar las sesiones de entrenamiento, el juego, el trabajo del entrenador y la calidad de un espectáculo, así como la práctica de los deportes electrónicos. Más concretamente, la RA puede proporcionar una o varias capas de información en directo para complementar la percepción humana natural. Con la RV, los usuarios se sumergen totalmente en un espacio digital, lo que les permite practicar deportes



electrónicos virtuales y, en los deportes tradicionales, simular un partido durante una sesión de entrenamiento.

Al profundizar en la dimensión competitiva, interactiva y digital de la experiencia humana, la RA permite percibir, comprender e interpretar distintos tipos de datos en tiempo real.

## 7.4 Cyborg

Un deportista cyborg es un nuevo tipo de atleta humano que se ha sometido a modificaciones corporales como articulaciones robóticas controladas por el cerebro, implantes ópticos y nanobots en el torrente sanguíneo. Estas modificaciones permiten curar una enfermedad o reparar una lesión, pero también hacer frente a una competitividad cada vez mayor. Este nuevo tipo de jugador está cambiando el marco de los deportes tradicionales y nos obliga a redefinir las reglas. Los cyborgs ofrecen un gran potencial para crear nuevas formas y enfoques del deporte, pero también abren una caja de Pandora en términos de ética y juego limpio.



## 8. Abrirse a la complejidad

No se trata de la representación estereotipada del atleta profesional: incluso podría parecer un aficionado en comparación con la estatua del Discóbolo con su musculatura antigua que puede verse aquí a la entrada de la exposición.

Diseñado con Unreal Engine, una herramienta de creación en 3D muy utilizada por los desarrolladores de videojuegos para crear efectos visuales fotorrealistas y experiencias inmersivas, este atleta está formado por una serie de puntos de datos estáticos y dinámicos. Aunque pueda parecer autónomo, como una extraña presencia humana en la sala, sus movimientos están dictados enteramente por la inteligencia artificial.

En un futuro no muy lejano, podría ser que cualquier deportista, profesional o aficionado, pudiera generar este tipo de avatar para probar diferentes tipos de deporte en nuestro lugar, basándose en los datos que le proporcionemos.

A partir de esta práctica utópica -nacida en la zona donde la realidad virtual se encuentra con la vida real- cada uno

podría especular sobre los deportes y las actividades deportivas que mejor se adaptan a su cuerpo y cómo optimizar el diseño de su material para satisfacer sus necesidades específicas.

Esta imagen del «Data Athlete» también podría liberarnos del culto a la perfección que ha condicionado nuestra concepción del cuerpo humano durante milenios, y permitir a los deportistas centrarse en objetivos personalizados en lugar de en rasgos físicos genéricos y poco realistas.

En nuestra sociedad actual, impulsada por los datos y la hipervisibilidad, nos podemos plantear la cuestión de cómo presentar una imagen compleja del deportista actual, teniendo en cuenta el entorno, las capacidades individuales, la salud mental y física, el género, la raza y otros factores.

El muro de proyectos -ya finalizados o en fase especulativa, todos accesibles a través de un código QR- nos permite vislumbrar algunas de estas posibilidades en un futuro en el que los datos informarán y mejorarán nuestra experiencia del deporte.



## 9. Encontrar su comunidad

Sentado/a en la tribuna, podrá visualizar toda la exposición o mirar un bucle de secuencias que ilustran una gran variedad de deportes, movimientos, sesiones de entrenamiento, partidos y juegos en YouTube, retransmitidos continuamente en las pantallas de arriba.

Los deportes virtuales y los eSports han nivelado literalmente el terreno de juego del atletismo al ofrecer una amplia variedad de deportes y juegos a espectadores que de otro modo no habrían podido interesarse por ellos. La inclusividad propiciada por Internet está teniendo un impacto sobre el terreno, con todo el mundo animado a probar distintos tipos de actividades, inspirado por la muestra de seres humanos (y animales) reales que pueden ver en las pantallas.

En los últimos años, muchas personas han tomado conciencia de la importancia de la actividad física para la salud mental y, por ello, se apuntan a asociaciones, sin tener como objetivo el rendimiento deportivo o la competición. Ya sean grandes o pequeños, los clubes deportivos

desempeñan un papel en la cohesión social al proporcionar espacios en los que, tanto si se es socio como si sólo se es espectador, uno se siente parte de una comunidad.

Además, al adoptar un enfoque más complejo y más humano del deporte, la tecnología y el diseño se personalizan; la definición de deporte se amplía para incluir a todo el mundo, haciendo así realidad el gran principio defendido en la Carta Olímpica: «la práctica del deporte es un derecho humano».



## **Comisaría general y escenografía**

Konstantin Grcic, Berlín, asistido por Nathalie Opris

## **Jefa de proyecto**

Christelle Terrier, París

## **Arquitecto delegado del proyecto**

Jean-Christophe Denise, París, asistido por Simon Denise

## **Catálogo y grafismo de la exposición**

Bureau Borsche, Múnich, Kolia Buscher

## **Comisión especial**

Nicolas Bourquin y Sven Ehmann, Berlín

---

Queremos dar las gracias a todos los que nos han prestado sus obras por su generosa colaboración.

---

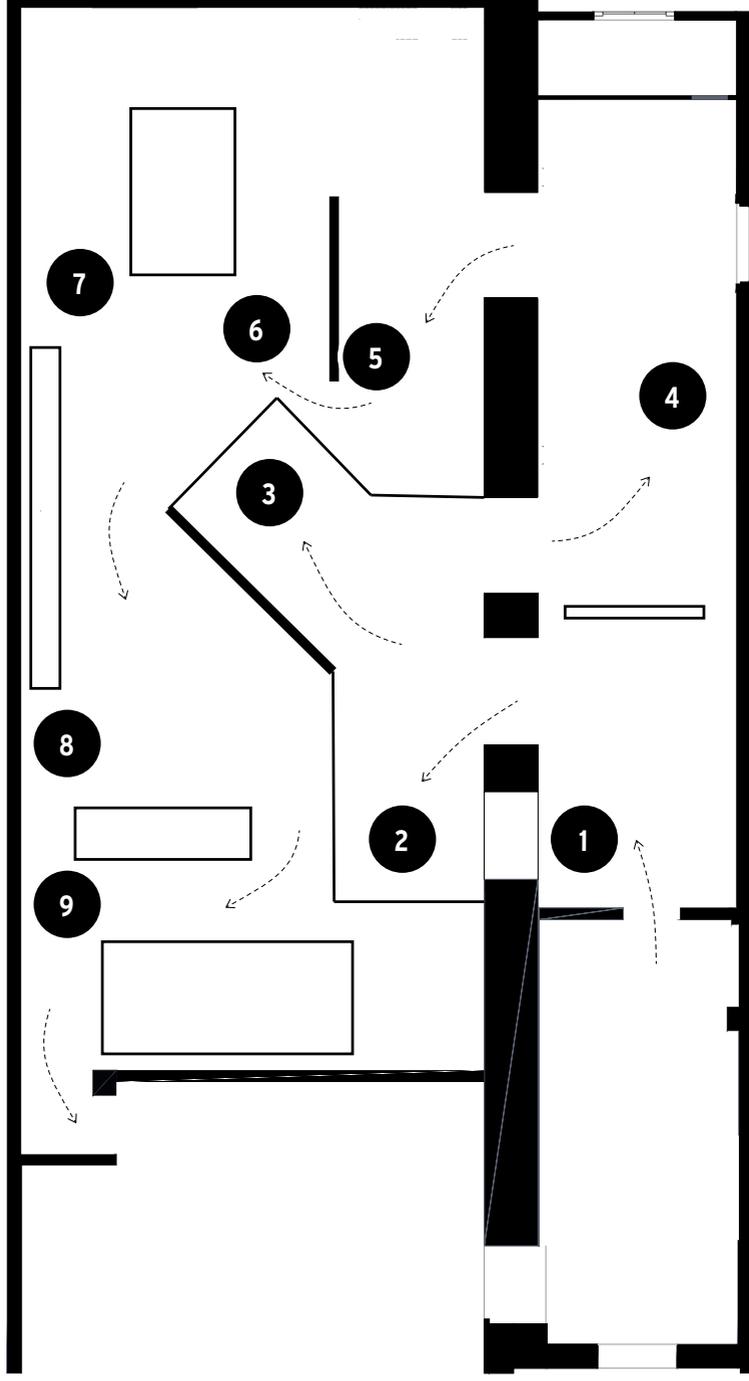
Esta exposición ha sido diseñada y producida prestando especial con vistas a adoptar un enfoque de ecorresponsabilidad. Los elementos escenográficos proceden del alquiler y la reutilización.



# Plano de la exposición

↑ [VOLVER AL ÍNDICE](#)

- 1 EL CULTO A LA PERFECCIÓN
- 2 TERRENOS DE JUEGO
- 3 CUESTIÓN DE IMAGEN
- 4 MEJORAR LAS CAPACIDADES
- 5 INFRAESTRUCTURAS EXPERIMENTALES
- 6 LOS NUEVOS HORIZONTES PARA EL DISEÑO PERSONALIZADO
- 7 EXPERIENCIAS INMERSIVAS
- 8 ABRIRSE A LA COMPLEJIDAD
- 9 ENCONTRAR SU COMUNIDAD



RELACIONADO CON ESTA EXPOSICIÓN

# Agenda cultural

---

## **MESA REDONDA**

Lunes 13 de mayo a las 18:30 en el anfiteatro Médicis  
(Palacio de Luxemburgo)

*Con Konstantin Grcic, diseñador, comisario de la exposición, Didier Faustino, artista y arquitecto, Stéphane Hadjeras, historiador del boxeo, Alexandre Fougea, ingeniero, diseñador, profesor de la Escuela de Artes Decorativas de París y un grupo de estudiantes de la Escuela de Artes Decorativas de París.*

Moderación: Anna Bernagozzi, comisaria y profesora de teoría del diseño en la Escuela de Artes Decorativas, París.

Reserva obligatoria y audio de las conferencias en [museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr), entrada gratuite

---

## **DEMOSTRACIONES Y TALLERES DE INICIACIÓN AL DEPORTE**

Pensados para ofrecer una prolongación de la exposición, estos talleres le brindan la oportunidad de conocer a deportistas, aprender más sobre un deporte y su material y, sobre todo, probarlo durante una iniciación guiada por profesionales.

## **Boxeo**

**Sábado 6 y domingo 7 de abril, de 13:00 a 18:30**

Con los Desafíos del Boxeo de la Federación Francesa de Boxeo, todo el mundo está invitado a descubrir el boxeo, sus movimientos y sus valores. Acompañado por deportistas profesionales, suba al ring y aprenda a «tocar sin ser tocado»: el combate se desarrolla sin golpes, ¡pero con una sonrisa!

*Con la colaboración de la Federación Francesa de Boxeo*

## **Breaking**

**Domingo 23 de junio, de 14:00 a 18:00**

Estrechamente vinculado a la música y a las culturas urbanas, el breaking se convierte este año en disciplina olímpica para París 2024. Venga a conocer a los bailarines del equipo francés, admire las demostraciones y, sobre todo, ¡ponga a prueba su mejor powermove!

*Con la colaboración de la Federación Francesa de Danza*

## **Handisport**

**Domingo 19 de mayo, de 14:00 a 18:00**

Con un espíritu divertido y positivo, póngase a prueba en un circuito deportivo en silla multideporte: ¡acompañado por un profesional, descubra este material y supere sus límites!

*Con la colaboración de la Federación francesa de Handisport*

***En la sala de recepción del Museo. Entrada gratuita con la entrada a la exposición del mismo día.***

---

## EVENTOS Y VELADAS

---

### VELADA CUADERNO DE DIBUJO

Jueves 25 de abril de 19:00 a 21:00

*Con reserva previa.. Gratuita para los menores de 26 años. 11 € para el resto del público*

Formas extraordinarias, materiales de alta tecnología, colores resplandecientes y material fuera de lo común: ¡el diseño deportivo es inspirador! Traiga su propio material para dibujar los objetos expuestos.

---

### FIN DE SEMANA FAMILIAR

Sábado 27 y domingo 28 de abril de 10:30 a 19:00

3,2,1... ¡adelante! Esperamos la participación de pequeños y mayores en este fin de semana festivo. Traiga a toda la familia para disfrutar de los objetos que forman parte de la vida deportiva y anuncian su asombroso futuro. Durante su visita, tómese su tiempo para dibujar o jugar en la sala de recepción del Museo.

---

---

## **NOCHE EUROPEA DE LOS MUSEOS**

**Sábado 18 de mayo, de 19:00 a medianoche, última entrada a las 23:30 horas**

*Entrada libre según el número de plazas disponibles*

Para esta noche festiva, visite la exposición con los estudiantes de la Universidad París-Dauphine y disfrute del espectáculo «Las tres edades del deporte»: desde las primeras sesiones de baloncesto en el gimnasio de la escuela primaria hasta el jogging del adulto en el espacio urbano asistido por un reloj conectado, pasando por el skatepark de la adolescencia, descubra en un gran fresco poético cómo el diseño ha desempeñado un papel clave en la integración del deporte en nuestra vida cotidiana.

*Actuación teatral y musical del dúo CIE44 (Lény Guissart y Nicolas Mathieu).*

*Horarios: 20:00, 21:00, 22:00*

---

---

# Visitas guiadas

se recomienda reservar previamente

---

## **VISITA GUIADA GENERAL**

**A partir de 13 años, duración 1 hora y 15 min**

*Sábado y domingo a las 12:15, domingo a las 17:00 y lunes a las 20:00*

*Visitas guiadas en inglés los sábados 30 de marzo, 6, 13 y 20 de abril, 11 y 18 de mayo, 1, 15, 22 y 29 de junio, 6, 13 y 20 de julio y el jueves 9 de mayo a las 14:30*

Desde siempre, el diseño ha formado parte integrante de la vida deportiva, interviniendo en todas sus dimensiones, desde los espacios habilitados para la práctica deportiva, pasando por los objetos en torno a los que se organiza el deporte, hasta la optimización del rendimiento del cuerpo humano. Un guía le llevará a descubrir algunos de los logros más significativos de esta historia que aún se sigue escribiendo.

---

## **VISITA EN FAMILIA**

**A partir de 6 años, duración 1 hora**

*Domingos a las 14:30, excepto el 2 de junio*

*Proyección extra el miércoles 8 de mayo a las 14:30*

Deportistas o simples aficionados, la exposición Match también se visita en familia. Guiados por un conferenciante del museo, pequeños y mayores podrán descubrir algunas creaciones sorprendentes: objetos, material, fotos y vídeos que han dejado su huella en la historia del deporte y abren nuevas vías para prácticas futuras.

---

## VISITA ESCOLAR

Desde la escuela infantil hasta la enseñanza superior, duración:

Entre 45 min y 1:15 según los niveles

*Lunes a las 14:30, jueves a las 10:30 y a las 14:30, sábados a las 14:30*

*Reservas e información en [museeduluxembourg.fr](https://museeduluxembourg.fr)*

En este año olímpico y paralímpico, lleve a sus clases a descubrir un aspecto poco conocido del deporte: su estrecha relación con el diseño, que da lugar a algunas creaciones espectaculares. En constante evolución, el diseño deportivo cuenta la historia de los distintos deportes y abre perspectivas de futuro.

---

## VISITAS CON UN GUÍA DEL MUSEO, CON SU PROPIO GUÍA O POR LIBRE.

*Más información en <https://museeduluxembourg.fr/fr/groupes-et-scolaires>*

*VISITA-TALLERES ESCOLARES: ARTE Y DEPORTE*

De 5 a 12 años, duración 2 h (1 h de visita y 1 h de tiempo de juego)

*Reserva previa solicitud: [groupes@museeduluxembourg.fr](mailto:groupes@museeduluxembourg.fr)*

Después de la exposición, el juego: prolongue su visita guiada con un momento lúdico en pequeños grupos en la sala de recepción del Museo, utilizando el paquete didáctico Juegos de arte y deporte. Los juegos colaborativos, los juegos de observación y las actividades son algunas de las formas de aprendizaje que podrá descubrir.

---

## VISITA YOGA

A partir de 16 años, duración 2 h (1 h de visita, 1 h de práctica)

*Lunes 6 de mayo a las 19:00: yoga tónico (Vinyasa Yoga)*

*Jueves 16 de mayo a las 10:30: yoga para seniors (Hatah Yoga)*

*Sábado 22 de junio a las 10:30: yoga para todos (Hatah Yoga)*

¡Tres citas para combinar el descubrimiento estético y el movimiento! Tras una visita a la exposición dirigida por un guía del Museo, disfrute de una sesión de yoga impartida por un instructor titulado en la sala Tivoli del Museo.

*Las esterillas están incluidas. Le recomendamos que lleve ropa cómoda y holgada. Atención, no hay vestuario en las instalaciones.*

*En colaboración con ACTISCE y el Centro PARÍS ANIM' Richard Wright*

*Los talleres de yoga cuentan con el apoyo de YUJ Paris*

**YUJ**  
PARIS

---

## VISITA-TALLER PARA NIÑOS: ¡A SUS PUESTOS ATLETAS!

A partir de 6 años, duración 2 horas

*Lunes 8 y jueves 11 de abril, viernes 10, lunes 20 de mayo, domingo 2 de junio a las 14:30*

Durante su visita a la exposición con una artista plástica, los niños descubrirán cómo han cambiado con el tiempo el material de los atletas y su entorno. A continuación, en el taller, diseñarán un terreno de juego y construirán una maqueta tridimensional del mismo. Se tratará de pensar en el deporte elegido, así como en sus accesorios, señalizaciones y situaciones de juego para dar vida a este lugar mediante la colocación de los deportistas en miniatura.

---

## RECURSOS

---

### AUDIOGUÍAS

Para disfrutar de los comentarios sobre las principales obras de la exposición. Recorrido para adultos en 5 idiomas (francés, inglés, alemán, español, italiano), recorrido para niños en francés, recorrido gratuito «El mundo es redondo» en francés e inglés en la aplicación móvil.

*Precio: 5 €*

*Precio Sésame Escales: 4 €*

*En descarga desde la aplicación: 3,49 €*

---

### CUADERNO-JUEGOS INFANTILES

#### A partir de 7 años

Para esta exposición, el tradicional cuaderno de juegos del Museo del Luxemburgo se ha pensado como una serie de pequeños desafíos lúdicos. Ya sea en familia o en grupo, su visita será una oportunidad para divertirse pensando y, al mismo tiempo, ponerse en movimiento. ¡La carrera por las medallas ha comenzado!

---

---

## **PASEO SONORO: PROYECTO DOPAPHINE**

Muchos estudios han demostrado el impacto positivo de la música en el rendimiento deportivo, sobre todo cuando se trata de correr. Las investigaciones sugieren que la música actúa como un placebo, influyendo positivamente en la percepción del cansancio y desarrollando las facultades de coordinación. El proyecto «Dopaphine» propone una banda sonora para antes y después del ejercicio. Una meticulosa selección de ritmos, aceleraciones cardiacas intercaladas con atmósferas de pabellón y estadio. Esta exploración profundizada de la conexión entre la música, la mente y el cuerpo puede escucharse mientras se visita la exposición o se corre por el parque.

*Un proyecto de Nana y Yusuke Suzuki para el sello Tsuku Boshi*

*Descargue gratuitamente este paseo musical en [museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr) y en la aplicación móvil del museo.*

---

## **CABINA FOTO**

Una forma innovadora y divertida de crear un retrato: utilizando su foto captada por la cabina y palabras clave relacionadas con el deporte y el diseño, un sistema de inteligencia artificial genera cada vez un retrato nuevo y único.

*Cabina propuesta por Bryanthings, disponible en el vestíbulo del Museo del Luxemburgo*

*Envío gratuito por correo electrónico, impresión: 3 €*

---

# Digital

---

## **¡LA APLICACIÓN MÓVIL GRATUITA DEL MUSEO DE LUXEMBURGO!**

El Museo de Luxemburgo pone a su disposición una aplicación móvil gratuita en las tiendas de Apple y Google. Una herramienta indispensable para obtener información práctica, estar al día de las últimas novedades, preparar su visita y vivir plenamente las exposiciones y eventos del museo.

Esta ofrece un recorrido temático gratuito *Colores y materiales del deporte* en torno a 5 obras de la exposición (en francés e inglés).

Las audioguías pueden descargarse directamente, en compras integradas, por un precio de 3,49 euros:

- Adultos (francés, inglés, alemán, español, italiano)
- Niños (francés, inglés)

Descargue la aplicación: [tinyurl.com/luxappli](http://tinyurl.com/luxappli)

---

---

## LA APLICACIÓN MÓVIL GRATUITA BLOOMBERG CONNECTS

iBloomberg Connects le guía por más de 350 lugares y parques culturales de todo el mundo! Encuentre el Museo del Luxemburgo en la aplicación móvil gratuita Bloomberg Connects y descubra la historia del museo y la exposición Match explicada por su comisario Konstantin Grcic.

*Disponible en Google Play et App Store:*

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

---

## EN EL CANAL YOUTUBE DEL GRAND PALAIS

Vea el tráiler de la exposición y la presentación de la misma por el comisario, Konstantin Grcic.

---

## REDES SOCIALES



Encuentre vídeos y contenidos exclusivos @museeduluxembourg  
Comparta su visita #ExpoMatch #MuseeduLuxembourg

---

## WIPPLAY

¡Descubra nuestro concurso fotográfico abierto a todos en la plataforma Wipplay! El objetivo: en las formas cotidianas, encontrar elementos geométricos que recuerden al deporte.

---

---

# Ediciones

---

## **CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN**

*Éditions GrandPalaisRmn*

**MATCH**

*Diseño y deporte: una historia orientada al futuro*

21 x 29 cm, 80 páginas, 29 ilustraciones, 19,90 €

Pass

# Sésame Escales



## ¡ÚLTIMAS ESCALAS ANTES DEL GRAND PALAIS!

¡Con la tarjeta Pass Sésame Escales, viaje de París al resto de Francia y sorpréndase con cada descubrimiento! Durante un año, y con un acceso privilegiado e ilimitado, visite *Match. Diseño y deporte: una historia orientada al futuro* y *Tarsila Do Amaral* en el Museo de Luxemburgo, *Loading. El arte urbano en la era digital* en Grand Palais Immersif.

Descubra también las exposiciones y colecciones de 15 museos nacionales de toda Francia, en particular *Las artes en Francia bajo Carlos VII (1422-1461)* en el Museo de Cluny - museo nacional de la Edad Media en el corazón de París.

**En venta hasta el 31 de mayo**

**Jóvenes 25 € / Individual 60 € / Dúo 80 €**

Más información en [grandpalais.fr/pass-sesame-escales](http://grandpalais.fr/pass-sesame-escales)

## **PREPARE SU VISITA EN MUSEEDULUXEMBOURG.FR**

Prolongue su visita con textos, vídeos y otros recursos disponibles en línea en la página web del Museo.

**iComparta su visita!**

