



GrandPalais  
Rmn



# MATCH

**DESIGN & SPORT - UNE HISTOIRE TOURNÉE  
VERS LE FUTUR**

**MUSÉE DU LUXEMBOURG**

Du 13 mars 2024 au 11 août 2024

Ce projet a reçu le label Olympiade culturelle

**#ExpoMatch**

Découvrez l'application  
du Musée du Luxembourg  
[tinyurl.com/luxappli](https://tinyurl.com/luxappli)



**DU 13 MARS 2024 AU 11 AOÛT 2024**  
**AU MUSÉE DU LUXEMBOURG, 19 RUE DE VAUGIRARD 75006 PARIS**  
**OUVERTURE TOUS LES JOURS DE 10H30 À 19H**  
**NOCTURNE JUSQU'À 22H LE LUNDI SAUF LE 29 JUILLET ET LE 5 AOÛT**  
**FERMETURE EXCEPTIONNELLE LE 1<sup>ER</sup> MAI**

## **Places aux jeunes !**

Accès gratuit pour les jeunes de moins de 26 ans du lundi au vendredi  
Nombre limité de billets par date, réservation en ligne obligatoire sur  
[museeduluxembourg.fr](https://museeduluxembourg.fr)

*MATCH* bénéficie du mécénat d'Aurel BGC et du soutien de Dacia

 **aurel bgc**  
MÉCÈNE D'HONNEUR

**DACIA**

Nos partenaires



**L'ÉQUIPE**



**LE FIGARO**



Goûtez à l'intimité du salon de thé Mademoiselle Angelina, situé aux portes du Musée du Luxembourg. À l'occasion de cette nouvelle exposition et des Jeux Olympiques 2024, venez découvrir les créations exclusives « Match » et « Régate », inspirées du design dans le sport.

Dégustez ce saumon gravlax à la betterave, associé à une sélection de légumes printaniers, avec un visuel graphique et coloré. Le tout accompagné d'une gourmandise chocolatée aux noisettes caramélisées, pour finir sur une note sucrée !

Ouverture : le salon de thé Mademoiselle Angelina reste ouvert aux mêmes horaires que le Musée, profitez des premiers beaux jours sur la terrasse.

*Mademoiselle*  
ANGELINA

---

# L'EXPOSITION

INTRODUCTION	5
<b>1. LE CULTE DE LA PERFECTION</b>	7
<b>2. TERRAINS DE JEU</b>	8
<b>3. QUESTION D'IMAGE</b>	9
<b>4. AMÉLIORER SES CAPACITÉS</b>	12
<b>5. INFRASTRUCTURES EXPÉRIMENTALES</b>	15
<b>6. LES NOUVEAUX HORIZONS DU DESIGN PERSONNALISÉ</b>	17
<b>7. EXPÉRIENCES IMMERSIVES</b>	21
<b>8. S'OUVRIR À LA COMPLEXITÉ</b>	27
<b>9. TROUVER SA COMMUNAUTÉ</b>	29

---

## **AUTOUR DE L'EXPOSITION**

---

**33**

---

## **PROGRAMMATION CULTURELLE**

---

**33**

---

## **VISITES GUIDÉES**

---

**37**

---

## **NUMÉRIQUE**

---

**42**

---

## **ÉDITIONS**

---

**44**

---



Conçue comme une rampe de lancement pour réfléchir à l'avenir du sport, l'exposition MATCH aborde la pratique sportive sous l'angle du design, celui-ci étant appelé à en faire partie intégrante. En examinant ce qui s'est fait dans le passé, ce qui se fait aujourd'hui et ce qui se prépare pour demain, MATCH entend élargir notre compréhension de la relation qui unit le design - sous ses multiples formes - et le sport.

C'est dans l'équipement sportif que s'observe le lien le plus évident entre le design et le sport, et c'est par lui que tout a commencé. Dans l'histoire du sport, en effet, le design a permis de créer pour les sportifs - professionnels ou amateurs - des produits plus légers, plus sûrs, plus résistants et plus performants. Il aide également le sport à devenir plus inclusif, en permettant la fabrication de prothèses toujours mieux adaptées, mais aussi en favorisant la création de jeux virtuels sous forme d'eSport par exemple. Cependant, si le design fait progresser le sport en lui faisant profiter des dernières technologies, le sport, de son côté, fait progresser le design : les sportifs veulent un équipement qui non seulement soit beau et agréable à utiliser ou à porter, mais aussi - et peut-être surtout - qui



exprime leur personnalité et stimule leur confiance en eux. En conséquence, la relation symbiotique constante entre le design et le sport se traduit par la création d'objets et de matériaux esthétiquement étonnants, qui, en même temps, répondent à des objectifs incroyablement fonctionnels.

Cependant, le rôle que joue le design dans le sport va bien au-delà de la forme, de l'aspect ou du toucher des équipements. Le poids d'un ballon ou la réactivité d'un clavier définissent en fait la vitesse de déroulement d'un match. En ce sens, la technologie améliore les capacités humaines et compense d'éventuelles déficiences, ce qui n'empêche pas les jeux - qu'ils soient physiques ou numériques - de continuer d'obéir à des règles et à des règlements très précis. Aujourd'hui, même l'expérience vécue par les spectateurs relève d'un design soigneusement pensé, qu'il s'agisse du placement des caméras et des images de drones, des plateformes de streaming en ligne, ou de l'apparence et de la convivialité d'un stade.

La meilleure compréhension de nos pratiques sportives et la prise de conscience de leur constante évolution sont les moteurs de la relation que le design et le sport ne cesseront d'entretenir à l'avenir.

# 1. Le culte de la perfection

Lorsque les athlètes réalisent leurs meilleures performances, on en fait des dieux ; quand ils ne sont pas à la hauteur, on leur reproche leur échec. En tant que spectateurs, nous attendons qu'ils fassent preuve de capacités surhumaines. Leurs belles tenues de sport, leur équipement raffiné sont comme des prothèses divines destinées à améliorer leurs performances et à les protéger.

Le culte de la perfection du corps remonte à la Grèce antique, bien avant que les concepts d'optimisation n'envahissent notre vie quotidienne. Le Discobole de Myron, sculpté avec une grande virtuosité esthétique et anatomique, est considéré comme une icône de l'art grec et une incarnation de la force. Tout au long de l'histoire, les artistes ont exprimé et idéalisé la beauté du corps humain en mouvement. Mais quelles formes prennent aujourd'hui les représentations héroïques de nos athlètes ? Et quel prix ceux-ci doivent-ils payer, sur le plan mental et physique, pour accéder à la grandeur des héros ?

Le parcours de cette exposition n'est pas strictement linéaire. Les objets présentés sont des exemples illustrant



la continuité du lien qui unit le design et le sport. Ils peuvent sembler immobiles, mais comme les corps des athlètes, ils sont amenés à bouger. Et ils évoluent, car les technologies intelligentes apportent progressivement des changements dans tous les domaines, notamment dans l'équipement du sportif et dans son environnement.

## 2. Terrains de jeu

Il y a autant de définitions de l'architecture qu'il y a d'architectes, cependant, les enceintes sportives doivent répondre à des codes et à des typologies très strictes, définies par les règles et paramètres et du jeu.

Chaque sport a son cadre, plus ou moins étendu dans l'espace. Les sportifs doivent tenir compte de ces contraintes, en les affrontant ou en jouant avec.

Les espaces sportifs sont également déterminés par le public ; en ce sens, ils sont ouverts à l'anticipation, aux explosions émotionnelles, aux encouragements et, parfois, au chahut. Les sports et leurs arènes peuvent être le lieu où se nouent liens sociaux et profonde camaraderie, mais aussi des affrontements.

Que nous disent ces espaces de la société dans laquelle ils trouvent place ?

À Athènes, le stade panathénaïque, entièrement reconstruit en marbre à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, est à la fois grandiose et monumental. Dans un autre genre, le stade édifié à Munich pour les Jeux olympiques de 1972 est apparu comme un exemple de démocratisation réussie, son toit flottant en plexiglas transparent symbolisant son ouverture à la diversité des publics. Plus récemment, la Temporary Autonomous Zone de Didier Faustino est venue bousculer ces deux typologies, avec son infrastructure compétitive modulaire et mobile, prête à atterrir n'importe où, comme si elle débarquait de l'espace.

Au-delà des limites du jeu, l'architecture sportive peut prendre une dimension véritablement expérimentale. Lieux d'échanges et de confrontations, de luttes et de partage, les terrains de jeu sont des microcosmes de nos sociétés.

### 3. Question d'image

Vingt-cinq ans se sont écoulés depuis la finale de la Coupe du monde de football féminin de 1999, quand la joueuse



américaine Brandi Chastain est entrée dans l'histoire en arrachant son maillot après un tir au but décisif, qui a permis à son équipe de remporter le trophée. Salué comme un moment charnière pour le football féminin, ce geste iconique de liberté et de défi a précipité une série d'événements hors du stade : les joueuses ont commencé à se battre pour l'égalité des salaires et pour bénéficier de conditions d'entraînement comparables à celles de leurs homologues masculins.

En 2024, pourtant, le genre demeure un sujet important dans le sport : non seulement en termes de salaire, de traitement ou de qualité de l'équipement, mais aussi d'image. Les pictogrammes des Jeux olympiques des soixante dernières années ouvrent une fenêtre sur la manière dont cette institution sportive mondiale a évolué dans sa représentation des athlètes, s'éloignant parfois de l'image normative du sportif masculin valide pour adopter des images plus inclusives, qui prennent en compte les différences de genre, de race, de religion et d'aptitude.

C'est dans cet esprit d'inclusion qu'a été dévoilé pour la première fois, lors des Jeux olympiques de Rio en 2016, le drapeau de la « Nation réfugiée » de l'artiste Yara Saïd.





Ce drapeau, conçu non comme un symbole de nationalisme mais comme une marque visuelle - ou une œuvre d'art -, entendait rendre hommage à une équipe d'athlètes réfugiés, dont beaucoup avaient affronté d'immenses dangers et surmonté de grandes difficultés pour pouvoir participer à des compétitions professionnelles à ce niveau.

Le design, qu'il se manifeste dans le langage graphique des événements sportifs mondiaux ou dans le modèle d'une simple brassière de sport, joue un rôle crucial dans la diffusion des valeurs d'une société, bien au-delà du seul cadre sportif.

## 3.1 Démocratisation

La démocratisation du sport désigne la volonté interdisciplinaire de créer un environnement adapté et équitable sur tous les plans pour les sportifs et les spectateurs.

Depuis l'Antiquité, le sport a été très élitiste et exclusif, qu'il s'agisse des personnes autorisées à le pratiquer ou des spectateurs ; les personnes de couleur, handicapées et les femmes y ont été - et y sont toujours - sous-représentées. A l'intersection du design et du sport, la démocratisation





agit comme un catalyseur de changement en faveur de l'inclusion, de l'égalité et de l'équité. Concrètement, ses applications prennent de multiples formes : mise au point d'équipements inclusifs, création de lieux de jeu et de spectacle ouverts à tous, encouragement de nouveaux modes d'être ensemble, développement de la vie collective...

## 4. Améliorer ses capacités

L'équipement est la base de toute pratique sportive. Qu'il s'agisse d'une paire de gants de boxe ou d'une raquette de tennis, il est un élément essentiel pour pratiquer un sport, améliorer ses capacités naturelles et, si possible, gagner la partie. Le design et l'esthétique du matériel sportif jouent également un rôle psychologique important. Un look élégant ou le prestige d'une marque peuvent donner confiance en soi, et de même que les jeux respectent des règles, l'équipement de chaque sport obéit à des codes. Ce qui n'empêche pas les designers de jouer avec.

Le design rétro-futuriste de la moto Egli-Kawasaki créée par Luigi Colani, en 1986, est un excellent exemple de cette ingéniosité. Se qualifiant lui-même de « philosophe tridimensionnel du futur » plutôt que de designer, Colani,





à partir de formes organiques tout en courbes, a créé une moto si aérodynamique qu'elle a battu le record du monde de vitesse sur 10 km départ arrêté. Placé à l'intérieur de ce curieux objet, le conducteur devient un simple prolongement du véhicule, des éléments amovibles en forme d'ailes venant compléter la transformation de l'homme en machine.

Aujourd'hui, les techniques de fabrication ne cessent de progresser et les spécifications des équipements sont de plus en plus personnalisées. Mais au moment où l'optimisation des sports évolue vers un mode résolument numérique, on peut se demander comment le design des équipements sportifs va suivre le mouvement. De fait, avec les progrès de la technologie portable - qui quantifie et améliore les données dont on dispose sur les sportifs -, il se pourrait qu'un jour les seuls prédicteurs du design soient les algorithmes.

## 4.1 Atlas

Le robot humanoïde Atlas est le plus avancé au monde. Créé par Boston Dynamics, il est doté d'une forme d'intelligence artificielle, appelée Athletic Intelligence, qui lui permet de mobiliser l'ensemble de son corps pour se tenir





en équilibre et se mouvoir avec grâce, rapidité et dextérité. Utilisant un système de perception en temps réel et des commandes prédictives modélisées, il peut adapter ses mouvements « au pied levé ». Principale plateforme de recherche et de développement de Boston Dynamics, Atlas est conçu pour repousser les limites de la mobilité du corps et explorer l'art du possible.

## 4.2 Dopage technologique

Le dopage technologique est une manière d'améliorer ses performances en utilisant une innovation technologique non encore réglementée. La mise au point de nouveaux matériaux et de nouvelles techniques de fabrication joue un grand rôle dans l'optimisation des performances, dans le sport professionnel comme dans le sport amateur. C'est également un facteur qui contribue à l'évolution de la technologie sportive. Néanmoins, dans la mesure où les règles du sport, précises et strictes, visent à garantir à tous les participants l'égalité des chances, une entreprise qui refuse de divulguer ses processus ou qui monopolise le marché, entre directement en conflit avec les politiques et réglementations internationales en matière de sport.



Dans le passé, les cas de dopage technologique ont conduit à interdire certains produits dans les compétitions ou à redéfinir les normes des équipements concernés.

## 4.3 Sport

Le sport désigne toute forme d'activité qui, par une pratique personnelle ou collective, vise à améliorer la condition physique et le bien-être mental d'une personne, mais aussi à nouer des relations sociales et/ou à obtenir des résultats lors d'épreuves organisées à tous les niveaux. Un sport doit comporter une part de compétition mais ne doit en aucun cas être préjudiciable aux êtres vivants. Il ne doit pas non plus dépendre d'un équipement disponible chez un seul unique fournisseur, ni d'éléments faisant spécifiquement intervenir la chance.

## 5. Infrastructures expérimentales

Les villes sont souvent des lieux de choix pour le design expérimental : aires de jeux pour enfants, gymnases en plein air, skate-parks et terrains de basket-ball font aujourd'hui partie du paysage urbain. Parallèlement, les sports de



rue comme le parkour ajoutent de nouvelles possibilités créatives et repoussent les limites de nos interactions habituelles et contrôlées avec l'environnement bâti.

Dès les années 1950, les « surfeurs d'asphalte » ont développé le sport que nous appelons aujourd'hui le skateboard. Né dans l'esprit de la sous-culture du DIY (Do It Yourself) et des collectifs communautaires, le skateboard est devenu un sport professionnel véhiculant une forte image de marque et officiellement reconnu, qui a même fait ses débuts aux Jeux olympiques d'été de 2020 à Tokyo. Dans les années 80, cependant, il représentait une sorte de liberté du sport, qui a influencé et nourri d'innombrables pans de notre culture, de la mode à la musique, en passant par l'art.

Si le basket-ball s'est structuré comme sport à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, il a récemment pris un nouvel essor dans les villes ou les villages, apportant avec lui une production culturelle propre musicale ou vestimentaire. Le streetball, un type informel de basket-ball pratiqué surtout en ville - notamment sur des parkings et des aires de jeu -, a adapté les règles traditionnelles à un style de jeu plus énergique et à un cadre ad hoc.





Aujourd'hui, même simplement jouer à chat dans une cour d'école - ce qui ne nécessite ni équipement, ni entraînement, ni structure particulière - peut déboucher sur une professionnalisation en tant que sport de compétition. Que les jeux soient codifiés, institutionnalisés ou spontanés, ils ont la faculté d'animer les aires publiques de loisirs et d'apporter dans l'infrastructure urbaine une ambiance ludique et un esprit de libre association créative.

## 6. Les nouveaux horizons du design personnalisé

La nouvelle terminologie scientifique utilisée pour décrire les équipements sportifs témoigne des progrès réalisés dans les processus de fabrication : flexibilité, perméabilité, thermorégulation et traînée de surface ne sont que quelques-uns des concepts qui caractérisent nos vêtements ou équipements préférés. Nous présentons ici le développement et le mode de fabrication des articles de sport sous l'angle de leurs différentes propriétés, de leurs matériaux et de leur esthétique.

Dans ce domaine, les para-sportifs et leur équipement sont depuis longtemps à la pointe de l'innovation, car ils sont





les premiers à bénéficier d'adaptations personnalisées répondant à leurs besoins. Le fauteuil roulant de rugby Invader, en aluminium aéronautique de haute qualité, est adapté à chaque joueur, le frottement des roues étant optimisé pour suivre au mieux le rythme et l'action du jeu.

Aujourd'hui, ce type d'attention aux détails est une tendance qui touche tous les sports et concerne toutes les aptitudes. La selle pour saut d'obstacles Faubourg, conçue par Hermès pour les sports équestres, est un magnifique exemple de rencontre entre l'esthétique, l'artisanat haut de gamme et la durabilité. Utilisant des matériaux traditionnels tels que le cuir, l'acier et le bois, elle fait corps avec son cavalier.

L'avènement de l'impression 3D et de la fabrication additive offre également de nouvelles possibilités de design personnalisé pour les équipements sportifs de tous les jours, mais aussi à des fins médicales. Les progrès de la bio-impression en 3D - mélange de bio-encre et de cellules vivantes - portent la fabrication de prothèses, d'implants de cartilage et d'articulations artificielles à de nouveaux niveaux, permettant aux athlètes de poursuivre leur carrière malgré des blessures ou des déficiences.





Pourtant, malgré ces améliorations constantes, une grande partie du matériel sportif disponible à prix abordable ne répond pas aux normes de durabilité : les ballons, les chaussures et les vêtements fabriqués dans des matériaux à base de combustibles fossiles et non recyclables restent la norme. Peut-on généraliser les progrès que représentent l'impression 3D et le design personnalisé ? Et quel rôle joueront les processus de fabrication des équipements dans un monde où les sports virtuels se répandront de plus en plus ?

## 6.1 Incertitude des résultats

L'incertitude des résultats est la cause principale de l'intérêt suscité par le sport, tant chez les personnes qui le pratiquent que chez celles qui assistent aux épreuves, investissent dans le sport ou parient sur les résultats.

Les sports sont conçus pour permettre aux participants de vivre de nouveaux types d'interactions à chaque fois, mais aussi pour créer constamment une ambiance compétitive à la fois équilibrée et ouverte. Ils font intervenir des facteurs aléatoires, lesquels expliquent la notion d'incertitude du résultat.



## 6.2 Fabrication avancée et bio-impression (ingénierie tissulaire)

La fabrication avancée, communément connue sous le nom d'impression en 3D, désigne le processus de fabrication couche par couche d'objets à partir de modèles 3D. Utilisant un vaste éventail de matériaux - polymères, métaux, matières naturelles -, elle facilite tout particulièrement la conception et la production d'équipements sportifs très complexes, légers et totalement personnalisés. Elle permet de produire en temps réel des équipements à la demande et sur site, mais aussi de les réparer ou de les adapter pendant des épreuves. Les articles fabriqués sur mesure en 3D sont de plus en plus demandés. Ils constituent une alternative à la production de masse, notamment parce qu'ils réduisent considérablement les déchets et simplifient la logistique. Ils pourraient donc à l'avenir bouleverser les chaînes d'approvisionnement.

La bio-impression, ou ingénierie tissulaire, permettra aux médecins du sport de reconstruire ou de réparer des tissus





cartilagineux endommagés, à l'aide d'éléments complexes imprimés en 3D à partir d'une combinaison de cellules et de biomatériaux prélevés sur le sportif lui-même. Certes, le sport est largement considéré comme une activité saine et bénéfique, mais les sportifs de haut niveau n'en sont pas moins confrontés à une usure extrême en raison de leur mode de vie exigeant. Les blessures les plus fréquentes, en particulier dans les sports d'impact, sont les lésions osseuses et cartilagineuses. En ce sens, la bio-impression pourrait révolutionner les processus de guérison. Cette technologie fait actuellement l'objet d'études cliniques, l'objectif étant de la rendre accessible prochainement aux sportifs de haut niveau.

## 7. Expériences immersives

En 1996, le superordinateur d'IBM « Deep Blue » affrontait le champion du monde d'échec, Garry Kasparov, dans un match en six parties. Il en a remporté deux et en a perdu quatre. Un an plus tard, après une mise à jour du logiciel, il a battu Kasparov dans un nouveau match, gagnant deux parties et faisant match nul dans trois autres.





Cette défaite, considérée comme un tournant dans l'histoire de l'intelligence artificielle, confirme l'importance de l'apprentissage automatique dans la conception des jeux virtuels de demain. En 25 ans, la sphère numérique a pris une place immense dans le sport. Aujourd'hui, des tournois de eSport sont diffusés en continu dans le monde entier sur des plateformes publiques telles que YouTube, Twitch ou Discord. La possibilité de commenter en direct, d'adopter de multiples points de vue et de participer à une communauté en ligne autour de l'eSport contribue à brouiller les classes sociales encore distinctes dans les manifestations sportives traditionnelles payantes.

Dans le cadre d'autres initiatives en faveur de l'inclusion, les sports virtuels ont permis aux joueurs handicapés d'accéder plus facilement à une grande variété d'expériences.

Depuis 2013, le CYBATHLON - projet à but non lucratif de l'École polytechnique fédérale (ETH) de Zurich - développe et utilise des technologies d'assistance pour aider les personnes handicapées à accomplir des tâches quotidiennes et participer à des compétitions. L'un de ces événements concerne les interfaces cerveau-machines (BCI), qui permettent aux participants souffrant d'une grave





perte de fonction motrice de participer à une course en contrôlant l'ordinateur à l'aide de leur seul cerveau. Au-delà des avantages qu'elle présente dans la sphère des jeux, la technologie BCI est également utile pour accomplir des tâches quotidiennes, qu'il s'agisse de conduire un fauteuil roulant ou de se servir d'un smartphone.

Les manettes personnalisables, fabriquées par des marques comme PlayStation et XBOX, permettent d'adapter les jeux aux utilisateurs de fauteuils roulants. La diffusion de l'IA et de l'apprentissage automatique dans le monde du sport répond en outre aux attentes des utilisateurs de la génération Z (nés entre 1997 et 2010) et de la génération Alpha (nés entre 2010 et 2025), qui affectionnent - qu'ils soient participants ou spectateurs - les expériences immersives, adaptatives et interactives.

## 7.1 Apprentissage machine

L'apprentissage machine est une forme avancée d'intelligence artificielle (IA). Dans le domaine du sport, il permet de calculer les données apparemment abstraites recueillies grâce à des dispositifs intelligents - capteurs ou caméras par exemple - sur les terrains de jeux et sur le corps des athlètes. Pendant



les matchs, les entraînements et même durant les périodes de repos, les appareils récoltent un éventail incroyablement large d'informations, notamment des données géométriques - statiques et dynamiques - mais aussi physiologiques sur la qualité du sommeil, la nutrition, etc.

Les algorithmes trient, évaluent et comparent les données afin d'identifier des schémas dans chacune de ces catégories et entre les catégories. L'apprentissage machine permet ainsi aux entraîneurs, aux médecins et aux sportifs d'interpréter en profondeur des comportements individuels et collectifs, et de prendre des décisions éclairées concernant, entre autres, les plans d'entraînement et les stratégies de jeu.

## 7.2 Internet des objets

L'Internet des objets désigne un réseau complexe de dispositifs technologiques portables, omniprésents et particulièrement utiles dans le monde du sport. Dans le passé, ces dispositifs utilisaient différents langages et nécessitaient de multiples interventions humaines lentes et potentiellement défectueuses, qui permettaient difficilement d'obtenir une image globale à partir des données recueillies.

Aujourd'hui, les appareils sont capables d'assurer la connectivité entre plusieurs plateformes et, en conséquence, de fusionner des ensembles de données, issues de diverses sources, en une seule grande image aux multiples facettes.

## 7.3 Réalité étendue

La réalité étendue (RE) est un terme générique qui englobe la réalité augmentée (RA), la réalité virtuelle (RV), la réalité mixte (RM) et toutes les autres réalités améliorées par la technologie. De manière générale, elle permet, sur la base de données observées, d'augmenter la perception humaine et, ainsi, de modifier la façon dont nous voyons et vivons notre environnement. Elle peut être utile pour améliorer les séances d'entraînement, le jeu, le coaching et la qualité d'un spectacle, mais aussi dans la pratique des sports électroniques. Plus précisément, la RA peut donner en direct une ou plusieurs couches d'informations qui viennent compléter la perception humaine naturelle. Avec la RV, les utilisateurs sont totalement immergés dans un espace numérique, ce qui leur permet de pratiquer des e-Sports virtuels, mais aussi, dans les sports traditionnels, de simuler un match lors d'une séance d'entraînement.

En approfondissant la dimension compétitive, interactive et numérique de l'expérience humaine, la RE permet de percevoir, de comprendre et d'interpréter en temps réel différents types de données.

## 7.4 Cyborg

Un sportif cyborg est un sportif humain d'un nouveau type, car il a subi des modifications corporelles, qu'il s'agisse d'articulations robotisées contrôlées par le cerveau, d'implants optiques, ou de nanorobots dans le flux sanguin. Ces modifications permettent de guérir une maladie ou de réparer une blessure, mais aussi de faire face à une compétitivité toujours plus forte. Ce joueur d'un nouveau type modifie le cadre des sports traditionnels et oblige à en redéfinir les règles. Les cyborgs offrent de grandes possibilités pour créer de nouvelles formes ou approches du sport, mais ils ouvrent également une boîte de Pandore en matière d'éthique et de fair-play.

## 8. S'ouvrir à la complexité

Ce n'est pas la représentation stéréotypée de l'athlète professionnel : il pourrait même ressembler à un amateur comparé à la statue du Discobole à la musculature antique d'ici visible à l'entrée de l'exposition.

Conçu à l'aide d'Unreal Engine, un outil de création 3D très utilisé par les développeurs de jeux pour créer des visuels photoréalistes et des expériences immersives, cet athlète est constitué d'une série de points de données statiques et dynamiques. Bien qu'il puisse sembler autonome, telle une étrange présence humaine dans la salle, ses mouvements sont entièrement dictés par l'intelligence artificielle.

Dans un avenir pas si lointain, il se pourrait que tout sportif, professionnel ou amateur, puisse générer ce type d'avatar pour s'essayer à notre place à différents types de sports sur la base des données que nous lui fournissons.

À partir de cette pratique utopique - née dans la zone où la réalité virtuelle rencontre la vie réelle -, chacun pourrait spéculer sur les sports et activités sportives les mieux adaptés à son corps et sur la manière d'optimiser le design

de son équipement pour répondre à ses besoins spécifiques. Cette image du « Data Athlète » pourrait également nous libérer du culte de la perfection qui conditionne notre conception du corps humain depuis des millénaires et permettre aux sportifs de se concentrer sur des objectifs personnalisés, plutôt que sur des traits physiques génériques et irréalistes.

Dans la société axée sur les données et l'hyper-visibilité qui est la nôtre, on peut se demander comment donner une image complexe du sportif d'aujourd'hui, tenant compte de l'environnement, des capacités de chacun, de sa santé mentale et physique, du genre, de la race, et plus encore ?

Le mur de projets - déjà réalisés ou au stade de spéculations, tous accessibles grâce à un QR code -, nous fait entrevoir certaines de ces possibilités dans un avenir où les données viendront éclairer et améliorer notre expérience du sport.

## 9. Trouver sa communauté

Assis dans la tribune, vous pouvez visualiser l'ensemble de l'exposition ou regarder une boucle de séquences illustrant



une grande diversité de sports, de mouvements, de séances d'entraînements, de matchs et de jeux sur YouTube, diffusés en continu sur les écrans en hauteur.

Les sports virtuels et l'eSport ont littéralement nivelé le terrain de jeu de l'athlétisme en proposant un grand choix de sports et de jeux à des spectateurs qui n'auraient sans doute pas pu s'y intéresser autrement. L'inclusivité que favorise Internet a un impact sur le terrain, chacun étant encouragé à essayer différents types d'activités en s'inspirant de l'échantillon d'êtres humains (et d'animaux) bien réels qu'il peut voir sur les écrans.

Depuis quelques années, bon nombre de personnes prennent conscience de l'importance de l'activité physique pour la santé mentale, et, en conséquence, adhèrent à des associations, sans pour autant viser la performance sportive ni la compétition. Grands ou petits, les clubs sportifs jouent un rôle de ciment social en offrant des espaces dans lesquels, membre ou simple spectateur, on a le sentiment d'appartenir à une communauté.

De plus, en adoptant une approche plus complexe et plus humaine du sport, la technologie et le design se

personnalisent ; la définition du sport s'élargit pour inclure tout le monde et donner ainsi réalité au grand principe défendu dans la Charte olympique : « la pratique du sport est un droit de l'homme ».



## **Commissariat général et scénographie**

Konstantin Grcic, Berlin, assisté de Nathalie Opris

## **Chef de projet**

Christelle Terrier, Paris

## **Architecte délégué du projet**

Jean-Christophe Denise, Paris, assisté de Simon Denise

## **Catalogue et graphisme de l'exposition**

Bureau Borsche, Munich, Kolia Buscher

## **Commission spéciale**

Nicolas Bourquin et Sven Ehmann, Berlin

---

Nous remercions l'ensemble des prêteurs pour leur généreuse collaboration.

---

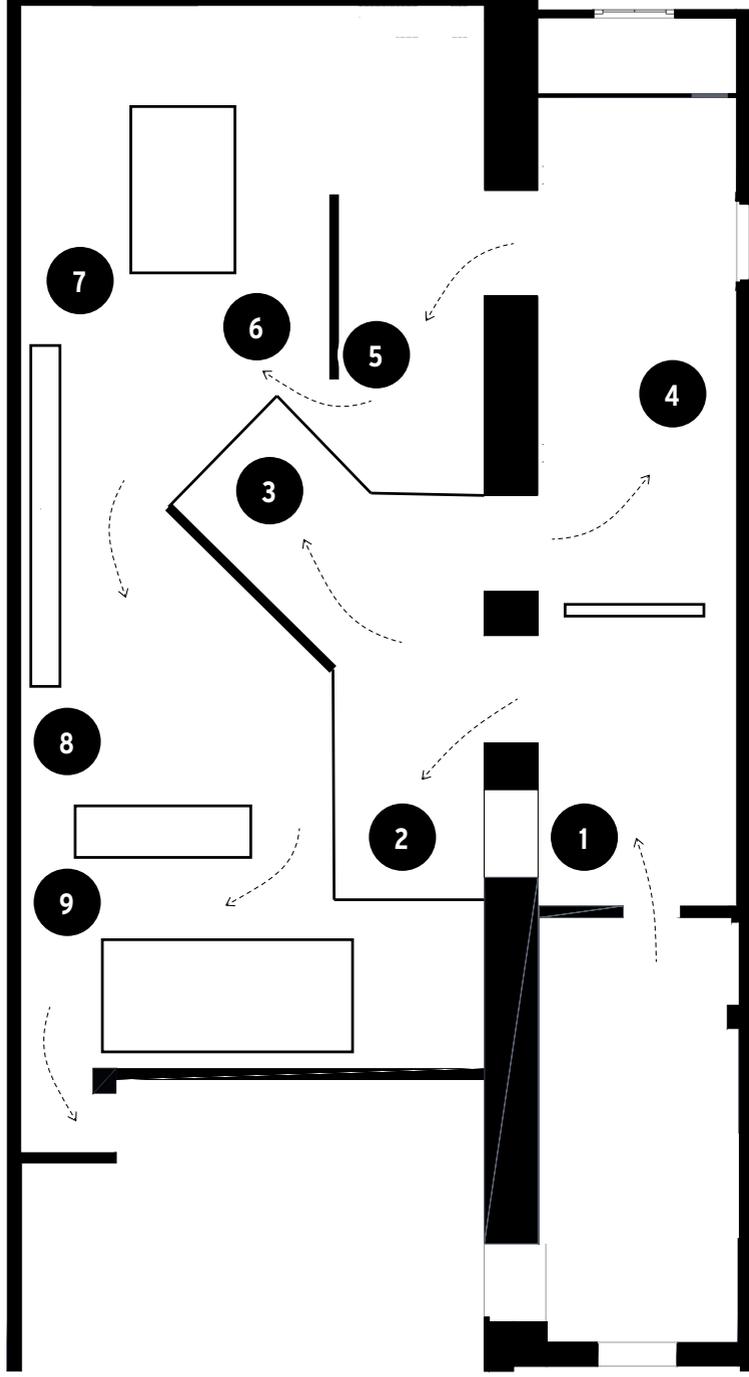
Cette exposition a bénéficié d'une attention particulière dans sa conception et sa réalisation afin de l'inscrire dans une démarche d'éco-responsabilité. Les éléments scénographiques proviennent de la location et du réemploi.



# Plan de l'exposition

[↑ RETOUR SOMMAIRE](#)

- 1 LE CULTE DE LA PERFECTION
- 2 TERRAINS DE JEU
- 3 QUESTION D'IMAGE
- 4 AMÉLIORER SES CAPACITÉS
- 5 INFRASTRUCTURES EXPÉRIMENTALES
- 6 LES NOUVEAUX HORIZONS DU DESIGN PERSONNALISÉ
- 7 EXPÉRIENCES IMMERSIVES
- 8 S'OUVRIR À LA COMPLEXITÉ
- 9 TROUVER SA COMMUNAUTÉ



# Programmation culturelle

---

## TABLE RONDE

Lundi 13 mai à 18h30 à l'amphithéâtre Médicis

(Palais du Luxembourg)

*Avec Konstantin Grcic, designer, commissaire de l'exposition, Didier Faustino, artiste et architecte, Stéphane Hadjeras, historien de la boxe, Alexandre Fougea, ingénieur, designer, enseignant à l'École des Arts Décoratifs, Paris ainsi qu'un groupe d'étudiants de l'École des Arts Décoratifs, Paris.*

Modération : Anna Bernagozzi, commissaire d'exposition et enseignante en théorie du design à l'École des Arts Décoratifs, Paris.

Réservation obligatoire et réécoute des conférences sur [museeduluxembourg.fr](http://museeduluxembourg.fr), entrée gratuite

---

## DÉMONSTRATIONS ET ATELIERS D'INITIATIONS SPORTIVES

Pensés pour offrir un prolongement à l'exposition, ces ateliers vous donnent l'occasion de rencontrer des athlètes, de parfaire votre connaissance d'un sport et de ses équipements, et surtout de vous y essayer, le temps d'une initiation guidée par des professionnels.

## **Boxe**

**Samedi 6 et dimanche 7 avril, de 13h à 18h30**

Avec les Défis Boxe de la Fédération Française de Boxe, tout le monde est invité à découvrir la boxe, sa gestuelle et ses valeurs. Accompagné par des sportifs professionnels, montez sur le ring et apprenez à « toucher sans se faire toucher » : l'opposition se fait sans frappe mais avec le sourire !

*Avec la collaboration de la Fédération Française de Boxe*

## **Breaking**

**Dimanche 23 juin de 14h à 17h**

Étroitement liée à la musique et aux cultures urbaines, le breaking devient discipline olympique cette année pour Paris 2024. Venez rencontrer des danseurs de l'équipe de France, admirer les démonstrations et surtout vous essayer à votre meilleur powermove !

*Avec la collaboration de la Fédération Française de Danse*

## **Handisport**

**Dimanche 19 mai, de 14h à 18h30**

Dans un esprit ludique et positif, testez-vous sur un parcours sportif en fauteuil multisport : accompagné par un professionnel, découvrez ce matériel et dépassez-vous !

*Avec la collaboration de la Fédération Française Handisport*

*Dans la salle de réception du Musée. Entrée gratuite avec le billet d'exposition du jour.*

---

## ÉVÉNEMENTS ET SOIRÉES

---

### SOIRÉE CARNET DE DESSIN

Jeudi 25 avril de 19h à 21h

*Sur réservation. Gratuit pour les moins de 26 ans. 11 € au-delà*

Formes extraordinaires, matières high-tech, couleurs chatoyantes et équipements hors normes : le design du sport, c'est inspirant ! Venez avec votre matériel croquer les objets exposés.

---

### WEEK-END FAMILLE

Samedi 27 et dimanche 28 avril de 10h30 à 19h

3,2,1... partez ! Petits et grands sportifs sont attendus pour ce week-end festif. Venez vibrer en famille devant les objets qui accompagnent la vie du sport et annoncent son futur étonnant. Au cours de votre visite, prenez le temps de dessiner ou de jouer dans la salle de réception du Musée.

---

---

## NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES

Samedi 18 mai, de 19h à minuit, dernière entrée 23h30

*Entrée libre et gratuite dans la limite des places disponibles*

Pour cette soirée de fête, visitez l'exposition avec les étudiants de l'Université Paris-Dauphine et profitez du spectacle « Les trois âges du sport » : des premières séances de basketball dans le gymnase de l'école primaire au jogging de l'adulte dans l'espace urbain assisté par une montre connectée en passant par le skatepark de l'adolescence, découvrez dans une grande fresque poétique comment le design a joué un rôle clé pour intégrer le sport dans nos vies quotidiennes.

*Spectacle théâtral et musical par le duo CIE44 (Lény Guissart et Nicolas Mathieu). Horaires : 20h, 21h, 22h*

---

---

# Visites guidées

réservation conseillée

---

## **VISITE GUIDÉE GÉNÉRALE**

À partir de 13 ans, durée 1h15

*Samedi et dimanche à 12h15, dimanche à 17h et lundi à 20h*

*Visite en anglais les samedis 30 mars, 6, 13 et 20 avril, les 11 et 18 mai, les 1<sup>er</sup>, 15, 22 et 29 juin, les 6, 13 et 20 juillet ainsi que le jeudi 9 mai à 14h30*

Depuis toujours, le design partage la vie du sport, intervenant dans toutes ses dimensions, que l'on pense aux espaces prévus pour la pratique, aux objets autour desquels le sport s'organise ou encore à l'optimisation des performances du corps humain. Un conférencier vous guide à travers la découverte de quelques réalisations parmi les plus marquantes de cette histoire qui continue à s'écrire.

---

## **VISITES FAMILLE**

À partir de 6 ans, durée 1h

*Les dimanches à 14h30 à l'exception du 2 juin*

*Séance supplémentaire le mercredi 8 mai à 14h30*

Que l'on soit sportif ou simplement supporter, l'exposition Match se visite aussi en famille. Guidés par un conférencier du musée, petits et grands découvrent ensemble des créations surprenantes : objets, équipements, photos ou encore vidéos qui ont marqué l'histoire du sport et ouvrent de nouvelles pistes pour les pratiques futures.

---

## **VISITE SCOLAIRE**

De la maternelle au supérieur, durée : 45 mn à 1h15  
en fonction des niveaux

*Lundi à 14h30, jeudi à 10h30 et 14h30, samedi à 14h30*

*Réservations et informations sur [museeduluxembourg.fr](https://museeduluxembourg.fr)*

Pour cette année olympique et paralympique, emmenez vos classes à la rencontre d'un aspect peu connu du sport : son lien étroit avec le design, qui donne lieu à des réalisations spectaculaires. En constante évolution, le design sportif raconte l'histoire des différents sports et ouvre des perspectives sur l'avenir.

Visites avec un conférencier du Musée, avec votre propre conférencier ou libres. Plus d'informations sur <https://museeduluxembourg.fr/fr/groupes-et-scolaires>

---

## **VISITE-ATELIERS SCOLAIRES : ART ET SPORT**

De 5 à 12 ans, durée 2h (1h de visite et 1h de temps de jeu)

*Réservation sur demande : [groupes@museeduluxembourg.fr](mailto:groupes@museeduluxembourg.fr)*

Après l'exposition, le jeu : prolongez la visite guidée par un moment ludique par petits groupes dans la salle de réception du Musée grâce à la mallette pédagogique Jeux Art & Sport. Jeux collaboratifs, d'observation ou mises en activité sont autant de moyens d'apprentissage à découvrir.

---

## VISITE YOGA

À partir de 16 ans, durée 2h (1h de visite, 1h de pratique)

*Lundi 6 mai à 19h : yoga tonique (Vinyasa Yoga)*

*Jeudi 16 mai à 10h30 : yoga seniors (Hatah Yoga)*

*Samedi 22 juin à 10h30 : yoga pour tous (Hatah Yoga)*

Trois rendez-vous pour allier découverte esthétique et mise en mouvement ! Après une visite de l'exposition menée par un conférencier du Musée, profitez d'une séance de yoga donnée par un instructeur agréé dans la salle Tivoli du Musée.

*Les tapis sont fournis. Nous vous conseillons de venir avec une tenue souple et confortable. Attention, il n'y a pas de vestiaire sur place.*

*En partenariat avec ACTISCE et le Centre PARIS ANIM' Richard Wright*

*Les ateliers de yoga bénéficient du soutien de YUJ Paris*

**YUJ**  
PARIS

---

## VISITE-ATELIER ENFANTS : EN PISTE LES ATHLÈTES !

À partir de 6 ans, durée 2h

*Lundi 8 et jeudi 11 avril, vendredi 10, lundi 20 mai, dimanche 2 juin à 14h30*

Lors de leur visite de l'exposition avec une plasticienne, les enfants découvrent les évolutions des équipements des athlètes et de leur environnement au fil du temps. En atelier, ils conçoivent ensuite un terrain de jeu dont ils réalisent la maquette en trois dimensions. Il s'agira autant de réfléchir au sport choisi qu'à ses accessoires, au balisage et aux situations de jeu pour donner vie à ce lieu en y positionnant des athlètes miniatures.

---

## RESSOURCES

---

### AUDIOGUIDES

Pour profiter du commentaire d'œuvres majeures de l'exposition. Parcours adulte en 5 langues (français, anglais, allemand, espagnol, italien), parcours enfants en français, parcours gratuit Couleurs et matières du sport en français et en anglais sur l'appli mobile.

*Tarif : 5 €*

*Tarif Sésame Escales : 4 €*

*En téléchargement à partir de l'application : 3,49 €*

---

### LIVRET JEUX ENFANTS

#### À partir de 7 ans

Pour cette exposition, le traditionnel livret-jeux du Musée du Luxembourg a été conçu comme une série de petits défis ludiques. En famille ou en groupe, la visite est l'occasion de réfléchir en s'amusant mais aussi de se mettre en mouvement. La course aux médailles est ouverte !

---

---

## PROMENADE SONORE : PROJET DOPAPHINE

Plusieurs études ont démontré l'impact positif de la musique sur la performance sportive, en particulier dans le domaine de la course à pied. Des recherches suggèrent que la musique agit comme un placebo, influençant positivement la perception de la fatigue et développant les facultés de coordination. Le projet « Dopaphine » propose une bande son avant / après l'effort. Une sélection minutieuse de rythmiques, d'accélération cardiaques entrecoupées d'ambiances de salle et de stade. Cette exploration approfondie de la connexion entre musique, mental et corps, est à écouter en visitant l'exposition ou en courant dans le parc.

*Un projet de Nana et Yusuke Suzuki pour le label Tsuku Boshi*

*Téléchargez gratuitement cette promenade musicale sur [museduluxembourg.fr](http://museduluxembourg.fr) et à partir de l'application mobile du musée.*

---

## CABINE PHOTO

Un dispositif innovant et ludique : à partir de votre photo capturée par la cabine et de mots-clés liés au sport et au design, une intelligence artificielle génère un portrait à chaque fois nouveau et unique.

*Cabine proposée par Bryanthings, disponible dans le hall du Musée du Luxembourg*

*Envoi gratuit par mail, impression : 3 €*

---

# Numérique

---

## **L'APPLICATION MOBILE GRATUITE DU MUSÉE DU LUXEMBOURG !**

Le Musée du Luxembourg met à votre disposition une application mobile gratuite sur les stores d'Apple et de Google. Un outil indispensable pour les informations pratiques, suivre l'actualité, préparer sa venue, vivre pleinement les expositions et les événements du musée.

Elle offre un parcours thématique gratuit *Couleurs et matières du sport* autour de 5 œuvres de l'exposition (en français et en anglais).

Les audioguides peuvent y être téléchargés directement, en achats intégrés, au prix de 3,49 euros :

- Adulte (français, anglais, allemand, espagnol, italien)
- Enfant (français, anglais)

Téléchargez l'application : [tinyurl.com/luxappli](https://tinyurl.com/luxappli)

---

---

## L'APPLICATION MOBILE GRATUITE BLOOMBERG CONNECTS

Bloomberg Connects vous guide dans plus de 350 lieux culturels et parcs à travers le monde ! Retrouvez le Musée du Luxembourg dans l'application mobile gratuite Bloomberg Connects et découvrez l'histoire du musée et l'exposition Match expliquée par son commissaire Konstantin Grcic.

*Disponible sur Google Play et App Store :*

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

---

## SUR LA CHAINE YOUTUBE DU GRAND PALAIS

Retrouvez la bande annonce de l'exposition et la présentation de l'exposition par le commissaire, Konstantin Grcic.

---

## RÉSEAUX SOCIAUX



Retrouvez des vidéos et contenus exclusifs @museeduluxembourg

Partagez votre visite #ExpoMatch #MuseeduLuxembourg

---

## WIPLAY

Découvrez notre concours photo ouvert à tous sur la plateforme Wipplay !  
Le but : trouver dans les formes du quotidien des éléments géométriques rappelant le sport.

---

---

# Éditions

---

## **CATALOGUE DE L'EXPOSITION**

*Éditions GrandPalaisRmn*

**MATCH**

*Design et sport - une histoire tournée vers le futur*

21 x 29 cm, 80 pages, 29 illustrations, 19,90 €

Pass

# Sésame Escalaes



## DERNIÈRES ESCALES AVANT GRAND PALAIS !

Avec le Pass Sésame Escalaes, passez de Paris aux 4 coins de la France, et allez de découvertes en surprises ! Pendant un an, visitez en accès privilégié et illimité *Match. Design & sport, une histoire tournée vers le futur* et *Tarsila Do Amaral* au Musée du Luxembourg, *Loading. L'art urbain à l'ère numérique* au Grand Palais Immersif.

Découvrez également les expositions et collections de 15 musées nationaux partout en France, notamment *Les arts en France sous Charles VII (1422-1461)* au Musée de Cluny - musée national du Moyen Âge au cœur de Paris.

**En vente jusqu'au 31 mai**

**Jeune 25€ / Solo 60€ / Duo 80€**

Plus d'infos sur [grandpalais.fr/pass-sesame-escales](https://grandpalais.fr/pass-sesame-escales)

## PRÉPAREZ VOTRE VISITE SUR [MUSEEDULUXEMBOURG.FR](https://museeduluxembourg.fr)

Prolongez votre visite grâce aux textes, vidéos et ressources diverses en ligne sur le site du Musée.

**Partagez votre visite !**

