

PRESSE- PAKET

DIE OLYMPISCHEN SPIELE: HINTER DEM BILDSCHIRM

19.02.2015 – 26.01.2016

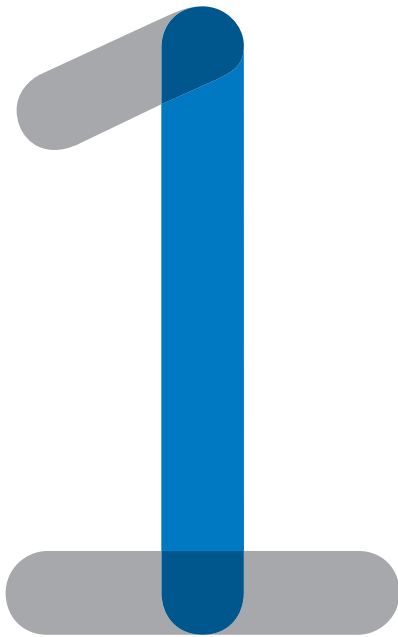


THE
OLYMPIC
MUSEUM

Inhalt

1. Pressemitteilung	3
2. Event-Wochenende rund um die Ausstellung	5
3. Kontext der Ausstellung	7
4. Ausstellungsrundgang	8
5. Szenograf und Hauptkuratoren	11
6. Das Olympische Museum	12
7. Praktische Informationen	13





Pressemitteilung

Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm eine Entdeckungsreise in die Welt der Übertragung der Olympischen Spiele

Vom 19. Februar 2015 bis zum 26. Januar 2016 präsentiert das Olympische Museum „Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm“. Die Ausstellung erzählt, wie die Olympischen Spiele im Radio und im Fernsehen in der Vergangenheit ausgestrahlt wurden, und veranschaulicht, wie die Spiele in Zukunft auf eine neue Art erlebt werden können.

Mit der audio-visuellen Übertragung der Olympischen Spiele bildet sich bei jeder neuen Austragung eine weltweite Gemeinschaft, die gemeinsam ihr Auge auf die Gastgeberstadt richtet. Diese **universalistische Dimension** der Übertragung wird in der Ausstellung anhand zweier Sichtweisen veranschaulicht: die **neuen Technologien** im Dienste der sportlichen Spitzenleistung, die den Zuschauern rund um den Erdball vollkommen neue Lösungen bieten, und die **Emotionen**, die durch Inhalte geschaffen werden, die weit über die sportlichen Leistungen hinausgehen und deren Ausstrahlung durch neue Übertragungssysteme ermöglicht werden.

Der erste Teil der Ausstellung ist dem Erlebten des Publikums gewidmet und trägt den Namen: **die Spiele hören und sehen**. Hier werden die Pioniere der Radioübertragung in den Vordergrund gestellt, deren Worte es den Hörern erlaubten, in ihrer Vorstellungskraft die Sieger bei ihren Wettkämpfen zu verfolgen. Die Bilder nehmen zunehmend Einfluss auf die Art und Weise, wie die Olympischen Spiele im Fernsehen, durch die Kamerapositionen in den Stadien und durch die technologischen Entwicklungen, gesehen werden. Fundamentale Beiträge von Personen, wie z.B. der deutschen Regisseurin **Leni Riefenstahl**, änderten die Art und Weise, wie die Spiele gefilmt wurden und wirken sich entscheidend darauf aus, wie der Sport visuell wahrgenommen wurde.



Vancouver 2010 / © CIO / Kishimoto

Der zweite Teil der Ausstellung lässt den Besucher in das **magische Universum der Übertragung der Olympischen Spiele** eintauchen. Der Besucher findet sich am 29. Juli 2012 zwischen 15 und 16 Uhr in London wieder und erlebt während einer Stunde die Übertragung der Olympischen Spiele. Er begibt sich auf eine Reise in Ton und Bild durch 20 laufende Wettkämpfe an 18 Veranstaltungsorten, von der Wettkampfstätte bis zu den Bildschirmen in aller Welt. Mit vollkommen neuen Einrichtungen und Anlagen werden einerseits technologische Meisterleistung und Kreativität der Techniker und Kameramänner vor Ort in den Vordergrund gestellt, aber auch die große Bedeutung der einzelnen Kameras, mit denen die Leistungen und Emotionen der Athleten erzählt werden.

Zwei Animationsfilme vom belgischen Regisseur Denis van Waerebeke führen den Besucher an geheime Orte, wie den Ü-Wagen und das International Broadcast Center, wo die Magie der Bilder entsteht, die wir auf unseren Bildschirmen empfangen. Interaktive Anlagen veranschaulichen die grundlegende Rolle der Fernsehanstalten, welche die Vielseitigkeit der Zielgruppen berücksichtigen und so Inhalte anbieten, die an die einzelnen Kulturen angepasst sind. Der Besucher kann zudem sein Geschick testen, einen Wettbewerb der Spiele zu kommentieren.

Am Ende wirft die Ausstellung einen Blick in **die Zukunft der Übertragung**. Dieser dritte Teil bietet dem Besucher einen Vorgeschmack auf die neue Art und Weise, wie die Spiele live erlebt werden, und lässt erahnen, was ihn in den kommenden Jahren erwartet. In Zusammenarbeit mit der Eidgenössischen Technischen Hochschule von Lausanne (EPFL) wird in diesem Teil gezeigt, wie die Emotionen die durch die Spiele erzeugt werden, in sozialen Netzwerken visuell dargestellt werden können, wie sich die Zukunft der Bildqualität darstellt und sportliche Leistungen in einem 360°-Winkel auf überraschende Art und Weise gefilmt werden.

Die interaktive Inszenierung der Ausstellung, durch das Pariser Atelier **Projectiles**, das eine besondere Auszeichnung der Jury der 14. Architektur-Biennale in Venedig erhielt, bringt den Besucher durch innovative interaktive Einrichtungen und Anlagen hinter die Kulissen der Spieleübertragung und lässt ihn in die Magie der Live-Übertragungen eintauchen.

Diese beispiellose Ausstellung zeigt **außergewöhnliche Bilder und Videos** des IOC und enthüllt die spektakulärsten Kamerasysteme, die 2012 bei den Olympischen Spielen in London zum Einsatz kamen. Diese Hightech-Anlagen, zusammen mit der Expertise der Bediener, die diese Geräte steuern, bieten ein emotionales Erlebnis, das weit über die reine Technologie hinausgeht.

Für das wissenschaftliche Kuratorium der Ausstellung „Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm“ wurde **Jim Owens** beauftragt, Professor für Kommunikation und Dekan der Universität Ashbury in Wilmore (USA). Die Ausstellung wurde in Zusammenarbeit mit der Eidgenössischen Technischen Hochschule von Lausanne (EPFL) und den Olympic Broadcasting Services (OBS), Tochter des Internationalen Olympischen Komitees (IOC), realisiert, die für die Produktion der Bilder der Olympischen Spiele zuständig sind.



Grenoble 1968 OG, men's Alpine skiing - Interview of three-time olympic champion Jean-Claude KILLY (FRA), ©IOC



Event-Wochenende rund um die Ausstel- lung

Am 30. und 31. Mai 2015 verwandelt sich das Museum in ein Versuchslabor

Ein Wochenende lang sind die Besucher eingeladen, das Thema der Ausstellung näher zu beleuchten und sogar selbst zum Broadcaster zu werden und die verschiedenen Facetten von Produktion und Live-Übertragung kennenzulernen. Das Publikum erhält Zugang zu originellen und in der Schweiz einzigartigen Animationen, wie zum Beispiel dem Criodrôme auf dem Vorplatz des Museums. Und der Samstagabend steht unter dem Motto „Nacht der Sportfans“ mit einem Best of olympischer Sportfilme, darunter der Streifen „13 Tage in Frankreich“ von Claude Lelouch über die Olympischen Winterspiele 1968 in Grenoble.

DAS CRIODRÔME 9.00 Uhr – 18.00 Uhr, HAUPTINGANG

Der Besucher tritt in einen riesigen Schrankkoffer ein, schließt die Tür und schreit. Mit der Kraft seiner Schreie produziert er Licht. Diese in der Schweiz einzigartige Installation hinterfragt den Zusammenhang zwischen Ton und Licht und garantiert dem Besucher ein echtes Schauspiel.

DAS CINECYCLE, 24/7, HAUPTINGANG

Hier kann man mit der Kraft seiner Waden Bilder erzeugen. Der Besucher nimmt auf einem der Fahrräder Platz und erzeugt mit dem Treten einzigartige Sportbilder.



The Criodrome © Cécile Favereau



1948 London - A journalist in a stand of the Olympic stadium © IOC RÜBELT, Lothar

ON AIR! 9.00 Uhr – 18.00 Uhr, STUDIO 1

Ein extra aufgebautes Studio bietet dem Besucher eine einmalige Gelegenheit, sich unter Anleitung einer Journalistin als Regisseur oder Sportkommentator zu betätigen und die Grundlagen des Berufs kennenzulernen.

KINOFABRIK, 9.00 Uhr – 18.00 Uhr, ART LOUNGE -1

Ein Bildungsprojekt zum Thema Zeichentrickfilm, bei dem sportliche Action „Bild für Bild“ durch die Handhabung von Figuren realisiert wird.

THE OLYMPIC GAMES PUT ON THEIR SHOW, 20:00 Uhr – 2.00 Uhr, SAMARANCH AUDITORIUM

Ausstrahlung von Kurz- und Spielfilmen zum Thema Sport.



1994 Lillehammer - © IOC MAEDER, Jean-Paul



London 2012, Swimming, women's 100m backstroke, Final, Missy FRANKLIN (USA) 1st © IOC EVANS, Jason



Kontext der Ausstellung

Die Geburtsstunde des modernen Sports ist auch die der Filmkunst. Als Pierre de Coubertin das Internationale Olympische Komitee gründete, führten die Brüder Lumière den Cinematographen ein. Gleichzeitig hält das Radio Einzug und bietet der Welt eine neue Möglichkeit, sich zu vernetzen und eine weltweite Gemeinschaft zu bilden. Als sportliches und gesellschaftliches Großereignis ziehen die Olympischen Spiele also auch das Interesse der ersten Cineasten und Medien auf sich. Zunächst wurde im Rundfunk über die Spiele berichtet, dann wurden sie gefilmt, und schließlich wurden sie live übertragen.

Die Spiele markieren einen Wendepunkt in der Entwicklung der Übertragungstechnologien: Die Sendeanstalten müssen einer wachsenden Komplexität und neuen Herausforderungen gerecht werden. Gleichzeitig entdecken die Zuschauer technologische Innovationen, die ihre Sichtweise auf Sportereignisse verändern. Bei jeder Olympiade werden immer noch mehr Männer und Frauen vom Olympiefieber erfasst. Mit der Übertragung der Spiele erreicht der olympische Geist eine weltumspannende Dimension.



Berlin 1936, Shooting of «Olympia», a cameraman equipped for underwater © IOC RÜBELT, Lothar

Bild und Ton der Spiele tragen dazu bei, das kollektive Gedächtnis der olympischen Bewegung auszubilden und zu bereichern, und somit auch umfangreiche Archive aufzubauen: Eröffnungszeremonien, Ankunft des Olympischen Feuers in den Stadien, Wettkämpfe, Siege und Dramen. Dieses visuelle und akustische Gedächtnis ist Teil der olympischen Bewegung, aber auch jedes Individuums, das so eine bestimmte Olympiaveranstaltung, einen Spitzensportler oder eine Geschichte wiederfindet, der/die sein Leben geprägt hat.

Und schließlich hat die Übertragung der Spiele die Aufgabe, der gesamten Welt live die Emotionen zu übermitteln, die die Athleten im Stadion erleben. Die Bild- und Tonübertragung der Spiele im Fernsehen stellt eine echte „Emotionsmaschinerie“ dar, die ein weltumspannendes Ereignis für jeden Zuschauer in ein persönliches Erlebnis verwandelt.

Die Ausstellung „Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm“ erzählt die Geschichte eines erfolgreichen Gespanns, die Geschichte der Olympischen Spiele und der Entwicklung der Übertragungstechniken, und widmet sich zum Schluss den Perspektiven der Zukunft.



Ausstellungsrundgang

„Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm“ besteht aus drei Teilen. Der erste Teil der Ausstellung ist dem Erleben des Publikums gewidmet und trägt den Namen „Die Spiele hören und sehen“ (Abschnitte 1 bis 3). Der zweite Teil lässt den Besucher in das magische Universum der Übertragung der Olympischen Spiele eintauchen (Abschnitte 4 bis 6). Zum Schluss wirft die Ausstellung einen Blick in die Zukunft der Übertragung (Abschnitt 7).

Abschnitt 1 – Die erste Fernseherinnerung an Olympia

Die Ausstellungsrundgang beginnt mit dem Aufzeigen der wesentlichen Zusammenhänge zwischen den Olympischen Spielen und ihrer Live-Übertragung in die Welt und die Rolle der TV-Übertragung im Fernsehen in der universalistischen Mission der olympischen Bewegung.



Tokyo 1964, athletics, marathon (M) © IOC / Kishimoto

Über zwei interaktive Säulen berichten Persönlichkeiten aus der Welt des Sports von ihrer ersten Fernseherinnerung an Olympia und erklären, welchen Einfluss diese Erfahrung auf ihren Lebensweg hatte. In einem Quiz können die Besucher ihre Kenntnisse über die Rundfunk- und Fernsehübertragung der Olympischen Spiele testen.

Abschnitt 2 – Die Spiele hören

Im zweiten Abschnitt durchläuft der Besucher die Geschichte der Rundfunkübertragung der Spiele von 1924 bis heute. Dieser Teil illustriert die Rolle des Radios in der Olympia-Übertragung und unterstreicht den Unterschied zu bildbezogenen Medien. Allein durch Worte kann der Rundfunk Emotionen übermitteln und das Ereignis erlebbar machen. Die Persönlichkeit der Sprecher, die über die Spiele berichten, fördert die wachsende Popularität des Radios.

Lautsprecher strahlen die Radio-Reportagen in mehreren Sprachen aus, während ein anderes Modul die Stimmen berühmter Kommentatoren wiedergibt, die die Olympischen Spiele im Radio zum Leben erweckt haben, wie zum Beispiel Edmond Dehorter, Pionier der Radio-Berichterstattung in Frankreich. 1924 kommentierte er die Olympischen Sommerspiele in Paris von der Gondel eines Heißluftballons aus, der über dem Stadion von Colombes flog. Oder Harold Abrahams, Goldmedaillengewinner 1924 in Paris. Seine Geschichte wird in dem hochgelobten Film „Die Stunde des Siegers“ erzählt. 1936 ist er als BBC-Kommentator bei den Spielen in Berlin tätig.

Abschnitt 3 – Die Spiele sehen

Dieser Teil der Ausstellung ermöglicht dem Besucher einen Streifzug durch die Fernsehgeschichte der Spiele. Er präsentiert die Entwicklung der Übertragungssysteme und den Einfluss dieser Entwicklung auf die Wahrnehmung der Spiele durch die Öffentlichkeit.

Die ersten Bilder der Spiele datieren aus dem Jahr 1908, mit dem berühmten Zielinlauf von Dorando Pietri im White City Stadium in London. Vor 1936 musste man in ein Kino gehen, um die Bilder der Olympischen Spiele zu sehen.



London 1948, television cameras at the Olympic Stadium © IOC / RÜBELT, Lothar



London 2012 - Opening Ceremony rehearsal - © IOC / EVANS, Jason

Das Fernsehen revolutioniert diese Form der Berichterstattung mit der Möglichkeit, die Spiele live bei sich zu Hause zu sehen. Sie werden so zu einem weltweiten Ereignis, das man live, vom eigenen Sofa aus, mitverfolgen kann. Technische Innovationen verbessern im Laufe der Zeit die Sehqualität und ermöglichen dem Zuschauer, die Emotionen der Spitzensportler aus nächster Nähe zu erleben und den Verlauf der Wettkämpfe besser zu verstehen.

In diesem Abschnitt lernt der Besucher die technischen Neuerungen kennen, die die Geschichte der Videoübertragung geprägt haben. So hat zum Beispiel Leni Riefenstahl mit ihrem künstlerischen Ansatz, der die Dramaturgie der Wettkämpfe herausarbeitet, die Art und Weise des Sportfilms für immer verändert. Der Besucher entdeckt die Bedeutung des Tons in der Sportberichterstattung, die Problemstellungen je nach Art der Wettbewerbe und die technischen Meisterleistungen, mit denen die Leistungen und Gefühle der Athleten eingefangen werden können.

Das Übertragungserlebnis verändert sich mit den eingesetzten Kameras, den Kamerapositionen im Stadion und den technologischen Entwicklungen. Zur Veranschaulichung kann der Besucher zwei Sportarten bei zwei Olympiaden miteinander vergleichen, der ältesten jemals gefilmten und der letzten Olympiade. Die Installation zeigt, welchen Einfluss der technologische Fortschritt auf das Fernseherlebnis des Zuschauers hat.

Abschnitt 4 – Eine Stunde Übertragung der Olympischen Spiele 2012 in London

Nun ist es für den Besucher an der Zeit, eine Stunde Live-Übertragung zu erleben: Die Ausstellung versetzt ihn nach London, 29. Juli 2012, zweiter Tag der Spiele, 15 bis 16 Uhr. In dieser Stunde laufen 20 Wettkämpfe, das heißt 33 Entscheidungen an 18 Austragungsorten im Olympiapark, in der Stadt oder an anderen Orten Großbritanniens. Hier beginnt die Reise in Bild und Ton, von den Wettkampfstätten bis zu den Bildschirmen in aller Welt. Eine komplexe Reise, die in der Realität nur den Bruchteil einer Sekunde ausmacht. Die Ausstellung enthüllt die Details einer jeden Etappe, um die Herausforderungen der Live-Übertragung herauszustellen. Der Besucher erhält einen Einblick in die Montage der Bild- und Tonmitschnitte, das heißt die Verwandlung von Bild- und Tonsequenzen in ein Erzählstück.

Abschnitt 5 – Besuch des internationalen Medienzentrums (IBC)

Im fünften Abschnitt entdeckt der Besucher die zweite Etappe der Reise durch Bild und Ton: Er erhält Einblick in das Internationale Sendezentrum, einer eigenen Stadt im Olympiapark.



London 2012 - International Broadcast Centre control room. © IOC, FURLONG, Christopher

Das IBC wird für jede Olympiade neu aufgebaut. Tausende Techniker produzieren hier die Bilder, die anschließend den Fernsehstationen zur Verfügung gestellt werden. Die Vielfalt und der Reichtum der 28 olympischen Sportarten werden in Räumen „eingedampft“, in denen enorme Bild- und Datenvolumen gleichzeitig ankommen. Um sich das Ausmaß dieser Aufgabe bewusst zu machen, präsentiert eine Bildschirmwand dem Besucher alle eingegangenen und gesendeten World Feeds (TV- und Radio-Sendesignale) vom 29. Juli 2012 zwischen 15 und 16 Uhr.



Vancouver 2010, © IOC

Abschnitt 6 – Die Sendeanstalten

Die dritte und letzte Etappe der Reise durch Bild und Ton befasst sich mit den Sendeanstalten. Hier werden die vom Internationalen Sendezentrum zur Verfügung gestellten Radio- und Fernsehsignale personalisiert und an die Bedürfnisse der jeweiligen Länder angepasst. Eine grundlegende Arbeit, die Einfluss auf die Wahrnehmung der Spiele hat und die kulturellen Besonderheiten des jeweiligen Publikums berücksichtigt. Der Kommentar ist eines der wichtigsten Werkzeuge für die Anpassung des Bildmaterials an die Bedürfnisse der Zuschauer. Die Stimme des Kommentators lässt die Zuschauer mitfiebern, liefert Details zu den Entscheidungen, erzählt Anekdoten und Geschichten über die Olympioniken.

Verschiedene audiovisuelle Installationen helfen dem Besucher, die Arbeit der Rundfunk- und Fernsehanstalten besser zu verstehen. „Ein Sport, viele Länder“ zeigt beispielsweise Sportsequenzen mit unterschiedlichen Kommentaren je nach Land.

Mit der Installation „Werden Sie Kommentator“ kann der Besucher schließlich sein eigenes Talent als Sportkommentator testen

Abschnitt 7 – Die Zukunft



Athens 2004
© Kishimoto/ IOC / SUGIMOTO, Hiroki

Der letzte Teil der Ausstellung wirft einen Blick in die Zukunft der Übertragung. Er präsentiert dem Besucher die Anwendung Olympic Video Player (OVP), mit der der Nutzer die gewünschten Olympia-Entscheidungen live oder zeitversetzt ansehen kann. Diese vom OBS entwickelte Anwendung liefert dem Nutzer Olympia à la carte und die volle Kontrollmöglichkeit über seinen „Konsum“ der Spiele. Auch per Internet erhält der Zuschauer die Möglichkeit, sich mit der weltweiten Gemeinschaft, die die Spiele verfolgt, auszutauschen.

Dieser dritte Teil gibt dem Besucher einen Vorgeschmack auf die neue Art und Weise, wie die Spiele live erlebt werden, und zeigt, wie die visuelle Darstellung der durch die Spiele erzeugten Emotionen in sozialen Netzwerken aussehen kann, wie sich die Bildqualität in Zukunft darstellen wird und mit welcher überraschenden Technologie sportliche Leistungen im 360°-Winkel gefilmt werden.



Beijing 2008, athletics/100m (W) /Final. Kerron STEWART (JAM) and Shely-Ann FRASER (JAM) © IOC / TOBLER, Helene



Szenograf und Hauptkuratoren

Szenograf

Atelier Projectiles

Junges Architekturbüro mit Sitz in Paris.

Hat bereits mehrere Raumszenierungen realisiert, darunter die Ausstellung „Tätowierer, Tätowierte“ im Musée du Quai Branly in Paris (2014), die Wanderausstellung Jean Paul Gaultier (Silbermedaille für die beste Raumszenierung im Rahmen des International Design & Communication Awards in New York), die Ausstellung Videospiele in der Cité des Sciences et de l'Industrie in Paris (2013) und den französischen Pavillon auf der 14. Architektur-Biennale in Venedig (2014) (Sonderpreis der Jury).

<http://project-iles.net/>



Seoul 1988 © IOC / STRAHM, Jean-Jacques

Wissenschaftliche Kuratoren

Jim Owens

Professor für Kommunikation und Dekan der Universität Ashbury in Wilmore (USA), Berater für die Broadcast Trainingsprogramme für Studenten aus den Bereichen Medien und Rundfunk, um diese für die jeweiligen Olympischen Spiele auf ihre Profi-Einsätze vorzubereiten.

www.obs.tv/btp/

Autor des Buchs „Television Sports Production“

Wissenschaftlicher Kurator der Ausstellung

Olympic Broadcasting Services (OBS), Madrid

Das 2001 vom IOC gegründete Olympia-Fernsehen OBS fungiert als sogenannter Host Broadcaster und liefert das Haupt-Sendesignal weltweit für alle Fernsehstationen mit Senderechten.

OMEGA

Omega Timing, Bienne / Corgémont

EPFL (Ecole Polytechnique Fédéral de Lausanne)

Die drei Laboratorien der EPFL:

Human Computer Interaction Group

Multimedia Signal Processing Group

Labor für mikroelektronische Systeme



London 2012, athletics, long jump (M) © IOC / FURLONG Christopher



Das Olympische Museum

Das Olympische Museum, ein Stück Sport- und Kulturgeschichte nach der Idee von Pierre de Coubertin und auf Initiative von Juan Antonio Samaranch gegründet, ist nach 23 Monaten Bauzeit seit dem 21. Dezember 2013 wieder für die Öffentlichkeit zugänglich. Ein Jahr nach seiner Wiedereröffnung zählt es auf den neuen 3.000 m² großen Ausstellungsflächen mehr als 240.000 Besucher. Das vollständig neu konzipierte Museum umfasst modernste Technik und eines neuen thematischen Ausstellungskonzept. Auf dem Internationalen Festival für Audiovisuelle Medien und Multimedia 2014 wurde das Olympische Museum für die Einbeziehung der Multimedia-Technik in die Museumswelt mit dem AVICOM Exzellenzpreis ausgezeichnet.

Es verkörpert die drei Säulen der visionären Inspiration von Pierre de Coubertin: Kultur, Gemeinschaft und Bildung in Kombination mit Leibeserziehung.



© IOC - Christophe Moratal

Der Parcours des Besuchers beginnt mit der Entdeckung der erweiterten und verschönerten Parkanlage, in der sich Skulpturen großer zeitgenössischer Künstler und Sportinstallationen abwechseln.

Im Inneren des Museums stehen die drei Ebenen für je eine wesentliche Dimension der modernen olympischen Bewegung: Die olympische Welt, die Olympischen Spiele und der olympische Geist. Es ist ein Ort, an dem die olympischen Werte und Fragen ausprobiert, erforscht und miteinander geteilt werden können.

Das neue Olympische Museum, ein echter olympischer Campus, verfügt darüber hinaus über einen eintrittsfreie Kunstgalerie mit fantastischem Ausblick auf den Genfer See und die Alpen, verschiedenen Konferenz- und Gastronomie-Bereichen und einem Museumsshop.

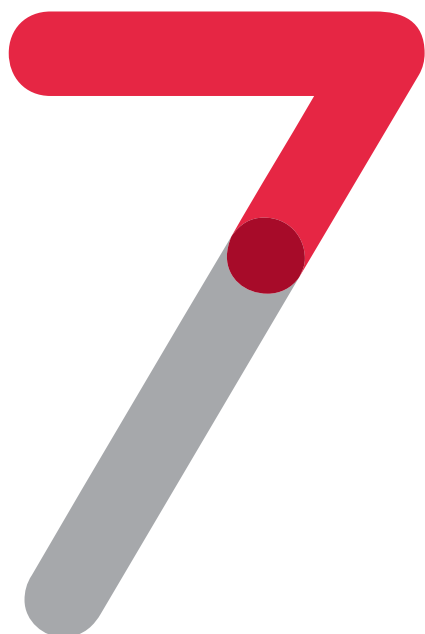


© IOC - Christophe Moratal

Das im Gebäude „Villa du Centenaire“ befindliche Olympische Studienzentrum (OSZ) steht Studenten, Forschern und Journalisten sowie den Mitgliedern der olympischen Familie offen.



© IOC - Lydie Nesvadba



Praktische Informationen

Termine

Presse-Vernissage: 17. Februar 2015

Adresse & Website

LE MUSEE OLYMPIQUE
Quai d'Ouchy 1, 1001 Lausanne, Schweiz
Tel : +41 21 621 65 11
www.olympic.org/museum

Öffnungszeiten

Vom 1. Mai bis zum 19. Oktober: täglich von 9 bis 18 Uhr geöffnet
Vom 15. Oktober bis 30. April : dienstags bis sonntags von 10 bis 18 Uhr geöffnet
Montags (ausser am Ostermontag), am 25. Dezember and 1. Januar geschlossen

Preise

Eintrittskarte für das Olympische Museum: CHF 18 (inklusive Ausstellung)
Eintrittskarte nur für die Ausstellung: CHF 5



London 2012, athletics/pole vault (W) /Final, Anna ROGOWSKA (POL). © IOC / EVANS, Jason

Downloads & Bildmaterials

Webdoc zum Herunterladen auf der Website verfügbar
Alle Bilder in diesem Pressepaket sind frei von Rechten und stehen für Medien auf Anfrage zur Verfügung

Pressekontakte

Schweiz

Christel Deshaie
christel.deshaie@olympic.org
Tel.: +41 (0)21 621 66 56

Deutschland

Janine Kersten
jkersten@agendacom.com
Tel.: +49 (0)176 24082960

Internationale Pressestelle: AGENDA

Frankreich, Italien, Sonstige Länder
Pascale Bousquet
pbousquet@agendacom.com
Tel.: +33 (0)1 49 95 08 06
Mob.: +33 (0)6 60 44 79

Grossbritannien

Imogen Bailey
ibailey@agendacom.com
Tel.: +44 (0)7719 641122