



LE CENTRE  
> D'ETUDES  
OLYMPIQUES



## Les mascottes des Jeux Olympiques d'été de Munich 1972 à Rio 2016

Document de référence

09.02.2017

## > TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Munich 1972</b>	<b>4</b>
<b>Montréal 1976</b>	<b>6</b>
<b>Moscou 1980</b>	<b>8</b>
<b>Los Angeles 1984</b>	<b>10</b>
<b>Séoul 1988</b>	<b>12</b>
<b>Barcelone 1992</b>	<b>14</b>
<b>Atlanta 1996</b>	<b>16</b>
<b>Sydney 2000</b>	<b>18</b>
<b>Athènes 2004</b>	<b>20</b>
<b>Beijing 2008</b>	<b>22</b>
<b>Londres 2012</b>	<b>24</b>
<b>Rio 2016</b>	<b>26</b>
<b>Crédits</b>	<b>28</b>

## > INTRODUCTION

Le mot mascotte est dérivé du provençal et il apparaît dans les dictionnaires français à la fin du XIXe siècle. « Ce mot se répand à la suite du triomphe remporté par Mme Grizier-Montbazon dans une opérette La Mascotte mise en musique par Edmont Audran, en 1880. Devant le succès remporté par la cantatrice, des bijoutiers éditérent une pendeloque de bracelet qui représentait l'artiste dans le costume de son rôle. Le bijou eut un succès immédiat. La mascotte, qui sous sa forme provençale, pouvait avoir le mauvais ou le bon œil, entraït dorénavant dans la catégorie des porte-bonheurs. »<sup>1</sup>

La première mascotte olympique - non officielle -, baptisée Schuss, est créée pour les Jeux Olympiques d'hiver de Grenoble 1968. Petit bonhomme sur des skis, à mi-chemin entre un objet et un personnage, il est la première manifestation d'une longue lignée de mascottes qui ne cessera de se développer.

C'est à l'occasion des Jeux Olympiques d'été de Munich 1972 que la première mascotte olympique officielle voit le jour. Dès lors les mascottes deviennent les ambassadrices les plus populaires et les plus mémorables des Jeux Olympiques. Image originale, la mascotte a pour rôle de matérialiser l'esprit olympique, diffuser les valeurs mises en avant à chaque édition des Jeux, promouvoir l'histoire et la culture de la ville hôte, et donner une atmosphère de fête à l'événement.

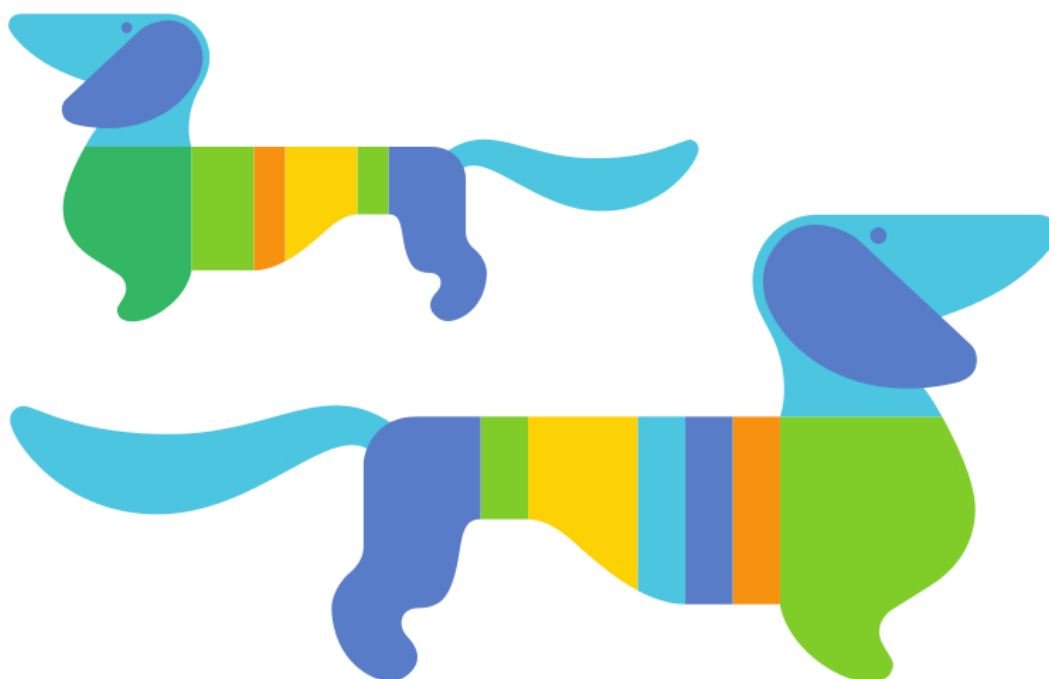
Les mascottes des Jeux passés sont toutes des exemples d'ingéniosité, d'imagination et de créativité artistique. De Waldi, le teckel des Jeux Olympiques de Munich 1972, à Amik, le castor des Jeux Olympiques de Montréal 1976, les toutes premières mascottes représentent des animaux emblématiques des pays hôtes. En 1992, les organisateurs de Barcelone surprennent tout le monde en présentant Cobi, un chien farfêlu au look avant-gardiste créé par le grand designer Javier Mariscal. Cobi est suivi de toute une variété de mascottes inspirées d'êtres humains, d'animaux ou même de créatures mythiques et imaginaires.

Du chien au léopard des neiges en passant par des cubes de glaces humanisés, les mascottes apportent un élément d'humour et de gaieté à l'expérience olympique. Elles contribuent aux efforts déployés pour offrir un accueil chaleureux aux athlètes et aux visiteurs du monde entier.

Dans le présent document, chaque mascotte est présentée par un visuel et accompagnée d'un descriptif. Les mascottes sont un support de communication simple et efficace comme l'est un slogan, alors suivez le guide !

<sup>1</sup> Marie-Hélène Roukhadzé, « La mascotte Olympique », *Message Olympique*, août 1991, n. 30, pp. 8-9.

## > MUNICH 1972



### WALDI

---

Nom : Waldi

---

Description : Waldi est la première mascotte officielle de l'histoire des Jeux Olympiques. C'est un teckel, un animal très populaire en Bavière et connu pour ses qualités de résistance, de ténacité et d'agilité. La mascotte porte sur elle différentes couleurs: sa tête et sa queue sont bleu clair alors que son corps est zébré avec au moins trois des six couleurs olympiques.

---

Créateur : Pas d'information

---

Le saviez-vous ?

- Selon l'ouvrage *The Olympic Marathon* (2000), le trajet de la course du marathon olympique de 1972 correspond à la forme de la mascotte. Avec la tête du chien placée côté ouest, le parcours commençait au niveau de la nuque et les athlètes couraient dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Waldi est né pour la toute première fois le 15 décembre 1969 lors d'une soirée de Noël du comité d'organisation de Munich 1972. Les

---

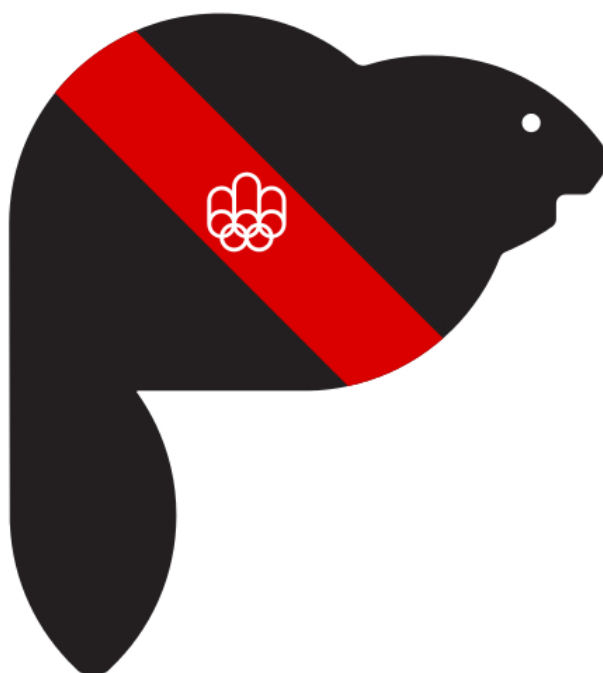
participants avaient à leur disposition des crayons de couleur, des feuilles et de la pâte à modeler pour proposer leurs idées de mascottes.

- Waldi avait un alter ego en chair et en os. Il s'appelait Cherie von Birkenhof et avait été offert en 1970 par Willi Daume, le président du comité d'organisation de Munich 1972, au président de l'AIPS - Association Internationale de la Presse Sportive - Félix Lévitán.
- 

## SOURCES

- *Die Spiele : le rapport officiel du Comité organisateur des Jeux de la XXe Olympiade Munich 1972*, München : Prosport, 1974, [vol. 1, p. 59](#).
- David E. Martin, Roger W.H. Gynn, *The Olympic Marathon*, Champaign III : Human Kinetics, 2000, p. 281.
- « Mascotte des Jeux Olympiques de Munich 1972 », Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- « Ouah, Ouah ! La mascotte des Jeux Olympiques : un basset », *Bulletin : rapport officiel du Comité organisateur concernant la préparation des Jeux de la XXe Olympiade Munich 1972*, mai 1971, n. 5, p. 3.
- Paula Welch, « Petites bêtes sympathiques », *Revue Olympique*, septembre-octobre 1988, [n. 250-251, pp. 436-441](#).

## > MONTRÉAL 1976



### AMIK

---

Nom :	Amik signifie castor en Algonquin, un langage répandu chez les Amérindiens du Canada.
Description :	Amik apparaît entouré d'une bande rouge ornée de l'emblème des Jeux Olympiques de Montréal 1976, symbolisant le ruban auquel est habituellement attachée la médaille remise aux vainqueurs. Il existe une version multicolore du ruban, qui figure les couleurs du comité d'organisation des Jeux.
Créateur :	Guy St-Arnaud, Yvon Laroche, Pierre-Yves Pelletier sous la direction de Georges Huel.
Le saviez-vous ?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Un concours national a été organisé au Canada pour trouver un nom à la mascotte.</li><li>- Le choix d'un castor n'est pas anodin puisqu'il est intimement lié à l'histoire du Canada. En effet, on le retrouve sur le revers des pièces de cinq cents et sur des timbres. Il apparaît également sur les armoiries de Montréal et de Kingston, ville où ont eu lieu les</li></ul>

---

- compétitions de yachting.
- Cet animal est aussi reconnu pour sa patience et son labeur et il occupe une place non négligeable dans le développement économique du pays depuis le 16ème siècle, moment où le commerce de fourrures de castor devint l'activité majeure de l'Amérique du Nord.
  - Dans la mythologie grecque, Castor et son frère jumeau, Pollux, fils de Zeus, étaient les dieux tutélaires de l'hospitalité et des athlètes.
- 

#### SOURCES

- « Amik, la mascotte des Jeux Olympiques de 1976 », in *Sommaire quotidien : Jeux de la XXIe Olympiade Montréal 1976*, [Montréal] : COJO, 18 juillet 1976.
- « Le castor, mascotte des Jeux de 1976 », *Olympresse 1976 : Jeux de la XXIe olympiade Montréal 1976*, octobre 1974, vol. 2, n. 8, p. 3.
- « Mascotte des Jeux Olympiques de Montréal 1976, Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- *Montréal 1976 : jeux de la XXIe olympiade Montréal 1976 : rapport officiel*, Ottawa : COJO 1976, 1978, [vol. 1, pp. 320, 354](#).

## > MOSCOU 1980



### MISHA

---

Nom :	Le nom complet de l'ours Misha est Mikhail Potapych Toptygin.
Description :	L'ours est un animal familier de la Russie notamment au travers de ses contes, chants et poèmes populaires. Misha porte à la taille une ceinture striée de cinq bandes aux couleurs des anneaux olympiques. La boucle unicolore est formée par les cinq anneaux.
Créateur :	Victor Tchijikov
Le saviez-vous ?	<ul style="list-style-type: none"><li>- C'est un sondage parmi les téléspectateurs d'une émission animalière et les lecteurs d'un quotidien sportif qui a déterminé le choix d'un ours. 45'000 lettres réponses ont été reçues de toute l'URSS. Un groupe d'artistes a ensuite produit 60 versions graphiques de la mascotte. C'est au final la proposition de Victor Tchijikov, un célèbre illustrateur de livres pour enfants, qui a été retenue.</li><li>- Le 15 juin 1978, Misha décolle à bord d'un vaisseau " Soyouz "</li></ul>

---



- pour un séjour à bord de la station orbitale " Salyut 6 ".
  - Dans un moment d'émotion, un gigantesque Misha relié à des ballons a fait ses adieux aux 100'000 spectateurs de la Grande arène à la fin de la Cérémonie de clôture des Jeux avant de s'envoler et disparaître dans le ciel.
  - Nettement moins connu que Misha, un phoque du nom de Vigri symbolisait les compétitions de voile des Jeux Olympiques d'été de Moscou 1980, localisées à Tallinn.
- 

#### SOURCES

- *Jeux de la XXIIe Olympiade Moscou 1980 : Rapport officiel du comité d'organisation des Jeux de la XXIIe olympiade*, Moscou : Fizkoulтура i Sport, 1981, [vol. 2, pp. 305, 418-419](#).
- « Moscow 1980 », *Revue Olympique*, décembre 1979, [n. 146, p. 687](#).
- Paula Welch, « Petites bêtes sympathiques : Les mascottes donnent aux Jeux leur sourire », *Revue Olympique*, septembre-octobre. 1988, [n. 250-251, p. 438-439](#).
- Pyotr Skobelkin, « Misha dans le space helmet », *Olympic Panorama*, 1978, n. 8, pp. 1 et 3.

## > LOS ANGELES 1984



### SAM

Nom : Sam

Description : Sam est d'apparence sympathique et joviale afin de ne pas effrayer les enfants et d'incarner l'optimisme de l'esprit olympique. Avec son chapeau aux couleurs du drapeau national, il symbolise l'enracinement dans la culture américaine.

Créateur : C. Robert Moore, Walt Disney Productions

Le saviez-vous ?

- Avant de devenir un aigle, l'animal choisi pour illustrer les Jeux Olympiques de Los Angeles 1984 était un ours, emblème de la Californie. L'idée fut abandonnée car elle avait déjà été utilisée pour les Jeux Olympiques de Moscou 1980, et c'est le fameux rapace, symbole de la nation américaine, qui s'est ensuite naturellement imposé à ses créateurs.
- Sam évoque également l'aigle de bronze qui saluait le vainqueur du stade sur la ligne d'arrivée lors des Jeux Olympiques de l'Antiquité.

- Un dessin animé mettait en scène la mascotte Sam sous les traits d'un détective qui utilisait la magie des cinq anneaux olympiques sur son chapeau pour s'extirper de mille et unes situations.
- 

#### SOURCES

- « Mascotte des Jeux Olympiques de Los Angeles 1984 », Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- « Mascotte et mine d'or des prochains Jeux Olympiques », *Lausanne Cités*, 24 mai 1984.
- *Rapport officiel des Jeux de la XXIIIe Olympiade, Los Angeles 1984*, Los Angeles : Comité d'organisation olympique de Los Angeles, 1985, [vol. 1, p. 246](#).

## > SÉOUL 1988



### HODORI

---

**Nom :** Le « Ho » de Hodori vient du mot coréen signifiant tigre et « Dori » est un diminutif commun masculin. Ce nom a été choisi parmi 2'295 noms proposés par le public via un concours.

---

**Description :** Le tigre est un animal qu'on rencontre fréquemment dans l'art populaire et les légendes coréennes. Porteur d'une image positive, il est souvent associé à l'humour, la bravoure et la grandeur. Hodori porte les anneaux olympiques autour du cou. Sa coiffe est un couvre-chef typique du folklore coréen : le sangmo. Le ruban du chapeau est en forme de S pour Séoul et peut prendre différentes formes.

---

**Créateur :** Kim Hyun

---

**Le saviez-vous ?** – Le comité d'organisation a mis sur pied un concours pour le choix de la mascotte qui a généré 4'344 propositions en retour. Quatre concurrents sont sélectionnés : un lapin, un écureuil, deux canards mandarins et un tigre. Au final, c'est le tigre qui s'est imposé.

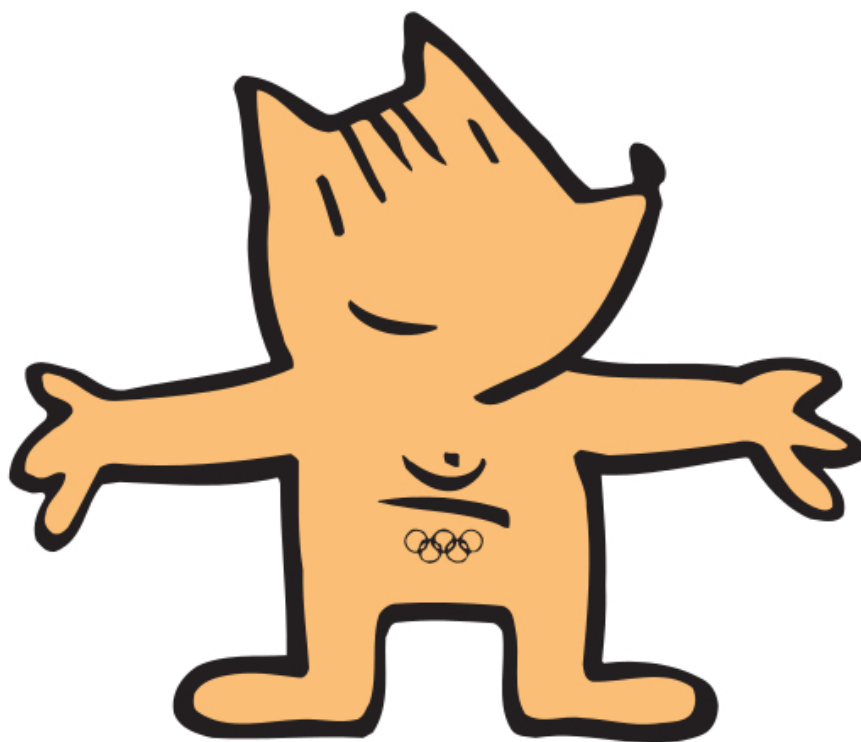
---

- Kim Hyun, le créateur d'Hodori, a également participé à la réalisation de l'emblème des Jeux Asiatiques de 1986.
  - Bien que moins connue, il existe une version féminine de la mascotte du nom d'Hosuni. « Suni » peut d'ailleurs être traduit par « petite fille » en coréen.
  - La bande dessinée "Court Hodori court" mettant en scène la mascotte a gagné le premier prix dans la catégorie enfants de l'édition 1988 d'un concours coréen de bande dessinée.
- 

#### SOURCES

- James F. Larson, Heung-Soo Park, *Global television and the politics of the Seoul Olympics*, United States of America and United Kingdom : Westview Press, 1993, p. 120.
- John A. Callcott, « Les préparatifs pour les Jeux de la XXIVe Olympiade à Séoul sont en bonne voie », *Revue Olympique*, février 1985, [n. 208, pp.92-93](#).
- « Mascotte des Jeux Olympiques de Séoul 1988 », Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- *Rapport officiel : Jeux de la XXIVème Olympiade Séoul 1988*, Séoul : Comité d'organisation des Jeux olympiques de Séoul, 1989, [vol. 1, pp. 636-639 et 840](#).

## > BARCELONE 1992



### COBI

**Nom :** Cobi fait allusion à COOB'92, abréviation de comité d'organisation olympique Barcelona'92. Son nom a été retenu pour sa simplicité et la facilité à le prononcer dans la plupart des langues.

**Description :** Cobi est un berger des Pyrénées humanisé, au style « cubiste ». Si son look et ses trois mèches de cheveux restent constants, il possède une imposante garde-robe. Si l'accueil reçu par Cobi lors de sa présentation est plutôt mitigé, sa popularité ira croissante au fil des mois menant aux Jeux pour finalement se muer en véritable plébiscite.

**Créateur :** Javier Mariscal

**Le saviez-vous ?**

- C'est un concours du comité d'organisation entre six designers qui détermina le choix de la mascotte. Le jury d'experts retint la proposition de Mariscal.
- La contribution de Mariscal en lien avec les Jeux Olympiques de Barcelone 1992 ne s'arrête pas à Cobi. Il est notamment l'auteur de

personnages pour la Cérémonie d'ouverture qui représentent la peinture et la culture espagnoles, ou encore des caractères d'imprimerie utilisés pour les diplômes distribués aux huit premiers de chaque épreuve.

- Une série animée en 26 épisodes du nom de " The Cobi Troupe " narrait les aventures de Cobi et ses amis. Le but de la série, dont le public cible était les 5-12 ans, était de mieux faire connaître la mascotte tout en promouvant les Jeux Olympiques de Barcelone 1992. Les droits ont été acquis par 24 chaînes de télévision.
- 

#### SOURCES

- Andy Robinson, « Mariscal-Cobi – Un bouffon à Barcelone », *Revue Olympique*, septembre-octobre 1990, [n. 275-276](#), [pp. 442-445](#).
- « Cobi becomes the hero of the day », *Olympic Panorama*, 1989, n. 1(48), National Olympic Committee of the USSR, Sovetsky Sport Publishers 1989, p. 22.
- *Rapport officiel des Jeux de la XXVe Olympiade Barcelone 1992*, Barcelona : COOB'92, 1992, [vol.3, pp. 50, 321 & 346](#) et [vol.4, p. 55](#).

## > ATLANTA 1996



### IZZY

**Nom :** A l'origine baptisée « Whatizit », le nom d'Izzy a été choisi par 32 jeunes Américains âgés de 7 à 12 ans parmi les cinq noms suivants : Kirby, Starz, Zack, Gleamer et Izzy. Ces cinq noms avaient été sélectionnés sur plus de 3'300 suggestions d'enfants venant de 16 pays différents.

**Description :** Issu de la technologie informatique, Izzy est un personnage bleu, qui porte des baskets. Les cinq anneaux olympiques sont répartis sur son corps. Depuis la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques de Barcelone 1992, où il avait reçu un accueil mitigé lors de sa présentation, Whatizit a été retouché et rebaptisé par des enfants d'Atlanta. Au fil du temps, une bouche s'est dessinée là où il n'y avait que des lèvres, des étoiles sont apparues dans ses yeux, et ses jambes autrefois chétives gagnèrent en musculature. Un nez a même fini par se dessiner au milieu de son visage.

**Créateur :** John Ryan, DESIGNefx

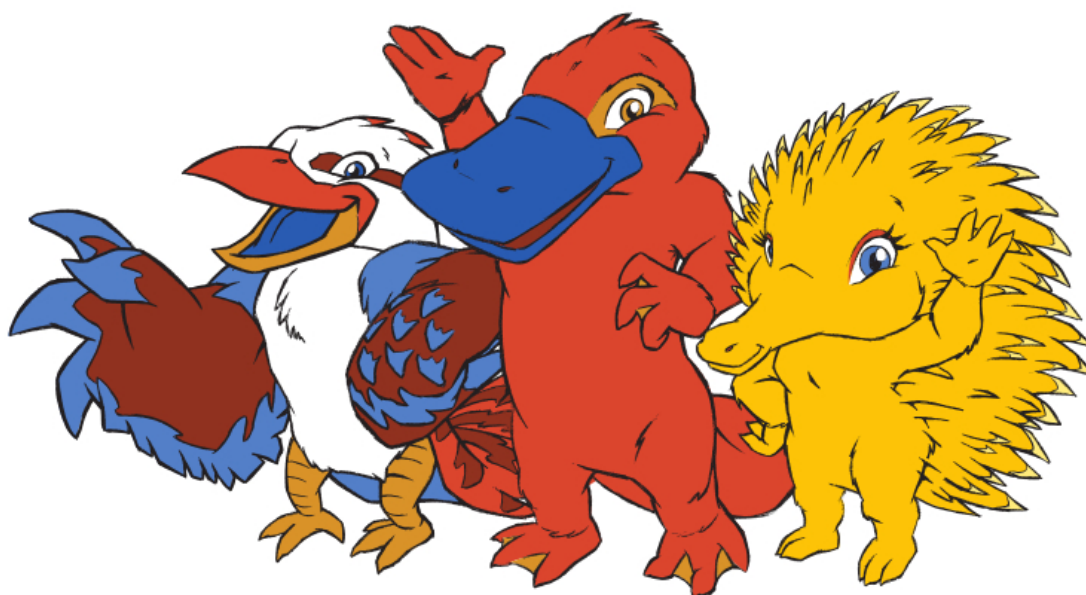


- Le saviez-vous ?
- Izzy est une mascotte particulière puisqu'il n'est ni un animal, ni une figure humaine, ni un objet.
  - Un dessin animé éducatif de 30 minutes a été créé et diffusé trois fois à l'automne 1995 sur la chaîne Cartoon Network. Izzy, pour pouvoir aller aux Jeux Olympiques, doit parvenir à gagner les cinq anneaux magiques.
  - Izzy est également le héros d'un jeu vidéo appelé « Izzy's Quest for the Olympic Rings ».
- 

#### SOURCES

- *Guide pour la presse : Jeux Olympiques de 1996*, Atlanta : Comité d'Atlanta pour les Jeux Olympiques, 1996, p. 35.
- « [Izzy's Quest for the Olympic Rings](#) », article Wikipedia.
- « Mascotte des Jeux Olympiques d'Atlanta 1996 », Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- *Rapport officiel des Jeux Olympiques du Centenaire : Atlanta 1996*, Atlanta : Peachtree publishers, 1997, [vol. 1, p. 274](#).
- « Whatizit devient Izzy : pas si facile », *Revue Olympique*, décembre 1993, [n. 313, p. 493](#).

## > SYDNEY 2000



### SYD, OLLY ET MILLIE

---

**Nom :** Syd fait référence à Sydney, Ollie à Olympique et Millie à Millenium, en allusion au nouveau millénaire.

---

**Description :** Il s'agit d'un ornithorynque (Syd), d'un Kookaburra (Ollie) et d'un Echidné (Millie). Ils symbolisent respectivement l'eau, l'air et la terre. Leurs couleurs correspondent à celles de l'emblème des Jeux. Ils sont tous trois des animaux typiques de la faune australienne.

---

**Créateur :** Matthew Hatton

---

**Le saviez-vous ?**

- C'est sur la base d'une enquête menée en Australie et à l'étranger que les mascottes ont été choisies. Le croquis de l'ornithorynque de Matthew Hatton lui a permis d'être sélectionné pour le projet des mascottes. Le but du projet était aussi d'éviter le kangourou ou le koala et par conséquent le choix s'est porté sur deux autres animaux moins connus.
- Il s'agit du premier trio de mascottes officielles. Antérieurement, des couples avaient déjà fait leur apparition (p.ex. Hidy et Howdy)

---

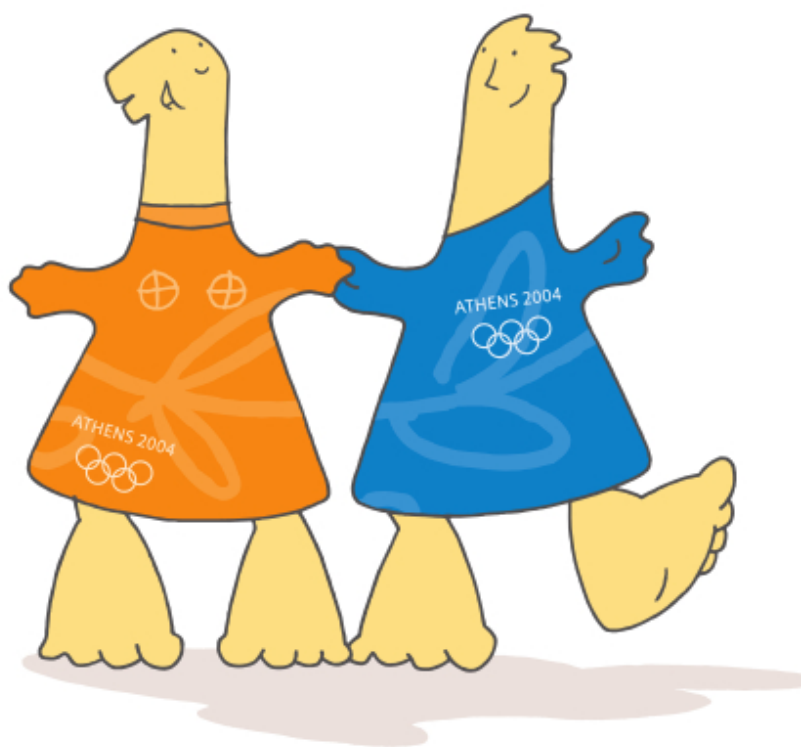
pour les Jeux Olympiques d'hiver de Calgary 1988) ou même un quatuor : les chouettes des neiges des Jeux Olympiques d'hiver de Nagano 1998.

- Le kookaburra et l'ornithorynque sont deux des emblèmes de l'état australien du New South Wales, dont Sydney est la capitale.
- 

#### SOURCES

- « Les mascottes des Jeux de la XXVIIe Olympiade », *Revue Olympique*, fév.-mars 1997, [XXVI-13, pp. 5-8](#).
- *Media guide : Sydney 2000 Olympic Games* : Septembre 2000, SOCOG, 2000, pp. 43-44.
- « [Symbols and Emblems of NSW](#) », site internet du gouvernement du New South Wales.

## > ATHÈNES 2004



### PHIVOS ET ATHINA

---

**Nom :** Phivos et Athina. Les noms des deux mascottes font allusion aux divinités de l'Olympe : « Phoebos » est le surnom d'Apollon, dieu de la lumière et de la musique ; « Athéna », déesse de la sagesse et protectrice de la cité d'Athènes. Les deux mascottes symbolisent ainsi le lien entre la Grèce antique et les Jeux Olympiques de l'ère moderne.

---

**Description :** Phivos et Athina sont frère et sœur. Ils doivent leur forme particulière à une poupée en terre cuite en forme de cloche, datant du VII<sup>e</sup> siècle avant J.C., typique de la Grèce antique, la « daidala ». Ils évoquent le plaisir du jeu et symbolisent les valeurs de l'Olympisme. Le choix d'un frère et d'une sœur n'est pas anodin, il incarne l'union des hommes et des femmes, soit l'égalité et la fraternité. Phivos est vêtu d'une tunique bleue pour rappeler la mer et la couleur de l'emblème des Jeux, tandis qu'Athina se couvre d'orange pour évoquer le soleil ainsi que l'emblème paralympique.

---

**Créateur :** Spiros Gogos, Paragraph Design

---

- Le saviez-vous ?
- Dans l'Antiquité grecque, les daidala, en plus d'être des jouets d'enfants, avaient une valeur sacrée : les jeunes filles, avant de se marier, sacrifiaient aux dieux leur poupée ainsi que leur robe, afin d'être pures et fécondes. Le vrai modèle qui a servi d'inspiration pour créer les mascottes est exposé au Musée National Archéologique d'Athènes.
  - Un concours a été lancé pour concevoir la mascotte. En tout, ce sont 196 propositions venant d'agences et de professionnels du design du monde entier qui ont été déposées.
- 

#### SOURCES

- « Athina et Phivos découvrent les 35 disciplines olympiques », communiqué de presse, site internet d'Athènes 2004, 11 juillet 2002.
- « Mascotte des Jeux Olympiques d'Athènes 2004 », Le Musée Olympique : trésors du Musée, site internet du Comité International Olympique (2012).
- « Les mascottes d'Athènes », communiqué de presse, site internet d'Athènes 2004, 9 avril 2002.
- « Mascotte », site internet d'Athènes 2004.
- *Rapport Officiel de la XXVIIIe Olympiade : Athènes 2004*, Athènes : ATHOC, 2005, [vol.1, pp. 320-323](#).
- « The Dream of Phèvos and Athenà », *Athens.04, the official magazine of ATHOC*, n. 02, juin 2002.
- « Unique Mascots for a Unique Olympic Games », *Athens.04, the official magazine of ATHOC*, n. 02, juin 2002.

## > BEIJING 2008



### BEIBEI, JINGJING, HUANHUAN, YINGYING, NINI

**Nom :** Chaque nom est rythmé par l'emploi répété d'une même syllabe : une manière traditionnelle en Chine de manifester l'affection aux enfants. L'association des cinq noms forme la phrase « Bienvenue à Beijing » (Bei Jing Huan Ying Nin). Les mascottes forment les « Fuwa », ce qui peut se traduire par « poupées porte-bonheur ».

**Description :** Les mascottes correspondent à cinq éléments de la nature et, exception faite de Huanhuan, à quatre animaux populaires en Chine. Chaque mascotte représente une couleur d'un des cinq anneaux olympiques. Chacune est également porteuse d'un souhait car il est de tradition, dans l'ancienne culture chinoise, d'en transmettre via des signes ou des symboles.  
Beibei le poisson fait référence à l'élément eau. Sa couleur est le bleu et son souhait la prospérité. Les ondulations d'eau sur sa tête sont inspirées de peintures traditionnelles chinoises.  
Jingjing le panda a pour élément la forêt. Sa couleur est le noir et son souhait le bonheur. Des peintures sur porcelaine de la dynastie des Song (960-1234 après J.-C.) ont servi d'inspiration aux fleurs de lotus

de sa tête.

Yingying l'antilope tibétaine est l'élément terre. Le jaune est sa couleur et la santé son souhait. Des éléments décoratifs des régions ouest de la Chine ornent sa tête.

Nini l'hirondelle représente le ciel. De couleur verte, elle souhaite la chance. Son aspect est inspiré de celui des cerfs-volants. L'hirondelle se prononce « Yan » en chinois et un ancien nom de Beijing est « Yanjing ».

Huanhuan symbolise la flamme et l'esprit olympique. Élément feu, il transmet la passion du sport. Les fresques de Dunhuang ont inspiré les ornements de sa tête ainsi que, dans une moindre mesure, des motifs porte-bonheur traditionnels.

---

Créateur : Han Meilin

---

Le saviez-vous ?

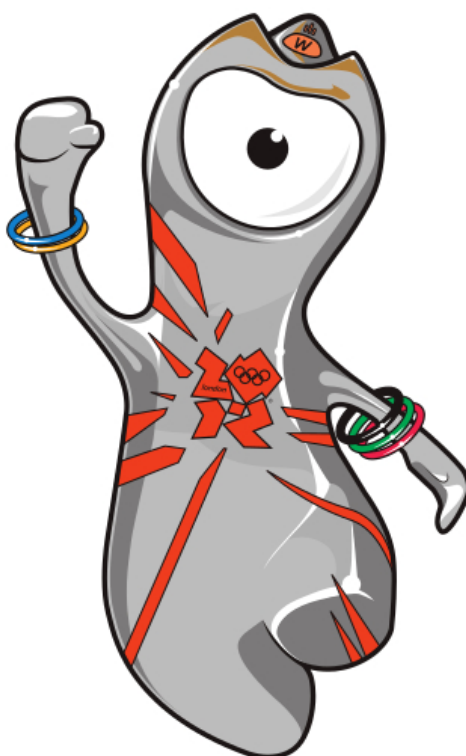
- Le comité d'organisation a invité les graphistes et agences de communication à travers le monde à soumettre leurs propositions de mascottes pour les Jeux et reçut plus de 3'000 projets.
- Une série animée de 100 épisodes intitulée " Les Aventures Olympiques des Fuwa " a été diffusée sur plus de 100 chaînes télévisées à travers la Chine ainsi que dans les transports publics à Beijing et le réseau TV des chemins de fer nationaux.

---

#### SOURCES

- « Fuwa – Beijing 2008 », communiqué de presse, site internet de Beijing 2008, 11 novembre 2005.
- « [Fuwa Cartoon Further Airs on Public Transport TVs](#) », site internet Crienglish.com, 21 novembre 2007.
- « Identité visuelle : Mascottes des Jeux de la XXIXe Olympiade de Beijing », site internet de Beijing 2008.
- « The successful Olympic Adventures of Fuwa », communiqué de presse, site internet de Beijing 2008, 28 août 2007.
- *Rapport officiel des Jeux Olympiques de Beijing 2008*, Beijing : BOCOG, 2010, [vol.3, p. 267](#).

## > LONDRES 2012



### WENLOCK

---

**Nom :** Wenlock tire son nom de Much Wenlock dans le Shropshire, une ville qui a abrité et abrite toujours les Jeux de Much Wenlock. Ces jeux furent l'une des inspirations de Pierre de Coubertin pour créer les Jeux Olympiques de l'ère moderne.

---

**Description :** L'aspect métallique de Wenlock s'explique, selon le récit de Michael Morpurgo, par le fait qu'il a été conçu dans les dernières gouttes d'acier utilisées pour la construction du stade olympique de Londres. La lumière sur sa tête s'inspire des feux que l'on trouve sur les fameux taxis noirs londoniens. La forme de son front est identique à la forme du toit du Stade Olympique. Son œil est l'objectif d'une camera, qui filme tout ce qu'il voit. Il porte à ses poignets cinq bracelets aux couleurs des anneaux olympiques. Enfin, les trois points sur sa tête représentent les trois places du podium réservées aux vainqueurs pour recevoir leurs médailles.

---

**Créateur :** Agence Iris

---



Le saviez-vous ?

- Les rues, les parcs et les sorties de métro de la ville de Londres se sont dotés de 84 sculptures de Wenlock et Mandeville (la mascotte paralympique) de 2 mètres 30 de haut et pesant une tonne, afin de pouvoir guider les touristes durant les Jeux. Ces sculptures ont été décorées par 22 designers afin de refléter l'environnement qui les entoure.
  - Le choix des mascottes a fait l'objet d'un concours, lancé en 2008. Plus de 100 designers, artistes et agences ont soumis leurs projets. Wenlock et Mandeville ont finalement été choisis parmi des propositions telles que pigeon anthropomorphe, tasse de thé animée ou encore de représentations de Big Ben pourvues de bras et de jambes.
- 

#### SOURCES

- « [Londres 2012 lance sa mascotte olympique](#) », actualités, site internet du Comité International Olympique, 19 mai 2010.
- « Mascots - We are the London 2012 Mascots », site internet de Londres 2012.
- « Mascottes de Londres », *Revue Olympique*, avril-mai-juin 2010, n. 75, p. 13.
- Matthew Beard et Michael Howie, « [Wenlock and Mandeville Go Large : 84 Giant Mascots to greet Games Tourists](#) », *London Evening Standard*, 29 mai, 2012.
- Owen Gibson, « [London Olympics 2012 : Meet Wenlock and Mandeville, drips off the old block](#) », *The Guardian*, 19 mai 2010.

## > RIO 2016



### VINICIUS

---

Nom :	Le nom de la mascotte olympique rend hommage au musicien brésilien Vinicius de Moraes.
Description :	Vicinius est un mélange des différents animaux de la faune brésilienne. Son design s'inspire de la culture pop ainsi que des personnages issus du jeu vidéo et de l'animation. Avec sa collègue des Jeux Paralympiques, Vinicius représente la diversité de la culture et du peuple brésilien ainsi que sa luxuriante nature.
Créateur :	Birdo Produções
Le saviez-vous ?	– L'appel d'offres pour la réalisation des mascottes des Jeux Olympiques Rio 2016 est lancé en novembre 2012 et s'adresse aux compagnies et professionnels brésiliens du design, de l'animation et de l'illustration. Les plus importantes compagnies du pays participent. Après différentes phases de sélection, c'est un jury pluridisciplinaire qui, en août 2013, choisit à l'unanimité le projet définitif. Les mascottes olympique et paralympique sont

---

- dévoilées simultanément au public le 23 novembre 2014.
- Durant les trois semaines qui suivent la présentation des mascottes olympique et paralympique, un vote public a lieu afin de déterminer leur nom respectif. Trois choix sont proposés : Oba et Eba, Tiba Tuque et Esquindim, Vicinius et Tom. 323'327 votes sont enregistrés. La troisième proposition remporte le concours avec 44% des votes valides.
  - La première apparition publique des mascottes dans leur version costume a lieu au Ginásio Experimental Olímpico Juan Antonio Samaranch, du nom de l'ancien président du CIO. Il s'agit d'une école carioca ouverte dans l'impulsion des Jeux et destinée aux jeunes talents sportifs.
- 

#### SOURCES

- « Rio 2016 Olympic and Paralympic mascots delight children on first public appearance », news, site internet de Rio 2016, 24 novembre 2014.
- « Rio 2016 launches the Games Mascot selection process call for proposals », news, site internet de Rio 2016, 6 novembre 2012.
- « Rio 2016 Olympic and Paralympic mascots named Vinicius and Tom by public vote », news, site internet de Rio 2016, 14 décembre 2014.
- Tânia Martins, « Coming soon, the Rio 2016 mascots... », Blog, site internet de Rio 2016, 18 novembre 2014.

## > CRÉDITS

### À PROPOS DU CEO

Le Centre d'Etudes Olympiques du CIO est la source de référence pour la connaissance olympique. Nous partageons cette connaissance avec des professionnels et des chercheurs, notre but étant de fournir des informations, donner accès à nos collections uniques, encourager la recherche et stimuler l'échange intellectuel. Faisant partie intégrante du CIO, nous bénéficions d'une position idéale pour fournir les informations les plus exactes, pertinentes et actualisées sur l'Olympisme. Nos collections couvrent tous les principaux thèmes liés aux Jeux Olympiques et au Mouvement olympique, et illustrent leur place dans la société. Découvrez toutes nos collections grâce à l'[Olympic World Library](#) (OWL), un catalogue de bibliothèque ainsi qu'un portail d'information entièrement consacré à la connaissance olympique. Parmi les ressources vous trouverez la documentation officielle du CIO et des comités d'organisation des Jeux Olympiques ainsi que des publications de chercheurs de renom international.

Pour en savoir plus sur le Centre d'Etudes Olympiques, consultez notre page web [www.olympic.org/etudes](http://www.olympic.org/etudes) ou écrivez-nous à [studies.centre@olympic.org](mailto:studies.centre@olympic.org).

### IMAGES

- Couverture : © 2016 / Comité International Olympique (CIO) / KASAPOGLU, Mine.
- Document : © CIO.

### DÉCHARGE

"Ce contenu (le "Contenu") est mis à votre disposition par le Comité International Olympique (le "CIO") à des fins non-commerciales, d'éducation, de recherche, d'analyse, d'examen ou de reportage uniquement. Le Contenu ne devra pas être redistribué tel que mis à votre disposition par le CIO, en tout ou en partie, sauf s'il s'agit d'une œuvre dérivée que vous avez créée. La redistribution de compilations du Contenu mis à votre disposition est expressément exclue. Vous devez mentionner la source et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de façon raisonnable, mais en aucun cas d'une manière suggérant que le CIO et ses entités affiliées, notamment le Centre d'Études Olympiques ("CEO"), approuvent votre utilisation. Le CIO, par le biais du CEO, s'efforce de vous fournir des informations exactes et actualisées. Toutefois, le CIO et le CEO ne fournissent aucune garantie et ne font aucune déclaration au sujet de, ni n'assument de responsabilité quant à, l'exactitude et l'exhaustivité des informations figurant dans le Contenu."

© 2017 Comité International Olympique