

Communiqué de presse, Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig

Bâle, 12 septembre 2025

Hero Games – découvre le héros qui sommeille en toi. Une exposition interactive

Avec l'exposition « HERO GAMES – découvre le héros qui sommeille en toi. », l'Antikenmuseum Basel s'engage dans une voie nouvelle et innovante en matière de médiation muséale. L'exposition offre un accès interactif aux mythes héroïques de l'Antiquité. Tout comme dans un jeu vidéo, nos visiteur.se.s se lancent dans un voyage riche en aventures, plongent dans différents mondes mythiques et relèvent les défis les plus légendaires des plus grands héros et des plus grandes héroïnes de la Grèce antique. Le jeu repose sur la technologie du PX Badge d'Iart, un dispositif portable discret qui accompagne les visiteur.se.s avec des contenus audio personnalisés, qui se déclenchent automatiquement dans leur langue préférée en fonction de l'endroit précis où ils ou elles se trouvent, et qui enregistre et exploite les résultats.

À travers sept missions sous forme de jeux analogiques et digitaux, les visiteur.se.s partent sur les traces de leurs ancêtres de l'Antiquité, vivent les mêmes aventures, affrontent les mêmes monstres et sont confronté.e.s aux mêmes énigmes. Les jeux font appel à différentes compétences que nos visiteur.se.s découvrent en eux-mêmes ou en elles-mêmes, tout en accumulant des points et en gagnant leur statut de héros personnel. Au cours de leur périple, ils ou elles affrontent la redoutable Méduse aux confins du monde, maîtrisent le Cerbère à trois têtes dans les Enfers et défient le Minotaure mangeur d'hommes dans son labyrinthe en Crète. Leur destination est le sanctuaire de Delphes. Dans le temple d'Apollon, dieu de la divination, les points sont comptabilisés et les visiteur.se.s reçoivent de la Pythie, porte-parole d'Apollon, une prophétie personnalisée en fonction des compétences exceptionnelles révélées en accomplissant leurs missions.

L'exposition propose un concept ludique innovant, une mise en scène immersive, des missions interactives et des œuvres originales vieilles de plus de 2 500 ans. À travers elles, les visiteur.se.s découvrent comment leurs ancêtres de l'Antiquité ont relevé les défis qu'ils ou elles s'approprient à relever durant les Hero Games.

Nos mondes de héros en quelques mots

Nos visiteur.se.s sont équipé.e.s du PX Badge intelligent qui se porte facilement autour du cou. Il leur permet d'activer les stations de jeu et de collecter automatiquement leurs points. Le badge contient également un audioguide.

Athéna

Déesse protectrice de la plupart des héros et des héroïnes grecques, Athéna accueille les visiteur.se.s, leur explique les règles du jeu et les prépare à leurs missions. Elle les accompagne à travers l'audioguide tout au long de l'exposition.

Salle 1 : mission « Méduse »

Au clair de lune, la Gorgone Méduse dort sur un rocher au bord du fleuve Océan. Comme le fit jadis le jeune Persée, nos visiteur.se.s doivent s'approcher, sans bruit et avec prudence, de la démonsse qui transforme immédiatement en pierre tout être vivant croisant son regard. Au moindre mouvement brusque ou rapide, Méduse ouvre un court instant ses yeux menaçants. Un point est alors déduit. Une fois arrivé(e) près de Méduse, il s'agit de lui couper symboliquement la tête. La mission requiert sang-froid et concentration.

Salle 2 : mission « Sanglier de Calydon »

La forêt de Calydon est primitive et dense, seuls quelques rayons de soleil parviennent à traverser la canopée. Ici sévit un énorme sanglier, un monstre féroce. Il saccage les champs environnants et tue tous les humains qui croisent son chemin. C'est Atalante, la chasseresse aux pieds rapides et forte comme un ours, qui perça jadis le sanglier d'une flèche et le neutralisa. Nos visiteur.se.s entendent l'animal avant de l'apercevoir dans les broussailles. Ils ou elles le visent et tentent de l'abattre en décochant une flèche avec un arc. Ici, précision et volonté sont nécessaires.

Salle 3 : mission « Cerbère »

Dans les Enfers, dans le royaume obscur des ombres, Cerbère, le chien à trois têtes, garde la porte du royaume putride d'Hadès. Comme jadis Héraclès au service du roi Eurysthée, nos visiteur.se.s s'aventurent dans les profondeurs obscures et tentent de dompter l'invincible chien Cerbère. Ils ou elles tirent de toutes leurs forces sur sa laisse tout en devant ainsi faire face à ses aboiements à trois voix et à son aspect effrayant. Avec beaucoup de force et d'endurance, nos visiteur.se.s réussissent ce que peu ont accompli avant eux ou avant elles : revenir vivant.e.s du monde des morts.

Salle 4 : mission « Minotaure »

Le labyrinthe de Cnossos semble pour ainsi dire sans fin, avec un chemin et des ramifications déroutants. Il est difficile de s'orienter. Et pourtant, nos visiteur.se.s doivent trouver le bon chemin qui les mènera au Minotaure, le monstre mangeur d'hommes. Comme le fit autrefois Thésée pour libérer les jeunes otages athéniens, ils ou elles doivent neutraliser le monstre à tête de taureau. Le

chemin du retour est facilité par le désormais proverbial fil d'Ariane. Mais attention : celui ou celle qui prend trop de temps se voit retirer des points.

Cette mission révèle tout le courage et l'ardeur qui habitent nos héros en herbe.

Salle 5 : mission « Cheval de Troie »

Dans le campement des Grecs, les esprits s'échauffent. Depuis dix ans déjà, l'armée grecque assiège Troie, mais ses murs sont infranchissables. Il faut désormais trouver une idée de génie pour prendre enfin la ville. Nos visiteur.se.s construisent le célèbre cheval de Troie, imaginé jadis par le rusé Ulysse. Une fois le cheval achevé, les Troyens le tirent jusque dans la ville avec des guerriers grecs cachés à l'intérieur, scellant ainsi la chute de Troie. Cette mission en appelle à l'imagination et l'inventivité.

Salle 6 : mission « Magie »

Dans la chambre de Médée, l'une des magiciennes les plus puissantes au monde, on peut voir beaucoup de choses : des boîtes, des verres, des flacons et des pots contenant des ingrédients magiques secrets et des herbes séchées. Dans un chaudron bouillonne une potion magique, avec laquelle Médée préparait son célèbre sortilège de rajeunissement. Nos visiteur.se.s rajoutent les ingrédients les plus importants. Mais il faut respecter la recette à la lettre, car tout réside dans le bon dosage du mélange. Minutie et magie sont ici requises.

Salle 7 : mission « Sphinx »

La dernière mission entraîne nos visiteur.se.s dans les montagnes de Thèbes. C'est là que le cruel Sphinx, juché au sommet d'un rocher, pose une énigme à tous ceux qui veulent passer près de lui. Il punit l'ignorance par la mort. Innombrables sont ceux qu'il a déjà dévorés. Jadis, seul Œdipe eut la force mentale nécessaire pour vaincre le monstre. Nos visiteur.se.s se trouvent désormais face au poseur d'énigmes et doivent faire preuve de logique et de raisonnement.

Oracle de Delphes : évaluation des résultats et prédiction de l'oracle

Les visiteur.se.s sont arrivé.e.s au terme de leur voyage dans la ville sacrée de Delphes. Ici, au centre du monde, Apollon, dieu de la divination, possède l'oracle le plus remarquable du monde antique.

Dans son temple, il parle à travers sa prophétesse, la Pythie. C'est là que les résultats du jeu sont évalués et que la Pythie résume dans un oracle les compétences particulières que nos visiteur.se.s ont découvertes en eux ou en elles au cours de leur voyage héroïque. Qu'ils fassent preuve d'un très grand courage, de force, d'une intelligence particulière ou de précision. Chaque compétence est précieuse dès lors qu'elle est utilisée intelligemment et avec grand cœur.

Nos visiteur.se.s peuvent emporter chez eux ou chez elles une version imprimée de l'évaluation des résultats, accompagnée de la prédiction de l'oracle.

Pour terminer, nos visiteur.se.s sont immortalisé.e.s sur le Wall of Heroes.

Game design

Grâce au « PX Badge » conçu par iart, les visiteurs pénètrent dans l'univers des HERO GAMES. Cet appareil discret détecte leur position et lance automatiquement les contenus audio correspondant à cet emplacement, dans leur langue souhaitée et adaptés à chaque visiteur ou visiteuse en fonction de son parcours de visite personnel.

Grâce à la communication en champ proche, le « PX Badge » est également la clé de participation aux jeux : les résultats sont enregistrés et, au final, interprétés pour révéler un profil de héros unique avec un score personnel à emporter.

En s'appuyant sur le concept d'exposition imaginé par l'Antikenmuseum Basel, iart a mis en œuvre la base technique, le game design et le concept digital, transformant ainsi la vision du musée en une expérience ludique et artistique moderne.

Contenu digital

Un site web a été créé en complément de l'exposition. Outre des informations générales sur l'exposition, le programme d'accompagnement et la billetterie, le contenu digital contient des détails au sujet des mythes des héros grecs : herogames.antikenmuseumbasel.ch

Remerciements aux mécènes et aux fondations

Nous adressons nos plus vifs remerciements aux mécènes privés et aux fondations dont le généreux soutien a permis la réalisation de cette exposition temporaire :

Donateurs Antikenmuseum Basel, Fondation Peter et Irène Ludwig, Art Mentor Foundation Lucerne, Peter et Simone Forcart-Staehelin, Fondation L. et Th. La Roche, CMS – Fondation Christoph Merian, Fondation Philanthropique Famille Sandoz, Pierrette Schlettwein, FAG Freiwillige Akademische Gesellschaft, Stiftung « In memoriam Adolf und Margreth Im Hof-Schoch », Sulger-Stiftung, Fondation Erica, Fondation UBS pour la culture, Prof. Dr Hartmut Raguse, Fondation Isaac Dreyfus-Bernheim

Partenaire média : Basler Zeitung

HERO GAMES – découvre le héros qui sommeille en toi.

Du 14 septembre 2025 au 29 mars 2026

Le contenu de l'exposition est disponible en trois langues (allemand, français, anglais).

Horaires d'ouverture

Mardi et mercredi : 11:00–17:00

Jeudi et vendredi : 11:00–22:00

Samedi et dimanche : 10:00–16:00

Tarifs

Adultes : 22 CHF

Groupes à partir de 4 personnes : 20 CHF

Personnes de moins de 20 ans : 9 CHF

Personnes de moins de 30 ans en cours de formation : 9 CHF

Enfants de moins de 13 ans : entrée gratuite, nous recommandons un âge minimal de 9 ans.

Museums-Pass-Musées et Passeport Musées Suisses : gratuit

Réservations

Les visites sont organisées par créneaux horaires, avec un nombre limité de participant.e.s. Les places doivent être réservées à l'avance sur herogames.antikenmuseumbasel.ch. Le paiement s'effectue sur place à la caisse du musée, sur présentation de la réservation. Les réservations peuvent être effectuées par téléphone au +41 61 267 01 12 (du mar. au ven., de 11 h à 16 h).

Interlocuteurs pour de plus amples informations :

Dr Andrea Bignasca, directeur

andrea.bignasca@bs.ch, tél. +41 61 267 01 75

Anna Laschinger, commissaire de l'exposition et responsable du projet

anna.laschinger@bs.ch, tél. +41 61 267 01 57

Alexandra Maurer, responsable marketing, communication et médiation

alexandra.maurer@bs.ch, tél. +41 61 267 01 80

Photos de l'exposition à télécharger :

<http://www.antikenmuseumbasel.ch/de/footer/presse.html>