

**Musée de  
l'informatique,  
de la culture  
numérique  
et du jeu vidéo**



## Sponsoring

Robin François  
Président de la fondation Mémoires Informatiques  
[robin.francois@museebolo.ch](mailto:robin.francois@museebolo.ch)  
Tél. +41 78 402 93 85

Cédric Gaudin  
Président de l'association Les Amis du Musée Bolo  
[cedric.gaudin@museebolo.ch](mailto:cedric.gaudin@museebolo.ch)  
Tél. +41 79 423 13 45

## Musée Bolo

Musée de l'informatique,  
de la culture numérique  
et du jeu vidéo

EPFL, Bâtiment INF, Station 14  
CH-1015 Lausanne  
[contact@museebolo.ch](mailto:contact@museebolo.ch)  
[www.museebolo.ch](http://www.museebolo.ch)

## Coordonnées bancaires

Fondation Mémoires Informatiques  
1038 Bercher  
IBAN: CH40 0900 0000 1729 9145 7  
BIC: POFICHBEXXX

1 Mot du président

2 Le projet du Musée Bolo

3 Nous avons besoin de vous

4 Le Musée Bolo aujourd'hui

# Mot du président



Robin François  
Président de la fondation  
Mémoires Informatiques

Notre civilisation est entrée, au cours du vingtième siècle, dans l'ère numérique. Notre société et la condition humaine, sous l'action de l'informatique, ont profondément muté. Malheureusement, trop peu d'institutions culturelles s'ingénient à en faire comprendre les enjeux.

Grâce à une collection unique en Europe, constituée ces 25 dernières années, le Musée Bolo remplit ce rôle vacant de décrypteur du numérique.

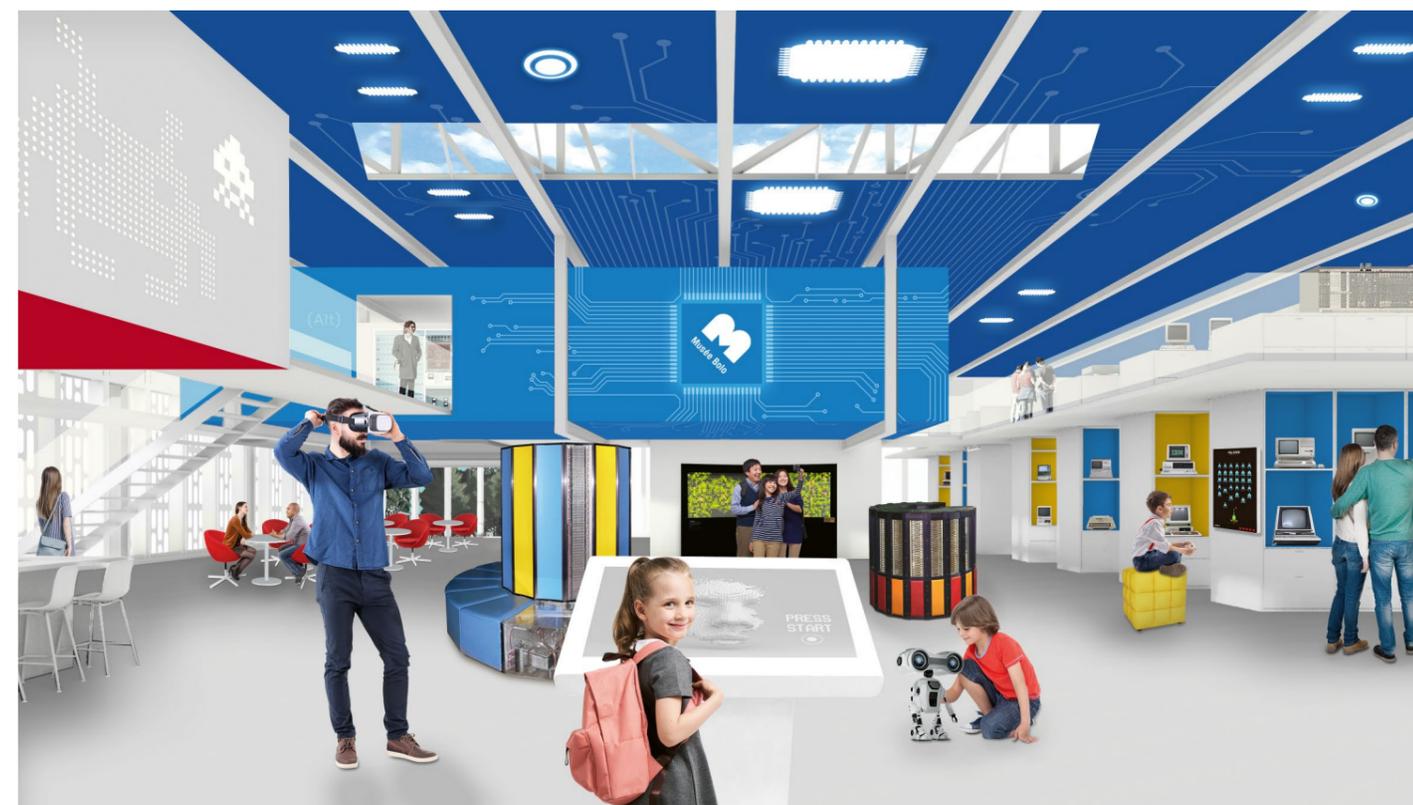
Nos ambitions, importantes, sont néanmoins limitées par nos moyens, modestes. Le travail sans relâche de l'association Les Amis du Musée Bolo et les locaux actuels ne sauraient se substituer à l'immense potentiel qui peut être déployé dans un projet de musée.

Exposer ses collections dans des espaces plus grands pour mieux les mettre en valeur. Préparer des expositions temporaires qui déchiffreront le présent et le futur du numérique. Ces objectifs ne pourront être atteints qu'en professionnalisant le musée et en embauchant du personnel permanent que ce soit pour assurer la direction, les réparations, l'entretien, le gardiennage, l'inventaire et le marketing du musée.

La priorité est, dans un premier temps, d'assurer le financement des locaux de stockage nécessaires à la sauvegarde du patrimoine numérique. Les collections du musée s'enrichissent chaque année grâce aux dons des collectionneurs ou des entreprises qui cherchent un toit pour héberger leurs ordinateurs devenus obsolètes.

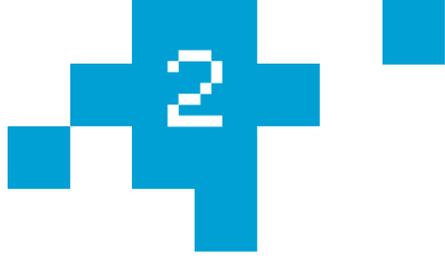
Un patrimoine qui, grâce au concept novateur adopté par le musée et grâce à son pôle de compétences unique, justifie pleinement que le Musée Bolo devienne le musée de la culture numérique.

## Construisons ce projet ensemble



« Pérenniser le Musée Bolo représente un grand défi. Mais les nombreuses réalisations du passé (expositions, projets, événements) et la qualité des collections mettent en évidence le potentiel de ce projet. »

**Yves Bolognini, fondateur du Musée Bolo et membre du conseil de la fondation Mémoires Informatiques.**



# Le projet du Musée Bolo

## Un projet inédit en Suisse

Le musée a pour ambition de conter et de conserver l'histoire de l'informatique, du numérique et du jeu vidéo en Suisse et ailleurs, de 1950 à aujourd'hui, ces domaines ayant complètement révolutionné la société et notre vie quotidienne.

Un espace à l'échelle de la collection du musée permettrait de pérenniser les actions de conservation, d'archivage, de recherche et de valorisation dans un lieu adapté, écrin d'un patrimoine technique, scientifique, contemporain et artistique: la collection du Musée Bolo.

Le Musée Bolo propose actuellement au sein de l'EPFL une exposition permanente accessible au public aux heures d'ouverture des bâtiments de l'école. L'exposition ne présentant qu'une infime partie des collections, ce précieux patrimoine est entreposé dans des dépôts autour de Lausanne.

Notre projet prévoit de créer un musée regroupant l'exposition et l'ensemble de la collection sur un même site.

La fondation Mémoires Informatiques envisage d'acquérir un bâtiment qui pourrait accueillir l'ensemble de sa collection et la présenter à ses visiteurs dans un espace d'exposition innovant et convivial.

Le Musée Bolo pourra faire voyager les visiteurs et agir comme un véritable pont entre le monde des machines et le monde des humains, pour non seulement instruire le public mais aussi l'engager à une réflexion et un dialogue.

En se basant sur une esquisse muséographique rédigée en collaboration avec Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains, le Musée Bolo se présenterait sous une forme innovante et moderne, mêlant interactivité, voyage dans le temps et contemplation.

Un espace à l'échelle de la collection qui permettrait de pérenniser les actions de conservation, d'archivage, de recherche et de valorisation



## Le nouveau Musée Bolo

Pour exemple, une structure marquante formée par la charpente offrirait l'opportunité de faire flotter des modules d'exposition suspendus au-dessus d'un espace d'accueil des visiteurs totalement libre et ouvert.

Différents espaces seraient aménagés au rez-de-chaussée: café, salle polyvalente, bibliothèque et boutique, des zones qui pourraient facilement évoluer au gré des expositions. Le rez-de-chaussée accueillerait également une partie de l'exposition permanente avec de hautes vitrines se déployant sur les deux niveaux; un clin d'œil à l'ensemble de la collection qui se trouverait au sous-sol, et surtout une invitation au parcours muséal.

Ce parcours se développerait dans une chorégraphie de boîtes, de plateaux et de passerelles suspendus à la structure. Funambules improvisés, les visiteurs découvrirait l'exposition à travers la spatialité du lieu.

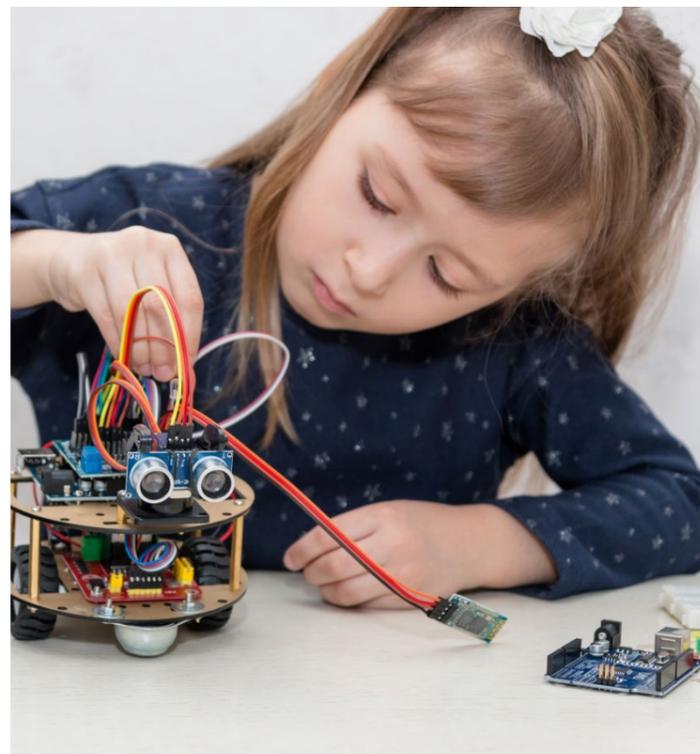
Le bureau Brauen Wälchli Architectes est notre partenaire privilégié pour la concrétisation de ce projet



## Les expositions

À travers sept zones semi-permanentes, que le mobilier et l'éclairage permettront de moduler au fil des thèmes des expositions, le public pourra suivre un parcours narratif dont chaque espace sera un élément de l'intrigue.

## Raconter l'aventure numérique et explorer le futur à la lumière des collections



### [L'espace <Start>]

L'exploration débutera, après un espace d'accueil et boutique, par une zone introductive qui agira comme un élément déclencheur de l'histoire qui sera racontée par l'exposition, et mettant en avant les précurseurs. Ensuite, et en fonction de l'agencement requis par le récit que l'exposition souhaitera exprimer, plusieurs espaces s'attacheront à développer l'exposition selon diverses perspectives.

### [L'espace <Informatik>]

A travers les ordinateurs, périphériques et logiciels qui forment le cœur des collections du Musée Bolo et avec une partie interactive, le public pourra expérimenter concrètement la thématique d'exposition. Une partie statique permettra de présenter des pièces rares ou fragiles, et, ainsi, de valoriser le design ou l'exceptionnalité de l'objet.

### [L'espace <Games>]

Cette zone présentera le deuxième cœur des collections du Musée Bolo: les jeux vidéo, soit la plus grande industrie de divertissement au monde. Avec une zone offrant la possibilité de jouer à une sélection d'œuvres et un espace «Découverte» qui permettra de réfléchir sur les phénomènes propres au jeu.

## Des thèmes phares seront approfondis, comme par exemple:

- L'informatique et la science-fiction
- Les superordinateurs et le cerveau
- La culture numérique dans la société d'aujourd'hui
- Les interfaces comme artefacts des cinq sens
- Les ordinateurs et l'environnement

### [L'espace <Médiathèque>]

Cet espace proposera une respiration invitant le visiteur à visionner des films à vocation pédagogique (interviews, documentaires) ou à explorer, à travers des bornes multimédias, des documents en lien avec l'exposition.

### [L'espace <Lab>]

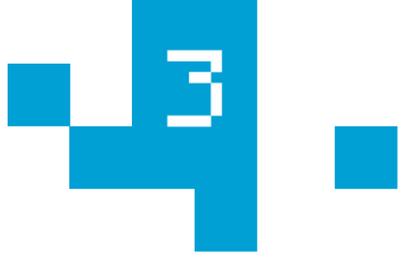
Cet espace sera dans la continuité de la salle «Médiathèque». Elle invitera à se mettre en mouvement et à expérimenter. Cet espace aura un rôle important dans la médiation culturelle auprès du jeune public ou des visites scolaires.

### [L'espace <Helvetica>]

Le parcours se poursuivra par une salle «Helvetica», mettant en avant la créativité suisse dans le domaine de l'innovation informatique, technologique ou vidéoludique.

### [L'espace <Alt>]

Enfin, un florilège d'objets tels que des livres, des magazines, des installations artistiques et des visions d'artistes viendront compléter le discours de l'exposition, et l'ouvrir sur des perspectives esthétiques et plastiques.



# Nous avons besoin de vous

La fondation Mémoires Informatiques, qui s'est donné pour objectif la préservation et la sauvegarde des objets liés à l'informatique, est en péril. L'équilibre économique du musée est fragile. L'exposition est hébergée dans un espace dont l'accès est public, sans la possibilité de générer des recettes de billetterie.

Le musée doit financer des lieux de stockage afin de sauvegarder son précieux patrimoine. Malgré un choix sélectif dans les acquisitions, ce patrimoine ne cesse d'augmenter et de se diversifier grâce aux dons de nombreux collectionneurs d'objets informatiques.

Aujourd'hui, le bénévolat qui anime le musée montre ses limites et le musée doit pouvoir recruter des professionnels à même d'effectuer la gestion et la conservation des collections.

Le musée est à la recherche de partenaires généreux et conscients des défis apportés par l'ère numérique. Aidez le musée à poursuivre son ambitieux projet tout en participant à la vie du musée et en bénéficiant des différentes contreparties.

## Budget prévisionnel consolidé: Fondation + Association

	2020	2021	2022	2023
<b>Recettes</b>				
Visites guidées, manifestations, ventes boutique	11'000	14'000	18'000	24'000
Cotisations	3'000	3'500	4'000	5'000
<b>Total</b>	<b>14'000</b>	<b>17'500</b>	<b>22'000</b>	<b>29'000</b>
<b>Dépenses</b>				
Locaux stockage: loyers, assurances, électricité, entretien	47'000	47'000	61'000	61'000
Frais administratifs, projets, manifestations	15'000	16'000	17'000	18'000
Conservation: salaire, charges sociales, frais	-	-	26'000	51'000
<b>Total</b>	<b>62'000</b>	<b>63'000</b>	<b>104'000</b>	<b>130'000</b>
Différence	- 48'000	- 45'500	- 82'000	- 101'000
Réserve	35'000	-	-	-
Subventions, BoloCoins, sponsors, dons privés	13'000	45'500	82'000	101'000



## Prenez part à l'aventure!

### Devenez notre VIP

Vous êtes un particulier nostalgique des machines que vous avez utilisées, vous êtes enthousiasmé par les technologies numériques d'aujourd'hui, vous êtes collectionneur.

### Devenez notre sponsor

Vous êtes une administration publique, un organisme dédié à l'enseignement, à la formation. Vous êtes une entreprise active en informatique, dans les disciplines numériques ou dans divers autres domaines de l'économie et désireuse de valoriser son image.

Aidez le musée à poursuivre son ambitieux projet tout en participant à la vie du musée et en bénéficiant des différentes contreparties

## Collectionnez les BoloCoins



L'abonnement de soutien aide financièrement le musée de façon périodique. Il y a aussi la possibilité de faire un don unique. Pour chaque tranche de CHF 10.- donnée au musée, vous recevez 1 BoloCoin. Grâce aux BoloCoins ainsi accumulés, Vous pourrez choisir des contreparties dont la liste est disponible dans le catalogue des contreparties sur notre site web. Les BoloCoins restent valables pendant une durée de 5 ans.

Par exemple, un don de CHF 200.- donne droit à 20 BoloCoins avec lesquels il est possible d'avoir un mug ou un T-shirt du musée.

### Abonnement de soutien

Montant mensuel en CHF	Montant annuel en CHF	BoloCoins accumulés par an
10	120	12
20	240	24
50	600	60
100	1'200	120
200	2'400	240
500	6'000	600
1'000	12'000	1'200

Certaines formes de partenariat sont déductibles des impôts

Chaque tranche de CHF 10.- donnée au musée offre 1 BoloCoin. Les BoloCoins ont une durée de vie de 5 ans.





Jean-Daniel Nicoud, l'inventeur des smaky®, micro-ordinateurs Suisses romands

## Sponsors, vos avantages

Le Musée Bolo propose une image pédagogique et dynamique. En participant à ses projets, vous faites rayonner votre entreprise auprès de vos clients, vos prospects et vos collaborateurs.

### Image et visibilité

Les expositions du musée sont actuellement situées au cœur de l'EPFL. Elles sont visitées par plus de 6'000 personnes (hors étudiants) par année. Votre présence par le biais de plaques individuelles ou d'une inscription sur le mur des sponsors vous confère une excellente visibilité. Le site web du musée compte 10'000 visiteurs par an et propose plusieurs espaces où peuvent figurer vos logos. Le musée participe chaque année à quatre événements majeurs, dont la Nuit des Musées de Lausanne et Pully. Les partenaires du musée figurent sur tous les imprimés réalisés pour chaque occasion.

### Visites guidées

Nous organisons, à l'intention de vos collaborateurs, de vos clients et de vos prospects, des visites guidées du musée et des expositions temporaires. Autre variante, la visite des locaux de stockage des ordinateurs du musée, une véritable caverne d'Ali Baba !

### Exposition dans vos locaux

Notre équipe peut aussi organiser, dans les locaux de votre entreprise, une mini exposition des ordinateurs qu'elle a conçus ou utilisés dans le passé.

### Parrainages

Les expositions temporaires peuvent être parrainées. Nous avons par ailleurs les compétences nécessaires pour restaurer et remettre en marche des ordinateurs rares et uniques. Le parrainage d'une exposition ou celui d'une machine restaurée sont des privilèges rares car ils sont largement médiatisés.

## VIP, vos avantages

Vous participez activement à la vie du musée en bénéficiant des diverses contreparties selon vos désirs. Les BoloCoins que vous avez accumulés vous offrent, par exemple, la possibilité de faire une visite guidée des locaux de stockage, de recevoir une tasse avec votre ordinateur préféré ou encore d'obtenir une entrée VIP à un événement du musée.

## Merci à nos futurs VIP

## Merci à nos futurs sponsors

# Le Musée Bolo aujourd'hui

## Une collection unique

Le Musée Bolo possède l'un des plus grands patrimoines informatiques d'Europe, comprenant des ordinateurs historiques, des périphériques (imprimantes, lecteurs et écrans), des consoles de jeux et des calculatrices. Ils sont complétés par une très grande quantité de logiciels, de la documentation ainsi que de nombreuses publications, plusieurs milliers de livres, magazines, journaux et archives personnelles, sans oublier les jeux vidéo (jeux, consoles et périphériques). La notoriété du Musée Bolo s'étend bien au-delà des frontières suisses.

Les collections du Musée Bolo ne cessent de s'enrichir. Certaines acquisitions sont rares comme les superordinateurs Cray ou Blue Gene d'IBM, seuls témoins d'une course folle à la performance. Des collectionneurs offrent des ordinateurs neufs ou presque dans leur carton d'origine. Parfois, c'est une collection unique qui rejoint le musée, tel le fonds Bruno Bonnell, qui illustre 24 ans de la vie d'Infogrames, une société française de jeux vidéo.

## Un patrimoine suisse

Les témoins historiques du développement de l'informatique en Suisse depuis les années 1950 ont une place importante dans la collection. Par exemple, le Musée Bolo expose le premier ordinateur suisse commercialisé, la Cora 1 (1963), utilisé notamment lors de l'Expo 64 à Lausanne, la famille complète des micro-ordinateurs Smaky, conçus à l'EPFL, les premières souris à l'origine du succès de l'entreprise Logitech, ainsi que la station de travail Lilith créée en 1977 par Niklaus Wirth, l'inventeur du langage Pascal.



Contraves Cora 1, 1963



Diser Lilith, 1982



Souris Dépraz, 1981

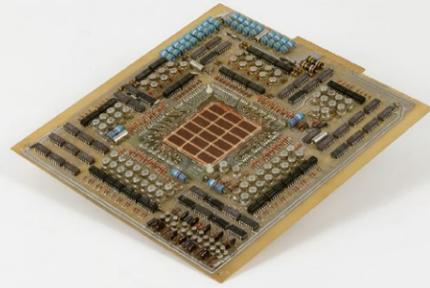


SCS Gigabooster, 1992



Smaky 1, 1975

15'000  
livres et  
magazines



Mémoire à tores de ferrite



Atari 400, 1979



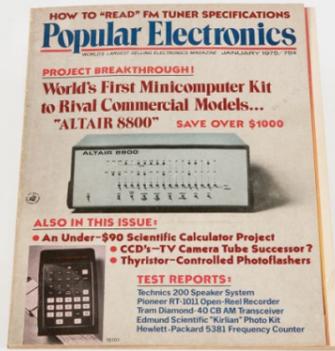
Apple Macintosh, 1984



Médias disparus



Teletype Model 33, 1963



Magazine Popular Electronics, 1975



Jeux vidéo, fond Bruno Bonnell

8'000  
logiciels



Commodore 64, 1982



Commodore 8296, 1977



Atari 2600, 1977



Bobst Graphic Scrib, 1978



Nintendo VirtualBoy, 1995



Bull P80, 1937



Digital PDP-11/20, 1970



Coupleur acoustique Moore-Reed, 1980

5'000  
ordinateurs  
et consoles  
de jeux

## Un pôle de compétences

La fondation Mémoires Informatiques qui dirige le musée est soutenue par l'association Les Amis du Musée Bolo. Celle-ci rassemble une équipe dynamique de passionnés et de professionnels de l'informatique. L'association supervise plusieurs pôles de compétences afin d'assurer la conservation matérielle et immatérielle de ce patrimoine, de son savoir-faire technique et sa présentation au public.

Les membres bénévoles de l'association inventorient, restaurent et remettent en marche les machines et les logiciels. Leur savoir-faire est unique en Suisse, qu'il s'agisse de récupérer des données sur des supports de données obsolètes ou de faire fonctionner un ordinateur géant dont le constructeur, autrefois prospère, est tombé dans l'oubli. Ils organisent également des démonstrations, des visites du musée et animent plusieurs événements annuels afin de rendre le patrimoine numérique accessible et vivant.

Des entreprises, des musées et d'autres institutions en Suisse et à l'étranger font appel à l'association. Récemment, le musée a collaboré avec le Musée National à Zurich dans le cadre de l'exposition temporaire Games qui retrace l'histoire du jeu vidéo, en prêtant deux de ses pièces phares respectivement suisse et américaine: un micro-ordinateur Smaky 6 (1976) et un ordinateur NeXT (1985).

*« Pour comprendre le tournant numérique qui affecte aujourd'hui nos sociétés, il est indispensable de l'inscrire dans une histoire longue des techniques et des pratiques culturelles. A ce titre, la Suisse romande a la chance d'avoir une institution comme le Musée Bolo qui a saisi avant tant d'autres l'importance des enjeux liés à la patrimonialisation des dispositifs informatiques. Au sein de leur collection d'importance internationale, on trouve par ailleurs des fonds de jeux vidéo qui n'ont pas d'équivalent ailleurs et qui constituent une matière précieuse pour les chercheurs et chercheuses en Suisse comme à l'étranger. »*

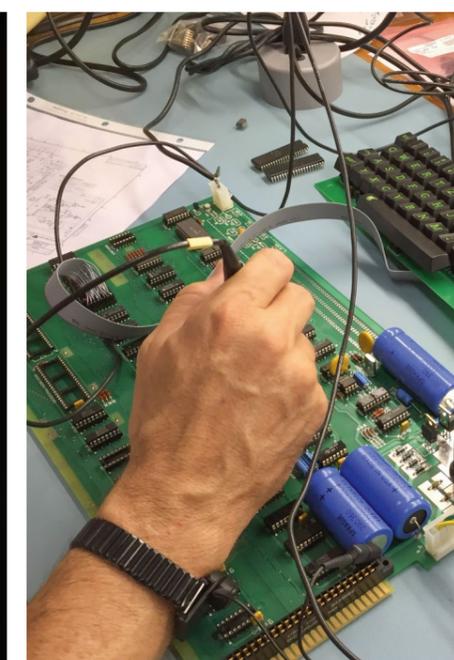
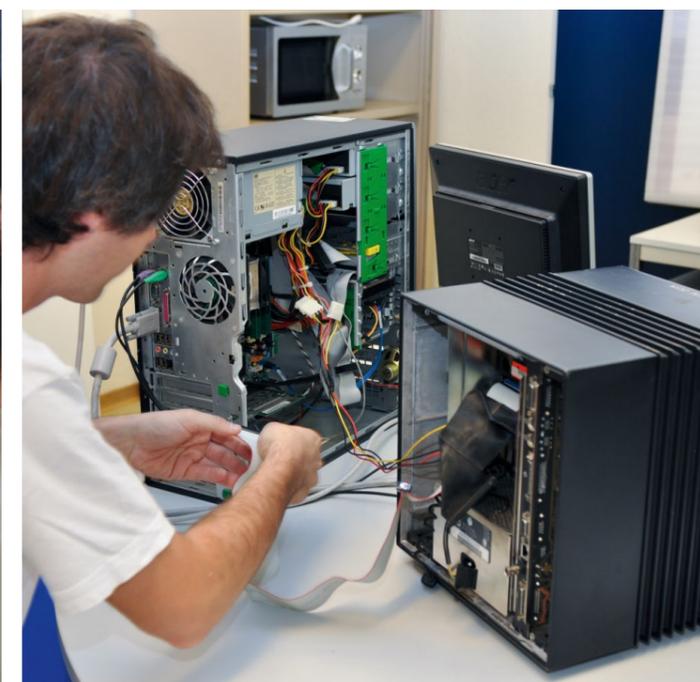
UNIL Gamelab, Lausanne

Par des prouesses techniques, l'association Les Amis du Musée Bolo a remis en fonction des machines prestigieuses, telles que le superordinateur Blue Gene/P offert par l'entreprise IBM au musée. C'est aussi un ordinateur IBM RS/6000 qui a été remis en état, puis prêté à l'Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire (CERN), dans le cadre d'un projet de conservation du patrimoine lié au World Wide Web. L'équipe de l'association a également entièrement fabriqué de ses mains une copie du micro-ordinateur Apple 1, une machine mythique dont il ne reste que quelques exemplaires dans le monde.

Des étudiants en conservation-restauration de la Haute-Ecole Arc de Neuchâtel s'impliquent également dans la conservation du patrimoine informatique et réalisent des projets de recherche en collaboration avec le musée. Il s'agit là de quelques exemples de ce que peut réaliser le musée grâce aux compétences uniques de ceux qui l'animent.



Un pôle  
de compétences  
et un savoir-faire  
unique en  
Suisse



## Historique

L'histoire du Musée Bolo débute en 1995 avec un jeune étudiant en informatique qui ramasse dans la rue un Apple II. Premier objet d'une collection qui devient vite une passion pour Yves Bolognini. A l'aide de ses amis, il crée une association et monte une première exposition dans la Faculté Informatique et Communications de l'EPFL. C'est le début de l'aventure pour le Musée Bolo.

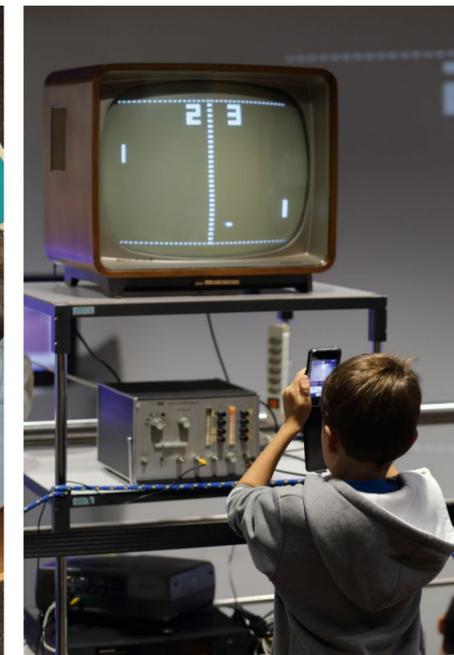
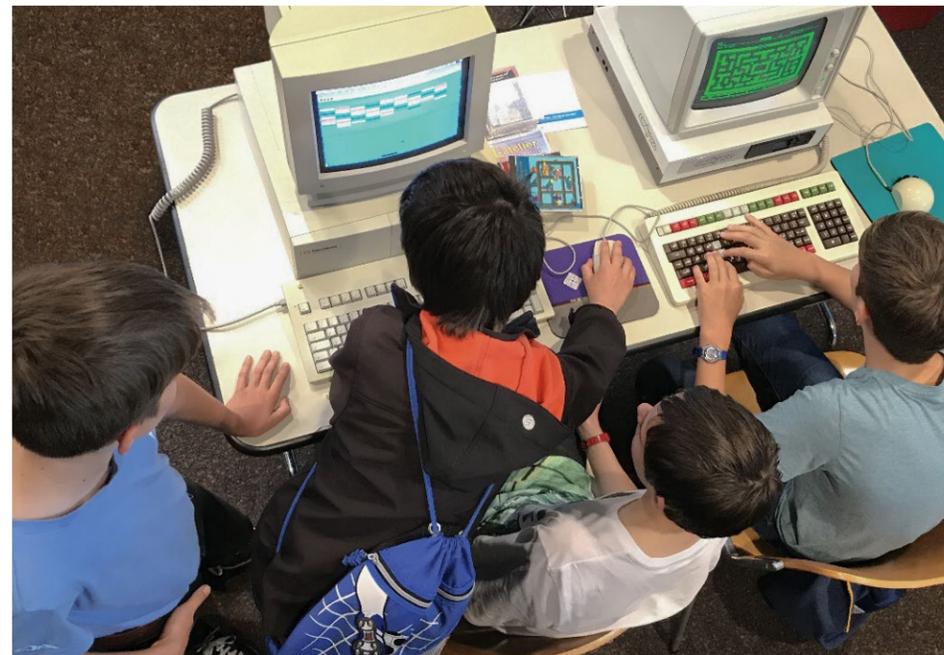
En 2007, la fondation Mémoires Informatiques est créée avec pour objectif la sauvegarde et la mise en valeur de ce patrimoine informatique. Les membres fondateurs sont choisis parmi les pionniers de la discipline. Ils se donnent pour mission la gestion du musée et la préparation de différents projets muséaux.

En 2011, Disparition programmée renouvelle l'image du musée. Avec son titre provocant, cette exposition aborde l'histoire de l'informatique sous un angle ludique, sans se réduire à une simple chronologie. Les cinq pistes de l'enquête racontent pourquoi et comment l'ordinateur devient de plus en plus petit, se camoufle, se fait oublier, se dissout dans le nuage, rivalise avec l'homme. Paradoxalement, il n'a jamais été aussi présent dans un monde où l'informatique est partout et nulle part. Un livre éponyme, Disparition programmée, bilingue français-anglais, pérennise l'exposition.

L'exposition inaugure une série de projets développés selon le même concept : décrypter la révolution numérique et ses prouesses technologiques d'aujourd'hui et de demain à la lumière des objets du passé.

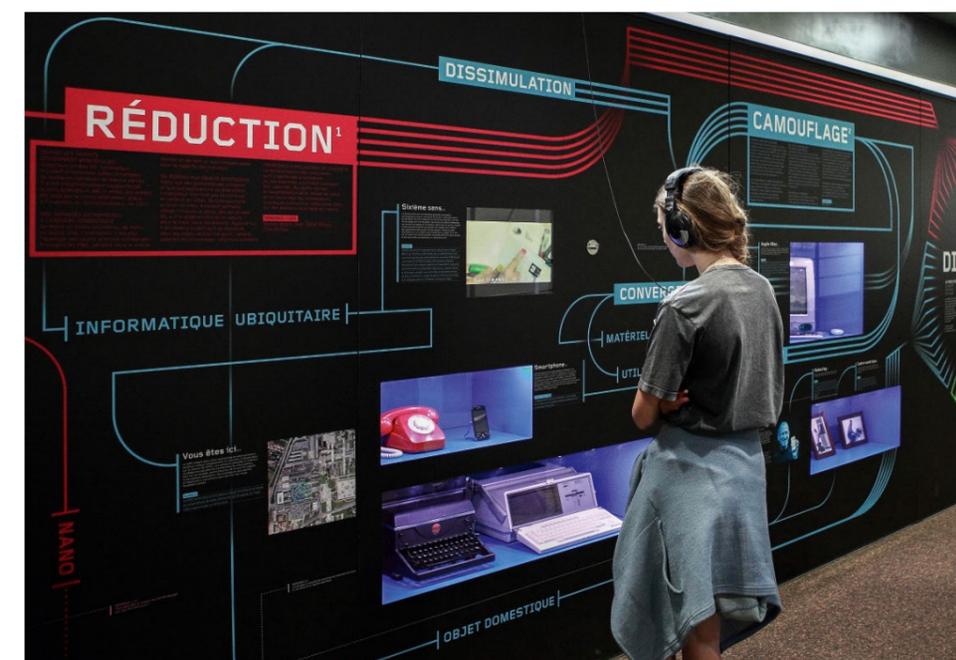
*« En 2009 à l'occasion des 20 ans du WWW, le CERN a fait appel à l'association Les Amis du Musée Bolo pour une révision du premier serveur Web. Sans les compétences de leur équipe nous n'aurions pas pu démarrer cette machine historique. La sauvegarde des connaissances ainsi qu'un stock de pièces totalement irremplaçables et impossibles à fabriquer sont fondamentaux. Le musée joue donc un rôle essentiel dans ce domaine, non seulement pour la Suisse mais pour toute l'Europe et dans le monde. »*

**Robert Cailliau, Pionnier du World Wide Web**



**Yves Bolognini**  
fondateur du  
Musée Bolo

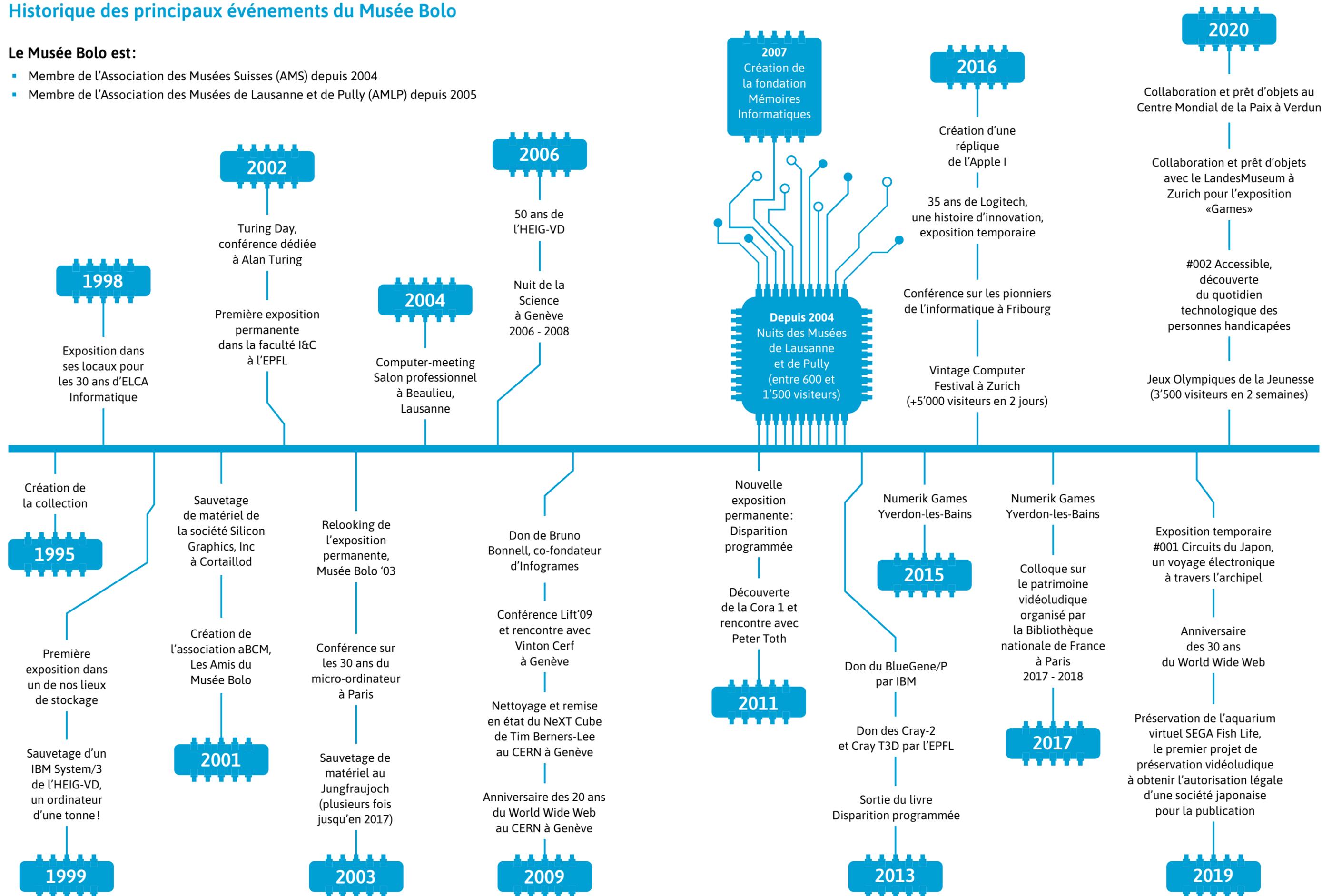
L'exposition  
**Disparition  
programmée**

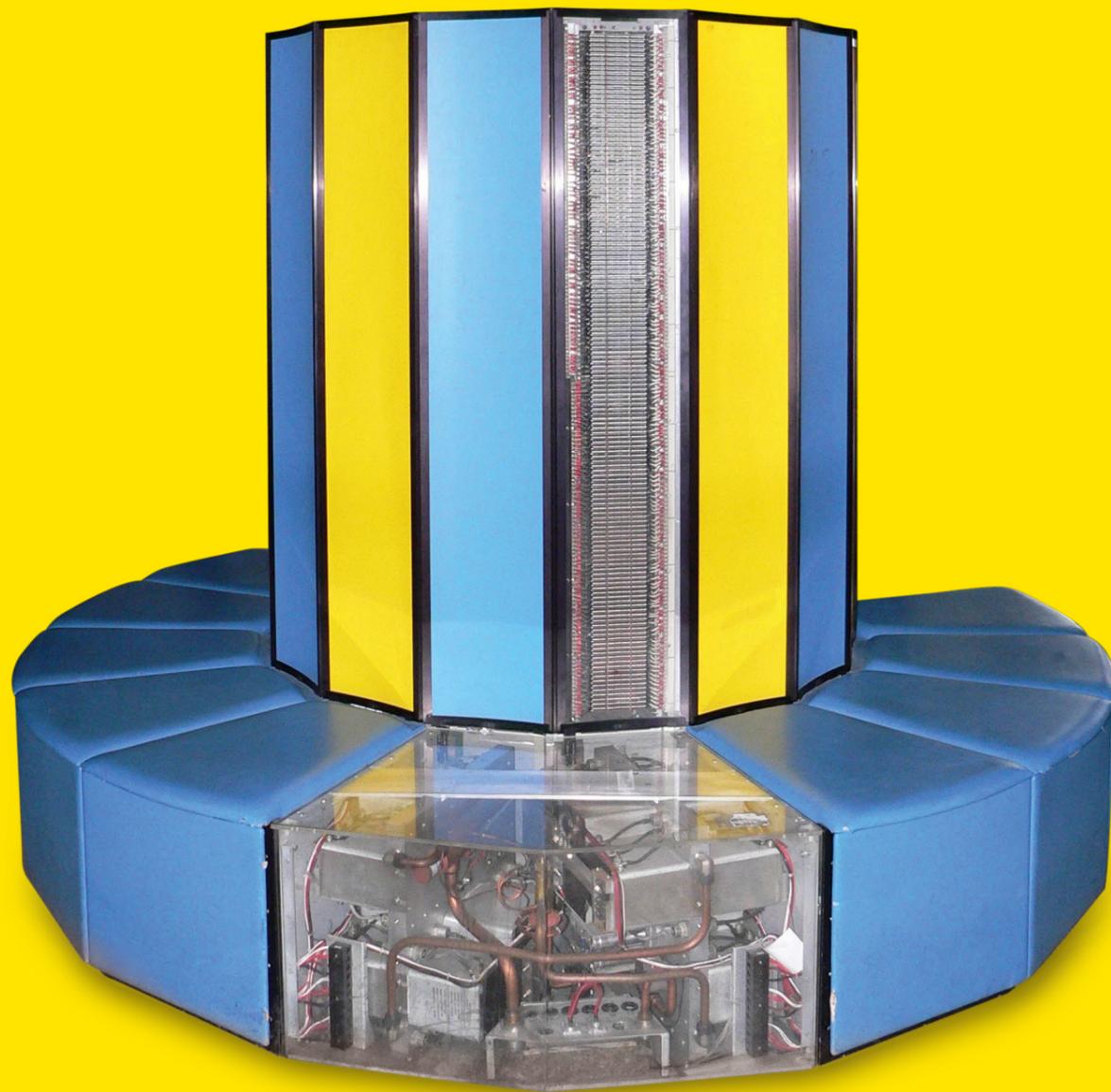


# Historique des principaux événements du Musée Bolo

## Le Musée Bolo est:

- Membre de l'Association des Musées Suisses (AMS) depuis 2004
- Membre de l'Association des Musées de Lausanne et de Pully (AMLPL) depuis 2005





Cray X-MP/48, 1982

« Le domaine de l'informatique étant relativement jeune, la sauvegarde de son patrimoine n'a encore pas eu l'attention qu'elle mériterait. Le Musée Bolo a pris conscience bien avant nous tous de la nécessité d'œuvrer à cette préservation et a pu, depuis plus de 10 ans, réunir une collection unique en Suisse dotée d'une visibilité internationale. »

Patrick Amaru, Chef de service de la DSI, Canton de Vaud

## Rejoignez le cercle de nos partenaires

### Architectes

BRAUEN WÄLCHLI  
ARCHITECTES

### Partenaire institutionnel



### Partenaires historiques

#### Partenaires principaux



#### Partenaires associatifs



### Partenaires culturels



### Sponsors



## Sponsoring

Robin François  
Président de la fondation Mémoires Informatiques  
robin.francois@museebolo.ch  
Tél. +41 78 402 93 85

Cédric Gaudin  
Président de l'association Les Amis du Musée Bolo  
cedric.gaudin@museebolo.ch  
Tél. +41 79 423 13 45



Musée de l'informatique, de la culture numérique et du jeu vidéo  
EPFL, Bâtiment INF, Station 14, CH-1015 Lausanne  
Ouvert du lundi au vendredi, 8h – 19h  
**contact@museebolo.ch – www.museebolo.ch**

### Coordonnées bancaires

Fondation Mémoires Informatiques  
1038 Bercher  
IBAN: CH40 0900 0000 1729 9145 7  
BIC: POFICHBEXXX

