

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



1 Un nouveau musée

2 Le projet du Musée Bolo

3 Prenez part à l'aventure !

4 Le Musée Bolo aujourd'hui

Musée Bolo

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

EPFL, Bâtiment INF, Station 14
CH-1015 Lausanne
contact@museebolo.ch
www.museebolo.ch

Coordonnées bancaires

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

Un nouveau musée

Au cours du 20^e siècle, nous sommes entrés dans l'ère numérique. L'essor de ces nouvelles technologies telles que l'informatique ou l'Internet a provoqué au sein de nos sociétés, de nos foyers, de nos vies professionnelles, un bouleversement profond. La mise en réseau mondiale des individus et les moyens de communication modernes permettent de lever les barrières géographiques et culturelles. Notre but, en tant qu'institution culturelle liée à l'histoire de l'informatique est de mettre en lumière les enjeux.

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

Nos ambitions sont importantes, mais elles sont actuellement limitées par nos modestes moyens. 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 pourrait être déployé dans un projet de musée.

Nous souhaitons exposer nos collections dans des espaces plus grands, pour mieux les mettre en valeur. Proposer des expositions temporaires qui déchiffreront le présent et le futur du numérique. Pour atteindre ces objectifs, nous devons professionnaliser le musée en engageant du personnel permanent et qualifié que ce soit pour assurer la médiation culturelle, la réparation, l'inventaire, la conservation et l'entretien de nos pièces.

Actuellement, notre priorité est d'assurer le financement des locaux de stockage nécessaires à la sauvegarde et l'entreposage de ce patrimoine numérique. Chaque année, les collections du musée s'enrichissent grâce aux dons des particuliers ou des entreprises qui nous confient leurs pièces dans l'espoir de les voir un jour exposées dans un grand musée national.

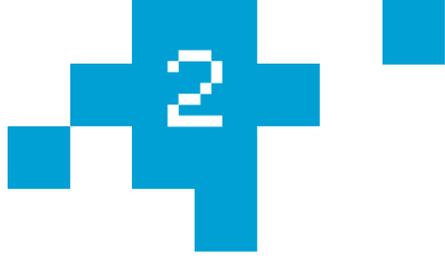
Ce patrimoine qui, grâce au concept novateur adopté par notre institution et à son pôle de compétences unique, justifie pleinement que le Musée Bolo, musée suisse de l'informatique, de la culture numérique et du jeu vidéo devienne la référence helvétique dans le domaine.

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

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



À travers des expositions interactives et des ateliers numériques, le Musée Bolo pourra faire voyager les visiteurs et agira comme un véritable pont entre le monde des machines et le monde des humains



Une muséographie moderne

Des espaces fixes et semi-permanents

Le parcours muséal débutera par une zone introductive dans laquelle seront exposés les superordinateurs, précurseurs de l'informatique. Ensuite, à travers des 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.

Cafétéria, salle polyvalente pour conférences, bibliothèque et boutique viendront compléter l'espace muséal.

Les expositions permanentes

[L'espace <Start>]

L'exploration débutera par une zone introductive qui agira comme un élément déclencheur de l'histoire de l'informatique, en mettant en avant les précurseurs.

[L'espace <Helvetica>]

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

[L'espace <Mediatech>]

Dans cet espace, le visiteur pourra visionner des films à vocation pédagogique (interviews, documentaires) ou explorer, à travers des bornes multimédias, des documents en lien avec l'exposition.

[L'espace <Informatik>]

A travers les ordinateurs, périphériques et logiciels qui forment le coeur 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 coeur 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.

Oeuvre créée par Manfred Mohr,
l'un des précurseur de l'art numérique
(collection du Musée Bolo)



Installation numérique interactive *Amphibolis*
de Miguel Chevalier présentée dans l'exposition personnelle
Digital Abysses à l'Aqua Planet sur l'île de Jeju (Corée du Sud)
du 8 novembre 2021 au 6 novembre 2022.
www.miguel-chevalier.com



Les expositions temporaires

[L'espace <Lab>]

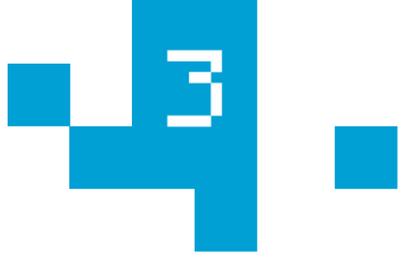
Ici, le public sera invité à se mettre en mouvement et à expérimenter. Cette zone aura un rôle important dans la médiation culturelle auprès du jeune public ou des visites scolaires. Des ateliers y seront animés.

[L'espace <Alt>]

Des thèmes phares seront approfondis sous forme d'expositions temporaires, 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 <Escape>]

Une salle entièrement dédiée à l'art numérique mettra en avant des installations artistiques et des visions d'artistes qui viendront compléter le discours de l'exposition, et l'ouvrir sur des perspectives esthétiques et plastiques.



Prenez part à l'aventure

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.

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.



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

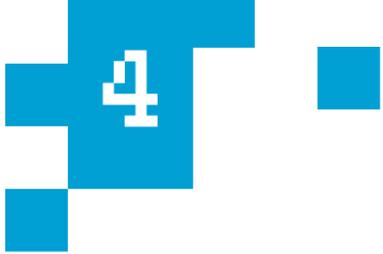
Les expositions temporaires peuvent être parrainées. Nous avons par ailleurs les compétences nécessaires pour restaurer et remettre en marche des ordinateurs rares et uniques. Le parrainage d'une exposition ou celui d'une machine restaurée sont des privilèges rares car ils sont largement médiatisés.

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.

Certaines formes de partenariat sont déductibles des impôts





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.

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



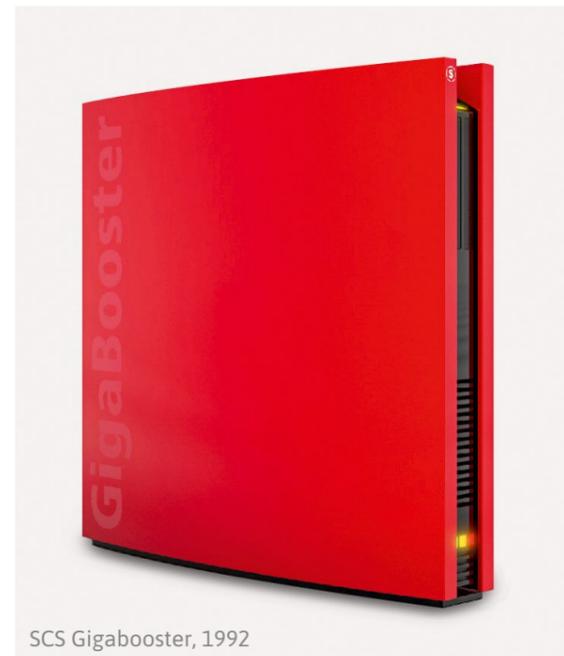
Contraves Cora 1, 1963



Diser Lilith, 1982



Souris Dépraz, 1981

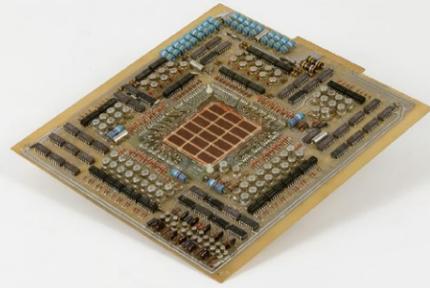


SCS Gigabooster, 1992



Smaky 1, 1975

15'000
livres et
magazines



Mémoire à tores de ferrite



Atari 400, 1979



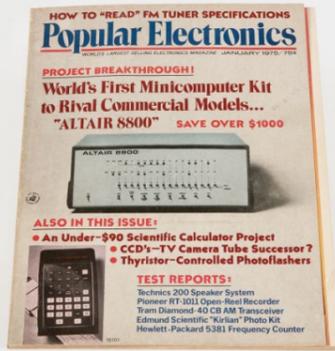
Apple Macintosh, 1984



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. »

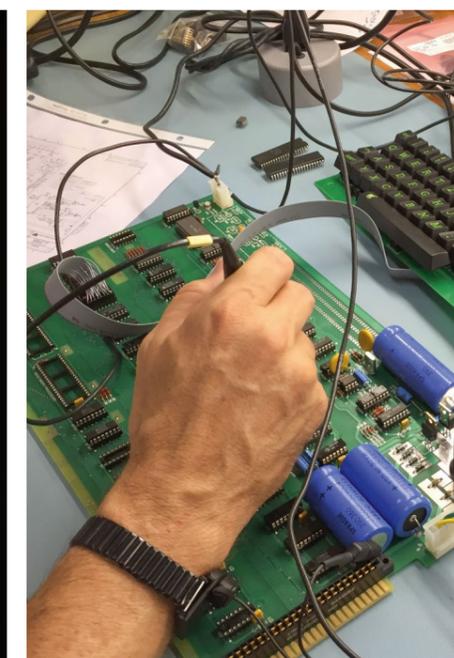
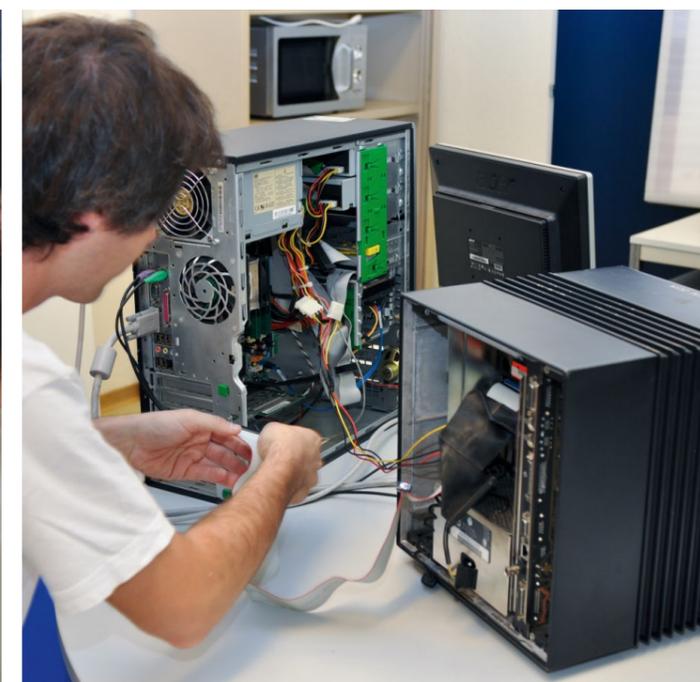
UNIL Gamelab, Lausanne

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.

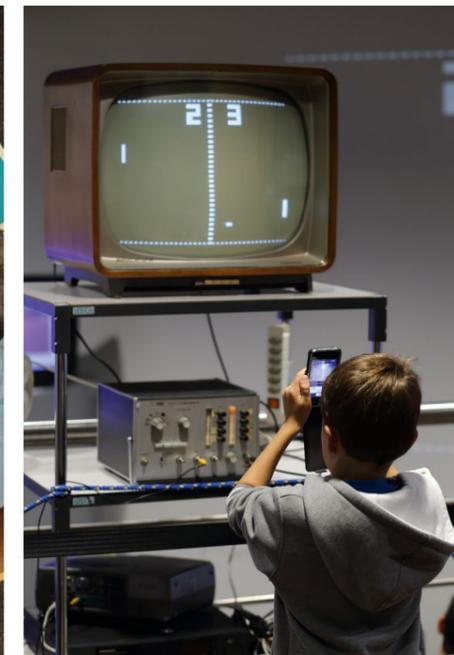
En 2007, la fondation Mémoires Informatiques est créée avec pour objectif la sauvegarde et la mise en valeur de ce patrimoine informatique. Les membres fondateurs sont choisis parmi les pionniers de la discipline. Ils se donnent pour mission la gestion du musée et la préparation de différents projets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

Visite guidée
de l'exposition
Disparition
programmée

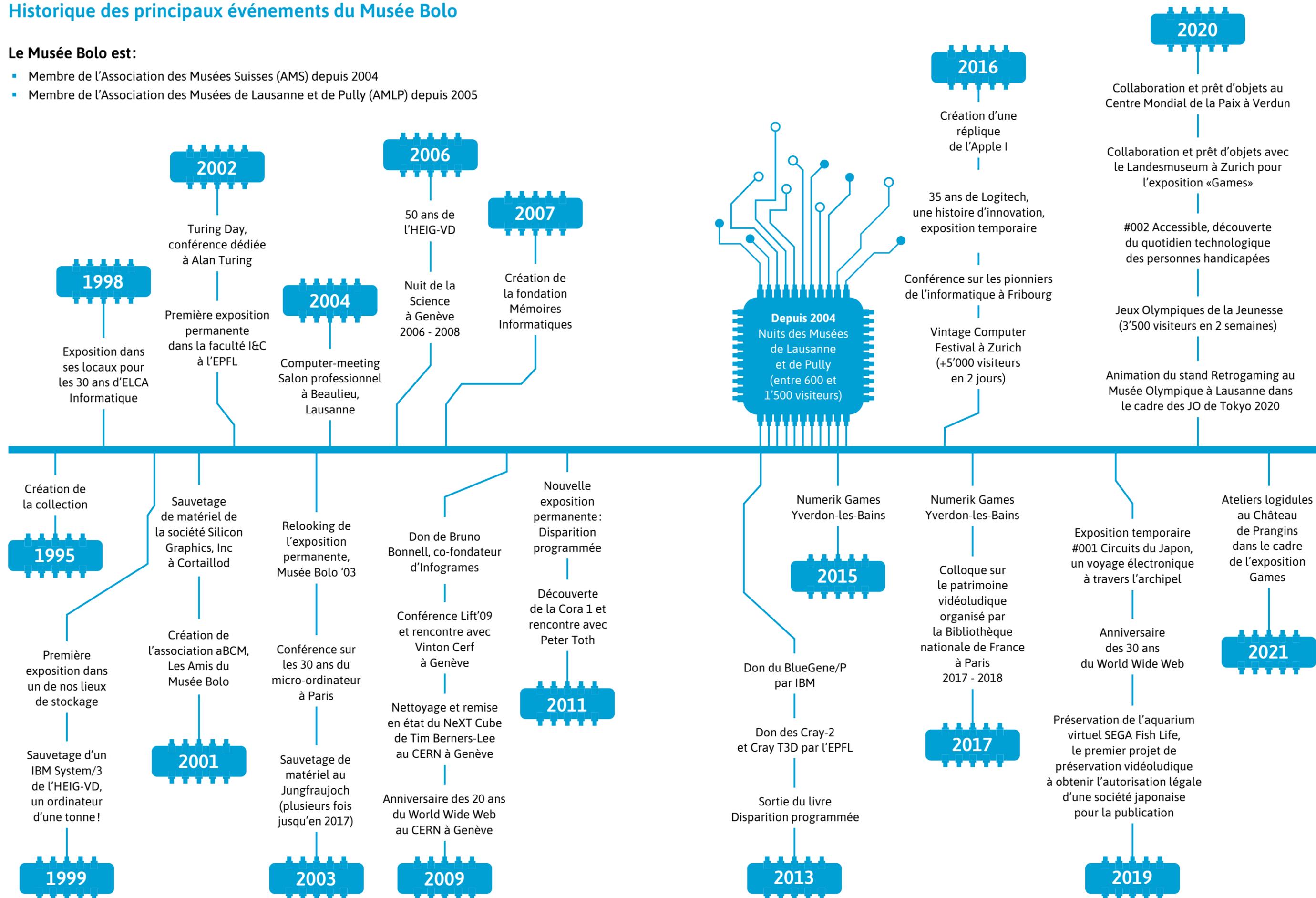
La réserve
principale du
Musée Bolo
800 m²

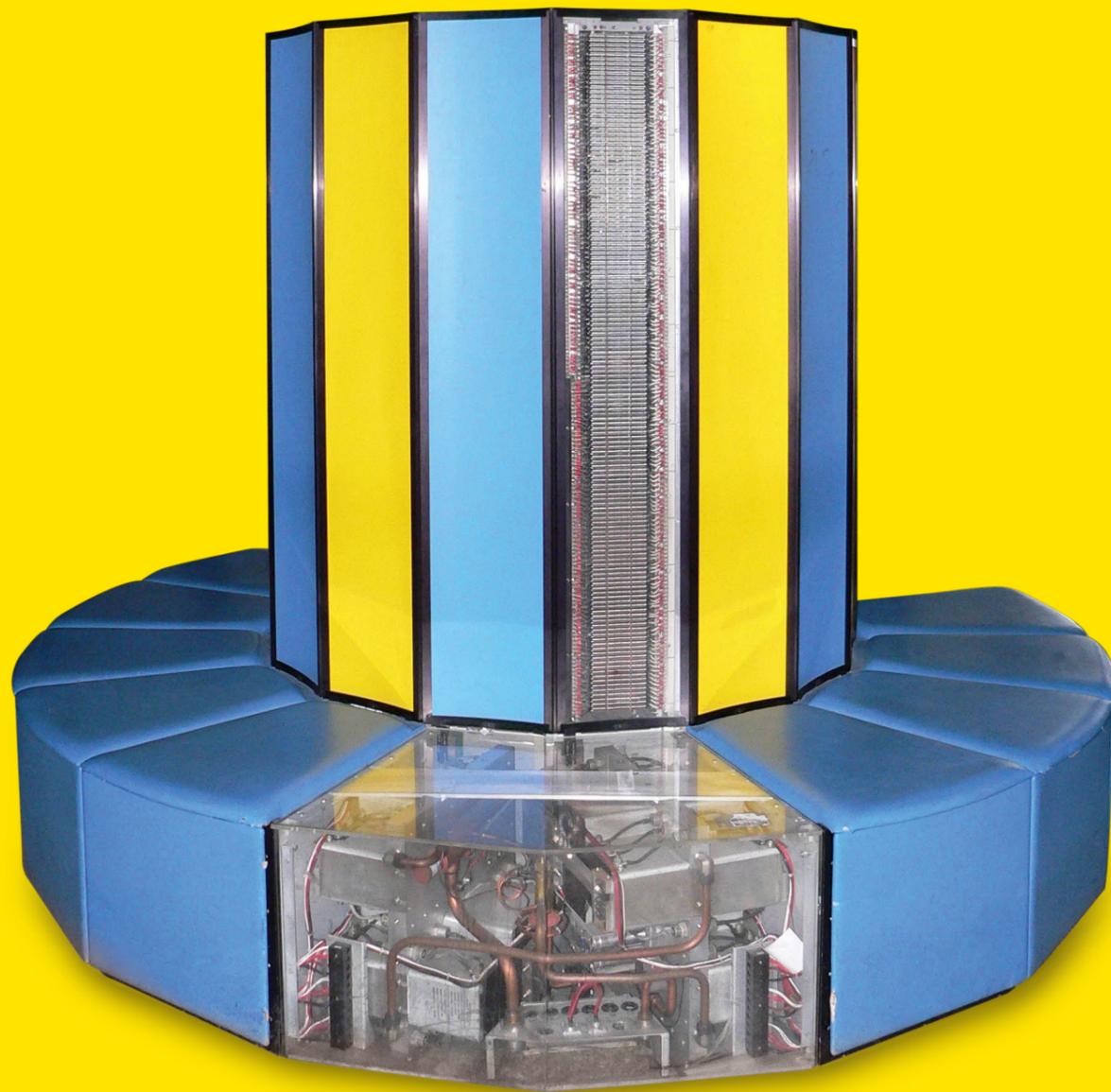


Historique des principaux événements du Musée Bolo

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 20 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

Partenaires principaux



Partenaires associatifs



Partenaires culturels



Sponsors



Architectes

B R A U E N W Ä L C H L I
A R C H I T E C T E S



Musée suisse de l'informatique, de la culture numérique et du jeu vidéo
EPFL, Bâtiment INF, Station 14, CH-1015 Lausanne
contact@museebolo.ch – www.museebolo.ch

Coordonnées bancaires

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

