Musée Bolo

Informatique
Culture numérique
Jeux vidéo

museebolo.ch

Activités 2025

Présentation

Le Musée Bolo – Musée suisse de l'informatique, de la culture numérique et du jeu vidéo est un musée privé qui possède l'une des plus riches collections de machines et d'objets liés à l'informatique et à son histoire. Le musée est géré par la fondation Mémoires Informatiques, reconnue d'utilité publique.

Un groupe de membres actifs de l'association Les Amis du Musée Bolo contribue de manière dynamique à l'entretien, à la restauration et à la sauvegarde des machines du musée. Tous s'engagent à titre bénévole. L'association compte par ailleurs de nombreux membres qui soutiennent le musée par leur cotisation.

Membre de l'Association des Musées Suisses (AMS), le Musée Bolo s'est hissé au rang des musées informatiques les plus importants d'Europe.

Hébergé par l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), le musée rayonne aujourd'hui bien au-delà des frontières suisses, non seulement auprès des passionnés d'informatique, mais aussi auprès d'un public plus large, confronté quotidiennement aux technologies numériques et aux transformations sociétales qu'elles engendrent.

Mémoires Informatiques

Fondation

Cédric Gaudin – Président
Julien Pilet – Trésorier
Vincent Keller – Membre
Rafael Corvalán – Membre
Alwin Dieperink – Membre

→ Mémoires Informatiques

Les Amis du Musée Bolo

Association

Cédric Gaudin – Président
Marco Romano – Vice-président
Varen Casoli – Trésorier
Jonathan Masur – Secrétaire
Daniela Perren – Membre

→ Les Amis du Musée Bolo

Consultant externe

Yves Bolognini – Fondateur

Mémoires vives

Commission externe

Anne-Sylvie Weinmann

Communication & événements

Commission externe

Daniela Perren

Expositions

Disparition programmée

Disparition programmée est une exposition de longue durée. Elle continue de rencontrer un vif intérêt auprès d'un public large, de 12 à 99 ans, confirmant la pertinence et l'actualité de sa thématique. Afin de maintenir sa force de médiation, une mise à jour de certains contenus est prévue courant 2026.

→ Disparition programmée

Exposition permanente

L'exposition permanente a fait l'objet d'un réaménagement partiel visant à optimiser l'espace disponible. Deux vitrines supplémentaires ont ainsi pu être réintégrées au parcours. Déjà existantes mais jusqu'alors occultées par de grands visuels adhésifs, elles ont été libérées grâce au déplacement et à la réimpression de ces éléments graphiques sur panneaux, repositionnés ailleurs dans le musée.

Ce réagencement a permis d'enrichir le contenu présenté sans modification structurelle, en valorisant davantage les collections existantes.

La clôture de l'exposition temporaire J'❤ mon SMAKY entraînera par ailleurs une réintégration progressive de certaines pièces au sein de l'exposition permanente au cours de l'été 2026. Cette transition constitue l'occasion de revoir et d'actualiser le mur dédié, afin d'en renforcer la cohérence et la lisibilité.

→ Exposition permanente

Exposition temporaire

#004 J'❤ mon SMAKY

Inaugurée le 31 août 2024, cette exposition a poursuivi son exploitation en 2025. Elle s'inscrit dans la volonté du musée de valoriser une aventure suisse majeure de l'histoire informatique, en mettant en lumière le SMAKY, le Laboratoire de Micro-Informatique (LAMI) de l'EPFL, les débuts de Logitech ainsi que des figures clés.

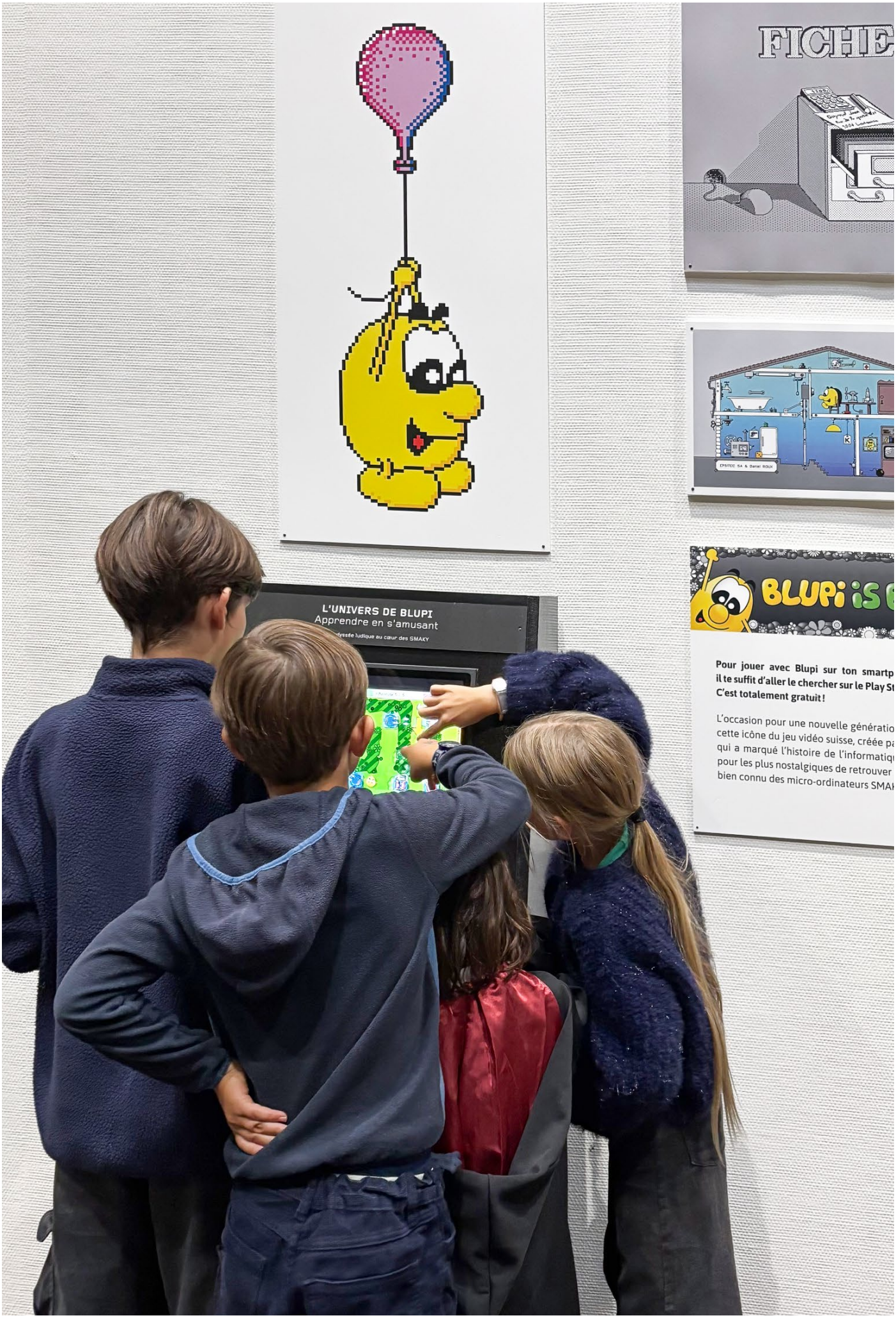
Malgré un travail important de mise en valeur et de médiation, la fréquentation des classes est restée majoritairement orientée vers l'exposition Disparition programmée, dont la thématique continue de susciter un intérêt plus large auprès du public scolaire. Ce constat a conduit le musée à ne pas prolonger J'❤ mon SMAKY au-delà de juin 2026. Sa clôture permettra d'engager une nouvelle réflexion curatoriale, avec l'objectif d'élargir encore l'accessibilité et l'attractivité des thématiques abordées. Certaines pièces et figures marquantes seront conservées et intégrées dans un nouveau cadre conceptuel actuellement en préparation.

L'aventure Logitech, en particulier les débuts des premières souris développées au sein du LAMI, sera toutefois maintenue de manière pérenne dans le parcours muséal. Ce pan de l'exposition suscite un intérêt marqué auprès du public et fera l'objet d'un enrichissement progressif dans les années à venir.

→ Exposition temporaire

➪ Accès aux expositions

Les expositions du Musée Bolo sont en libre accès du lundi au vendredi, de 8h à 19h. Situé au cœur du campus de l'EPFL, le musée s'inscrit dans les horaires d'ouverture de l'institution. Il n'est pas ouvert en accès libre les samedis et dimanches. Toutefois, des visites guidées sont proposées sur inscription chaque premier samedi du mois.


FICHE
L'UNIVERS DE BLUPI
Apprendre en s'amusant
BLUPI iS
Pour jouer avec Blupi sur ton smartp
il te suffit d'aller le chercher sur le Play St
C'est totalement gratuit !
L'occasion pour une nouvelle générati
cette icône du jeu vidéo suisse, créée p
qui a marqué l'histoire de l'informatiq
pour les plus nostalgiques de retrouver
bien connu des micro-ordinateurs SMA

Visites guidées

La demande de visites guidées en semaine reste soutenue, principalement de la part des classes d'écoles, mais également d'entreprises et d'associations souhaitant découvrir le patrimoine numérique. Ces visites sont assurées en grande majorité par le président de la fondation, parfois épaulé par des membres bénévoles.

L'ensemble des activités du musée repose sur l'engagement bénévole de ses membres. Cet investissement implique souvent de prendre sur le temps personnel ou les congés des personnes qui s'y consacrent, témoignant de leur attachement profond à la mission de préservation et de transmission du patrimoine informatique.

→ Visites guidées

➪ En chiffres

47 visites guidées → 948 personnes

Publics : particuliers, associations, classes d'écoles, entreprises

Langues : français et anglais

Evénements

LakeCTF – EPFL

2 juin 2025

Dans le cadre de l'édition 2025 de la compétition internationale de cybersécurité LakeCTF, le Musée Bolo a mis à disposition deux machines issues de ses collections: un Commodore 64 et une station NeXT.

Ces ordinateurs ont été intégrés à un défi technique proposé aux étudiants et équipes participantes venues du monde entier. Les concurrents devaient résoudre un problème informatique directement sur ces machines historiques, offrant ainsi une rencontre originale entre patrimoine informatique et défis contemporains de cybersécurité.

Cette collaboration illustre la manière dont les collections du musée peuvent être réactivées dans des contextes académiques et technologiques actuels.

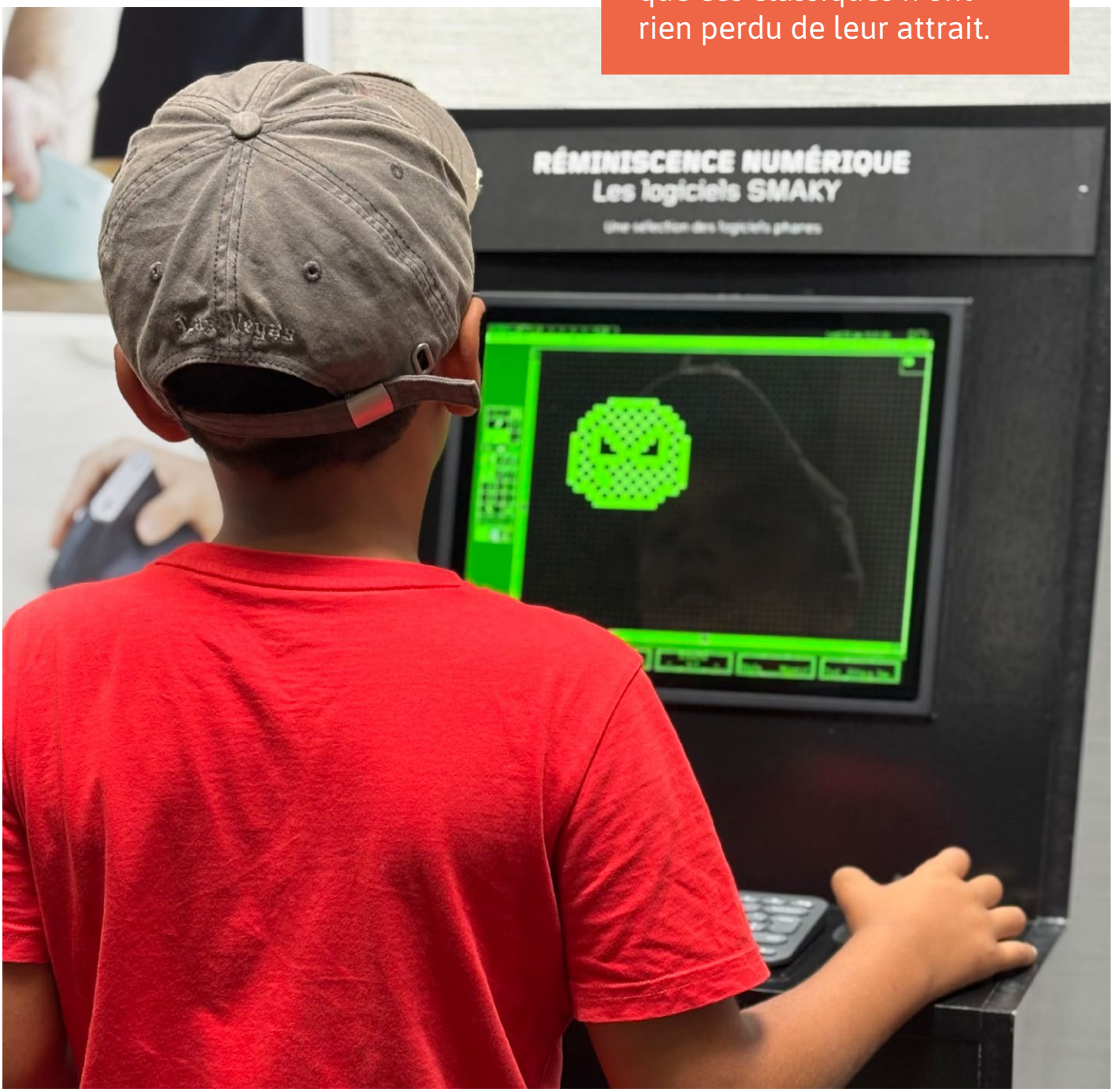
Evénements

Animation estivale

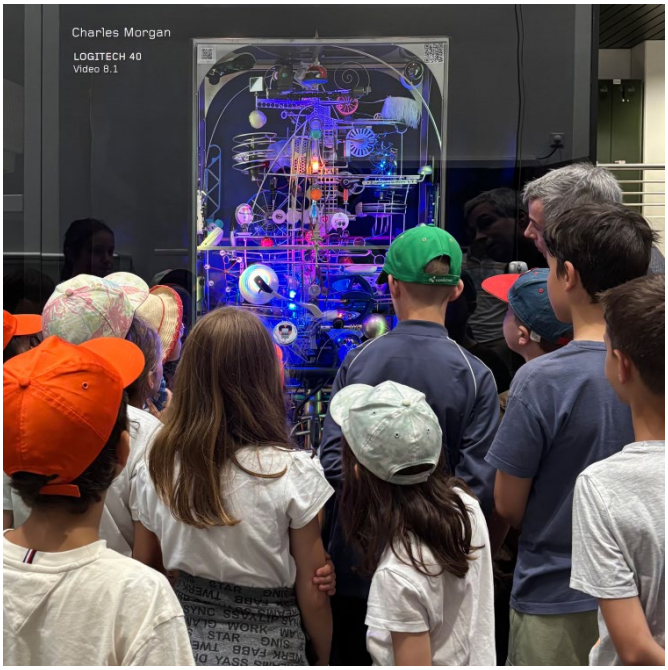
30 juin, 7 juillet, 4 et 11 août 2025 de 14h à 16h

Durant l'été, le Musée Bolo a accueilli à quatre reprises des groupes d'enfants dans le cadre des centres aérés organisés par l'*Espace des inventions*. Une vingtaine de participants ont ainsi découvert l'histoire de l'informatique à travers le prisme du jeu vidéo, notamment avec l'univers de Blupi, la célèbre mascotte des ordinateurs SMAKY créée par Daniel Roux.

Après une introduction historique, les enfants ont pu expérimenter plusieurs machines et jeux vidéo rétro, suscitant un enthousiasme qui montre que ces classiques n'ont rien perdu de leur attrait.



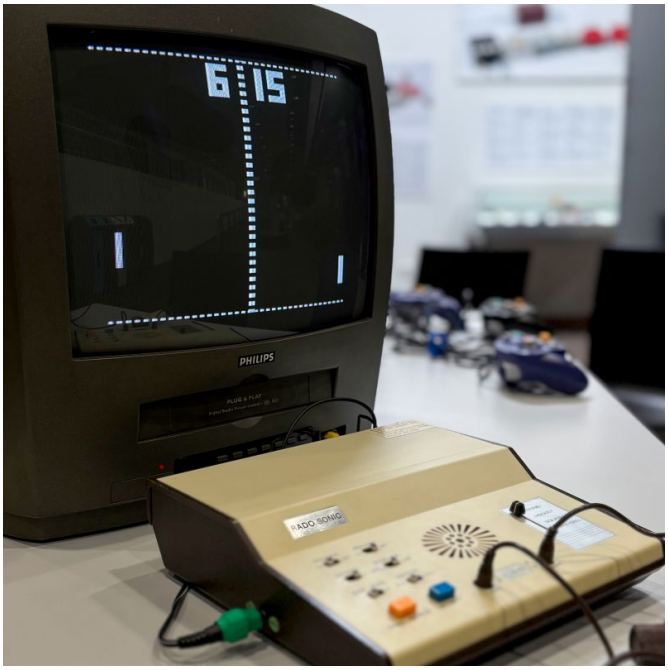
MARIO 1
4:50
0 MARIO


Charles Morgan
LOGITECH 40
Video 8.1

Charles Morgan
LOGITECH 40
Video 8.1

Au fil du te

BUTE
BUTE
BUTE
BOB MORANE
TINTIN
MASQUE


6 15
PHILIPS
PLUG & PLAY
RADIO SONIC

Evénements

Digital Dreams Festival – UNIL

5 > 7 septembre 2025

Solitude et Communauté

Dans le cadre du *Digital Dreams Festival* 2025, le Musée Bolo a proposé une installation immersive intitulée *Voyage solitaire vers des mondes qui nous unissent*, interrogeant la manière dont le jeu vidéo façonne nos liens, à nous-mêmes, aux machines et aux autres.

Conçue comme un parcours narratif structuré en plusieurs séquences, l'exposition explorait différentes formes de relation vidéoludique : le jeu solo introspectif, l'affrontement face à la machine, le multijoueur local autour d'un même écran et l'expérience en réseau.

Chaque espace associait dispositifs jouables et panneaux explicatifs, offrant une lecture à la fois historique, technique, sociologique et culturelle du jeu vidéo.

À travers cette proposition, le Musée Bolo poursuit son engagement en faveur d'une approche transversale du patrimoine numérique, mettant en lumière le jeu vidéo comme expérience humaine, sociale et culturelle.

Digital Dreams Festival – UNIL

5 > 7 septembre 2025

Voyage solitaire vers des mondes qui nous unissent

Evénements

DIY BookScanner (2)
LibreABC – Genève

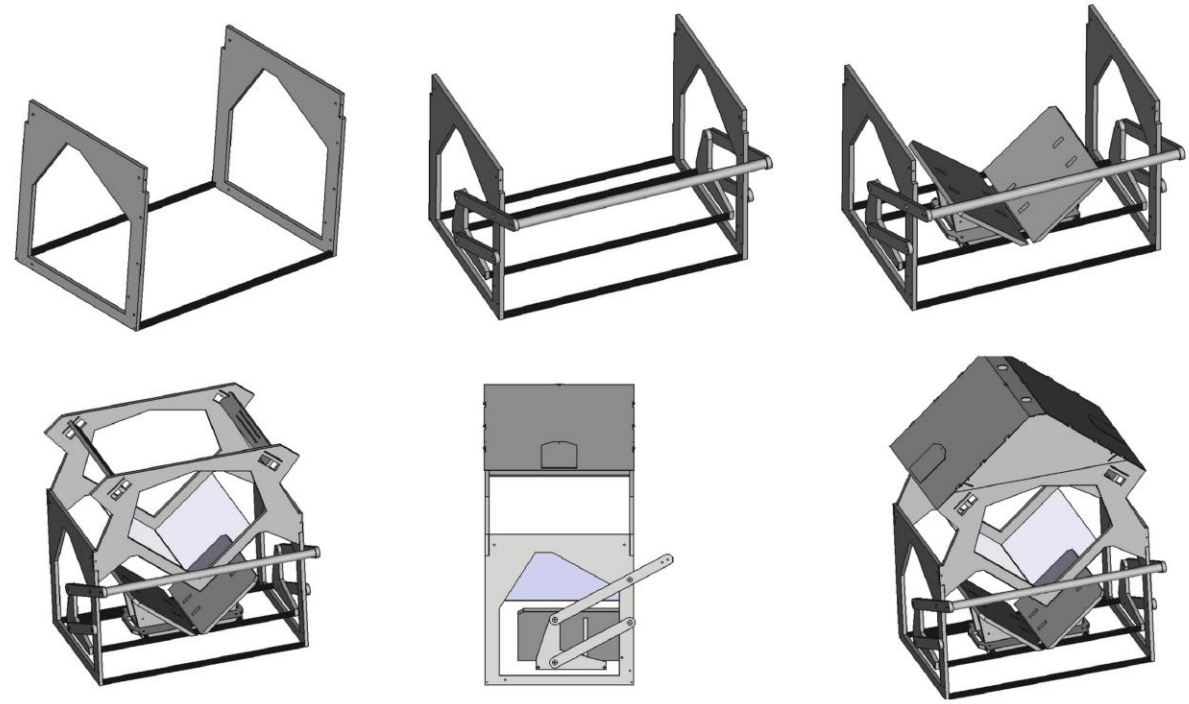
9 septembre 2025

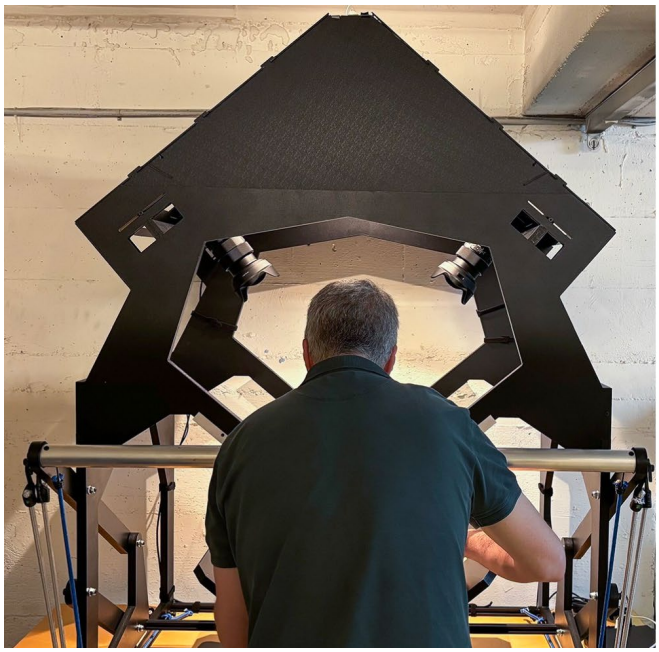
Dans le cadre d'une présentation consacrée au projet de scanner à livres, nous avons cette fois exposé la phase de réalisation et les différentes étapes ayant conduit à la mise en place de cet outil destiné à la numérisation des collections documentaires du musée.

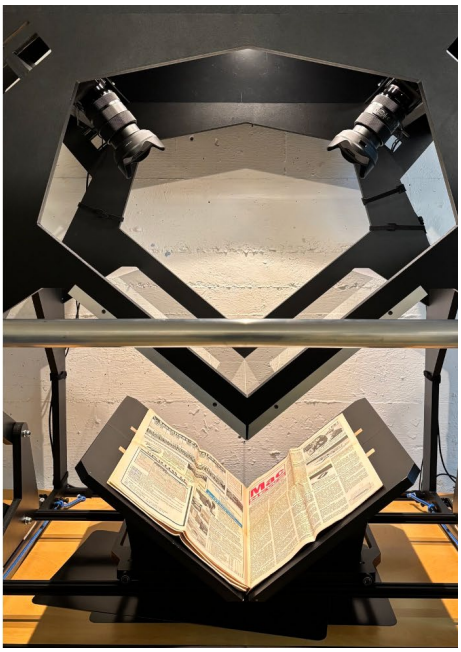
Entièrement conçu et réalisé en interne, ce dispositif a nécessité de nombreuses adaptations afin de répondre aux formats spécifiques des documents conservés dans les collections, notamment les journaux et publications techniques. La présentation a abordé l'adaptation des plans d'origine, la modélisation et la préparation des pièces, le choix des matériaux et des composants, l'assemblage de la structure, ainsi que l'installation des appareils photographiques et du système d'éclairage.

Ce projet illustre également la richesse des compétences professionnelles réunies au sein de l'équipe de bénévoles du musée, qui permettent de mener à bien ce type de développement technique.

→ Présentation (PDF)







ALLUMEZ LA LUMIÈRE!

Evénements

Nuit des Musées
Allumez la lumière !

27 septembre 2025

- Game lounge
- Visites guidées
- Conférences
- Démoscène
- Danse avec les pixels (IA)

➪ En chiffres

+ de 900 visiteurs

Conférences

Quand l'information devient quantique
Par Prof. Nicolas Brunner – UNIGE

Une étoile sur Terre : vers la fusion nucléaire
Par Dr Samy Kerboua-Benlarbi – Swiss Plasma Center – EPFL

Visites guidées

Des instruments qui racontent une histoire
Par Véronique Mauron Layaz

Le temps des précurseurs
Par Dre Marie-Christine Sawley
et Prof. Pierre Kuonen

Du premier clic à la révolution Logitech
Par Anne-Sylvie Weinmann

SMAKY, la Suisse dans le circuit
Par Cédric Gaudin

Quand l'électronique était un jeu d'enfants
Par Cédric Gaudin

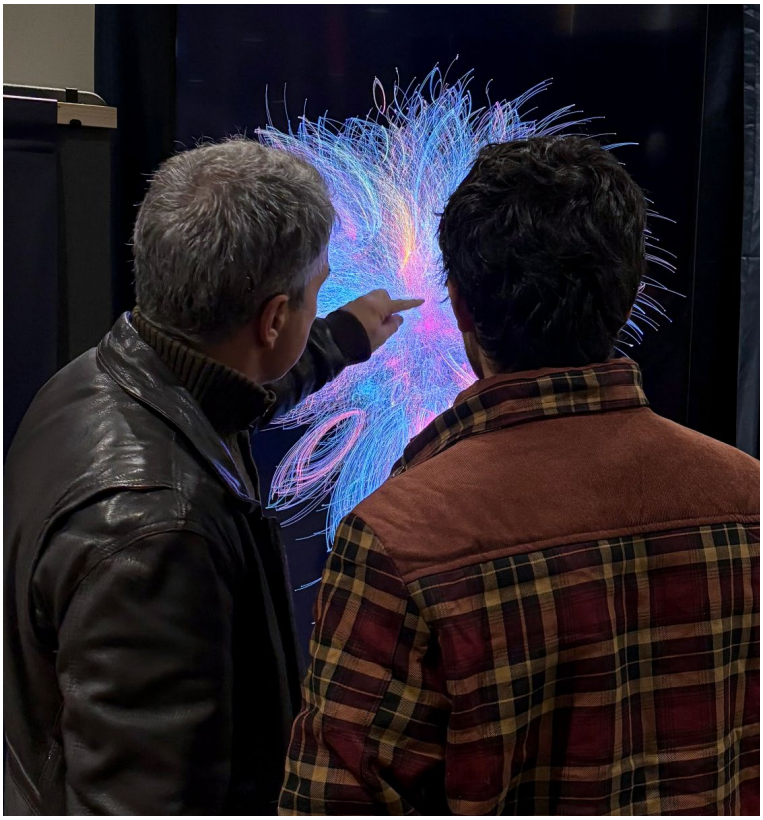
Marielle Stamm : l'informatique en Une !
Par Anne-Sylvie Weinmann

→ Nuit des musées 2025

Evénements

Nuit des Musées
Allumez la lumière !

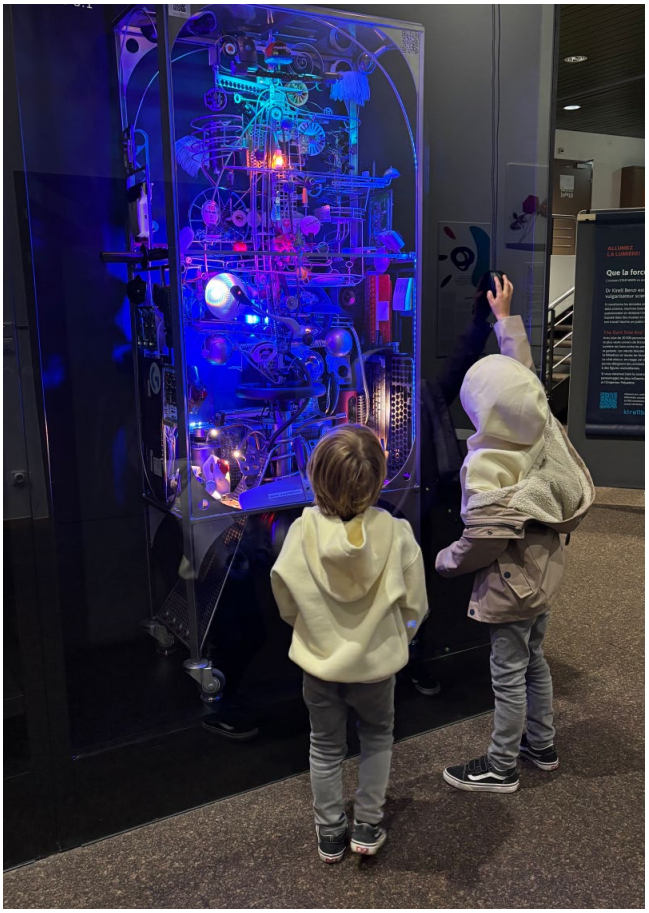
Cette édition s'est déroulée avec la participation de la Collection d'instruments scientifiques de l'UNIL et de l'EPFL, qui a présenté pour l'occasion une sélection de pièces issues de ses collections, enrichissant ainsi le dialogue entre patrimoine scientifique et patrimoine numérique.

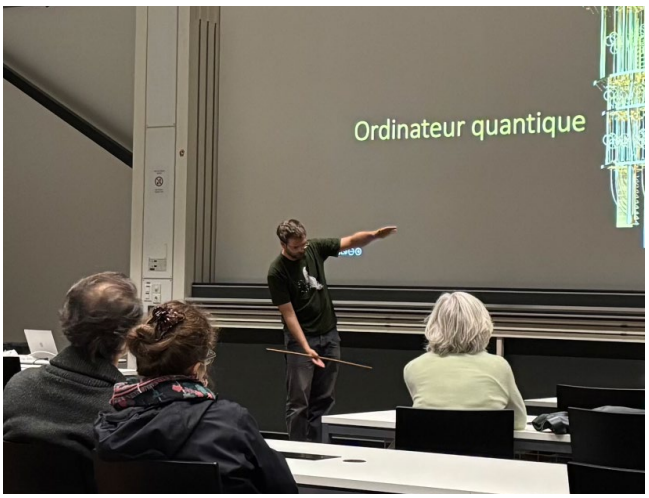


L'événement a également bénéficié du prêt d'une œuvre du Dr Kirell Benzi, data artist et scientifique de l'EPFL, intitulée THE DARK SIDE AND THE LIGHT.

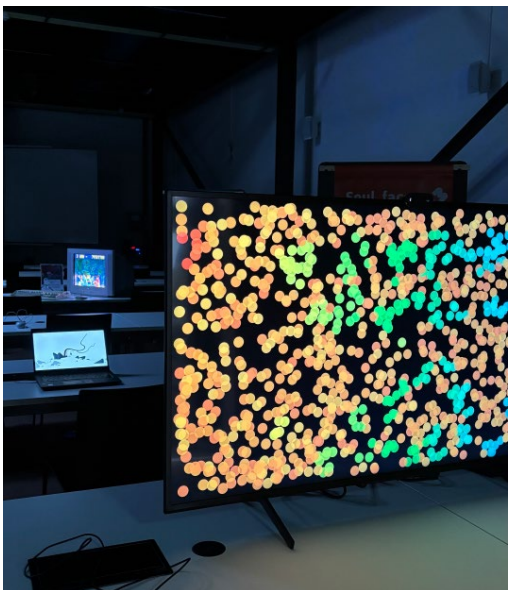
À travers cette création, l'artiste invite à explorer le côté obscur de la lumière, dans une approche mêlant science, art et visualisation de données.

Son œuvre était présentée au sein du Musée Bolo dans le cadre de la Nuit des musées.




Ordinateur quantique

INF 3
Des souris
et des hommes



Musée Bolo
Ensemble,
BRAVIA
72
4:39
SONY
Luigi's
Ghost Mansion
Wii U

Evénements

Vintage Computer Festival

8 > 9 novembre 2025

À la demande de l'IEEE, le Musée Bolo a préparé et mis à disposition une affiche destinée à promouvoir ses activités dans le cadre du Vintage Computer Festival, organisé au Musée ENTER à Derendingen.

Cette présence indirecte a permis d'assurer une visibilité du musée auprès d'un public spécialisé, intéressé par l'histoire de l'informatique et la préservation du patrimoine technologique.

Le musée n'a toutefois pas pris part physiquement à l'événement, le projet nécessitant un investissement en temps et en ressources incompatible avec les priorités en cours.

Ce choix s'inscrit dans une gestion raisonnée des projets et des engagements.

Collaborations

Partenariat avec le Musée d'ethnographie de Genève (MEG)

Dans le cadre de l'exposition *Le Futur – Flops technologiques*, le Musée d'ethnographie de Genève (MEG) a sollicité le Musée Bolo pour le prêt de plusieurs pièces issues de ses collections.

Ce prêt implique un important travail préparatoire en interne :

- Sélection des objets en lien avec la thématique de l'exposition
- Nettoyage et préparation
- Inventaire et mise à jour des données documentaires
- Réalisation, en interne, de prises de vue de quelques pièces, incluant leur mise en scène, la photographie et le travail de retouche, à la demande du MEG
- Rédaction et proposition des textes de cartels
- Préparation du contrat de prêt

Cette collaboration témoigne de la reconnaissance du Musée Bolo comme institution de référence dans le domaine du patrimoine informatique et numérique. L'exposition ouvrira au public dans le courant de l'année 2026.

Google Glass portées par Marco Romano, vice-président de l’association

Collaborations

Partenariat avec le Musée Olympique – Lausanne

En 2025, le Musée Olympique a sollicité le Musée Bolo pour le prêt de plusieurs pièces issues de ses collections, dans le cadre de son exposition temporaire *Longueurs d'avance. Jeux Olympiques : un siècle d'innovations.*

Les objets mis à disposition comprennent notamment des consoles historiques associées aux jeux vidéo sportifs des années 1980 et 1990, illustrant les premières formes de compétition vidéoludique, en résonance avec les pratiques actuelles de l'e-sport. Ces pièces sont actuellement toujours exposées au sein du parcours.

Un ordinateur *Apple II Europlus* a également été prêté pour un autre volet de l'exposition, en lien avec l'histoire des technologies informatiques.

Le travail préparatoire a inclus :

- la sélection des pièces en cohérence avec la thématique,
- leur nettoyage et leur préparation,
- l'inventaire et l'emballage sécurisé,
- la préparation du contrat de prêt.

Ce partenariat témoigne de la pertinence des collections du Musée Bolo dans des contextes muséaux interdisciplinaires, au croisement du sport, de l'innovation et de la culture numérique.

LONGUEURS D'AVANCE
Jeux Olympiques : un siècle d'innovations

Collaborations

EPFL – Lausanne

Dans le cadre de ses recherches doctorales à l'EPFL, Emma Larcelet (doctorat en histoire de l'architecture) a collaboré avec le Musée Bolo autour de l'étude des outils de conception assistée par ordinateur (DAO) et des premières expérimentations d'infographie appliquées à l'architecture.

Ses travaux portent notamment sur les stations de travail utilisées dans les pratiques architecturales numériques entre les années 1960 et 1990.

Son intérêt s'est porté sur plusieurs machines emblématiques conservées dans les collections du musée, dont une *Silicon Graphics Octane*, qui a fait l'objet d'une préparation spécifique et de prises de vue documentaires dans le cadre de cette recherche.

Silicon Graphics Octane

HEAD – Genève

Autre collaboration avec Clémence Imbert, chercheuse à la HEAD – Genève, dans le cadre d'un projet de recherche financé par le *Fonds national suisse* consacré aux débuts du graphisme sur ordinateur.

Ce projet, mené par une équipe de chercheuses basées en Suisse et en France, s'intéresse notamment à l'adoption des premiers outils de publication assistée par ordinateur (PAO), à l'introduction du Macintosh dans les pratiques graphiques et à l'émergence du graphisme numérique.

Dans ce contexte, la chercheuse a consulté certaines collections du musée, notamment des manuels et des revues spécialisées, afin de mieux documenter la chronologie et les conditions d'adoption de ces technologies en Suisse.

→ wysiwyg.ch

Mémoires vives

Lancé en 2021, le projet Mémoires vives propose une série de portraits et d'articles rédigés par Anne-Sylvie Weinmann, Dr en droit et data scientist. Cette page web, accessible depuis le site du musée, rassemble des récits fouillés issus d'entretiens menés avec d'anciens acteurs de l'histoire informatique en Suisse.

Ces articles, écrits sur la base de diverses interviews, visent à mettre en lumière les pionniers de l'ombre – celles et ceux qui ont contribué de manière déterminante au développement des technologies numériques, souvent loin des projecteurs. Leurs parcours y sont décrits avec précision, replacés dans leur contexte de l'époque. La majorité de ces personnalités ont travaillé ou enseigné à l'EPFL, institution étroitement liée à l'histoire du Musée Bolo.

→ Mémoires vives

➪ Alice Recoque

Sur les traces d'une pionnière oubliée de l'IA

Portraits de pionniers

02.09.24 – René Sommer
L'homme qui chuchotait à l'oreille des souris

06.12.23 – Daniel Roux
Une aventure vaudoise de l'interface graphique

23.11.23 – André Guignard
La souris, l'interface homme-machine par excellence !

04.09.23 – Daniel Roux
Un homme orchestre !

13.03.22 – Marielle Stamm
Des mots pour le dire (Partie 2)

08.03.22 – Marielle Stamm
Des mots pour le dire (Partie 1)

02.10.21 – André Guignard
Un virtuose de la micromécanique

23.04.21 – Jean-Daniel Nicoud
Une vie d'inventions

Aujoud'hui – Articles 2025

15.02.25 Un vent de liberté – Happy World Computer Day!

28.01.25 Alice Recoque – Une pionnière au grand jour

Zoom

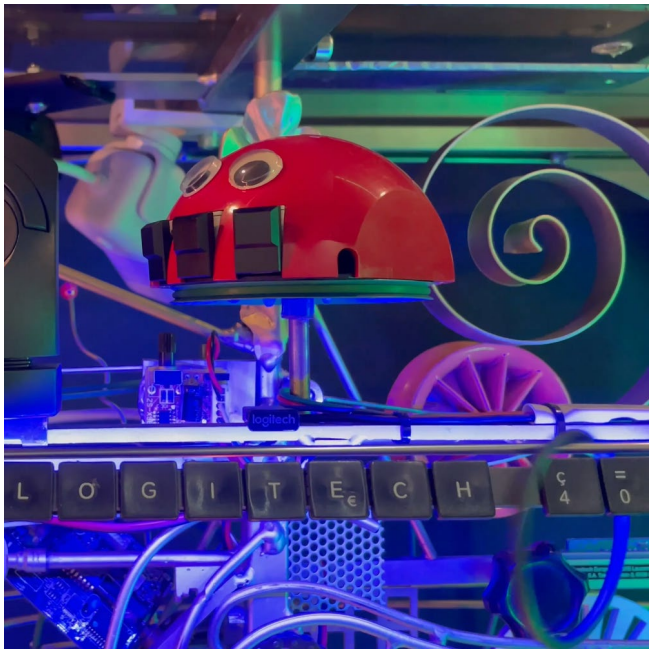
Histoire vivante et retour du blog

En 2025, le Musée Bolo a réinvesti son espace éditorial en ligne sous le thème *Zoom*, redonnant un nouvel élan au format blog, longtemps considéré comme dépassé, mais qui retrouve aujourd'hui une pertinence particulière.

À l'heure des flux rapides et éphémères des réseaux sociaux, ce choix marque la volonté de proposer un contenu plus approfondi, durable et contextualisé. La rubrique met en lumière des thématiques spécifiques, des objets remarquables, des dons particuliers ou encore des personnalités ayant marqué l'histoire informatique.

À travers ces publications, le musée contribue à faire vivre le patrimoine numérique au-delà de l'espace d'exposition, en construisant une mémoire documentée et évolutive.

Cette dynamique éditoriale renforce le lien entre archives, dons récemment reçus, actualité et transmission. Elle permet de faire émerger des pièces parfois conservées en réserve, de les contextualiser et de leur redonner une visibilité au sein du récit collectif du patrimoine numérique.



10.08.2025

Le LOGITECH 40, une installation cinétique réalisée par Charles Morgan pour les 40 ans de Logitech, s'anime sous vos yeux grâce à… une souris !

→ **Zoom**

14.11.2025

BULL – De la mécanographie vers l'informatique. Quand les cartes perforées ouvraient la voie aux ordinateurs !

Communication

Le Musée Bolo assure sa visibilité en participant à des manifestations culturelles majeures, comme la Nuit des musées, le Digital Dreams Festival ainsi qu'à divers événements tout au long de l'année. Ces rendez-vous sont autant d'occasions d'aller à la rencontre de nouveaux publics et de présenter nos collections au-delà de nos murs.

En 2025, le musée est resté actif sur les réseaux sociaux, qui constituent un vecteur important pour toucher un public passionné d'histoire informatique, mais aussi des curieux attirés par le patrimoine numérique.

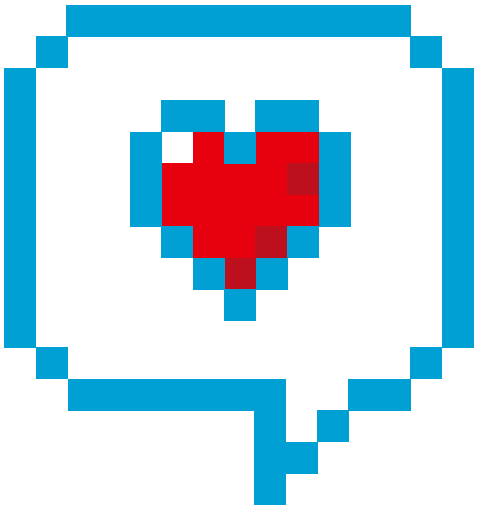
Parallèlement, une réflexion a été menée sur la pérennité des contenus diffusés. À côté des publications liées à l'actualité immédiate, le musée développe davantage des formats éditoriaux plus durables, notamment à travers la rubrique *Zoom* ou à travers les articles de *Mémoires Vives* du site internet. Cette approche permet de produire un contenu approfondi, structuré et consultable dans le temps, venant compléter la communication plus instantanée des réseaux sociaux.

Notre ligne éditoriale reflète la richesse et la diversité de la collection. L'aspect artistique, ludique et visuellement évocateur des objets est mis en avant, tout comme la culture numérique et vidéoludique, qui occupe une place essentielle au même titre que les objets physiques.

→ **Linkedin**
→ **X**
→ **Facebook**
→ **Instagram**
→ **Youtube**
→ **Mastodon**

En chiffres

+ de 1500 abonnés sur X
+ de 1000 abonnés sur Facebook
+ de 1000 abonnés sur Instagram
+ de 1000 abonnées sur LinkedIn
+ de 100 abonnés sur Mastodon



Projet SMAKY

Préserver le patrimoine informatique suisse romand

En 2023, le Musée Bolo a lancé un projet consacré à l'histoire des micro-ordinateurs SMAKY, ainsi qu'aux inventions pionnières développées dans le canton de Vaud, en particulier au LAMI, Laboratoire de Micro-Informatique de l'EPFL, dirigé par le professeur Jean-Daniel Nicoud.

Le projet

Archiver et valoriser le patrimoine informatique suisse romand à l'aide d'outils professionnels, grâce aux compétences techniques d'un groupe de membres de l'association Les Amis du Musée Bolo, demeure un axe central du projet SMAKY.

Ce travail se concrétise par la mise à disposition progressive de contenus sur le site smaky.ch. Il a également donné lieu à une exposition temporaire inaugurée durant l'été 2024, permettant de présenter au public une première sélection de ces archives et de proposer une déclinaison muséale du projet numérique. Cette exposition arrivera à son terme en juin 2026.

→ **Projet SMAKY**

Le site smaky.ch

Le site smaky.ch constitue le prolongement numérique de ce projet. Il rassemble progressivement des archives, des témoignages et des documents permettant de mieux comprendre l'histoire du SMAKY et, plus largement, celle de l'informatique suisse.

Le projet SMAKY demeure en développement et s'inscrit dans une démarche de valorisation patrimoniale à long terme.

→ **smaky.ch**

Partenaires diamants

Crésus EPSITEC SA

LOTERIE ROMANDE

canton de vaud

Les collections

Les activités liées à l'inventaire, à la réception des dons, au nettoyage, à la réparation et à l'entretien du matériel, à la logistique ou encore au rangement des réserves sont assurées par un groupe de bénévoles issus de l'association Les Amis du Musée Bolo. Leur engagement couvre également la préparation des éléments nécessaires aux expositions et aux événements du musée.

Ces activités se déroulent principalement dans la réserve principale, un espace de 800 m² situé à proximité de la gare de Lausanne. Les bénévoles s'y réunissent régulièrement lors de soirées de travail organisées plusieurs fois par mois, ainsi que lors de journées complètes certains samedis.

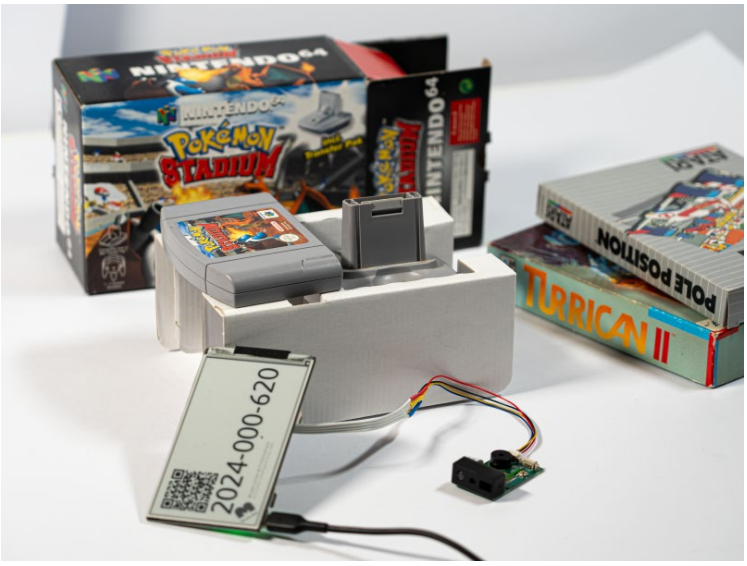
Ces moments de travail collectif sont essentiels au bon fonctionnement du musée, notamment pour le traitement des nouvelles pièces et la gestion de l'inventaire. Ils permettent également de préparer certaines activités et événements, en particulier ceux liés au jeu vidéo.

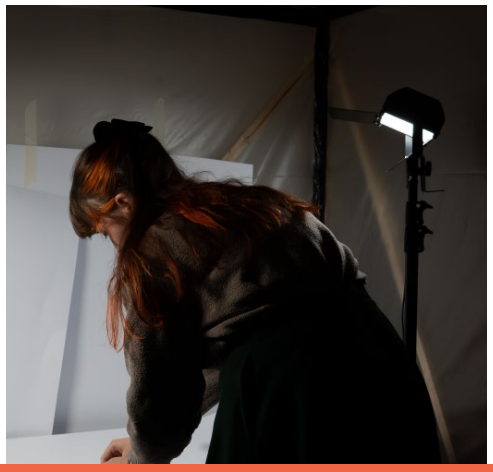
La collection ne cesse de croître et le manque de place se fait déjà ressentir. Une part importante du travail se concentre donc sur le rangement et l'optimisation de l'espace disponible, afin de préserver de bonnes conditions de conservation et de garantir l'accès aux objets.

Un pôle de compétences pluridisciplinaire s'est constitué au fil des années autour du Musée Bolo afin de restaurer, préserver et remettre en marche les ordinateurs anciens.

Il réunit des bénévoles aux profils variés qui conjuguent leurs savoirs pour faire revivre ces machines emblématiques.

Tests des jeux pour le Digital Dreams Festival





En chiffres

L'association Les Amis du Musée Bolo rassemble 103 membres.

Perspectives

Le Musée Bolo poursuit le développement de ses activités de valorisation du patrimoine informatique, tant à travers ses expositions que par ses collaborations avec des institutions culturelles et académiques.

Plusieurs projets sont actuellement en préparation, notamment le renouvellement d'une exposition temporaire et le développement de nouveaux contenus numériques.

Dans un contexte où l'ensemble des activités repose sur l'engagement bénévole de ses membres, la poursuite de ces initiatives dépendra également du renforcement des soutiens institutionnels et des partenariats.

Remerciements

La fondation Mémoires Informatiques adresse ses plus sincères remerciements à l'ensemble de ses membres, tous bénévoles, pour les compétences, le temps et l'énergie qu'ils mettent au service du Musée Bolo.

Elle tient également à remercier l'association Les Amis du Musée Bolo, dont le soutien et les cotisations contribuent au développement du musée, et salue l'engagement des membres participant aux activités du musée et à l'entretien des collections.

La fondation remercie chaleureusement Anne-Sylvie Weinmann pour ses articles riches, documentés et passionnants, qu'elle partage généreusement avec le musée dans le cadre du projet Mémoires vives, contribuant ainsi à la transmission et à la valorisation du patrimoine informatique.

Elle exprime enfin sa profonde reconnaissance à toutes celles et ceux qui soutiennent le musée par leurs dons et leur confiance, permettant la réalisation de nombreux projets. Un remerciement particulier est adressé à l'entreprise Nexthink pour son généreux et fidèle soutien, ainsi qu'à l'EPFL, qui met gracieusement à disposition les espaces accueillant les expositions du Musée Bolo.

Lausanne, mars 2026

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
museebolo.ch

Soutenez le Musée Bolo

et la préservation du patrimoine informatique

Le Musée Bolo est un musée privé dont les activités reposent entièrement sur l'engagement bénévole.

Votre soutien contribue à préserver et transmettre l'histoire de l'informatique.

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

→ Faire un don