

COMPUTERMUSEUM

THE INVISIBLE BRAIN

Schweiz

...von der Zahl zur künstlichen Intelligenz

Inhaltsverzeichnis

1	Ein ComputerMuseum Schweiz	2
1.1	Eine Computersammlung von Weltruf zugänglich machen	2
1.2	Die Projektinitiantin – Stiftung SCGA	2
1.3	Die Sammlung Röbi und Micha Weiss	2
1.4	Das Museum mit der Ausstellung im Verkehrshaus	2
1.5	Die wichtigsten Milestones	4
2	Was wir wollen (Mission Statement)	4
3	Das Ausstellungskonzept	5
3.1	Die Dauerausstellung	8
3.2	Wechsellausstellungen	9
3.3	Veranstaltungen	9
4	Finanzen / Budget	10
4.1	Investitions-Phase	10
4.2	Betriebs-Phase	10
5	Die Sponsoring-Möglichkeiten	11
5.1	Sponsoren-Leistungen und Preise	12
6	Die Organisation des ComputerMuseum Schweiz	13
6.1	Die Stiftung SCGA	13
6.2	Die Sammlung 'Röbi und Micha Weiss'	13
6.3	Das Verkehrshaus	13
6.4	Der Trägerverein und dessen Vorstand	13
6.5	Der Beirat	13
6.6	Patronat	13
6.7	Die Ausstellungs-Macher	13
7	Bilder und Impressionen früherer Ausstellungen	14
8	Medienberichte, Clippings	15
9	Adressen	16

Mit dieser Broschüre laden wir Sie ein,
als unser Sponsorpartner das faszinierende Projekt
„ComputerMuseum Schweiz“ & Ausstellung
„The Invisible Brain“ mit uns zu realisieren und
davon zu profitieren.

1 Ein ComputerMuseum Schweiz

1.1 Eine Computersammlung von Weltruf zugänglich machen

Das bekannte IT-Urgestein Robert Weiss (Röbi Weiss), sammelt seit Mitte der 1960er-Jahren Rechenmaschinen und Computer, elektronische Bauteile, aber auch Literatur und Software. Exponate aus dieser Sammlung sind bisher an rund 30 temporären Ausstellungen in Shopping- und Einkaufszentren, Kulturstätten und an Messen gezeigt worden. Diese einzigartige Sammlung einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, ist das seit Jahren angestrebte Ziel von Röbi und seinem Sohn Micha Weiss sowie einer kleinen Gruppe von engagierten Mitstreitern.

1.2 Die Projektinitiantin – Stiftung SCGA

Die 2005 aus der Swiss Computer Graphic Association hervorgegangene Stiftung SCGA hat zum „Zweck, die Anwendung und Verbreitung von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) zu dokumentieren, zu fördern und namentlich deren Geschichte, Inhalte und Nutzen sowie deren innovatives Potential einer erweiterten Öffentlichkeit näher zu bringen. [...]“. Dies trifft sich ausgezeichnet mit dem Ziel des Sammlers Röbi Weiss. Im Kontakt mit Experten wurden in der Folge mögliche Formen der Präsentation und Vermittlung geprüft. Dies führte schliesslich zur Erarbeitung dieses Konzepts. Unter dem Leitmotiv „The Invisible Brain“ sollen die Exponate zusammen mit ergänzenden Informationen und inhaltlich konsistent aufbereitet, als eine faszinierende Ausstellung präsentiert werden.

Der Stiftungsrat



Robert M. Blancpain Claudio Dionisio Dieter Herzmann Theodor Klossner Röbi Weiss

1.3 Die Sammlung Röbi und Micha Weiss

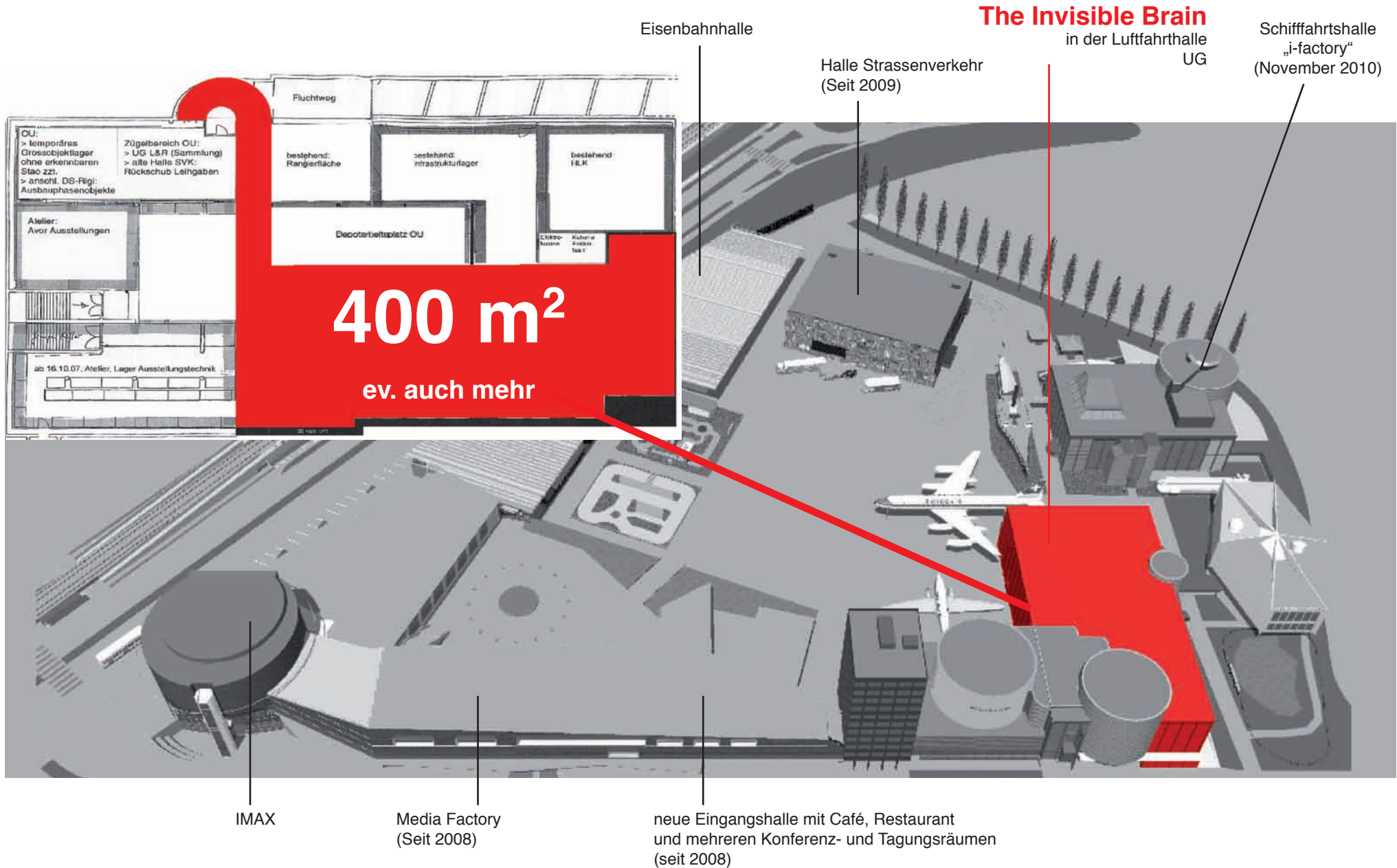
Die Sammlung Weiss umfasst heute mehrere zehntausend Objekte, darunter rund 4'000 Zentraleinheiten unterschiedlichster Grössenordnungen: von der Lochkartenverarbeitenden EDV-Anlage über Prozessrechner, Workstations und PCs bis zum Smartphone. Neben Computern, ihren Bestandteilen und elektronischen Bauteilen sind auch sehr wertvolle Rechenhilfsmittel, seltene mechanische und elektromechanische Rechenmaschinen, also die gesamte „Computerfrühzeit“, vorhanden. Weiter zählen Software, Datenträger, Peripheriegeräte, Betriebsanleitungen, Literatur, Zeitschriften, Kommunikationsgeräte und IT-Besonderheiten zum Sammelgut. Die Sammlung Weiss ist die grösste Computersammlung der Schweiz.

1.4 Das Museum mit der Ausstellung im Verkehrshaus Luzern

2008 zeichnete sich die Möglichkeit ab, das Projekt im Verkehrshaus der Schweiz in Luzern, dem meistbesuchten Museum des Landes mit über 900'000 jährlichen Besucher, zu realisieren.

Mit dem Ziel, „Museum, Schaufenster und Erlebnisraum für das Verkehrs- und Kommunikationswesen zu sein“, stellt es „die Darstellung der Entwicklung dieser Technologien mit ihren Auswirkungen auf Individuum, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt [...]“ ins Zentrum seiner Ausstellungen. Mit der neuen Ausstellung „i-factory“ (Förderung des IT-Nachwuchses) welche in Zusammenarbeit mit der Hasler Stiftung im November 2010 ihre Tore öffnet, werden zudem starke neue Akzente im Bereich der Informatik gesetzt.

Mit diesem Programm und seiner grossen Attraktivität für die breite Öffentlichkeit bildet das Verkehrshaus der Schweiz einen idealen Rahmen für unser Projekt.



1.5 Die wichtigsten Milestones (bisherige und zukünftige Aktivitäten)

Beginn der Sammeltätigkeit von Röbi Weiss	1965
Erste grössere öffentliche Ausstellung (in Basel)	1983
Gründung des Vereins zur Förderung des Schweizerischen Computermuseums VFSCM	2000
Gründung SCGA-Stiftung	2005
Gründung Trägerverein und Vertragsabschluss mit Verkehrshaus der Schweiz (geplant)	12 / 2010
Beginn der Ausstellungsplanung (geplant)	01 / 2011
Eröffnung der Ausstellung (geplant)	Anfang 2012

2 Was wir wollen (Mission Statement)

Mit dem „ComputerMuseum Schweiz“ und der Ausstellung „The Invisible Brain“ schaffen wir einen Ort, an dem die Geschichte, Gegenwart und Zukunft der ICT gezeigt werden. Wir demonstrieren ihre Wechselwirkungen mit Wirtschaft, Gesellschaft und anderen Technologien. Wir möchten aufklären, die Diskussion fördern und Begeisterung auslösen.

Das ComputerMuseum Schweiz und die Ausstellung „The Invisible Brain“ bilden eine offene Plattform für den Austausch zwischen Akteuren der ICT-Branche, ihren Konsumenten und Anwendern, Interessierten und der breiten Öffentlichkeit zu den Themen Technologie, Innovation und Zukunft. Das ComputerMuseum Schweiz bietet Raum für die Entstehung neuer Perspektiven und Ansätze.

Die Ausstellung und das Museum fokussieren sich auf drei Zielgruppen:

- „Neugierige Junge und Alte“
(somit das Gros der Verkehrshaus-Besucher)
- „Schüler und ICT-Nachwuchskräfte aller Stufen sowie deren Lehrer“
- „Fachleute und Freaks“

Mit der Sammlung Röbi und Micha Weiss als Kern, zeigen das ComputerMuseum Schweiz und die Ausstellung „The Invisible Brain“ die historische Entwicklung der ICT, stellen die gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Voraussetzungen und Auswirkungen von ICT-Innovationen in den Mittelpunkt und führen den Dialog über die künftigen Möglichkeiten und Potentiale der ICT und ihren prägenden Einfluss auf die Zukunft der Schweiz.

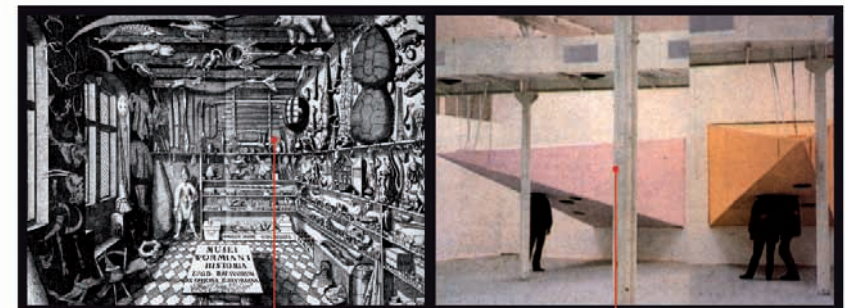
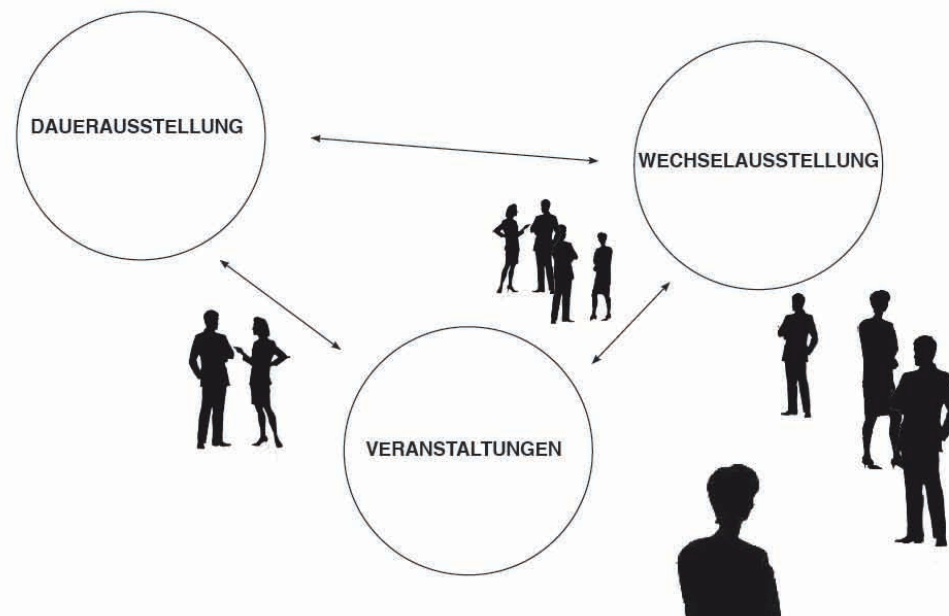
3 Ausstellungskonzept

Die Ausstellung ist so konzipiert, dass Synergien zwischen geplanten Wechselausstellungen, Veranstaltungen und der Dauerausstellung genutzt werden.

Das Dreieck Dauerausstellung - Veranstaltungen - Wechselausstellung garantiert:

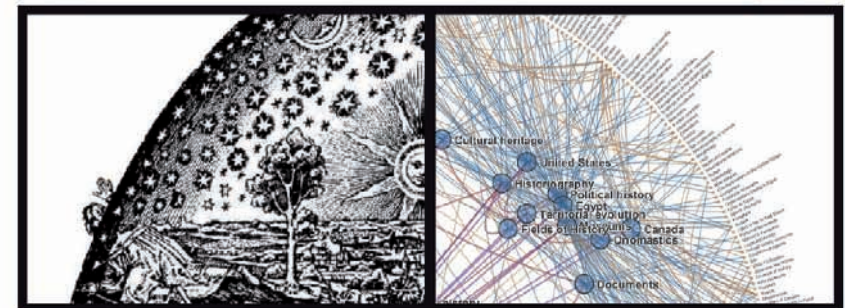
- Aktualität
- hohe Besucherzahlen
- regt an zum Austausch zwischen den Ausstellungsbesuchern

Synergieeffekte



übersichtlich vertiefend

unsichtbar sichtbar vernetzt systematisch



Aus folgenden Epochen sind in der Sammlung Weiss Artefakte vorhanden:

A. Vorgeschichte: Von der Zahl zur Logarithmus

- Rechenhilfsmittel
- Abakus-Systeme
- Rechenschieber, -scheiben, -walzen usw.

Spezialitäten:

- **Mesopotamischer Tonziegel** mit sumerischer bzw. akkadischer Keilschrift, 2500 Jahre v. Chr.
- **1. Rechengerät für alle Grundoperationen** von Wilhelm Schickard (Nachbau)
- 1. Rechenhilfsmittel: **Proportionalzirkel** nach Galileo, 17. / 18. Jhd
- Abakus aus China, Japan und Russland
- Rechenscheibe Palmer und Fuller, „Palmer's Computing Scale und Fuller's Time Telegraph“
- Fuller's Calculator
- Otis King's Calculator



Tonziegel
2500 v. Chr.



1. Rechengerät (Wilhelm Schickard, Nachbau)
1623



Proportionalzirkel
17. / 18. Jhd.

B. Das Zeitalter der mechanischen und elektromechanischen Rechenmaschine

- Staffelwalzen-, Sprossenrad- und Proportionalhebelmaschinen
- Blechrechner, einfache Addiermaschinen usw.

Spezialitäten:

- **Arithmometer**: erster mechanischer Rechner in Serie gebaut, Staffelwalzenmaschine, alle Grundrechenoperationen
- Curta I, II und Schnittmodell
- Staffelwalzenmaschinen Archimedes, TIM und Peerless
- Elektromechanischer Rechenautomat Madas Superautomat
- Multiplikationskörpermaschine Millionär
- Sprossenradmaschinen Monopol und Thales, Model C



Arithmometer
1870

C. Vom elektronischen Tischrechner zum Taschenrechner

- Tischrechner
- Taschenrechner
- Rechneruhren usw.

Spezialitäten:

- Rechneruhr aus den 70er Jahren, EMEX Prototyp, HP-01
- Anita Familie, Frieden 132, HP 9100

D. EDV der Frühzeit

- Lochkartentechnik, Stanzer, Sortierer usw. Handlocher, Terminal, Fernschreiber, Datenträger usw.

Spezialitäten:

- **Lochkartenmaschine IBM Card Collator**
- **Magnettrommelspeicher UNIVAC FH 432**
- Hollerithmaschine ICT



Lochkartengerät IBM
1937



Trommelspeicher Unisys
1966

Aus allen Epochen existieren weiter: Schaltelemente, Bauteile, Datenträger, Software, Literatur, Peripherien, Kommunikationsgeräte, Bürogeräte, UE-Geräte, Spielkonsolen, Roboter, interne und externe Speichertechnologien u.a.m.

E: Vom Prozessrechner zum PC

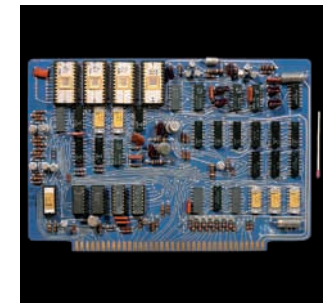
- Prozessrechner
- Workstation
- grafische Spezialsysteme
- PC: Vorläufer, erste Generation bis heute
- tragbare Computer, Notebook, mobile Systeme, Natel usw.

Spezialitäten:

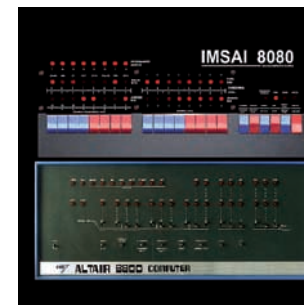
- **1. Mikrocomputer Prototyping Board Intel SIM4-01**
- **1. Prozessrechner (Minicomputer) PDP-8**
- Prototypen **Lilith-Workstation**, ETH-Zürich, Prof. N. Wirth
- PC-Vorläufer: **IMSAI 8080** und **ALTAIR 8800** und weitere Kits



PDP 8 DEC 1965



INTEL-Board 1972



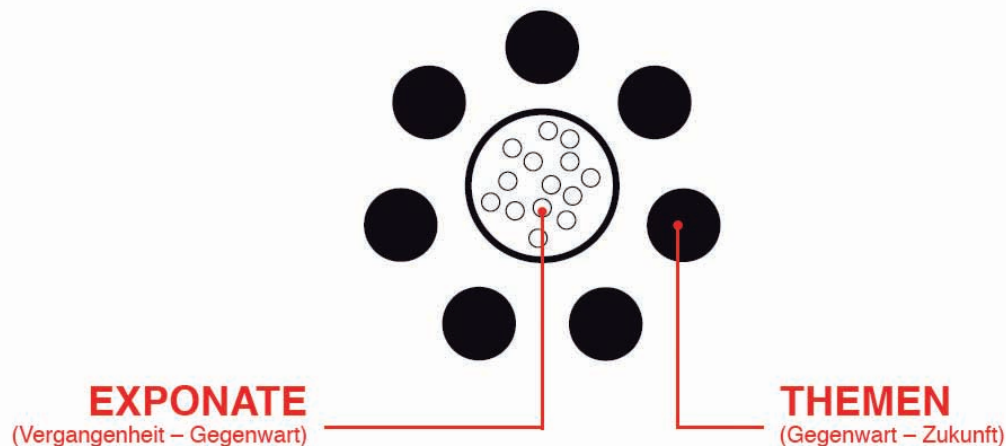
IMSAI / ALTAIR Console 1975



Lilith-Prototyp ETHZ 1977

3.1 Die Dauerausstellung

Die Ausstellungskonzeption sieht zwei Bereiche vor: die sichtbare und die unsichtbare Dimension des Computers. In der sichtbaren Zone der Ausstellung wird die Sammlung Weiss den Besuchern zugänglich gemacht. Durch verschiedene didaktische Elemente erkennt das Publikum technische und physikalische Vorgänge der Computer und eine Vielzahl verblüffender Anekdoten auf der Zeitreise von der Vergangenheit in die Zukunft. Der zweite Ausstellungsraum, der unsichtbare Bereich der Ausstellung, widmet sich verschiedenen emotionalen Themen in Zusammenhang mit der rasanten „Computerisierung“ unserer Umwelt und unserer Gesellschaft. Die radikale gestalterische Abkehr von der facettenreichen Wunderkammer des sichtbaren Raumes hin zu einer reduzierten architektonischen Sprache im unsichtbaren Raum lässt den Besucher den Übergang von rationalen zu emotionalen Sichtweisen spüren und den Besuch in „The Invisible Brain“ zu einem umfangreichen, bewegenden Erlebnis werden.



EXPONATE

(Vergangenheit – Gegenwart)

1. Rechenhilfsmittel /- maschinen

Vom Zählrahmen zum Smartphone

2. EDV/Computer / Workstation/PC

Vom Lochkartenstanzer zum Netbook

3. Bauteile/Komponenten / Schaltelemente

Vom Zahnrad zum Nano-Transistor

4. Datenträger / Speichertechnologien

Vom Lochband zum Flash-Speicher

5. Software

Vom Bit zum Mausclick

6. Peripherie / Büromaschinen

Vom Fernschreiber zum Datenzugang

7. Kommunikation / Life Style

Vom Rauchzeichen zum Internet

8. Literatur rund um den Computer

THEMEN

(Gegenwart – Zukunft)

1. Verschwinden der Dinge

Die Atomisierung der Computer

2. Allmacht

Die Abhängigkeit zum Computer

3. Allgegenwart

Die Omnipräsenz der Computer

4. Allwissen

Der „Übermensch“ Computer

5. Vernetzung

Die kollektive Intelligenz der Computer

6. Unvergesslichkeit

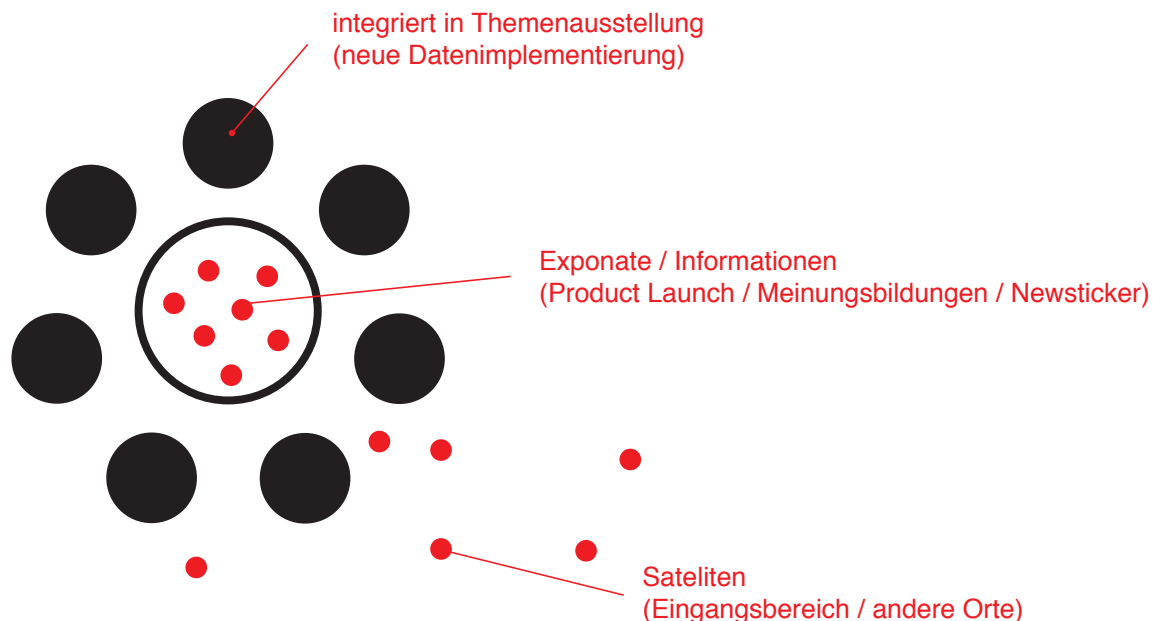
Gedächtnis, Erinnerung und Datenarchive

7. Idee

Die Anthropologie der Computer

3.2 Wechselausstellungen

Thematische Wechselausstellungen sind grundsätzlich für später vorgesehen, zurzeit aber weder inhaltlich noch konzeptuell konkretisiert.



3.3 Veranstaltungen Eigene Veranstaltungen und Veranstaltungen Dritter

Das Museum und die Ausstellung werden durch regelmässige Veranstaltungen ergänzt, die vom "Trägerverein ComputerMuseum Schweiz" auf eigene Rechnung oder im Auftrag Dritter organisiert und durchgeführt werden. Das Verkehrshaus bietet dazu mit seiner modernen Konferenz- und Tagungsinfrastruktur den perfekten Rahmen an – für mehrtägige Veranstaltungen und für solche, mit von weiter her angereisten Teilnehmern ideal ergänzt durch die hochstehende touristische Infrastruktur und Attraktivität Luzerns. Zum Veranstaltungsangebot gehören auch Führungen durch die Sammlung (in der Regel durch Röbi Weiss persönlich), Workshops und Tagungen zu speziellen Themen mit Exponaten aus der Ausstellung und/oder der Sammlung sowie ein- oder mehrtägige Kongresse zu ICT-spezifischen Themen. Weiter ist die Etablierung einer Netzwerkplattform vorgesehen.

Mit Ausnahme der Führungen und allenfalls gewisser Workshops, die sich auch an das breite Publikum (gemäss unserem Mission Statement also die „interessierten Jungen und Alten“) und speziell an Schulklassen richten, fokussiert sich die Veranstaltungstätigkeit auf die ICT-Fachwelt: Fachleute und Freaks, insbesondere auch den ICT-Nachwuchs aller Stufen.

Unternehmen und Verbände - nicht nur solche aus der ICT-Welt - oder andere an ICT interessierte Organisationen, speziell aus dem Bildungs- und Forschungsbereich, finden mit dem ComputerMuseum, der Ausstellung „The Invisible Brain“ und dem Verkehrshaus eine vielseitige und leistungsfähige Plattform für die Durchführung eigener Anlässe – sei es für ihre Kunden, Partner, Mitarbeiter oder Mitglieder.

Der Verein wird dazu spezielle Angebote bereitstellen und bei der Gestaltung und Durchführung der Anlässe beraten und unterstützen. Spezielle Angebote bzw. Konditionen gelten dabei für unsere Sponsorpartner.

4 Finanzen / Budget

Der Finanzierungsbedarf gliedert sich in zwei grundsätzliche Phasen: Zum einen die Planungs- und Aufbauphase, zum andern der Betrieb des Museums.

4.1 Investitions-Phase

Budget		CHF
1. Planung Inhalte	Didaktik / Kuratorium / Recherche / Nebenkosten	250.000
2. Planung Ausstellungsmedien	Ausstellungsgrafik / Audio-visuelle Medien / Interaktive Medien	130.000
3. Planung Ausstellungsbau	Konstruktion / Infrastruktur / Dekoration / Licht / Szenografie / Ausstellungsaufbau	470.000
4. Produktion Ausstellungsmedien	Ausstellungsgrafik / Audio-visuelle Medien / Interaktive Medien	550.000
5. Produktion Ausstellungsbau	Konstruktion / Infrastruktur / Dekoration / Licht / Szenografie / Ausstellungsaufbau	600.000
Total		2.000.000

4.2 Betriebs-Phase

Budget		CHF
1. Raum- und Infrastruktur	Miete / Heizung / Klima / Unterhalt	130.000
2. Personalaufwand	Kuratorium / Veranstaltungen / Unterhalt und Kontrolle der Ausstellung / Marketing und Kommunikation / Administration	210.000
3. Übriger Aufwand	Sicherheit / Versicherungen / Spesen	60.000
Total Aufwand	-	400.000
Total Einnahmen	Veranstaltungen / Führungen / VHS-Shop	50.000
Betriebsergebnis p.a.		-350.000

5 Die Sponsoring-Möglichkeiten

Das ComputerMuseum Schweiz bietet Partnern, Sponsoren, Donatoren, Mentoren und Sympathisanten vielfältige Partizipations-Möglichkeiten. Diese reichen von rein finanziellen Beiträgen über Awareness und Gratiseintritte sowie die physische Präsenz an Veranstaltungen bis hin zur aktiven Mitgestaltung der Ausstellungskonzepte.

Wir unterscheiden dabei folgende Kategorien:

1. Sympathisanten

Sympathisanten spenden einmalig einen beliebigen Geldbetrag bis zu maximal 10'000 Franken, erhalten als Gegenleistung eine Einladung zur Eröffnung, zwei Gratiseintritte sowie den Museums-Newsletter.

2. Mentoren

Mentoren spenden einmalig einen beliebig hohen Geldbetrag über 10'000 Franken, erhalten als Gegenleistung eine Einladung zur Eröffnung, sechs Gratiseintritte sowie den Museums-Newsletter.

3. Donatoren

Donatoren zahlen einmalig einen beliebig hohen Geldbetrag über 25'000 Franken und erhalten einmalig die gleichen Leistungen wie ein Sponsor.

Unterschieden werden folgende Donatoren-Bereiche:

3.1 Silber-Donator

Ein Silber-Donator zahlt einmalig einen Beitrag zwischen 25'000 und 50'000 Franken und erhält dafür einmalig das Leistungspaket eines Kilobyte-Partner.

3.2 Gold-Donator

Ein Gold-Donator zahlt einmalig einen Beitrag zwischen 51'000 und 200'000 Franken und erhält dafür einmalig das Leistungspaket eines Megabyte-Partner.

3.3 Platin-Donator

Ein Platin-Donator zahlt einmalig einen Beitrag von über 200'000 Franken und erhält dafür einmalig das Leistungspaket eines Gigabytes- bzw. einem Terabyte-Partners (über 500'000 Franken).

4. Sponsorenpartner

Im Gegensatz zu den Donatoren zahlen Sponsorpartner einen jährlichen Sponsorenbeitrag über mehrere Jahre und erhalten dafür ein nach vier Kategorien aufgeteiltes Leistungspaket.

Ein Sponsorpartner profitiert dabei von folgenden Vorteilen:

- Seriöses und höchst glaubhaftes Umfeld der Sammlung und des Verkehrshaus Luzern.
- Hohes Publikumsinteresse mit über 900'000 regulären Verkehrshaus - Besucher pro Jahr.
- Hohes Medieninteresse: Die Sammlung Röbi und Micha Weiss und die vielen Sonderveranstaltungen werden sowohl in den Fach- als auch Publikumsmedien regelmässig und prominent präsent sein.
- Networking: Sponsorpartner können vielfältige Kontakte zu Exponenten aus Wirtschaft, Forschung und Politik knüpfen und wertvolle Beziehungen pflegen.
- Ein Sponsorpartner ist Teil einer der visibelsten und unmittelbarsten Aktivitäten der Schweiz, ICT-Aufklärung zu betreiben und diese Branche mit ihren Ausbildungsmöglichkeiten attraktiv darzustellen.

Insgesamt bestehen vier Sponsor-Partnerschafts-Level:

1. Terabyte-Partner
2. Gigabyte-Partner
3. Megabyte-Partner
4. Kilobyte-Partner

Die Terabyte- und die Gigabyte-Partner als wichtigste Sponsoren des Computer-Museum Schweiz erhalten die exklusive Gelegenheit, ihre Unternehmen in einem für die Schweiz einzigartigen Licht zu präsentieren.

5.1 Sponsoren-Leistungen und Preise

Leistungsbereiche	Leistungselemente	Terabyte-Sponsor	Gigabyte-Sponsor	Megabyte-Sponsor	Kilobyte-Sponsor
Aktivitätsgrad der Mitgestaltung	Museumskonzept Entwicklung	Aktive Mitwirkung	Bedingte Mitwirkung	-	-
	Ausstellungsprogramm	Aktive Mitwirkung	Bedingte Mitwirkung	-	-
Präsenz im Museum	Eigener Sammlungsbereich	ja	-	-	-
	Erwähnung auf Ehrentafel	ja	ja	-	-
	Erwähnung auf allen Drucksachen	ja	ja	ja	-
	Logo auf Website und Jahresprogramm	ja	ja	ja	ja
Event-Optionen (Anlässe im Museum bzw. Verkehrshaus)	Patronat für VIP-Events und Sonderausstellungen	2x pro Jahr	1x pro Jahr	eventuell	-
	Eigene Events (auf eigene Kosten)	ja	ja	ja	ja
	Individuelle Nutzungsmöglichkeiten	nach Absprache	nach Absprache	-	-
Gratis-Abos (pro Jahr, gilt für ganzes Verkehrshaus)	Anzahl Jahres-Abos	25	10	2	-
Gratis-Eintritte (pro Jahr, gilt für ganzes Verkehrshaus)	Anzahl Einzeleintritte	50	25	10	5
Partner-Preis pro Jahr (CHF, exkl. MwSt)		mind. 250.000	100.000	25.000	5.000

6 Die Organisation des ComputerMuseum Schweiz

6.1 Die Stiftung SCGA

Die Stiftung SCGA ist Initiatorin des Projekts und unterstützt dessen Realisierung.

6.2 Die Sammlung 'Röbi und Micha Weiss'

Die Sammlung wird dem Trägerverein ComputerMuseum Schweiz von Röbi Weiss für die unbeschränkte Nutzung leihweise überlassen. Röbi Weiss wird die Sammlung auch weiterhin als ihr Kurator betreuen und neu dazu stossende Exponate integrieren.

6.3 Das Verkehrshaus

Das Verkehrshaus ist einerseits Vermieter der belegten Ausstellungsfläche, andererseits Partner für die geplanten Veranstaltungen sowie generell für den Betrieb, den Unterhalt und das Marketing der Ausstellung.

6.4 Der Trägerverein und dessen Vorstand

Träger und Betreiber des ComputerMuseums Schweiz wird der "Trägerverein ComputerMuseum Schweiz" sein, der noch gegründet wird. Mitglieder dieses Vereins können sowohl juristische wie natürliche Personen werden. Der Verein wird im Handelsregister eingetragen.

Die operative Infrastruktur des Vereins wird auf ein Minimum beschränkt. Die für den Betrieb und die Administration von Museum und Ausstellung notwendigen Leistungen werden beim Verkehrshaus oder bei Dritten eingekauft.

Der Vorstand besteht aus mehreren namhaften Persönlichkeiten der schweizerischen und der ausländischen ICT-Szene.

6.5 Der Beirat

Der Beirat berät und unterstützt den Vorstand in seiner strategischen und programatischen Führungsarbeit und hilft, das Projekt breit in der schweizerischen ICT-Fachwelt zu verankern.

6.6 Patronat

Das Projekt soll unter dem Patronat eines der massgebenden schweizerischen Branchenverbände stehen.

6.7 Die Ausstellungs-Macher

Das Planungsbüro OOS bearbeitet städtebauliche, architektonische, innenarchitektonische und szenographische Aufgaben — von der Entwicklung über die Planung bis zur Realisierung.

OOS hat u.a. in enger Zusammenarbeit mit dem Verkehrshaus und 14 Ausstellungspartnern der Automobilindustrie die Halle Strassenverkehr geplant und realisiert. OOS pflegt seit mehreren Jahren die enge Zusammenarbeit mit dem Verkehrshaus.

7 Bilder und Impressionen früherer Ausstellungen

1983: INELTEC / SWISSDATA, Basel, „Klein-Computer - Mein Computer“
 1983: EDUCATA 83, Züspa Zürich, Halle 8, „Kommunikation + Informatik“
 1984: MUBA, Basel, „Klein-Computer - Mein Computer“
 1984: Jelmoli Zürich, 5. Stock, „Computer - gestern und morgen“
 1985: Tivoli Spreitenbach, Mall, „Computer - gestern, heute, morgen“
 1987: INELTEC, Basel, „SMD-Technologie für höhere Baudichten“
 1988: SWISSDATA, Basel und Computer 88, Lausanne, „Commodore Sonderschau: Die Geschichte des Computers“
 1990: LOGIC Zürich und St. Gallen, „Die Geschichte der Informatik“
 1992: fera Zürich, Communication City „Kommunikation in Beruf und Freizeit“

1993: fera Zürich, Communication City „Illusionen und Wirklichkeit“
 1999: Orbit, Basel, „Technologiegarten“
 2003: Villa Liebegg, Männedorf, „Computer - gestern, heute, morgen“
 2005: Einkaufszentrum Letzipark Zürich, „Computer - gestern, heute, morgen“
 2006: X-Days, Interlaken, „Computergeschichte“
 2006: IBM, Lenzburg, Heerbrug, „Die Entwicklung der Mobilität“
 2008: Digicomp Zürich, 3 Ausstellungen, „Die Entwicklung der Mobilität“
 2009: Steg, Emmen, Firmenjubiläum, „Die Entwicklung der Mobilität“



Swissdata, Basel
1983



Swissdata, Basel
1983



MUBA, Basel
1984



Tivoli, Speitenbach
1985



Tivoli, Spreitenbach
1985



INELTEC, Basel
1987



Swissdata, Basel
1999



Villa Liebegg, Männedorf
2003



Letzipark, Zürich
2005



Letzipark, Zürich
2005

8 Medienberichte, Clippings

CLICK Blick

Welchen Computer brauche ich?



PC-Experte Róbert Weiss, was gut ist

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Alle überflüssigen PCs, Handys, Monitore, Drucker, die sich als Müll für den Müllberg anrechnen lassen, sind in jedem Haushalt zu finden. Wie kann man sie sinnvoll entsorgen?

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Die meisten Haushalte verfügen über eine Vielzahl an Multimedia-Geräten. Diese sind oft überflüssig und stellen eine Herausforderung bei der Entsorgung dar.

Robert Weiss' gesammelte Werke

Der Computergenie hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt



«Ich benütze keine Handbücher»

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Meister der Bytes

Robert Weiss, Meister der Bytes

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Computermuseum für die Schweiz

3000 Jahre Computergeschichte wird gewahrt

Das Schweizer Institut für Computergeschichte (SIC) hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Es ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.



Robert Weiss in seinem Computermuseum

60 Tonnen Computergeschichte

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Schaulager im Verkehrshaus

Die Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Alle überflüssigen PCs, Handys, Monitore, Drucker, die sich als Müll für den Müllberg anrechnen lassen, sind in jedem Haushalt zu finden. Wie kann man sie sinnvoll entsorgen?

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Die meisten Haushalte verfügen über eine Vielzahl an Multimedia-Geräten. Diese sind oft überflüssig und stellen eine Herausforderung bei der Entsorgung dar.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Computermuseum für die Schweiz

3000 Jahre Computergeschichte wird gewahrt

Das Schweizer Institut für Computergeschichte (SIC) hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Es ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

60 Tonnen Computergeschichte

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Schaulager im Verkehrshaus

Die Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Alle überflüssigen PCs, Handys, Monitore, Drucker, die sich als Müll für den Müllberg anrechnen lassen, sind in jedem Haushalt zu finden. Wie kann man sie sinnvoll entsorgen?

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Die meisten Haushalte verfügen über eine Vielzahl an Multimedia-Geräten. Diese sind oft überflüssig und stellen eine Herausforderung bei der Entsorgung dar.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Computermuseum für die Schweiz

3000 Jahre Computergeschichte wird gewahrt

Das Schweizer Institut für Computergeschichte (SIC) hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Es ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

60 Tonnen Computergeschichte

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Schaulager im Verkehrshaus

Die Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Alle überflüssigen PCs, Handys, Monitore, Drucker, die sich als Müll für den Müllberg anrechnen lassen, sind in jedem Haushalt zu finden. Wie kann man sie sinnvoll entsorgen?

Wohin mit dem Multimedia-Schrott?

Die meisten Haushalte verfügen über eine Vielzahl an Multimedia-Geräten. Diese sind oft überflüssig und stellen eine Herausforderung bei der Entsorgung dar.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Mann, 3000 Maschinen

Vom Zählraum bis zum Computer sammelt Robert Weiss alles, was im Laufe der Zeit an Rechenmaschinen entwickelt worden ist.

102 Jahre genau: Stils

Ein Mann, 3000 Maschinen

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Ein Computermuseum für die Schweiz

3000 Jahre Computergeschichte wird gewahrt

Das Schweizer Institut für Computergeschichte (SIC) hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Es ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

60 Tonnen Computergeschichte

Der Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

Schaulager im Verkehrshaus

Die Schweizer Informatiker Robert Weiss hat ein riesiges Portfolio an digitalen Zeugnissen zusammengestellt. Er ist bekannt für seine humorvollen und oft selbstgebastelten Projekte.

9 Adressen

Projekt- und Unterstützungsteam

Peter Balsiger	+41 79 211 11 25	peter.balsiger@balswiss.ch
Robert M. Blancpain	+41 79 687 33 68	mail@blancpainprojekte.ch
Claudio Dionisio	+41 76 557 77 00	claudio.dionisio@uvision.ch
Karl Hoppler	+41 79 343 51 11	karl.hoppler@bluewin.ch
Röbi Weiss	+41 79 420 31 22	robert@robertweiss.ch
Micha Weiss	+41 76 362 12 32	micha@robertweiss.ch
Severin Boser	+41 43 500 50 01	sb@oos.com

