

COMPUTERMUSEUM

THE INVISIBLE BRAIN

Schweiz

...von der Zahl zur künstlichen Intelligenz

Inhaltsverzeichnis

1	Ein ComputerMuseum für die Schweiz	5
1.1	Eine Computersammlung von Weltruf zugänglich machen	5
1.2	Die Projektinitiantin – Stiftung SCGA	5
1.3	Die Sammlung Röbi und Micha Weiss	6
1.4	Das Museum mit der Ausstellung im Verkehrshaus	6
1.5	Die wichtigsten Milestones	8
2	Was wir wollen (Mission Statement)	9
3	Das Ausstellungskonzept	11
3.1	Die Dauerausstellung	15
3.2	Wechselausstellungen	20
3.3	Veranstaltungen	21
4	Finanzen/Budget	22
4.1	Investitions-Phase	22
4.2	Betriebs-Phase	23
5	Die Sponsoring-Möglichkeiten	24
5.1	Sponsoren-Leistungen und Preise	25
6	Die Organisation des ComputerMuseum Schweiz	26
6.1	Die Stiftung SCGA	26
6.2	Die Sammlung 'Röbi und Micha Weiss'	26
6.3	Das Verkehrshaus	26
6.4	Der Trägerverein und dessen Vorstand	26
6.5	Der Beirat	27
6.6	Patronat	27
6.7	Die Ausstellungs-Macher	27
7	Bilder und Impressionen früherer Ausstellungen	28
8	Medienberichte, Clippings	30
9	Adressen	31

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

Der durch seinen jährlich erscheinenden Markt- und Technologiereport WEISSBUCH bekannte und als IT-Experte und Referent weit herum geschätzte Robert Weiss (Röbi Weiss), sammelt seit Mitte der 1960er-Jahren Rechenmaschinen und Computer, ihre Komponenten und elektronische Bauteile, aber auch Literatur und Zeitschriften. 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 mit dem Ziel des Sammlers Röbi Weiss, seine Sammlung zum Kern einer permanenten Ausstellung und damit dauerhaft einem breiten Publikum zugänglich zu machen.

Im Kontakt mit verschiedenen in- und ausländischen Experten der ICT-Branche wie des Ausstellungswesens, wurden in der Folge mögliche Formen der Präsentation und Vermittlung geprüft. Dies führte schliesslich zur Erarbeitung eines Konzepts, welches die Sammlung Weiss optimal zur Geltung bringt. Darüber hinaus aber, werden unter dem Leitmotiv „The Invisible Brain“ die Exponate zusammen mit ergänzenden Informationen und inhaltlich konsistent aufbereitet, als eine faszinierende Ausstellung zu präsentieren.

Der Stiftungsrat



Robert M. Blancpain Claudio Dionisio Dieter Herzmann Theo 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 und eine der bedeutendsten europa-, ja weltweit. Sie umfasst Ikonen der Geschichte der Zahlen und des Rechnens wie etwa ein Tonziegel mit sumerischer Inschrift, die erste in Serie produzierte mechanische Rechenmaschine oder zwei Prototypen der Ende der 1970er Jahre an der ETH Zürich entwickelten Workstation Lilith.

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, 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 erst kürzlich eröffneten „Media Factory“ und dem zusammen mit der Hasler Stiftung für 2010 geplanten Ausstellungsprojekt „0/1/switzerland“ (Förderung des IT-Nachwuchses) 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.

Verkehrshaus der Schweiz, Luzern

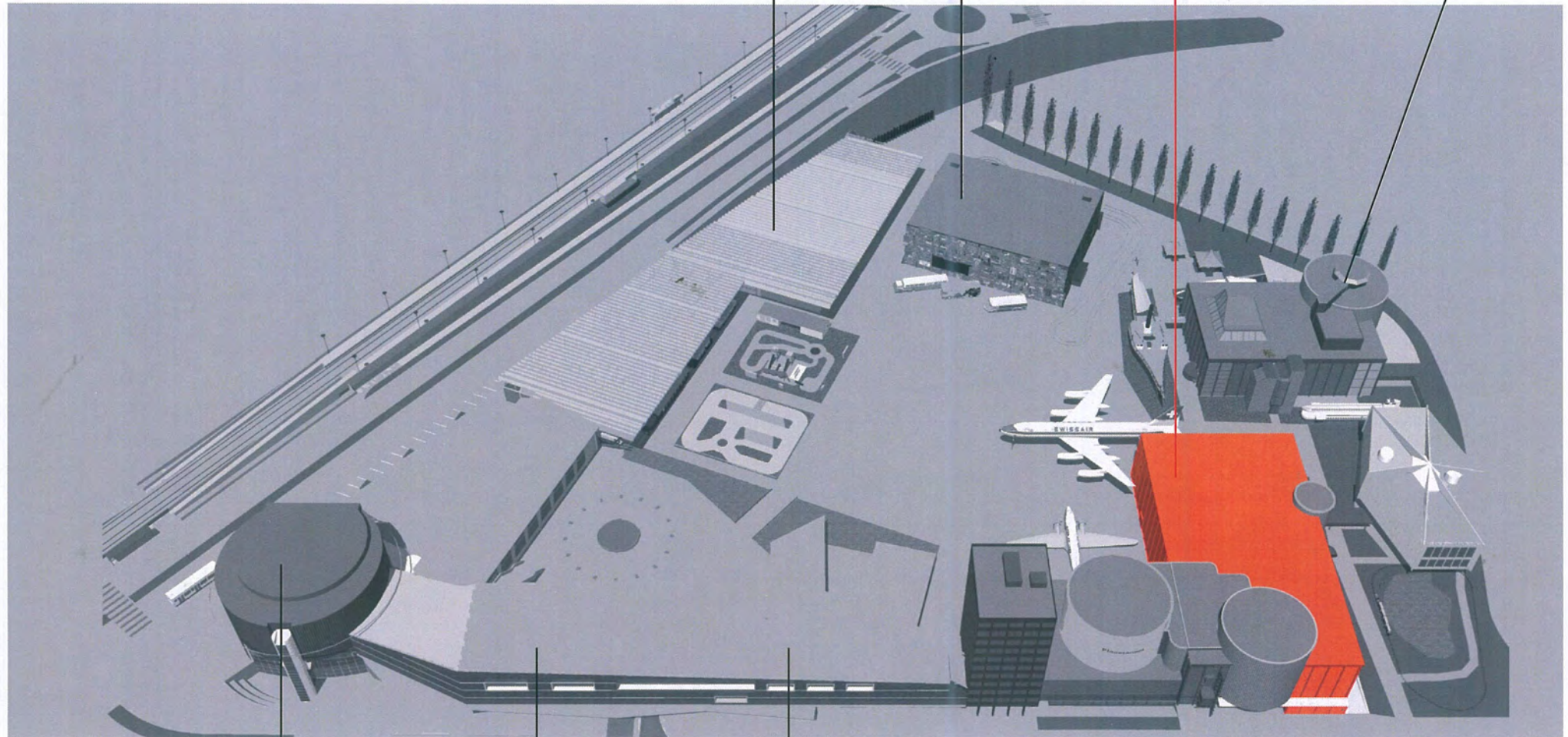
The Invisible Brain

in der Luftfahrthalle
(Eröffnung 2010)

Schiffahrtshalle
0/1/switzerland

Eisenbahnhalle

Halle Strassenverkehr
(Eröffnung 2009)



IMAX

Media Factory
(Eröffnung 2008)

neue Eingangshalle mit Café, Restaurant
und mehreren Konferenz- und Tagungsräumen
(seit 2008)

1.5 Die wichtigsten Milestones (bisherige und zukünftige Aktivitäten)

Beginn der Sammeltätigkeit von Röbi Weiss	
Erste grössere öffentliche Ausstellung (in Basel)	1965
Gründung des Vereins zur Förderung des Schweizerischen Computermuseums VFSCM	2000
Gründung SCGA-Stiftung	2005
Gründung Trägerverein und Vertragsabschluss mit Verkehrshaus der Schweiz (geplant)	12 / 2009
Beginn der Ausstellungsplanung (geplant)	01 / 2010
Eröffnung der Ausstellung (geplant)	Ende 2010

2 Was wir wollen (Mission Statement)

Mit dem „ComputerMuseum Schweiz“ und der Ausstellung „The Invisible Brain“ (Arbeitsname) 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:

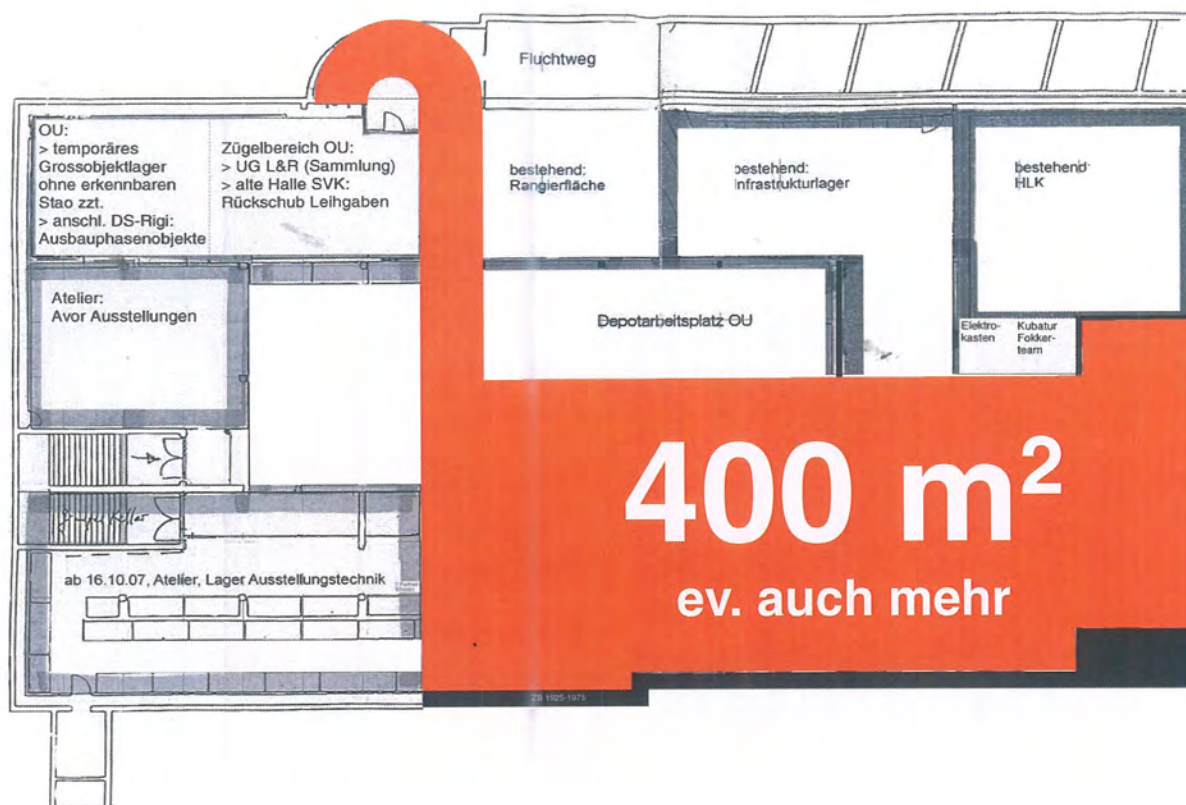
- „Neugierige Junge und Alte“
(somit das Gros der Verkehrshaus-Besucher)
- „Schüler und ICT-Nachwuchskräfte aller Stufen
sowie deren Lehrer“
- „Fachleute und Freaks“

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 Vo-



oraussetzungen 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.

Ausstellungsort: Verkehrshaus der Schweiz, Luftfahrtshalle UG



3 Ausstellungskonzept

Die Ausstellung befindet sich im Untergeschoss der Luftfahrtshalle im Verkehrshaus der Schweiz.

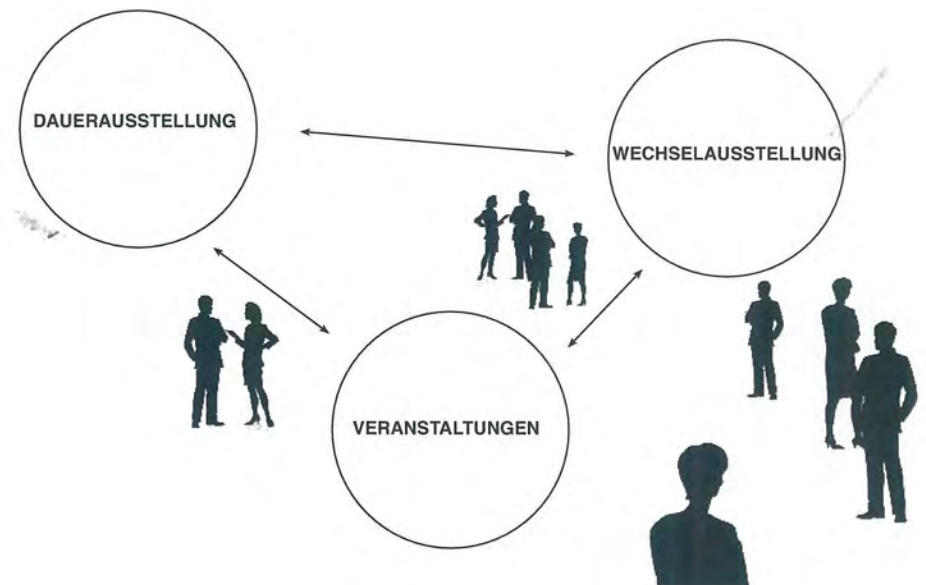
Die Ausstellung ist über eine grosszügige Treppe zugänglich. Die Ausstellungsfläche von 400 m² eignet sich sehr gut, um die Sammlung von Röbi Weiss zu präsentieren, ergänzt mit weiteren thematischen Vertiefungen.

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



Aus folgenden Epochen sind in der Sammlung Weiss Artefakte vorhanden:

A. Vorgeschichte: Von der Zahl zur Logarithmus
(3000 Jahre v. Chr. - 1975)

- Rechenhilfsmittel
- Rechenschieber
- 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 (1623, 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 (1867)
- Fuller's Calculator (1877)
- Otis King's Calculator (1920)

B. Das Zeitalter der mechanischen und elektromechanischen Rechenmaschine
(1820 bis 1970)

- Staffelwalzen-, Sprossenrad- und Proportionalhebelmaschinen
- Blechrechner
- einfache Addiermaschinen usw. (mehrere hundert Exemplare)

Spezialitäten:

- erster mechanischer Rechner in Serie gebaut, Staffelwalzenmaschine Arithmometer (1822), alle Grundoperationen
- Curta I, II und Schnittmodell
- Staffelwalzenmaschinen Archimedes, TIM und Peerless
- Elektromechanischer Rechenautomat Madas Superautomat (1927)
- Multiplikationskörpermaschine Millionär, gebaut seit 1895
- Sprossenradmaschinen Monopol (ca. 1910) oder Thales, Model C (ca. 1915)

C. Vom elektronischen Tischrechner zum Taschenrechner
(1961 - 2010)

- Tischrechner
- Taschenrechner
- Rechneruhren usw. (mehrere hundert Exemplare)

Spezialitäten:

- Rechneruhr aus den 70er Jahren, EMEX Prototyp, HP-01 (1977)
- Anita 1011 (1969), Frieden 132 (1965), HP 9100 (1968)

D. EDV der Frühzeit
(1890 – 1975)

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

Spezialitäten:

- Lochkartenmaschine IBM Card Collator (1937) und 8 weitere IBM-Geräte
- Magnettrommelspeicher UNIVAC FH 432 (1966)
- Hollerithmaschine ICT

E: Vom Prozessrechner zum PC
(1965 – 2010)

- Prozessrechner
- Workstation
- grafisch Spezialsysteme
- PC-Generationen
- PC-Vorläufer
- tragbare Computer, Notebook, mobile Systeme usw.

Spezialitäten:

- 1. Mikrocomputer Prototyping Board, Intel SIM4-01 (1972)
- 1. Prozessrechner (Minicomputer) PDP-8 (1965)
- 2 Prototypen Lilith-Workstation, ETH-Zürich, Prof. N. Wirth (1977)
- PC-Vorläufer, IMSAI 8080 und ALTAIR 8800 (1975) und weitere Kits

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

Artefakte aus der Sammlung Weiss:



Tonziegel
2500 v. Chr.



Rechenmaschine
1623



Proportionalzirkel
17. / 18. Jhd.



Arithmometer
1870



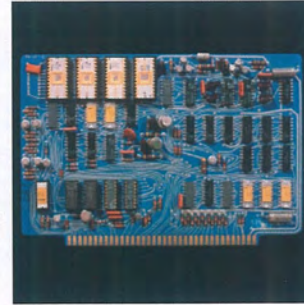
Lochkartengerät
1937



PDP 8
1965



Trommelspeicher
1966



Prototyping Board
1972



Imsai Altair Console
1975



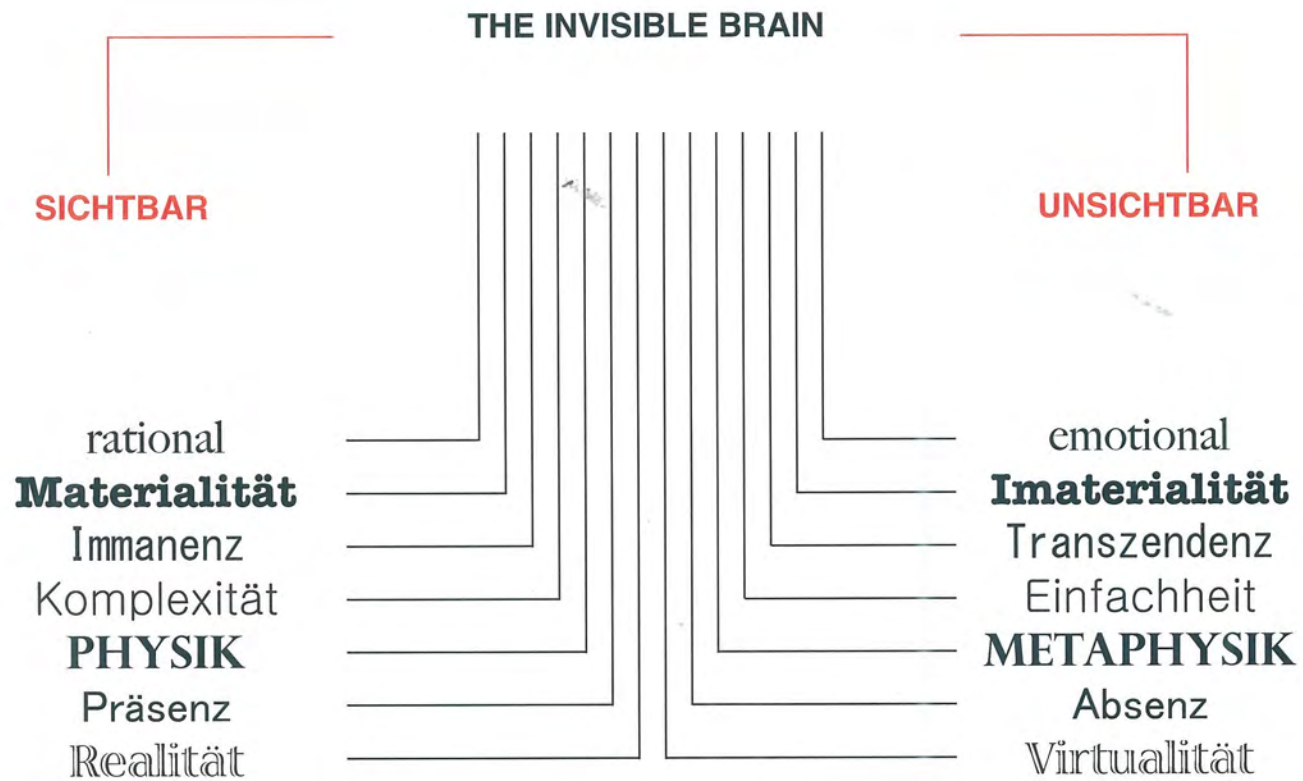
Lilith-Prototyp
1977

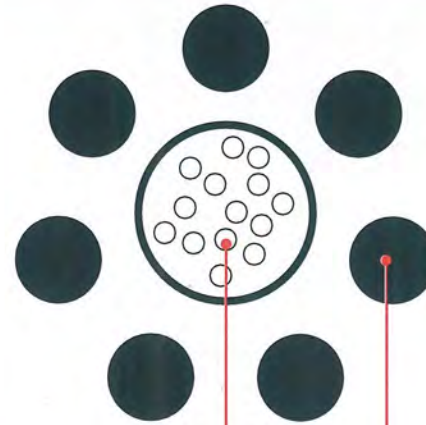
3.1 Die Dauerausstellung

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.



Diochotomer Aufbau der Ausstellung





EXPONATE

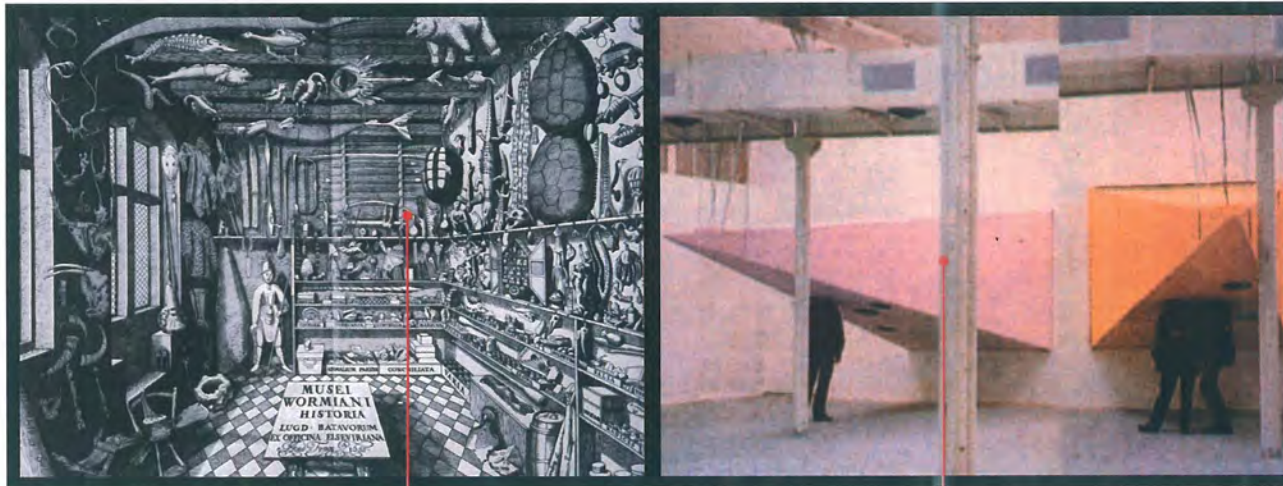
(Vergangenheit – Gegenwart)

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 Mausklick
6. **Peripherie/Büromaschinen**
Vom Fernschreiber zum Datenanzug
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 allgegenwärtige Intelligenz der Computer
3. **Allgegenwart**
Die Omnipräsenz der Computer
4. **Allwissen**
Der „Übermensch“ Computer
5. **Vernetzung**
Die kollektive Intelligenz der Computer
5. **Unvergesslichkeit**
Gedächtnis, Erinnerung und Datenarchive
5. **Idee**
Die Anthropologie der Computer



übersichtlich

vertiefend

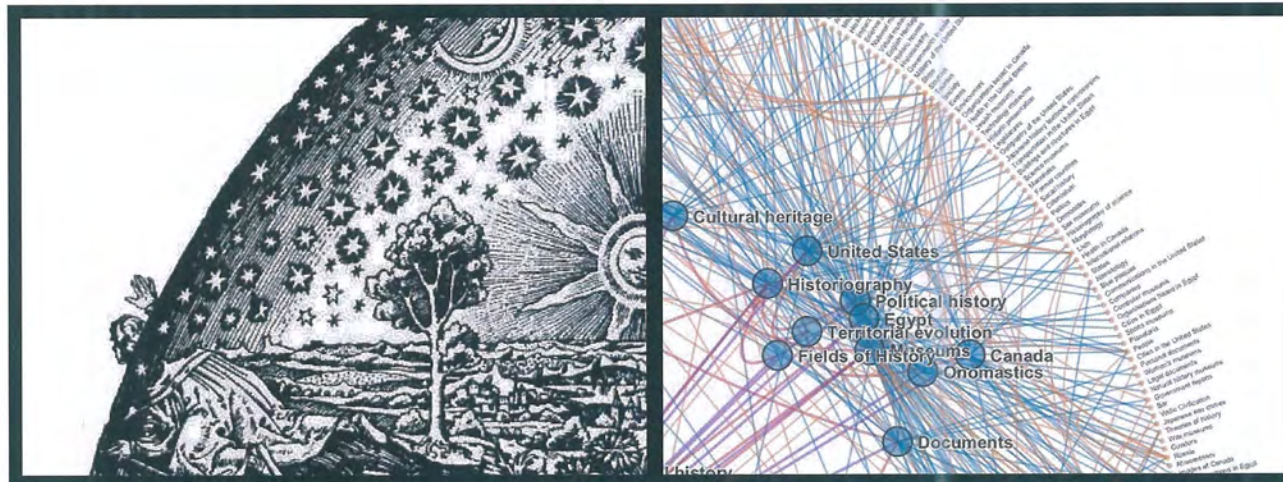


unsichtbar

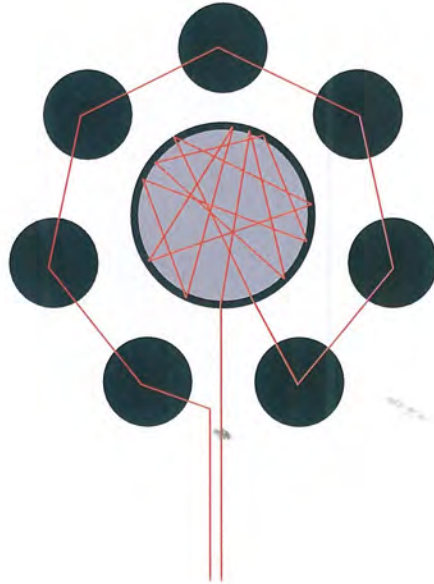
sichtbar

vernetzt

systematisch



Geführter Besucherrundgang



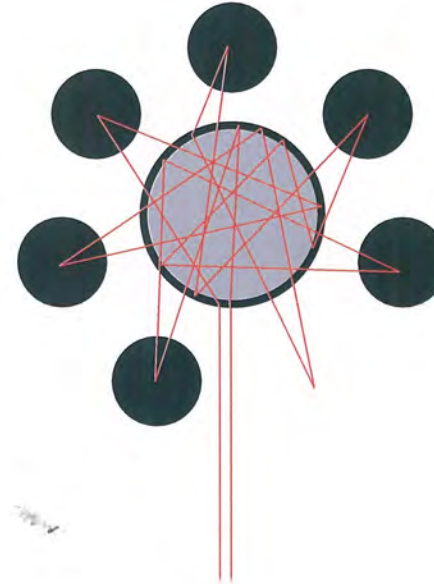
Hauptausstellung

- direkter Einstieg über sichtbare Computer und Sammlung
- Besucher wird beim Erwarteten abgeholt
- Klischee wird inkrementell hinterfragt

Themenbereiche

- Einblicke in inhaltlich aufbereitete Ausstellungsthemen
- Themenbereiche unterscheiden sich voneinander
- Übersichtlichkeit und Fokussierung

Freier Besucherrundgang



Hauptausstellung

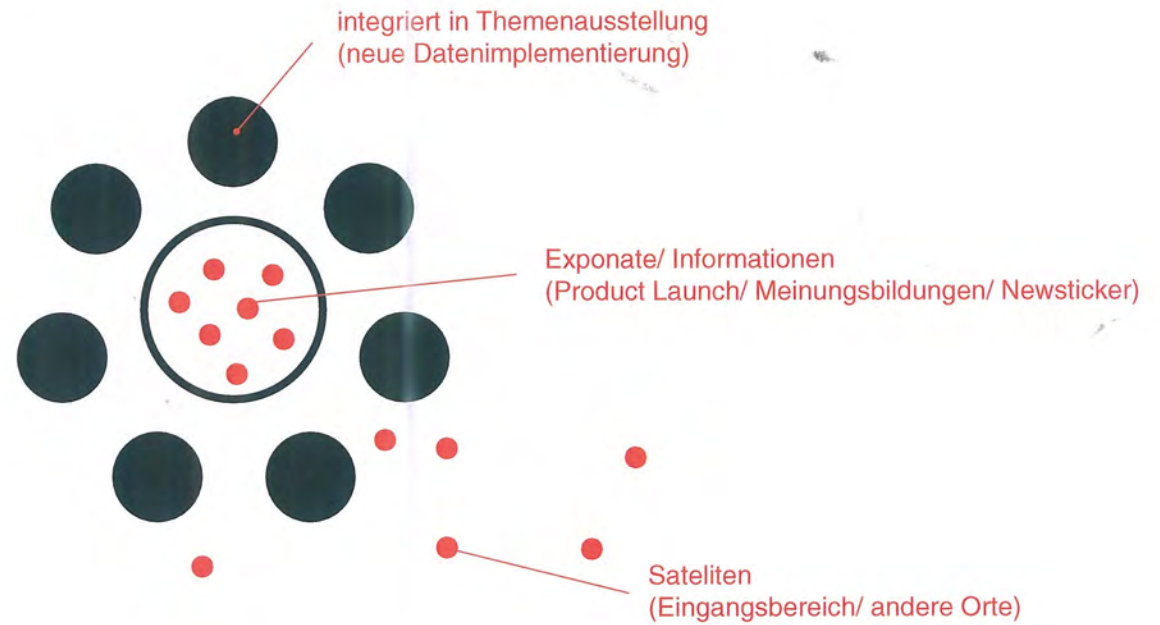
- Aufenthaltsraum und Treffpunkt
- Exponate und Themen werden im gleichen Raum ausgestellt
- Ausstellungsbereich synoptisch angelegt

Themenbereiche

- geführter Besucherrundgang
- Einführung in Themen mittels Fragestellungen
- Ausstellungsbereich dramaturgisch aufgebaut

3.2 Wechselausstellungen

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



3.3 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 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“, dem Verkehrshaus mit seinen attraktiven Ausstellungen und der hochstehenden Kongressinfrastruktur 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	5.000 CHF/m ²	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	400 m²	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 und Sponsoren von der Awareness über Gratisseintritte und die physische Präsenz an Veranstaltungen bis hin zur aktiven Mitgestaltung der Ausstellungskonzepte vielfältige Partizipations-Möglichkeiten.

Ein Sponsorpartner profitiert dabei von folgenden Vorteilen:

- Seriöses und höchst glaubhaftes Umfeld der Sammlung und des Verkehrshaus Luzern: Die Ausstellung fördert einen historisch und zukünftig relevanten Wirtschaftsbereich der Schweiz, der weit über die Branche und die Landesgrenze hinaus eine hohe Glaubwürdigkeit geniessen wird.
- Hohes Publikumsinteresse: Die rund 700'000 regulären Verkehrshaus - Besucher pro Jahr, darunter rund 60'000 Schüler und ihre Lehrer, sowie die erwarteten rund 20'000 Fachbesucher machen das ComputerMuseum zu einem hochfrequentierten Ort für Wissensvermittlung und Beziehungspflege.
- Hohes Medieninteresse: Die Sammlung Röbi und Micha Weiss und die vielen Sonderveranstaltungen werden sowohl in den Fach- als auch in den Publikumsmedien vielfältig erwähnt und zitiert.

- Networking: Sponsorpartner können vielfältige Kontakte zu Exponenten aus Wirtschaft, Forschung und Politik knüpfen und wertvolle Beziehungen pflegen. Dazu kommen Schulen, Jugendliche und Computer-Freaks – also ebenfalls aktuelle und zukünftige Kunden.
- 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 äusserst wichtige Sponsoren vom ComputerMuseum Schweiz erhalten die exklusive Gelegenheit, ihre Unternehmen in einem für die Schweiz einzigartigen Licht zu präsentieren. Gleichzeitig können diese Unternehmen den Anspruch auf eine führende Rolle in der ICT-Branche demonstrieren.

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. Welches ihre Rolle nach der Konstituierung des Trägervereins bzw. dessen gesicherten Finanzierung allenfalls sein soll, wird zurzeit diskutiert.

6.2 Die Sammlung 'Röbi und Micha Weiss'

Die Sammlung wird dem Trägerverein ComputerMuseum Schweiz von Röbi Weiss für die unbeschränkte Nutzung im Rahmen von deren Ausstellungen leihweise überlassen. Röbi Weiss wird die Sammlung auch weiterhin als ihr Kurator betreuen und neu dazu stossende Exponate integrieren. Er ist überdies berechtigt, einzelne Exponate – soweit sie nicht zentral prägende Bedeutung für die Ausstellung haben – anderweitig zu verwenden oder auch zu verkaufen.

Die Details dieser Vereinbarung werden in einem Vertrag zwischen Röbi Weiss und dem Trägerverein geregelt.

6.3 Das Verkehrshaus

Das Verkehrshaus ist einerseits Vermieter der vom ComputerMuseum Schweiz belegten Ausstellungsfläche, andererseits sein Partner für die geplanten Veranstaltungen, den Verkauf von Objekten im Verkehrshaus-Shop 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 in diesem Jahr gegründet wird. Mitglieder dieses Vereins können sowohl juristische wie natürliche Personen werden. Der Verein wird im Handelsregister eingetragen.

Es ist vorgesehen, dass die Mitglieder des 2000 gegründeten „Verein zur Förderung des Schweizer Computermuseums VFSCM“ (der anschliessend aufgelöst werden soll) in den neuen Trägerverein übertreten, diesen als dessen Fördermitglieder weiter unterstützen und dafür von gewissen Vorteilen profitieren.

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. Für das Kuratorium der Sammlung werden wir auf Mandatsbasis mit Röbi Weiss zusammenzuarbeiten.

Für den Vorstand sind mehrere namhafte Persönlichkeiten der schweizerischen und ausländischen ICT-Szene angefragt. Vorschläge von Seiten der Sponsorpartner hierzu sind willkommen.

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. Er soll Exponenten der Hard- und Softwareanbieter und deren Abnehmer und Anwender, aber auch der Forschung und Ausbildung sowie der Wirtschafts- und Innovationspolitik umfassen.

6.6 Patronat

Das Projekt soll unter dem Patronat eines der massgebenden schweizerischen Branchenverbände stehen. Eine entsprechende Anfrage ist zurzeit pendent.

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 2009 eröffnete neue Halle Strassenverkehr geplant und realisiert. OOS pflegt seit mehreren Jahren die enge Zusammenarbeit mit dem Verkehrshaus.

7 Bilder und Impressionen früherer Ausstellungen

Sonderschauen/Ausstellungen (Total 32)

- 1982: Ausstellung Mikroelektronik, Schaufenster, SBV Zürich, Paradeplatz
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“
1986: 1. Computerschiff, Bürkliplatz Zürich
1987: INELTEC, Basel, „SMD- Technologie für höhere Baudichten“
1988: Computer 88 (Lausanne), „Commodore Sonderschau:
Die Geschichte des Computers“
1988: SWISSDATA, Basel, „Commodore Sonderschau:
Die Geschichte des Computers“
1989: INELTEC, Basel, „Der Chip - Das unbekannte Wesen“
- 2000: Orbit/Comdex, Basel, „Toshiba Visionen und Trends“
2002: Orbit/Comdex, Basel, „Nostalgieausstellung: Auto - UE - Computer“
2003: Orbit/Comdex, Basel, „Geschichtsposter“
2003: Villa Liebegg, Männedorf, „Computer - gestern, heute, morgen“
2005: Einkaufszentrum Letzipark Zürich,
„Computer - gestern, heute, morgen“
2005: Littlebit, Bürgerstock, „Die Entwicklung der Mobilität“
2006: X-Days, Interlaken, „Computergeschichte“
2006: SISA, Lenzburg, „Die Entwicklung der Mobilität“
2006: F+L, Heerbrugg, „Die Entwicklung der Mobilität“
2008: Digicomp Zürich, 3 Ausstellungen, „Computerentwicklung“
2009: Steg, Emmen, Firmenjubiläum
- 1990: LOGIC Zürich, „Die Geschichte der Informatik“
1990: LOGIC St. Gallen, „Die Geschichte der Informatik“
1991: LOGIC Zürich, „Multimedia-Szene Schweiz 1991“
1991: Sarnen, „Mensch und Computer“
1992: fera Zürich, Communication City
„Kommunikation in Beruf und Freizeit“
1993: fera Zürich, Communication City „Illusionen und Wirklichkeit“
1994: fera Zürich, Gemeinschaftsstand NOKIA/AUTRONIC, „Geisterbahn“
1999: Orbit, Basel, „Technologiegarten“



Swisdata, Basel
1983



MUBA, Basel
1984



Tivoli, Speitenbach
1985



Swisdata, Basel
1999



Villa Liabegg, Männedorf
2003



Swisdata, Basel
1983



Letzipark, Zürich
2005



Tivoli, Spreitenbach
1985



Villa Liabegg, Männedorf
2008



INELTEC, Basel
1987

8 Medienberichte, Clippings



Tischrechner aus den Siebziger trägt Weiss in Vitrinen und Schubladen alles zusammen, was Computergeschichte macht. So wie die tausend Objekte werden's schon sein, von damals noch gar nicht so wichtigen Chips aus Computern der ersten Generationen bis zum ersten Rechner der ETH mit grauer Bildschirmoberfläche oder Kurvenzisten wie dem alten Computer vom Rangabehälter-Classe oder dem ersten PC von Mediamann Roger Schawinski. «Die Werrvollsten sind die Nicht-IBM-kompatiblen», sagt Weiss, «weil sie oft wieder rasch vom Markt verschwanden.» Manche sind er auf Flammkästen, andere baute er aus Müllmulden vor Grossbüros, wo neue Maschinen installiert und die alten weggeworfen wurden. Längst werden ihm auch Sammlerstücke zum Kauf angeboten.

«Von null Franken bis zu mehreren Tausendern», investierte Weiss in seine bestgeliebten zugekauften Computer-Wracks. «Alles in allem mag hier und in den zugemieteten Räumen gegen eine Million rumstehen...» Zu den Pibees de resistance zählt Robert Weiss etwa den Apple II von 1977 (der ältere Apple I steht noch auf der Wunschliste) oder den Commodore PET gleichen Jahrgangs. Oder dann, weil auch die historischen Vorgänger interessieren, die Stoffwalzenmaschine Arithmometer aus dem 19. Jahrhundert (er hat die Additionen und Subtraktionen durch mechanisches Kurkeln möglich wurden. «Sie lag verrottet in Japanlawien und kam mit einem abenteuerlichen Gebirgstransport in die Schweiz. Als die Holzkiste einzarf, kamen mir fast die Tränen», erinnert Weiss die Geschichte dieses Fundstücks.

Neugierig aufgeweckt hat er wohl alle seine PC. Um sie danach wieder richtig zusammensetzen zu können, nimmt er jeweils jede Phase des Auseinandernehmens auf Video auf. «Mich interessiert immer das Innere», sagt der Tüftler Weiss. Und der Publizist Weiss doppelt nach: «Ich will die Geschichte der Elektronik aufzeigen, begreifbar machen – es

die alten Dinge begriff, hat is für neue Entwicklungen.»

moderf

Computer in unserer Gesellschaft provoziert, machen den studierten Chemiker zu einem der passionierten Sammler von Zeugen der noch jungen Computergeschichte – er besitzt mehr Gegenstände als das Computermuseum in Boston – und zu einem ihrer profiliertesten Fachleute. Denn aus dem Hobby wurde Beruf.

Computer im Jahrgang
Robert Weiss ist seit 1980 Fachjournalist für Modetrends und Internatik, verfasste neben unzähligen Artikeln auch Hunderte von Radio- und TV-Sendungen, schrieb Bücher wie den Bestseller «Mit dem Computer auf Das» und besitzt von journalistischen Eisenstücken bis zu gestandenen Managern alle, die es wissen wollen, im Umgang mit Computern. Von einem Silikon-Walter bis zum aktuellen Pentium-II-Mikroprozessor, vom frühen Transistor aus den sechziger Jahren bis zum ersten, damals noch 2000 Fr. teuren

Sammeln ist die Kunst ein Investment durch Passion zu ersetzen

Manche Menschen kaufen Aktien oder Immobilien. Andere jedoch haben Interesse für Dinge, die sie eigentlich nie verkaufen werden. Sie sammeln sie, um sie zu besitzen, um sie zu zeigen, um sie zu lieben. Sie sammeln sie, um sie zu besitzen, um sie zu zeigen, um sie zu lieben. Sie sammeln sie, um sie zu besitzen, um sie zu zeigen, um sie zu lieben.

Über 1200 Computer-Verbleibe

Robi weiss jetzt wieder, wo seine Museumsstücke sind.

Robi weiss jetzt wieder, wo seine Museumsstücke sind.

102 Jahre genau

Ein Mann, 3000 Maschinen

Wird 200 Jahre alt, 200 Computer sammelt Robert Weiss. 1991 in Lausanne der Zeit am Computermuseum in Basel eröffnet.

Ein Mann, 3000 Maschinen. Wird 200 Jahre alt, 200 Computer sammelt Robert Weiss. 1991 in Lausanne der Zeit am Computermuseum in Basel eröffnet.

Robi weiss jetzt wieder, wo seine Museumsstücke sind.

Robi weiss jetzt wieder, wo seine Museumsstücke sind.

9 Adressen

Projektteam

Robert M. Blancpain	+41 79 687 33 68	mail@blancpainprojekte.ch
Claudio Dionisio	+41 76 557 77 00	claudio.dionisio@uvision.ch
Röbi Weiss	+41 79 420 31 22	robert@robertweiss.ch
Severin Boser	+41 43 500 50 01	sb@oos.com
Frank Dittmann	+41 43 501 52 21	fd@oos.com