

Homo ludens und die ultimative Maschine in der Ausstellung "Codes & Clowns"

Bekanntlich ist der Mensch nur da ganz Mensch, wo er spielt und am spielerischsten ist er, wenn er dabei auch noch was erfindet. Waren die [Dunkelbirne](#) und das "tragbare Loch" Daniel Düsentricks eher noch erfinderische Spielereien, so gipfeln die genialischen Geistesblitze des Ingenieurs und Mathematikers [Claude Shannon](#) (1916 – 2001) in spielerischen Erfindungen, die zwar auf den ersten Blick wie Spielzeuge aussehen, aber immer mit einem wissenschaftlichen Hintergrund entstanden sind – oft mit einem Augenzwinkern Richtung experimentelle Philosophie.

Der US-Amerikaner, oftmals als "Einstein des Informationszeitalters" bezeichnet, hat mit seiner [Informationstheorie](#) von 1948 wichtige Fundamente für die spätere Digitaltechnologie vom Internet bis zum MP3-Player gelegt und u.a. den Begriff des "Bit" eingeführt.

Doch die akademische Arbeit am weltberühmten "Massachusetts Institute of Technology" (MIT) in Cambridge/ USA reichte Shannon nicht und so erfand er in seiner Freizeit technische Spielereien wie das erste ferngesteuerte Auto, digitale Schachcomputer oder eine Roboter-Maus, die selbstständig den Weg aus einem Labyrinth findet. Oder er berechnete eben mal die Rhythmen für diverse Jongliermaschinen, um mit mehreren Bällen gleichzeitig zu jonglieren.

Shannons eigenwilliger Humor, Erfindergeist und wissenschaftliche Forschung stehen nun im Fokus der Ausstellung "Codes und Clowns" des Paderborner [Heinrich-Nixdorf-Museumsforums](#), die dort noch bis zum 28. Februar 2010 zu sehen ist.

Neben vielen anderen Exponaten finden Freunde der Fundamentalphilosophie dort auch die "ultimative Maschine" ;-)

(Wenn das Video nicht angezeigt wird, [hier klicken!](#))

Zur Ausstellung

wf