



Миральда Коломбо
Иллюстратор Элиза Паганелли

ИЗОБРЕТЕНИЯ

Как придумали смайлик,
гугл и вертолет



МИО

МИФ Детство

Миральда Коломбо

**Изобретения. Как придумали
смайлик, гугл и вертолет**

«Манн, Иванов и Фербер (МИФ)»

УДК 087.5:001.894.2
ББК 99.1:30у

Коломбо М.

Изобретения. Как придумали смайлик, гугл и вертолет /
М. Коломбо — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», — (МИФ
Детство)

ISBN 978-5-00-195497-2

Пользовались ли вы сегодня шариковой ручкой, сетью wi-fi, любой компьютерной программой или поисковой системой? Есть ли у ваших детей одноразовые подгузники, куклы Барби и конструктор LEGO? Если вы ответили «да» на любой из этих вопросов, то ответьте еще на один: знаете ли вы, кто стоит за всеми этими малыми и великими изобретениями? За каждым изобретением – будь то воздушный шар или вертолет, кукла Барби или игра «Монополия», ветрогенератор или wi-fi – стоят истории реальных людей, мужчин и женщин, смельчаков, изменивших жизни миллиардов жителей планеты. Эта энциклопедия описывает личности 30 изобретателей с XI века до наших дней. Вы узнаете о наших предках и современниках, которые смогли совершить прорыв в науке, технике и культуре и сделали мир таким, каким мы видим его сегодня. На русском языке публикуется впервые.

УДК 087.5:001.894.2
ББК 99.1:30у

ISBN 978-5-00-195497-2

© Коломбо М.
© Манн, Иванов и Фербер (МИФ)

Содержание

Скотт Фалман – Эмотикон	6
Братья Люмьер – Кинематограф	8
Джеймс Нейсмит – Баскетбол	11
Конец ознакомительного фрагмента.	13

Миральда Коломбо, иллюстратор Элиза Паганелли Изобретения. Как придумали смайлик, гугл и вертолет

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

В тексте неоднократно упоминаются названия социальных сетей, принадлежащих Meta Platforms Inc., признанной экстремистской организацией на территории РФ.

© Dalcò Edizioni Via Mazzini n. 6 – 43121 Parma

www.dalcoedizioni.it

All rights reserved

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер»,
2022

* * *

Скотт Фалман – Эмотикон

(1948)



Возможно, улыбка не спасет мир, зато она точно сделает его веселее. Так думал Скотт Фалман, когда отправил улыбающуюся рожицу:-) в электронном сообщении.

Скотт всегда был умнейшим человеком и любил пошутить. Он учился в Массачусетском технологическом институте, где самые выдающиеся умы проводят исследования, представляют будущее и изобретают вещи, которые меняют наш мир. Позже он изучал информатику в Университете Карнеги – Меллона.

Еще в студенческие времена Фалман стал заядлым фанатом мистера Спока, персонажа сериала «Звездный путь». Он не пропускал ни одной серии! Возможно, поэтому ученый стал экспертом по искусственному интеллекту. Он верил, что машины могут делать то же, что и люди. Нужно лишь обучить их. Работая над разными научно-фантастическими проектами, во время обеденного перерыва 19 сентября 1982 года Скотт решил немного отдохнуть и... пошутить. В те времена электронная почта только появилась, и Фалман общался с коллегами при помощи электронной доски объявлений, где любой участник мог оставить свое сообщение.

Скотт написал коллегам-ученым: когда у нас хорошее настроение и хочется пошутить, почему бы не добавить в сообщение улыбающуюся рожицу? И наоборот: когда мы говорим о чем-то серьезном, можно вставить более серьезную рожицу. Как? Просто развернув последнюю скобку.

Эта идея действительно принадлежит Фалману. Вполне вероятно, что нечто похожее было придумано гораздо раньше. Говорят, что улыбающуюся рожицу видели в докладе американского президента Авраама Линкольна в 1862 году. А почти через двадцать лет, в 1881 году, юмористический журнал «Пак» опубликовал заметку с типографскими символами, которые изображали разные эмоции: грусть, досаду, скуку и счастье.

А откуда взялась желтая улыбающаяся рожица? Это уже совсем другая история. Одной страховой компании нужен был значок для поддержания духа сотрудников. Всего за десять минут, вооружившись бумагой и маркерами, художник по имени Харви Болл изобрел смайлик. Придуманная в далеком 1963 году желтая рожица до сих пор радостно улыбается нам.

Эмотикон

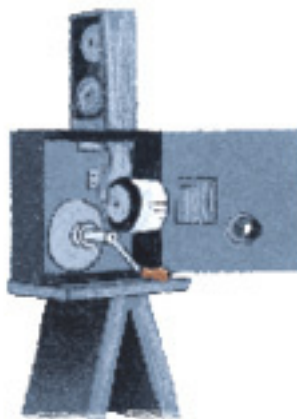
Как передать разные эмоции и настроение? Легко! С помощью эмотикона (от слияния двух английских слов: «эмоция» и «иконка»). Эмотикон состоит из нескольких письменных знаков: точек, запятых и букв. Именно его изобрел Скотт Фалман. С конца 1990-х годов хорошую

компанию эмодикону составляют эмодзи. Это не просто символы, а картинки и даже миниатюрные изображения настоящих вещей. Впервые они появились в Японии и напоминали персонажей из мультфильмов. Самые любимые смайлики – улыбающиеся. Их используют чаще всего. И это не удивительно, ведь смех творит чудеса. По крайней мере, с нашим настроением.



Братья Люмьер – Кинематограф

Огюст (1862–1954), Луи (1864–1948)



Кино – это чудо, которым нужно делиться. Первыми это поняли Огюст и Луи Люмьеры, когда в холодный декабрьский день 1895 года собрали в пыльном темном зале несколько десятков людей, решившихся заплатить франк и посетить «Кинематограф Люмьер».

Зрителей ожидал фильм, снятый братьями-изобретателями возле семейной фабрики по производству фотопластинок. Как он назывался? «Выход рабочих с фабрики». Огюст и Луи засняли, как рабочие идут обедать. Зрители остались потрясены. Им, сидевшим в мягких креслах, казалось, что люди, велосипеды и даже конная повозка вот-вот сойдут с экрана – настолько реалистично все выглядело.

Кинематограф как последовательность черно-белых изображений без звука существовал еще до изобретения двух братьев. Несколькими годами ранее американец по фамилии Эдисон придумал огромный ящик, через который можно было посмотреть фотографии с промежутком в несколько секунд. Этот прибор назывался кинетоскопом. Но смотреть фотографии в одиночестве без большого экрана и возможности посмеяться и поплакать с другими людьми было не так уж и интересно.

Вот почему после знакомства с кинетоскопом в Париже Антуан Люмьер, папа Огюста и Луи, фотограф по профессии, решил, что у его сыновей получится выпустить эти изображения из ящика. Для настоящей магии требовалась публика и темный зал, а еще механизм, который смог бы пропустить через себя достаточно света и спроецировать отдельные кадры на гигантскую белую простыню, – киноэкран.

С раннего детства Огюст и Луи обожали рассматривать изображения на фотопластинках из отцовской лаборатории. Еще братья любили разглядывать картинки на стене через стекло волшебного фонаря (так назывался особый проектор того времени). Принцип его работы заключался в том, что рисунки на экране быстро сменяли друг друга, создавая удивительную иллюзию движения.

Итак, одной бессонной ночью Луи сконструировал небольшой аппарат для киносъемки и назвал его «Синематограф». Прошло время, и братья Люмьер показали свой фильм в Париже. Но останавливаться на этом они не собирались. За всю свою жизнь Огюст и Луи отсняли около 1500 лент, а по всему миру кинематографисты «крутили ручку», привлекая в кинотеатры миллионы зрителей.

Кинематограф

Огюст и Луи знали с детства: идея показывать реальность в картинках была стара как мир. Дети сами играли в театр теней и любили волшебный фонарь, но им, родившимся в век великих открытий, хотелось большего. И вот братья Люмьер изобрели кинематограф: кинокамеру с ручкой, как у старинной швейной машинки. Это устройство снимало изображения на перфорированную пленку, превращая их в отдельные кадры. Далее с помощью света происходили настоящие чудеса! Пройдя сквозь пленку, свет переносил картинку на экран, и зрителю казалось, что предметы там движутся.



Джеймс Нейсмит – Баскетбол

(1861–1939)



Иногда лучшие идеи рождаются самым неожиданным образом. Доказательство этому – история, которая произошла с Джеймсом Нейсмитом – Джимом или «Доком», как его называли друзья и знакомые (он действительно получил образование в области медицины – после изучения теологии и физического воспитания). Джим работал преподавателем физкультуры в Массачусетсе. Как-то раз холодной зимой ему нужно было занять заскучавших и неугомонных мальчишек в закрытом спортивном зале.

Требовался новый спорт – что-то веселое, чтобы ученики меньше дрались, что-то, что помогло бы поддерживать ребят в хорошей физической форме, а самое главное – чтобы это обошлось дешево школе. Джим, человек с суровым шотландским характером и привычкой с детства справляться с любыми сложностями, не собирался опускать руки. Рано осиротев, он рос на ферме своего дяди, где рубил лес и занимался другим физическим трудом. Но это не помешало ему всего за два года окончить старшие классы школы, позже поступить в университет и играть в студенческой футбольной команде. Джим привык добиваться своих целей. Две недели он записывал и рисовал возможные варианты нового вида спорта на листах бумаги. Не придумав ничего подходящего, он сминая и бросая листки в мусорное ведро. Очередной бросок напомнил Джиму детскую игру под названием «утка на скале». В ней нужно было бросать камешки в два лежащих друг на друге камня, пытаясь сбить верхний – так называемую «утку». И тогда Джима осенило. Он тут же напечатал на пишущей машинке правила новой игры и показал их руководителю школы. Для игры требовались лишь мяч и плетеные корзины для персиков, которые устанавливались на уровне трех метров над землей. Первая пробная игра состоялась в декабре 1891 года. Об этом событии рассказали в школьной газете. Закончившись со счетом 1:0, игра имела оглушительный успех и получила название «баскетбол». Вскоре она стала популярна не только в Америке, но и во всей Европе. Спустя время кто-то догадался убрать у корзин дно, чтобы игрокам не приходилось каждый раз доставать из них мяч. Знаешь, какой день стал лучшим в жизни Джима? Когда он вручил золотую медаль американской баскетбольной команде на XI Олимпийских играх в Берлине в 1936 году.

Баскетбол

Первая официальная игра между учениками и учителями состоялась в 1892 году. Нейсмит также принимал в ней участие. Правила игры были легкими и понятными. Их было всего тринадцать, в частности: мяч можно трогать только руками; запрещается бегать с мячом в руках; каждый игрок выбирает место на поле самостоятельно; любой физический контакт запрещен; корзина размещается высоко, чтобы метким броском, как в игре в «утку на скале», попасть в нее мячом. Первая игра Джима завершилась успешно: его команда победила со счетом 5:1.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.