

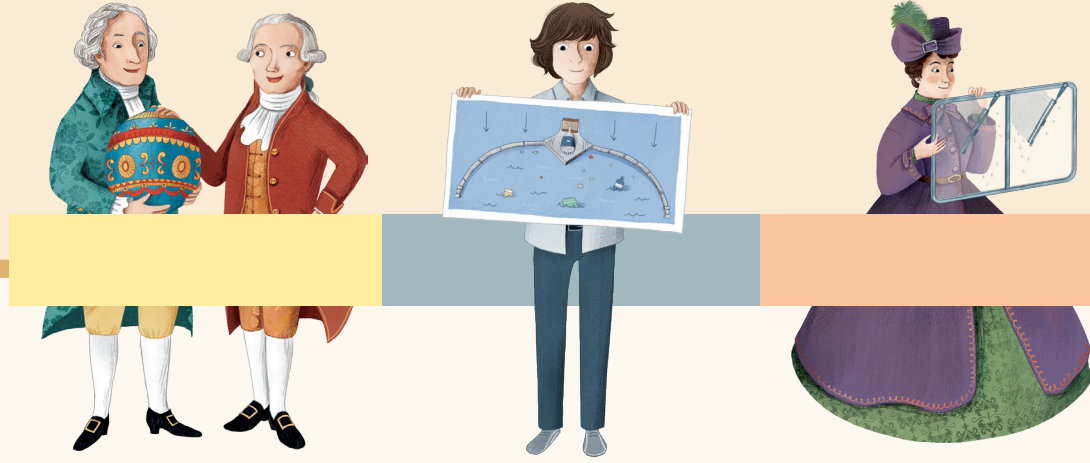
Yenilikleri Tasarlayanlar

ve onların efsanevi buluşları

Yazan: **Miralda Colombo** Resimleyen: **Elisa Paganelli**

İtalyanca Aslından Çeviren:
Yelda Gürlek





İçindekiler

Scott Fahlman - SİMGESEL DUYGU İFADELERİ	8
Lumière Kardeşler - SİNEMATOGRAFİ	10
James Naismith - BASKETBOL	12
Ruth Handler - BARBİE BEBEKLER	14
Galileo Galilei - YILDIZLARA BAKMAK İÇİN TELESKOP	16
László Bíró - BİLYELİ TÜKENMEZ KALEM	18
Elizabeth Magie - MONOPOLY	20
Bi Sheng - TEKRAR KULLANILABİLEN HARF BASKI KALIPLARI	22
Montgolfier Kardeşler - SICAK HAVA BALONU	24
Hedy Lamarr - KABLOSUZ İLETİŞİM	26
Samuel Morse - ELEKTRİKLİ TELGRAF VE MORS ALFABESİ	28
Louis Pasteur - AŞI	30
Caresse Crosby - SÜTYEN	32
William Kamkwamba - ELEKTRİK ÜRETEN YEL DEĞİRMENİ	34
Karl Benz - OTOMOBİL	36



Antoine-Joseph Sax - SAKSAFON	38
Mary Anderson - CAM SİLECEKLERİ	40
Benjamin Franklin - PARATONER	42
Larry Page ve Sergey Brin - GOOGLE	44
Alfred Nobel - NOBEL BARIŞ ÖDÜLÜ	46
Thomas Alva Edison - AMPUL	48
Marion Donovan - BEBEK BEZLERİ	50
Ole Kirk Christiansen - LEGO TUĞLALARI	52
Boyan Slat - DENİZ TEMİZLEME MAKİNESİ	54
Mária Telkes - GÜNEŞ EVİ	56
Mark Zuckerberg - FACEBOOK	58
Igor Ivanovič Sikorsky - HELİKOPTER	60
Ada Lovelace - İLK BİLGİSAYAR PROGRAMI	62
Momofuku Andō - HAZIR RAMEN	64
Leonardo Torres Quevedo - TELEFERİK	66



Scott Fahlman

(1948)

Küçük bir gülümseme dünyayı kurtarmaya yetmeyebilir ama ona bir parça da olsa neşe katacağı kesindir. Bir elektronik mesajda, :-) bu üç karaktere sıkıştırdığı küçücük gülen suratı yollarken Scott Fahlman işte böyle düşünmüştü.

Scott Fahlman hayatı boyunca, insanları kahkahadan kırıp geçirecek dâhiyane espriler üretmeye meraklı biri oldu. En parlak zekâlı öğrencilerin araştırma yaptıkları, geleceği tasarladıkları ve dünyamızı değiştirecek şeyleri icat ettikleri Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde okudu. Daha sonra Carnegie Mellon Üniversitesi'nde bilişim teknolojileri dersleri verdi.

Belki de öğrencilik yıllarından beri hiçbir bölümünü kaçırmadığı *Uzay Yolu* dizisindeki *Atılgan* isimli uzay gemisinin ve tabii Kaptan Spock'ın meraklı bir hayranı olduğu için Fahlman sonunda bir yapay zekâ uzmanı oldu ve sıradan bir işmiş gibi, insanın aklına gelmeyecek şeyleri yapabilen makineler yarattı. Ve işte, bir bilim kurgu projesinden diğerine koşturduğu, tam olarak 1982 yılının 19 Eylül günü, öğle yemeği saatinde küçük bir mola vermeye... oyun oynamaya ihtiyacı olduğunu düşündü. O yıllarda henüz elektronik posta sistemi yoktu ve Scott, üniversitedeki diğer bilim insanlarıyla herkesin aklından geçeni söyleyebildiği bir çeşit elektronik bülten panosu üzerinden iletişim kuruyordu.

Böylece, parlak zekâlı meslektaşlarına bir öneri getirdi: “Keyfimiz yerinde olduğunda ve canımız şaka yapmak istediğinde, neden mesajlarımızın sonuna minicik bir gülen surat koymuyoruz? Ve bunun aksi durumlar da, ciddi olmamız gerektiğinde de daha sert bakışlı bir surat çizmek için noktalama işaretlerini kullanabiliriz. Ne dersiniz? Bunun için sonundaki parantezi ters çevirmek ve başınızı yana yatırıp bakmanız yeterli olacaktır.”

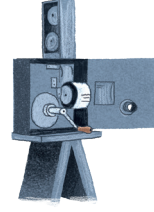
Onun bu orijinal düşüncesi, öyle görünüyor ki Fahlman'dan önce başkaları tarafından da denenmişti. Bazıları Amerikan Başkanı Abraham Lincoln'un 1862 tarihli bir konuşmasında bile gülen bir yüzün bulunduğunu iddia ederken, mizah dergisi *Puck* 1881'de yüz ifadelerini resmeden bir sayfa dolusu yazı tipi yayınlamıştı. Üzgün, kızgın, sıkın ve son derece mutlu.

Peki ya gülen sarı surat? İşte bu tamamen farklı bir hikâye: Kâğıtlarını ve kalemlerini kuşanan Harvey Ball adındaki bir tasarımcı, bir firmada çalışanların moralini yükseltmek için on dakikadan kısa sürede “Smiley”yi icat etti. Ve işe de yaradı çünkü ta 1963 yılından bu yana, gülen sarı surat görmek, insanların yüzünde hâlâ bir tebessüm yaratmaya devam ediyor.

Simgesel duygu ifadeleri

Sonsuz ruh hallerine göre şekilden şekle giren yüz ifadelerimizi bir kâğıda dökebilir misiniz? Nokta, virgül ve alfabenin harfleri gibi yazı karakterlerini bir araya getiren, İngilizce iki sözcüğün (duygu ve simge) birleşmesinden oluşan duygu simgeleri ile bu çok kolay. Tıpkı Scott Fahlman'ın yaptığı gibi. Yazı karakterlerinden çok, şekiller ve kimi zaman da gerçek resimlerin minyatürleri olan *emojiler*, 1990'lardan beri simgesel duygu ifadelerine kusursuzca eşlik ediyorlar. Japon çizgi film karakterlerini andırırlar. En çok kullanılan simgelerden biri gülümsemedir. İnsanı özgürleştiren bir kahkahanın mucize yaratması mümkündür. En azından ruh halimizde.





Lumière Kardeşler

Auguste (1862 - 1954), Louis (1864 - 1948)

Sinema, paylaşılması gereken bir sihirdir. Bunu ilk fark edenler, Aralık 1895'in soğuk bir kış gününde, bir frank ödeyerek tozlu bodrum katındaki Lumière Sineması'na inmeye karar veren on-on beş seyirciyi ağırlayan Auguste ve Louis Lumière oldu.

Seyircileri, iki dâhi kardeş tarafından fotoğraf plakaları imal eden Lumière Ailesi'ne ait fabrikanın önünde çekilen bir sinema filmi bekliyordu. Filmin adı ne miydi? *Lyon'daki Lumiere Fabrikası'ndan Ayrılan İşçiler*: yürüyerek ya da bisikletle öğle yemeğine çıkan işçilerin görüntülerinden oluşuyordu. Seyircilerin ağzı açık kaldı. Yerlerinde rahatça otururken bisikletlerin, insanların ve hatta bir lokomotifin sinema perdesinden çıkıp üzerlerine gelebileceğine dair inanılmaz bir izlenime kapıldılar, ne de olsa gördükleri şey gerçektir.

Sessiz ve siyah-beyaz bir dizi görüntüden ibaret olan sinema, iki kardeşin buluşundan önce de vardı: Kullanılan alete kinetoskop deniyordu ve Edison adında bir Amerikalı tarafından icat edilmişti. Bu görüntüleme cihazı, birkaç saniye boyunca akan ardışık fotoğraf karelerinin keyfini sürmek için tek bir kişinin gözetleme deliğine gözünü dayadığı büyükçe bir kutuydu. Ne var ki bir sinema perdesi olmadan; kahkahaları, gözyaşlarını ve yorumları başkalarıyla paylaşmadan filmi tek başına izlemek elbette çok sıkıcıydı.

Tam da bu nedenle, Auguste ve Louis'in fotoğrafçı babaları Antoine, Paris'te kinetoskopu denediğinde oğullarının daha iyisini yapabileceğine ve bu görüntüleri kutudan çıkarabileceğine ikna olmuştu. Sihri yaratmak için, her bir görüntü karesini büyük ve beyaz bir çarşafa, yani sinema perdesine yansıtmaya yetecek kadar ışığı geçirebilen bir mekanizmanın yanı sıra bir izleyici kitlesine ve karanlık bir salona ihtiyaç vardı.

Ne de olsa Auguste ve Louis çocukluklarından beri fotoğraf karelerine ilgi duymuşlardı. Babalarının laboratuvarında kullandığı fotoğraf plakalarına basılı olanları ya da renkli resimleri büyülu fenerlerin camından duvara yansıtarak eğlenirlerdi. Büyülü fener, günümüzdeki slayt projektörlerin atası olan tarihteki ilk projeksiyon cihazıydı. Çok sayıda görüntünün hızlıca akması, şaşırtıcı bir süreklilik etkisi yaratıyordu.

Louis bir gece hiç uyumadan manivelalı küçük bir alet yaptı ve adını sinematograf koydu. Ve daha sonra Lumière kardeşler Paris'te bu buluşlarının ne işe yaradığını gösterdiler. Dünyada birçok sinematograf kullanıcısı, milyonlarca izleyici için bu etkileyici aletin "manivelasını çevirirken" iki kardeşin de durmaya hiç niyeti yoktu, ne de olsa çekecekleri filmlerin sayısı 1.500'e ulaşacaktı.

Sinematografi

Auguste ve Louis, gerçeği görüntüye aktarmanın ve bu görüntüyü yansıtmanın geçmişe dayalı bir düşünce olduğunu çocukluklarından beri biliyorlardı. Onlar da gölge oyunu izlemiş, büyülu fenerlerle oynamışlardı. Ancak büyük buluşların gerçekleştiği bir yüzyılın çocukları olarak her ikisi de daha fazlasını istiyordu. Onların aradığı şey (kısmen bir dikiş makinesinin pedalını andıran) manivelalı bir mekanizma olan sinematografı. Bu alet görüntüyü çekiyor ve delikli bir film şeridine kaydediyordu, böylece şeritteki her bir görüntü kesintisizce akabiliyordu. Son olarak ışık da mercekten geçip görüntüyü yansıtarak bu mucizeyi tamamlıyordu. Ve insan gözü, bir hareket yanılsamasıyla karşı karşıya kalıyordu.





James Naismith

(1861-1939)

Kimi zaman en iyi fikirler aklımıza hiç beklemediğimiz anlarda gelirir. Arkadaşları ve yakınları için kısaca Jim ya da “Doktor” olarak bilinen James Naismith felsefe, teoloji ve beden eğitiminin yanı sıra tıp fakültesinden de mezun olmuştu. Massachusetts’te Beden Eğitimi Öğretmeni olarak çalışan Jim, dondurucu kış yüzünden canı sıkılan ve huzursuzlanan öğrencilerini kapalı alanda eğlendirmenin ve eğitmenin yollarını arıyordu.

Öğrencilerinin arasında fiziksel çatışmalara meydan vermeyecek ama onları formda tutmaya yarayacak ve her şeyden önemlisi okul bütçesine hemen hemen hiç yük olmayacak eğlenceli bir aktivite, yepyeni bir spor gerekiyordu. İskoçlara özgü sert ve kararlı bir karaktere sahip olan Jim, çocukluğundan beri engellerle karşılaşmaya alışkın olduğundan kolay kolay cesaretini yitirmezdi. Yetim bir çocuktu ve amcasının çiftliğinde odunculuk yaptıktan sonra liseyi iki yılda başarıyla bitirmiş ve üniversitenin futbol takımına girmişti. Onun için bir hedefe ulaşmak söz konusu olduğunda asla pes etmezdi. Olası sporları hayal edip kâğıtlara çizerek ve hiçbir sonuca ulaşmadan hepsini top gibi buruşturup çöp sepetine fırlatarak iki hafta geçirdi. En son kâğıdı fırlatırken çocukluğundaki bir oyun aklına geldi: ördek taşılama. Bu oyunda üst üste konulan iki taş “ördek” adı verilirdi ve bir taş atarak en üstteki indirilmeye çalışılırdı. Bu atışıyla Jim de aradığı cevabı bulmuş oldu. Okul sekreteri tarafından daktiloyla özenle yazılan bu yeni oyunun kurallarını belirlemek de çok uzun sürmedi. Öğretmen daha sonra hasırdan birkaç şeftali sepeti buldu ve onları yerden üç metre yükseğe astırdı. Okul gazetesinde duyurulan bu yeni oyunun 21 Aralık 1891 tarihindeki ilk deneysel karşılaşması için her şey hazırды. Sepetli yeni bir spor dalı olan sepet topu, yani basketbol, 1-0 galibiyetle sonuçlanan bir başarı oldu. Basketbol tutkusu kısa sürede sadece Amerika Birleşik Devletleri’ni değil Avrupa’yı da sardı. Sonradan, her seferinde topu almak için bir sopayla sepeti sarsmak zorunda kalınmasın diye birileri sepetlerin altına delik açmanın iyi olacağını düşündü. Jim için hayatının basketini attığı an ne zamandı dersiniz? 1936’da Berlin’de düzenlenen ilk olimpiyatlarda Amerikan basketbol takımına altın madalyayı verdiği zamandı.

Basketbol

Oyunu icat eden Naismith, öğretmenlerle öğrenciler arasındaki ilk karşılaşma için 1892 yılında sahaya çıktı. Aklında, basit ve anlaşılması kolay beş temel kural vardı. İlk kural neydi? Sadece elle dokunulması gereken yuvarlak bir topa oynanır. Peki ikinci kural? Topu elde tutarak yürümek yasaktır. Üçüncü ve dördüncü: herkes sahada istediği yerde pozisyon alır ancak oyuncular arasında her türlü fiziksel temas yasaktır. Beşinci kural şöyleydi: “Ördek Taşılama” oyununda olduğu gibi hedef yerden yükseğe yerleştirilir ve topu sepete atmak için yumuşak atışlar gerekir. İlk maçını 5’e 1 skorla kapatan Jim bu kuralı iyi biliyordu.

