

26856

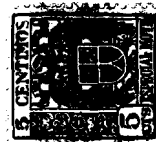


MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUGUETE AUTOMATICO DE REPRESENTACION TEATRAL", a favor de Don Antonio MARINE YLL, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Laforja nº 29. -----

MEMORIA DESCRIPTIVA

El Modelo de Utilidad que se preconiza en esta memoria, concierne a un juguete de movimiento, consistente en una figura de polichinela colocada en el interior de un teatrino cerrado, en forma que recubre y oculta su mecanismo. Este personaje actúa elevando los brazos y manos con las que sostiene dos cubiletos invertidos, que ocultan o destapan dos bolas de distinto color situadas sobre la mesa que aparece delante de la figura. De este modo efectúa el número de escamoteo que representa cambiar de lugar la bola del mismo color o la desaparición total de una de ellas o de ambas. Estos movimientos están regidos por la acción de un disco cilíndrico, en cuya superficie existen las prominencias y topes requeridos para que impulsen a las palancas necesarias a realizar el funcionamiento del juego. El número de topes del cilindro correspondiente a un número igual de palancas de accionamiento, determinarán la cantidad de movimientos que se puedan efectuar en cada representación, y cada una de estas necesi-



tará un disco o cilindro distinto puesto que la variedad y duración de sus engranajes variarán en cada caso. Estos discos o cilindros serán, por lo tanto, renovables y se accionarán mediante una manivela del extremo de su eje, con lo que se podrá imprimir al juego el ritmo lento o acelerado que se desee, así como efectuar la representación una sola vez o repetirla intermitentemente. Para casos de fabricación del juguete en mayor escala de riqueza o calidad, podrá aplicársele un motor eléctrico u otros motores de cuerda, por lo que va el eje sustentador de los cilindros, provisto de una polea apta para estos casos y situada en el extremo opuesto al de la manivela.

Ampliaremos esta explicación con la descripción de un caso de realización práctica representado gráficamente y, a título solamente de ejemplo, en los diseños de la hoja adjunta. En ellos, la Fig. 1, muestra el personaje que actúa, encajonado en su pequeño teatro, ejecutando la exhibición alternativa de dos bolas de diferente color, y su consiguiente desaparición al movimiento siguiente. La Fig. 2, representa, visto en perspectiva, un cilindro con elevaciones distribuidas formando cuatro circunferencias paralelas enfrentadas a otras cuatro correspondientes palancas horizontales que, a su vez, impulsan o accionan el resto de elementos móviles del mecanismo de juego. Se sustenta todo este aparato sobre dos ejes -1- y -2-, instalados sobre unos pies de apoyo o empotrados en las paredes laterales del teatrino, y situado en su parte inferior donde permanece todo oculto por la característica y obligada falda de tela que lo recubre. La Fig. 3, representa, esquemáticamente, un perfil del rodillo -5-, en el que se observan los contornos de dos elevaciones o topes de muy distinta duración. Estos, al descender siguiendo la rotación del cilindro en el sentido de la flecha, hacen oscilar las palancas -3-, que se hallan fijas en un punto -4- por su eje común y también fijo -2-. Se señala por línea de trazos la posición horizontal de la palanca, y por línea gruesa la pos-



tura de máxima elevación en el momento en que ha elevado hasta el nivel de la mesa, la tablilla que presenta pegada la bola. Estas tablillas, como se ve en la misma Fig. 3, están adheridas por una bisagra a la cara inferior de la mesa, por uno de sus extremos, y el otro extremo libre, al levantarse por medio de la palanca correspondiente, viene a colocarse justamente debajo de la pequeña abertura practicada en la mesa.

De las cuatro prominencias del rodillo y el juego de las cuatro palancas, corresponden las dos extremas para las bolas y las dos centrales para las palancas verticales que elevan los brazos del muñeco.

Por este idéntico procedimiento, podrán variarse las combinaciones de movimientos efectuados, renovando en cada caso el cilindro en el que, por previo estudio, se habrán efectuado las grabaciones que permitirán elevar las palancas en los momentos y con la duración adecuados.

El mecanismo descrito, accionador de este juguete, constituye la base esencial de la presente solicitud, independientemente de cuantas variaciones en el tema de juego y aspecto último y característico pueda revestir el conjunto por necesidades de fabricación.

- N O T A -

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

1º.- Un juguete automático consistente en la representación de un escamoteo, efectuada por el muñeco instalado en el interior de un teatrino, en cuya base existe un mecanismo consistente en un cilindro o rodillo, el cual, grabado en su superficie mediante unas dentaduras prominentes, gira sobre un eje por una acción mecánica indeterminada, impulsando en su arrastre a otras tantas palancas situadas en un eje fijo y en armónica correspondencia paralela frente a él. Por el citado impulso, las palancas elevan alternativamente unas tablillas que se hallan



5 fijas por un lado al reverso de la mesa en la que el muñeco ejecuta su manipulación. Estas tablillas ostentan, pegados en sus extremos libres, los objetos que convenga que aparezcan sobre la mesa y por el impulso recibido de las palancas, llegan a coincidir con el orificio que permite la ficción realizada.

10 2º.- El propio juguete de la reivindicación anterior, en el cual, por el mecanismo de que está provisto, puede lograrse una variedad extensa de temas de representación renovando los discos cilíndricos cuyas grabaciones, distintas en frecuencia y duración de su periodo de arrastre, según el cálculo previo, permiten alternar las representaciones.

15 3º.- El propio juguete de las reivindicaciones anteriores en el que, por la índole mecánica del movimiento de su cilindro, puede acelerarse o pausarse el ritmo de exhibición así como su representación continuada o intermitente.

4º.- UN JUGUETE AUTOMÁTICO DE REPRESENTACION TEATRAL.

Madrid, 22 de Mayo de 1951

FERNANDO PERIRE
P.P.

57732

26856

D. Antonio Marina VII.

Hoja Única



Fig. 1

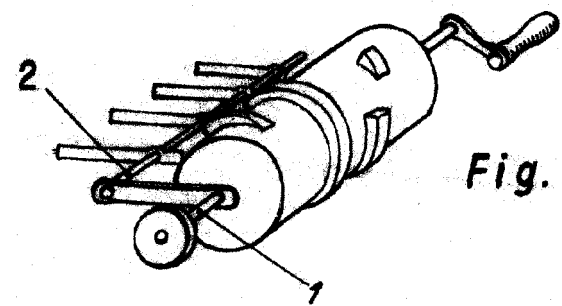
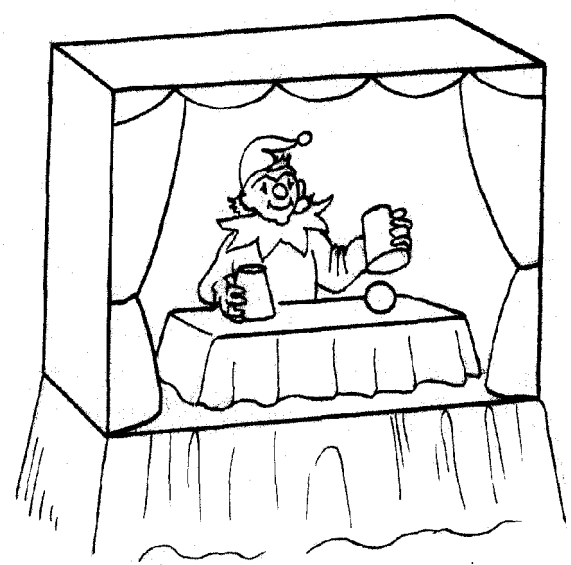


Fig. 2

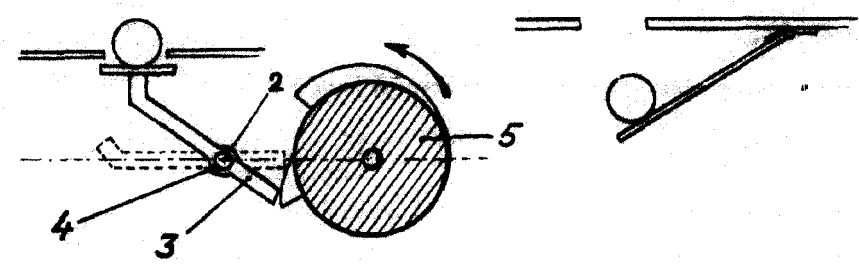


Fig. 3

Escala variable.

p.a. Fernando Peraire
p.p.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]