

(19) ES (11) NUMERO (21) 275505 (22) FECHA DE PRESENTACION 4 NOV. 1983	(10) Y
--	--------



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 FEB. 1984

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL 463427/00
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"NUEVO ARTICULO DE ENTRETENIMIENTO Y/O PUBLICITARIO"

(71) SOLICITANTE (S)
D^a Ana María Montilla Brújula

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Espronceda, 301 - BARCELONA.-

(72) INVENTOR (ES)
D^a Ana María Montilla Brújula

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
PASCUAL CIVANTO CANTO 218-6

La presente memoria descriptiva tiene por objeto la exposición de las características de forma, constitución y distribución de las partes de que se compone el objeto al que hace referencia este Modelo de Utilidad, el cual consiste en un artículo de entretenimiento y publicitario de nuevas características, integrado básicamente por un disco bimetálico que podrá llevar opcionalmente una lámina impresa, pintada o grafiada, superpuesta en una o en sus dos caras libres.

La finalidad para la que ha sido ideado este objeto bimetálico es primordialmente la de servir de vehículo a una campaña publicitaria, pero también por sus especiales características dinámicas que luego expondremos, podría ser usado como juguete, artículo de broma, etc. (en cuyo caso puede prescindirse de cualquier aditamento gráfico y reducirse a un simple disco bimetálico eventualmente dotado de un recubrimiento de pintura en colores llamativos) ya que puede presentarse indistintamente a varias de estas posibilidades que solo se citan a título orientativo.

El comportamiento, o si se quiere la forma de actuación de los bimetales, es sobradamente conocida o sea que es de dominio público, pero lo exprecaremos una vez más para una mejor comprensión del objeto de esta memoria.

Por ejemplo, dos metales predeterminados tras varias prue-

bas y ensayos, si se unen en un punto, al recibir calor se dilatan desigualmente y según sea la forma de la unión, uno de ellos respecto al otro se abarquilla o se encorva, siendo precisamente ese principio el que se aplica, por ejemplo, en la protección de motores eléctricos, ya que se dispone 1
5 bimetal de manera que cuando actúe al variar la posición de su plano, origina un desplazamiento capaz de provocar el corte de la corriente eléctrica, es decir comportándose como un transductor de contacto temperatura-desplazamiento, así cuando el motor se calienta demasiado, se queda sin corriente y se evita el que se quemara el bobinado.

10 Como ese ejemplo se podrían citar muchos otros ya que el uso de los bimetales está universalmente extendido, pero la verdadera originalidad del objeto cuyo Modelo de Utilidad nos ocupa, estriba en que en base a dicho principio funcional bien conocido, se obtiene un objeto con unas propiedades singulares, desconocido hasta la fecha. El elemento bimetálico de que consta el artículo que se propone, no va a ser aplicado a ninguna máquina, ni va a ser usado como protector 15
20 térmico ni va a actuar sobre una corriente eléctrica. Simplemente se ha pensado usarlo como un artículo de entretenimiento o juguete capaz de atraer la atención sobre sí por su especial comportamiento.

25 Volviendo de nuevo a hablar sobre los bimetales existentes en el mercado, sabemos que según cuales sean sus componentes, espesor de chapa y tamaño, pueden actuar a muy diversas temperaturas, así como que su acción puede ser lenta, normal, rápida o brusca.

30 Para este objeto en particular, se ha preparado un bimetale, el cual mediante el ejercicio sobre su estructura de una

presión manual, junto a la acción coadyuvante de la temperatura normal del cuerpo humano, se consigue su cambio brusco de concavidad, mientras que la temperatura que origina la reinstauración de la concavidad inicial acorde a los valores de tarado en el proceso de fabricación, es sustancialmente la temperatura ambiente o sea unos 22 - 25°. Pasemos pues ahora a exponer las características físicas y geométricas del mismo.

Imaginemos que este objeto está compuesto por dos discos de metal, de distintas características naturalmente, y que los dos discos que componen el bimetálico son cóncavos es decir que adoptan en conjunto configuración de casquete esférico, y que al ser tomado este objeto con la mano, el calor que ésta le transmite en menor proporción, junto a la presión ejercida por los dedos como factor principal, básicamente el pulgar, son capaces de hacer variar su curvatura pasando de cóncava a convexa. Si ese objeto entonces se deposita sobre una superficie o plano cualquiera en la que ya no reciba calor, con su concavidad dirigida hacia este plano, al enfriarse y toda vez que ha sido construido y probado para que actúe como bimetálico de ruptura brusca, cuando llega a su límite particular de descenso de temperatura, que previamente se ha experimentado, y a un valor de temperatura ambiente, por lo indicado, retorna subitamente a su posición inicial y efectúa un salto espectacular de bastantes centímetros, con lo que se consigue el fin que en principio estaba previsto, el cual es sorprender y llamar la atención, siendo particularmente apto, en sí mismo, dado dicho comportamiento como juguete.

Si tenemos en cuenta que al menos a una de las dos caras libres de este disco bimetálico puede adosarse opcionalmente por medios que no viene al caso exponer, una fina lá-

mina de papel, o de plástico, o se le ha hecho una impresión serigráfica, etc. con la propaganda o impresión gráfica adecuada al uso al que se le destina, ya tenemos montado el conjunto dispuesto para ser usado para uno cualquiera de los varios fines que a título de ejemplo se han expuesto o para otros que se puedan imaginar.

Para que sea más fácilmente comprensible la naturaleza y forma del objeto reseñado en este Modelo de Utilidad, así como su finalidad, se acompaña a la presente memoria una hoja única de planos en la que se ha representado lo que a continuación se detalla:

En la figura 1ª, se encuentra representado el objeto en cuestión, en cuyo dibujo se hacen resaltar claramente las tres partes de que se compone y que están marcadas como piezas a, b, y c.

Con la letra a se pretende representar la fina lámina opcional superpuesta en la que previamente se habrá impreso el motivo de la campaña publicitaria si para ese uso va a ser empleado, o un dibujito o simplemente un recubrimiento de pintura de color llamativo determinado, si se piensa usar como juego. De todas formas con la letra a se representan un número infinito de posibilidades, dado que tal es la variación de dicha lámina gráfica o recubrimiento, de que incluso podría prescindirse en el caso de constituir un simple juego.

En cuanto a la significación de las letras b y c, con ellas se quieren identificar los dos discos cóncavo-convexos, lógicamente de distinta naturaleza y que forman el bimetálico en cuestión.

En la figura 2ª, se representa en forma esquemática una de las varias maneras que se pueden emplear para accionar el ob-

jeto que se está describiendo, según el ciclo funcional indicado, recomendable, consistiendo, hallándose el disco apoyado sobre la cara interna de cuatro de los dedos de la mano, en el ejercicio de una presión normal sobre el casquete, con el pulgar, cuya acción unida a la transmisión de temperatura de la mano (en una menor proporción), consigue obtener un cambio brusco de la concavidad del disco.

La figura 3ª, muestra esquemáticamente el momento en que el bimetálico tras ser liberado en apoyo sobre un plano, al enfriarse, retorna a su posición de reposo, y por ser esta acción efectuada bruscamente por haberse así predispuesto, ya que en ella reside la singularidad del objeto, golpea la concavidad sobre la superficie de apoyo y hace saltar por el aire al disco bimetálico.

Descrito suficientemente este Modelo de Utilidad como para ser comprendido y llevado a la práctica por un experto en la materia, se solicita su extensión a cuantas variaciones de detalle se puedan presentar, sin que las mismas alteren sustancialmente la esencia del objeto en cuestión, resaltando su novedad en las reivindicaciones que a continuación se extractan y que resumen y complementan la presente memoria.

.....

REIVINDICACIONES

1ª.- Nuevo artículo de entretenimiento y/o publicitario, caracterizado por integrarse por un disco bimetálico, conformado en casquete esférico, del tipo de ruptura brusca, es decir que cambia, invirtiendo a gran velocidad su convexidad al superarse un cierto umbral térmico, consiguiéndose dicho efecto en este caso, por la conjunción de una presión normal sobre el casquete del elemento (como factor principal), junto con la influencia de la temperatura del cuerpo humano, de manera que sujetando al citado elemento, por ejemplo, entre los dedos de la mano y ejerciendo una presión perpendicular sobre la superficie del mismo, el par de componentes, esfuerzo más temperatura de la mano, es capaz de obtener una brusca inversión de la configuración curvo-cóncava del elemento, el cual recuperará su forma al ser depositado seguidamente sobre una superficie o plano cualquiera, con su concavidad dirigida hacia el mismo, a una temperatura que se ha tarado en el proceso de fabricación, próxima a la temperatura ambiente, provocando al ser dicho cambio brusco, un salto del elemento, estando dotado opcionalmente este disco en una o en sus dos caras libres, de una lámina portadora de motivos gráficos o denominativos, de diversa naturaleza, en particular de índole publicitaria, firmemente adherida por pegado u otro sistema convencional, a la superficie externa de las caras del disco afectadas por dicho aditamento, eventualmente sustituible por un recubrimiento de pintura de vivos colores.

2ª.- "NUEVO ARTICULO DE ENTRETENIMIENTO Y/O PUBLICITARIO".

La presente memoria consta de siete hojas foliadas y me-

canografiadas por una de sus caras y se ilustra en los dibujos que a la misma se acompañan.

Madrid, 4 NOV. 1983

PASCUAL CIVANTO
P. E.

Firmado: Miguel A. Santos Girón





Fig. 1

Fig. 2

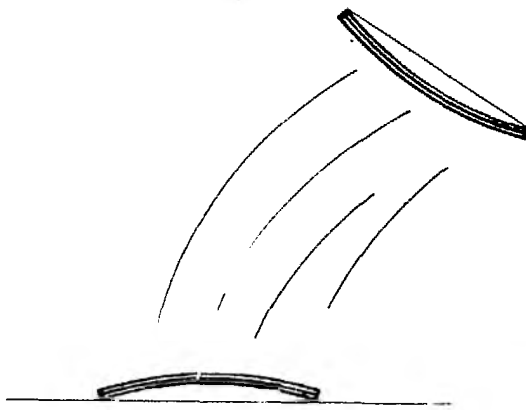
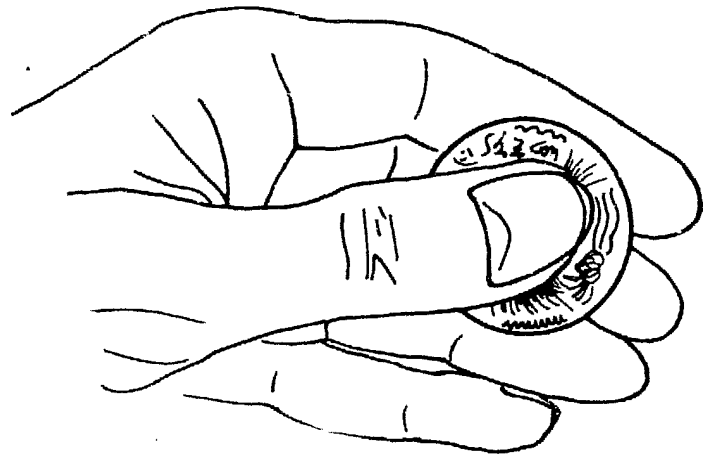


Fig. 3

Madrid, - 4 NOV. 1983

PASCUAL CIVANTO
P. E.

Escala convencional