

6 kwietnia 1925 r.

4

URZĄD PATENTOWY



6 10 f, 5/00

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

No 1152.

Kl. 51 d₃₄.

The Q. R. S. Music Company,
Chicago, Illinois (St. Zj. Am.).

Szablon do automatów muzycznych.

Zgłoszono: 17 marca 1921 r.

Udzielono: 4 grudnia 1924 r.

Wynalazek dotyczy wyrobu szablonów do automatów muzycznych, które służą do prowadzenia mechanizmu takich automatów. W tym celu w sąsiedztwie wykrojów szablonu znajduje się rycina odpowiadająca treści literackiej odegrywanego utworu, co pozwala prowadzącemu automat poprawiać odpowiednio działanie automatu.

Szablon może zawierać również treść słowną urywka muzycznego oraz ilustracje, uzupełniające muzykalną treść tegoż szablonu. Dzięki temu przeciętny kierownik automatu może dokładniej oddać muzykę, stosownie do intencji automatu, aniżeli przy szablonach ślepych. Przed uruchomieniem automatu można nuty przejrzyć, celem ujęcia zasadniczej idei utworu, czasu, miejsca stosunków i innych okoliczności, jakie się tu mogą nastęrczać. Grający czyli odtwórca, pragnąc stworzyć pełny obraz muzyczny powinien się weń

wczuć tak, by oddać go z najlepszym powodzeniem. Do tego celu służy również szereg ilustracji w odpowiednich miejscach szablonu w razie potrzeby zaś szereg aforyzmów, które ułatwiają należyte oddanie wszelkich właściwości utworu.

Rysunek przedstawia częściowo rozwinięty szablon muzyczny.

Długi pasek papieru 5 przymocowany jest z jednej strony do krążka 6, na który się nawija. Z drugiej strony pierścień 7 łączy go z drugim krążkiem, który prowadzi szablon przez automat. Otwory 8 różnej długości w pasku 5 wywołują grę automatu stosownie do pewnych nut. Zboku wykroju znajduje się zazwyczaj na pasku linia kreskowana ze skróceniami F., P., M., F. i t. p., które oznaczają, że poszczególne urywki powinny być wykonane silniej, słabiej, z umiarkowaną siłą i t. d.

Zwykłe miarkowania sprowadzają się

zatem do mniej lub więcej mechanicznego odtwarzania muzyki. Tego rodzaju przyrządy nie wprowadzają grającego w świat danego utworu, nie wyjaśniają, nie ilustrują i nie pobudzają wyobraźni ani nie dają sposobności do wczucia się w ducha utworu muzycznego.

Muzyka łącznie z poezją mają za cel, jak wiadomo, wywoływanie wrażeń oraz wyjawienie lub poddanie pewnych myśli i wyobrażeń, opartych na rzeczywistości lub fantazji. Mówiąc inaczej, chodzi tu o opowieść o zdarzeniu rzeczywistym, o legendzie lub o wytworze umysłu twórcy. Ponieważ utwór muzyczny odwołuje się do wyższych odcieni wrażliwości, dokładne oddanie lub odczytanie kompozycji muzycznej jest, przeciętnie biorąc, zadaniem trudniejszym, jeżeli wykonawca nie może się zbliżyć do poziomu danego utworu.

Przy pomocy zwykłych wskazówek można wprawdzie akuracie odtworzyć urywek muzyczny, grając, stosownie do owych wskazówek, to głośno, to cicho, to umiarkowanie, nie rozumiejąc jednak przytem treści utworu, albo znaczenia ani celu owych wskazówek. Odtwórca gra wtedy na ślepo, bez udziału wyobraźni, bezdusznie. Gra staje się pozbawioną czucia, zimną i mechaniczną.

Aby trudności podobne usunąć i zbliżyć wykonawcę do twórcy, zaznajamiając go z treścią utworu, jego inscenizacją, ożywić jego wyobraźnię i uświadomić umysł co do istoty utworu, t. j., duszy muzyki na szablonach umieszczamy przedewszystkiem krótki słowny opis utworu muzycznego. Opis, podzielony na dwie części, przedstawia się mniej więcej w taki sposób. Inscenizacja dotyczy krótkiej charakterystyki, czasu, miejsca i innych szczegółów, objętych pomienionym terminem w celu ułatwienia wykonawcy odczucia ducha utworu.

Treść zawiera krótkie i wyraźne streszczenie danego tematu muzycznego.

W uzupełnieniu opisu słownego w miarę posuwania się gry, szablon zawiera szereg ilustracyj odbitych, lub przytwardzonych doń w różnych miejscach na całej długości szablonu. Rysunki dają obraz graficzny wrażeń, jakie muzyka wywoływać powinna w poszczególnych miejscach utworu.

Przedstawiony na rysunku szablon przeznaczony jest do wykonania znanej kompozycji Schuberta w układzie Liszta „Król olch“. Oprócz utworów niewykazanej na rysunku linii kreskowanej i zwykłych wskazówek, szablon posiada w miejscu 9 „wstęp“, który brzmi: „Droga przez bór, który wedle podania, stanowi siedzibę mocarza puszczy. Noc bardzo ciemna. Silna wichura zdaje się wstrząsać posadami świata i gromadzi wszystkie złe duchy“.

Wstęp ten wytwarza odpowiedni nastrój w wykonawcy i ułatwia zrozumienie utworu. Bez tego muzyk mógłby wyobrazić sobie słoneczną jakąś scenę. Wstęp wprowadza go jednak odrazu w odpowiedni nastrój.

Wyobrażając sobie ciemną noc, rozumie, że muzyka musi być powolną i poważną.

Dalej w miejscu 10 następuje treść utworu „Ojciec wiezie chorego syna do lekarza. Droga prowadzi przez las. Dziecko gorączkuje i w majaczeniach widzi króla olch i jego córkę, słyszy ich groźne a słodkie głosy:

„Córka moja będzie śpiewała, tańczyła dla ciebie; przyjdź dziecko drogie. Na zabawach czas ci będzie spływał. Znajdziesz tu moc kwiatów, a matka moja cudowne zna baśnie“. Chłopiec szepce ojcu o swych przywidzeniach. Ten uspakaja syna, przynaglając jednocześnie konia do szybszego biegu. Rozpoczyna się śmiertelna gonitwa, w której dziecko, posłuszne wezwaniu króla olch, oddaje ducha na ramieniu oszalałego ojca.

Po uważnem odczytaniu treści wykonawca przystąpić może do gry ze świadomością zadania, jakie postawił sobie kompozytor, z odczuciem ducha utworu a więc

i z należytem zrozumieniem wskazówek muzycznych. Bez tej świadomości rzeczy utwór muzyczny stanowić będzie jedynie zespół miłych dla ucha dźwięków, nie prowadząc do zrozumienia właściwej treści.

Aby utrzymać wykonanie w odpowiednim nastroju i potęgować stopniowo wywołane muzyką wrażenia, w różnych punktach szablonu wydrukowano lub dołączono doń szereg ilustracji, przedstawiających poglądowo odpowiednie urywki muzyczne. Ilustracje odsłaniają się wykonawcy w miarę odwijania szablonu i wywołują w sposób jaknajdobitniejszy wrażenia, uczucia i intencje kompozytora.

Ilustracja pierwsza 11 przedstawia ponurą scenę leśną. Następna 12, przedstawiona nieco dalej, wyobraża jeźdźcę z synem, 13 — „Króla olch“, jak go widzi dziecko, majaczące w gorączce, który wraz z córką swą wzywa je do swych zamków. Obraz 14 — nimfy tańczące, jak je sobie przedstawia rozpalona wyobraźnia dziecka. Ostatni obraz wreszcie na końcu szablonu przedstawia znowu bór dziewiczy.

Rysunki uzmysławiają wykonawcy rzeczy wcale mu może nieznane i sprawiają, że wykonawca autora muzyki bardziej bezpośrednio i świadomie zaczyna rozumieć i odczuwać żywszą z tego powodu przyjemność, aniżeli przy odtwarzaniu u-

tworu z szablonu ślepego. Rysunek stanowił najpierwotniejszy sposób utrwalania myśli człowieka, pozostał i na dzisiaj najlepszym sposobem spopularyzowania treści, która bez jego pomocy pozostałaby nieznaną dla wielu ludzi, którzy na opisy nie zwracają uwagi. Ilustrowane przeto i zaopatrzone w opisy szablony ułatwiają w znacznym stopniu wykonanie klasycznej muzyki, tak często zaniedbywanej obecnie. niezrozumiałej, niedocenianej przez publiczność szerszą.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Szablon do automatów muzycznych. tem znamienny, że obok szeregu znanych utworów (nut) posiada on ryciny lub opisy odtwarzanych scen muzycznych.

2. Szablon według zastrz. 1, tem znamienny, że ryciny lub opis zawierają streszczenie scen, otoczenia i t. p. szczegóły miarodajne dla charakteru utworu.

3. Szablon według zastrz. 1, tem znamienny, że ilustracje, umieszczone na szablonie odpowiednio do pewnych grup utworów (nut), stopniowo przesuwają się przed oczami wykonawcy w miarę rozwijania się szablonu i podpowiadają wykonawcy myśl twórcy, oraz interpretację wrażeniową dźwięków, wywołanych przez odpowiednie grupy nut.

The O. R. S. Music Company.

Zastępca: K. Czempieński,
rzecznik patentowy.

