

Jede Taste hat seitliches Spiel, Luft oder Totgang.

Dieses Spiel ist der Zwischenraum zwischen
Tastengarnierung und Klaviaturvorderstifte.
Es soll winzig sein für gutes Spielgefühl.

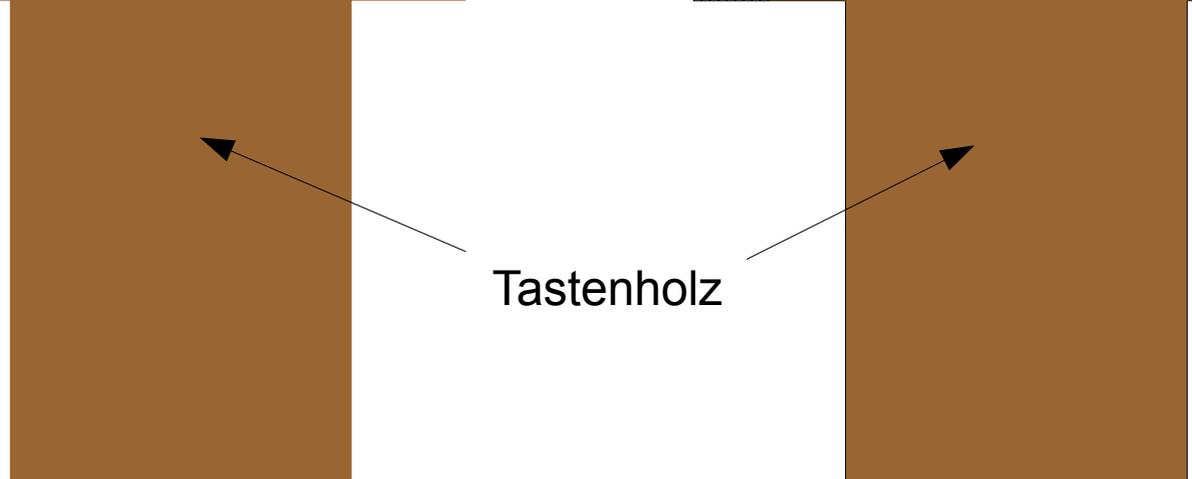
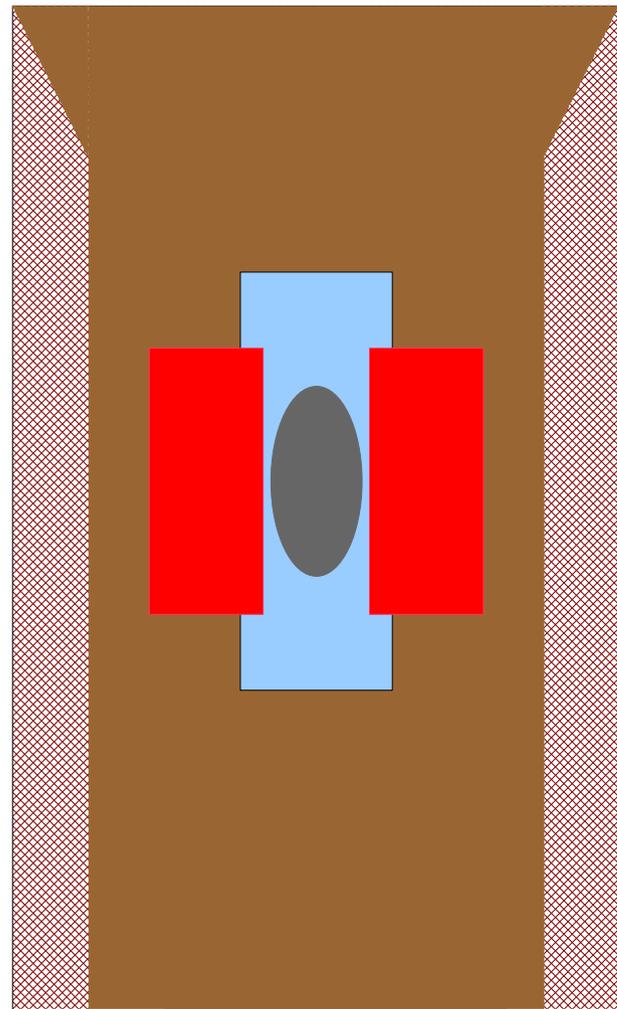
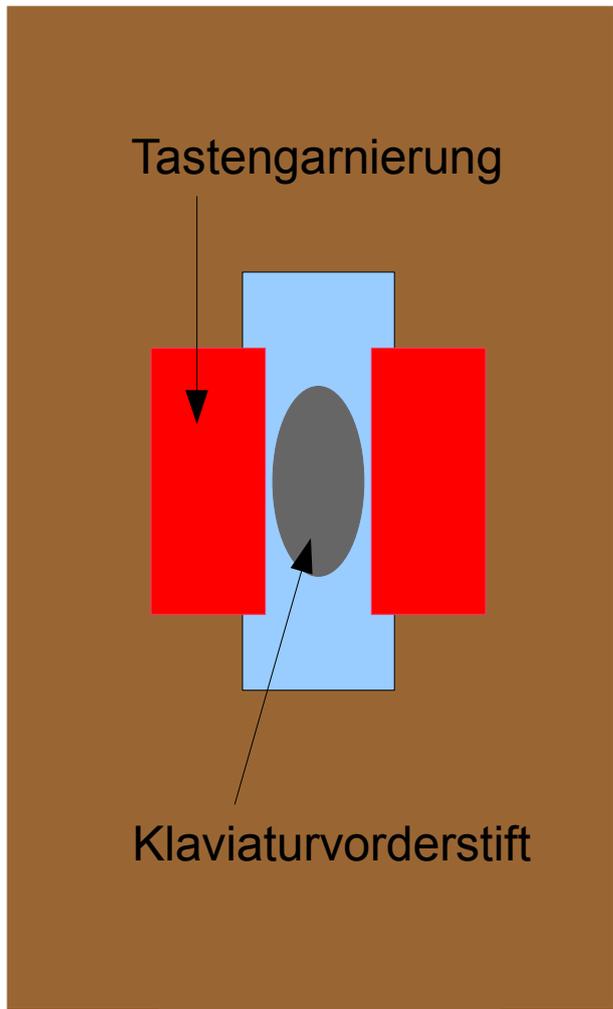
Ist dieses Spiel aber zu gering, kann die Taste
bei kleinster Veränderung stecken bleiben.

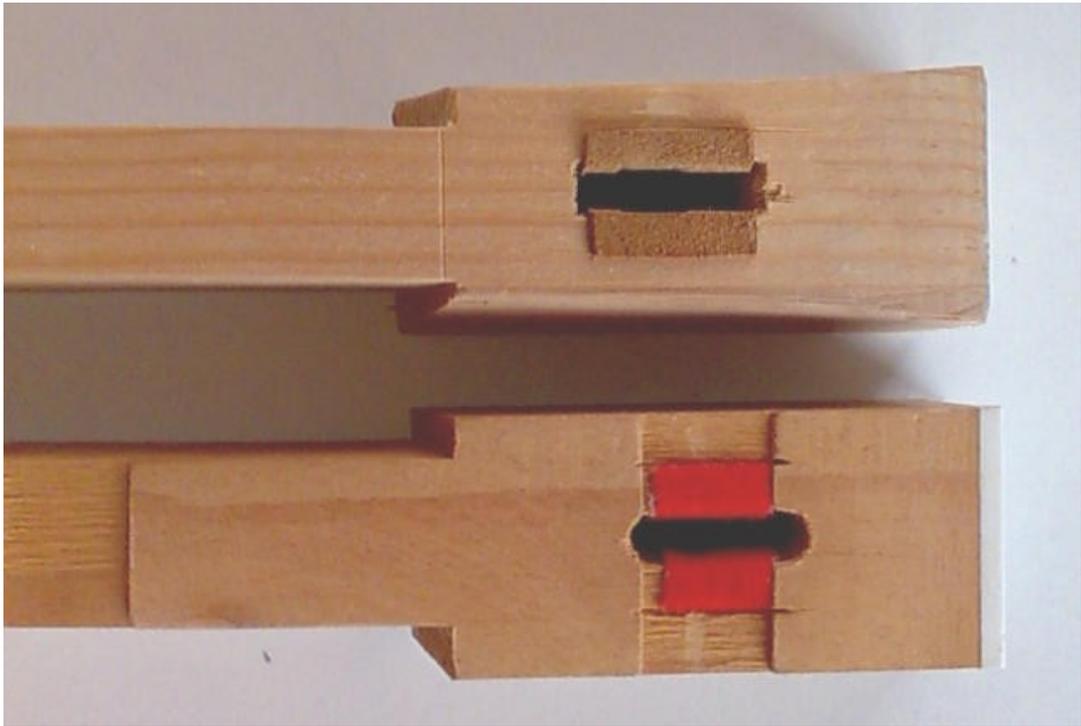
Ist es zu groß, stört es exaktes Klavierspiel.
Man bekommt das Gefühl,
die Tasten würden hin und her schwimmen.

In nachfolgender Skizze sieht man zwei Tasten
in der Unteransicht.

Die linke Taste ist eine nach heutigem Standard
gerade geschnittene Taste.

Die rechte Taste ist nach unten hin verjüngt.
Der Raster zeigt den ausgesparten Teil.





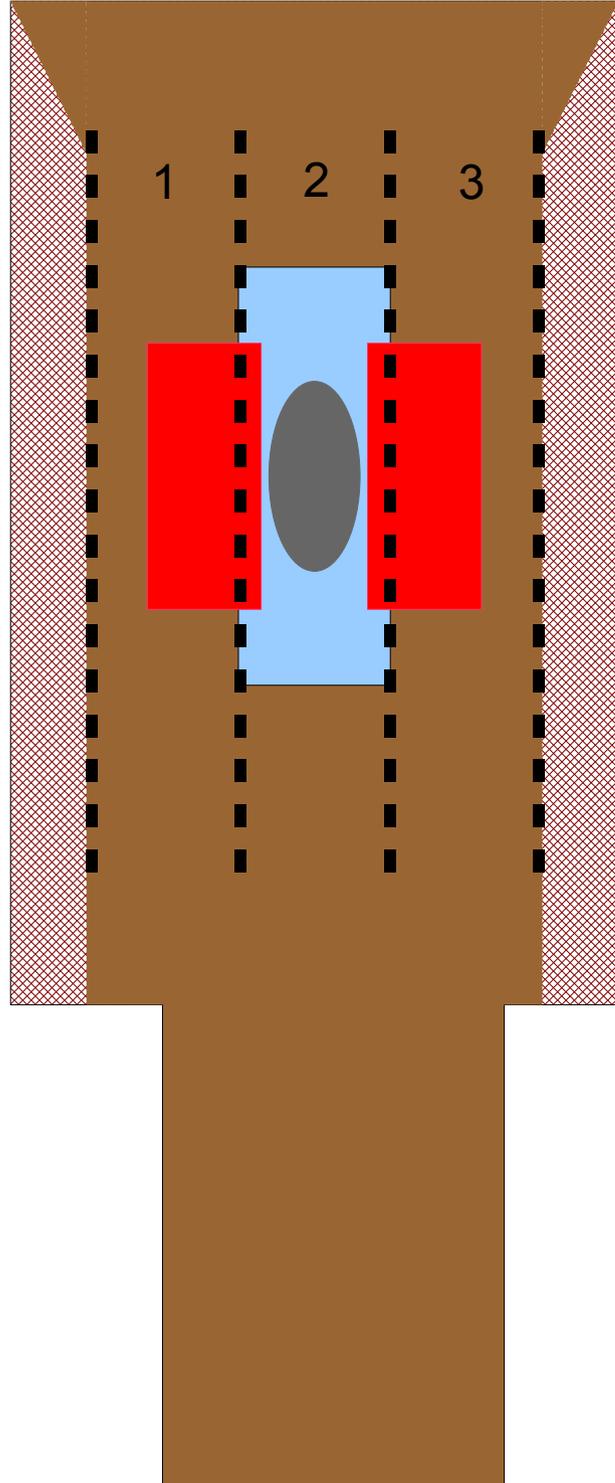
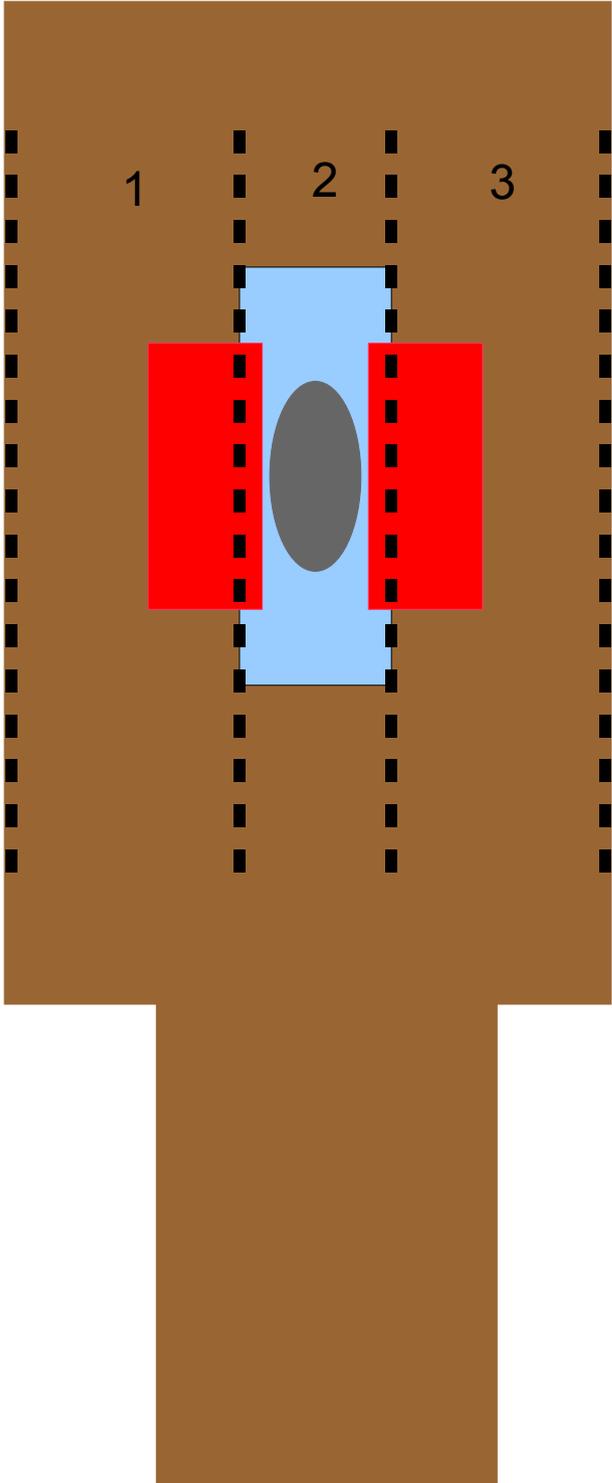
Was passiert, wenn das Holz Feuchtigkeit zieht?

Es quillt!

Nicht viel, aber ein wenig doch!

Die Öffnung für den Stift quillt natürlich NICHT.

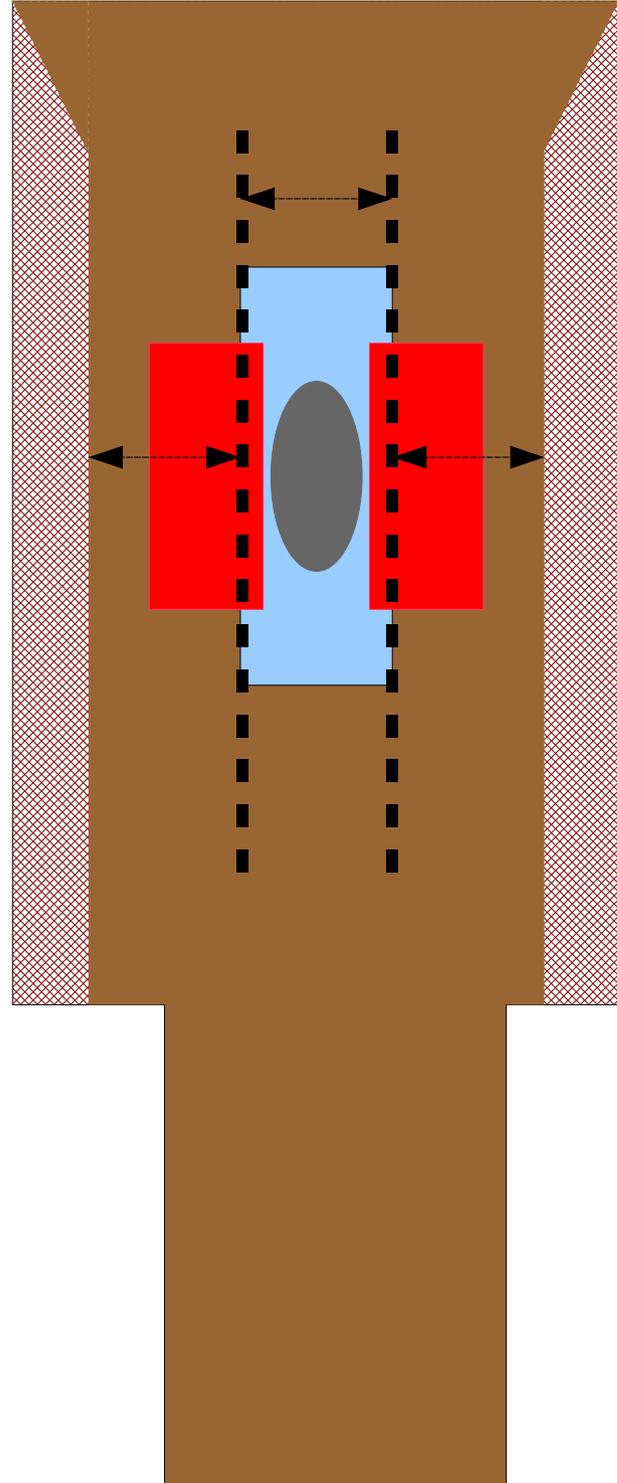
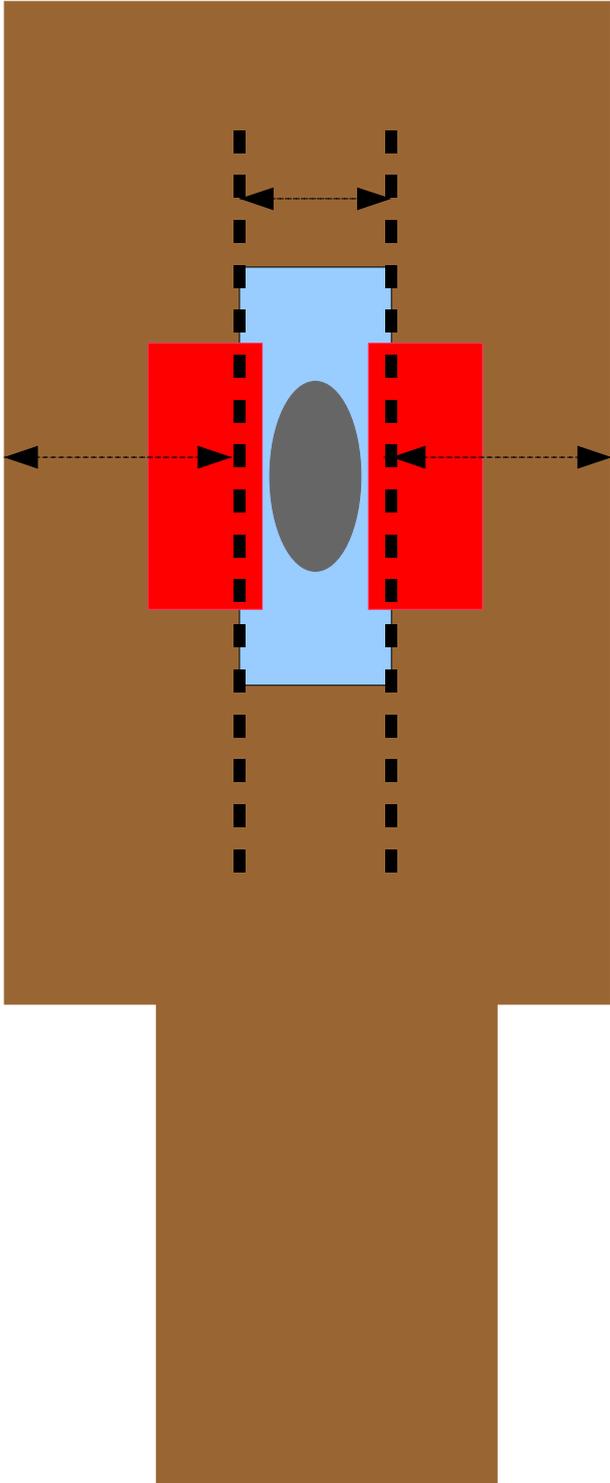
Um zu verstehen welche Auswirkung das hat, teile ich das Tastenholz zunächst in drei Bereiche.



Jeder dieser drei Bereiche dehnt sich
bei höherer Luftfeuchtigkeit
um den selben Prozentsatz aus.

Der mittlere Bereich weitet die Öffnung,
die Bereiche links und rechts
verengen die Öffnung.

Die Pfeile im nächsten Bild zeigen,
In welche Richtung sich das Holz
ausbreitet.



Bei der linken Taste ist das Verhältnis nicht ausgeglichen. Es gibt eine größere Summe der wachsenden Randbereiche, welche die Öffnung bauchförmig verengen.

Die rechte Taste hat ein ausgeglichenes Verhalten in dieser Hinsicht.
Alle Bereiche heben sich gegenseitig auf.
Es ändert sich fast nichts.

Sind die Seitenbereiche dünner als der Mittelbereich, weitet sich die Öffnung.

Grafische Gestaltung und Präsentation
Michael Szécsényi
Klaviermacher