

DIARIO MERCANTIL**DE CADIZ,****DEL MIÉRCOLES 5 DE ENERO DE 1820.****SAN TELESFORO PAPA Y MÁRTIR.**

El Jubileo de las XL. horas está en la Santa Iglesia Catedral, por el Ilmo. Sr. Obispo de esta Diócesis. Se manifiesta á las 7 de la mañana, y se oculta á las 5 de la tarde.

Afecciones Astronómicas de hoy.

Sale el Sol á las 7 h. y 12', y se oculta á las 4 h. y 48'. Debe señalarse el Relox al medio día verdadero 12 h. 5' 28".

Afecciones Meteorológicas de antes de ayer.

Épocas del día.	Barómet.	Termómet.	Vientos.	Atmósfera.
A las 9 de la M.	29, 7, 54	57, ° 5	E.	Nub. y turb.
A las 12 del D.	29, 7, 68	60, ° 0	id.	Nublado.
A las 6 de la T.	29, 7, 02	58, ° 0	id.	Celag. oscur.

Mareas en esta Bahía.

1.ª Alta mar á las 4 h. 50' Mañ. 2.ª Alta mar á las 5 h. 4' Tard.
1.ª Baja mar á las 10 h. 57' Mañ. 2.ª Baja mar á las 10 h. 12' Noe.

ORDEN DE LA PLAZA.

General de día: el mariscal de campo D. Pelegrin Jacome.—Gefe de día: el coronel D. Manuel Montalvo.—Servicio de Parada y Casillas: Soria y Múncias Urbanas.—Ronda: Milicias Urbanas.—Teatro: Soria.

MECÁNICA

Observaciones sobre el automata, jugador de ajedrez, que se enseña actualmente al público en Inglaterra.

Esta obra maestra fué inventada por Wolfgang de Kempelen, caballero húngaro, consejero áulico del emperador de Austria. Desde su mas tierna juventud descubrió afición y disposición á la mecánica, y no tardó en darse á conocer ventajosamente por medio de muchas invenciones útiles y curiosas. Hallándose en Viena el año de 1769, la Emperatriz María Teresa lo convidó á asistir á unas esperiencias

magnéticas, que debía hacer en la corte un francés llamado Pelletier. Durante estas experiencias Kempelen dió á entender á la Emperatriz que se creía capaz de hacer cosas mas extraordinarias é inesplicables que aquellas. La Soberana manifestó sus deseos de que realizase esta proposicion, y al cabo de seis meses Kempelen le presentó su autó-mata, jugador de ajedrez.

Esta obra causó la mayor admiracion en Viena no solo á los cortesanos, sino á los muchos sabios que la examinaron. Sin embargo, el autor indiferente, como todo hombre de genio, á los testimonios de aplauso público, no quiso dar su autó-mata en espectáculo, ni venderlo al considerable precio que se le ofrecia: ocupado en otros trabajos útiles, arrinconó su máquina y la desarmó en parte. Mucho tiempo despues, con motivo del viage que hizo á Viena el Gran Duque de Rusia Paulo, el Emperador José II, acordándose del autó-mata, quiso que Kempelen lo pusiese en estado de divertir al Gran Duque y á su esposa. Asi se verificó, y el jugador pareció no ménos admirable que la primera vez. Su autor, cediendo á los deseos del público, lo manifestó en varias ciudades de Alemania, en Paris y en Lóndres. Por su muerte, acaecida el año de 1803, su hijo vendió la máquina al que la posee actualmente, hombre no ménos hábil en esta especie de trabajos que el mismo Kempelen.

El salon en que se enseña actualmente al público este autó-mata, contiene una pieza interior, en que se ve un turco de tamaño natural vestido á la asiática. Está sentado detrás de una especie de cofre de tres pies y medio de largo, dos de ancho, y dos y medio de alto: á este cofre está unida la silla en que el turco descansa, y todo este aparato estriva en cuatro pies con ruedas. La parte superior del cofre es una mesa en que está el tablero, y en este tiene fijos los ojos la figura.

El hombre que manifiesta el autó-mata empieza por traerlo rodando hasta la puerta del salon, colocándolo despues enfrente de los espectadores. Entónces abre varios cajones del cofre; saca de ellos las piezas del juego, un cojin para ponerlo bajo el codo del autó-mata, y algunas fichas. Despues manifiesta todo lo interior de la máquina, levantando las ropas de la figura, á fin de que nadie crea que alguna persona se oculta en sus cavidades. El cuerpo del turco está dividido en dos partes. La derecha, que es la mas angosta, contiene muchas ruedas, palancas y cilindros; en la de la izquierda se ven tambien ruedas, y dos cuartos de círculo colocados horizontalmente. En las otras partes del cuerpo se distinguen los tubos que distribuyen el principio de accion á los puntos que han de moverse.

Cuando todos los espectadores han satisfecho su curiosidad y dissipado sus dudas, se cierran todas las puertas de la máquina, se hacen en ella algunos pequeños preparativos, se le da cuerda por medio de una llave, se coloca un cojin debajo del codo izquierdo, y se con-

vida à uno de los jugadores presentes à jugar una partida. Cuando las piezas se colocan en cierta posición determinada, el autómata gana siempre; pero fuera de estos casos, juega con el primero que se presenta, y como este quiere; y entónces gana por lo comun, y pierde à veces.

Al empezar la partida el autómata escoge las piezas blancas, y principia à jugar. Juega con la mano izquierda, y deja la derecha estendida en la mesa. Esta fué una distraccion del autor, que la conoció demasiado tarde para restituir à la mano derecha sus privilegios. Antes de empezar el juego, el autómata menea la cabeza como si quisiera examinar el tablero. Para mover una pieza levanta con lentitud el brazo derecho, y coloca la mano encima de la casa en que la pieza se halla; abre la mano, extiende los dedos, los vuelve à contraer tomando con ellos la pieza, y coloca à esta en la casa que debe ocupar, y despues el brazo vuelve con un movimiento natural à descansar en el cojín. Cuando tiene que comer alguna pieza, ejecuta los mismos movimientos, coloca la pieza comida fuera del tablero, toma la suya y la pone en el sitio conveniente. Todos estos movimientos se practican con la mas perfecta exactitud; y la destreza con que obra el brazo, produce tanta ilusion, que parece que el autómata ha tomado todas las precauciones oportunas para no dejar caer ninguna de las otras piezas, y para no hacer ningun movimiento inútil ó falso.

Cuando el contrario ha jugado, el autómata permanece tranquilo algunos momentos como si meditára lo que tiene que hacer; pero no tarda en ponerse en movimiento. Cuando da jaque al Rey, menea la cabeza como si quisiera advertir à su contrario. Si este coloca una pieza contra las reglas del juego, el autómata da un golpe en el tablero como en señal de impaciencia, coloca la pieza donde debe estar, y continúa su juego.

El jugador debe colocar la pieza precisamente en el medio de la casilla, porque si no el autómata no podría tomarla, y esto perjudicaría algun tanto la máquina. Miéntas ejecuta todos estos movimientos se oye en su interior un ruido sordo de ruedas, el cual cesa cuando el autómata deja caer el codo en el cojín; entónces le toca jugar al contrario. La persona que enseña la máquina le da cuerda de cuando en cuando, es decir, de doce en doce jugadas; y en los intervalos se pasea, acercándose algunas veces al lado derecho de la figura.

Cuando se acaba el juego, el dueño suplica à uno de los espectadores que coloque un caballo en cualquiera de las casas del tablero. El autómata la toma inmediatamente, y la pasea, segun la marcha propia de esta pieza, de modo que toque en las 63 casas, sin equivocarse ni retroceder.

Tal es la obra maravillosa del ingenio humano, cuyo movíl secreto nadie ha podido aun descubrir. Es cierto que no hay ningun jugador oculto en el interior de la máquina; pero tambien lo es que la

ciencia del hombre no puede dar à la materia la prevision, el cálculo, la astucia y todas las demas qualidades que se necesitan para egecutar acciones tan dificiles, tan ingeniosas, tan complicadas. No se puede creer otra cosa sino que el dueño de la máquina posee el medio de dirigir algunos de sus movimientos; pero es dificilísimo de averiguar el modo con que egerce este influjo, especialmente quando todos los hombres profundos en la mecánica que Lóndres encierra, han puesto en vano el mayor conato en descubrir el arcano. (Crón. cient. y literaria.)

COMERCIO. = *Vales Reales.*

Dia 4 = (Sin cambio.)

Por el Juzgado del Sr. D. Hermenegildo Rodriguez de Rivera, del Consejo de S. M., su Oidor en la Real Audiencia de Sevilla y Juez de lo Civil de esta Plaza, se manda subhastar por término de quince dias una casa de cuatro cuerpos y fábrica mediana, situada en la calle de Gamonales de esta ciudad n. 38, apreciada en la cantidad de 176,163 rvn. Quien quisiere hacer postura à ella acuda à la escribanía que despacha, establecido en los entresuelos de la casa núm. 69 en la plazuela del Correo, que se le admitirá la que hiciere siendo arreglada. Cádiz 3 de Enero de 1820. = Francisco de Paula Rivera.

AVISOS.

El almacén de blondas, cintería de seda y de terciopelo, abanicos y otros géneros de Francia, que estuvo mas de 40 años en la calle de la Carne núm. 175, acaba de mudarse à la calle de la Manzana n. 28.

En la calle de Villalobos núm. 149 se vende un negrito que tiene principios de cocinero, y es útil para mozo de cámara de algun barco ó para el servicio doméstico: costó en la Habana 320 ps. fs. y se da en 200 libras para el vendedor.

Se manifiesta diariamente en la casa de moneda un precioso nacimiento, adornado con figuras de movimiento, vueltas, transformaciones, vistas de palacios adornados con el mayor lujo. La entrada à un real, asientos de luneta à dos y comunes à uno: hay dos entradas, una à las cinco y media y otra à las siete y media.

En la plazuela de los Descalzos se manifiesta un precioso nacimiento de transformaciones. = Habrá una entrada à las seis.

TEATRO. = *El examen de maridos* (com. en 3 actos de Frei Lope de Vega Carpio) = *Boleras* (por la Sra. Gonzalez y el Sr. Alonso.) = *El ladron burlado* (sainete.) = A las siete.

Entrada de ayer: Boletines 226. = Producto para la empresa 750 rvn. y 8 mrs.

CON REAL PERMISO.

En la imprenta Gaditana de Picardo, calle de la Carne núm. 186.