

TUSEN OCH ETT SPRATT ①

Jean-Pierre Petit

Översatt av Jonas Karlsson

Det var en gång en sultan som bodde i ett underbart palats, långt borta i orienten. Han hade allt: guld, kvinnor och snabba hästar. Men varje natt hade han svårt att somna, för han ställde sig själv så många frågor som han inte kunde besvara. Och varje natt kallade han på sin storvesir Shatsmani.



Shatsmani, hör på!
I går natt såg jag
ett förunderligt
ting i min dröm.
Man klöv det i
två, längs mitten

och ändå
förblev det ett
enda ting!

Ett enda ting,
min herre, men
det är omöjligt.

Jag såg det! Jag vill ha det. Det finns!
Hitta det! Misslyckas du är du dödens.
Du har tre dagar på dig.

men...
herre!

När tre dagar är till ända ska
du ha funnit mig ett sådant ting,
annars blir du själv kliven i två.

Sultanen skämtar
inte. Han och hans
sömnlösa nätter!

Vetgirig!

Här kommer
storvesiren. Vad har
jag gjort nu, då?

Öh...

Du har tre dar på dig att hitta
en sak som, när man klyver den längs mitten,
fortfarande sitter ihop.

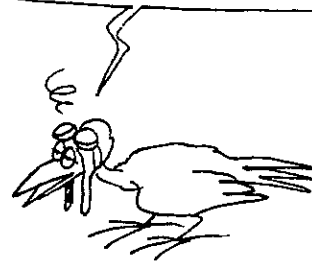
Om du misslyckas
blir du avrättad!

Men... herre,
jag är en enkel
tjänare...



Shatsmani vill tydligen ha ihjäl mig. En sådan sak finns inte. Om jag klipper ett armband längs mitten, får jag två band, inte ett enda.

Jag har flugit land och rike runt och ingenstans sett något som kan tillfredsställa din herre, vesir Shatsmani.



Se bara.



Den tredje dagen närmar sig.



Det skymmer, Alethea. I morgon, i gryningen, låter Shatsmani halshugga mig. Vad göra? Jag höll på att polera mässingen, jag kan lika gärna fortsätta så länge.

Vid Allah, den här lampan är helt oxiderad. Jag måste ta i ordentligt med trasan för att få bort ärgen.



och Anselm Vetgirig gned på lampan...



Åh, äntligen luft...

Vid profeten, vem är du?!?

Mjau!

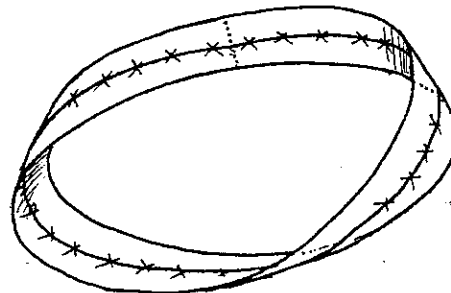
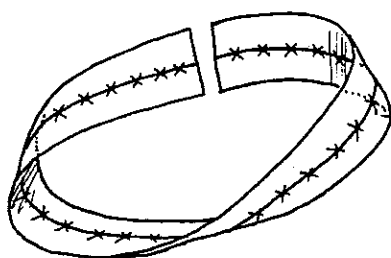
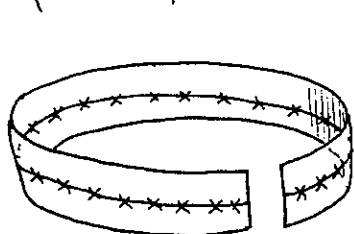
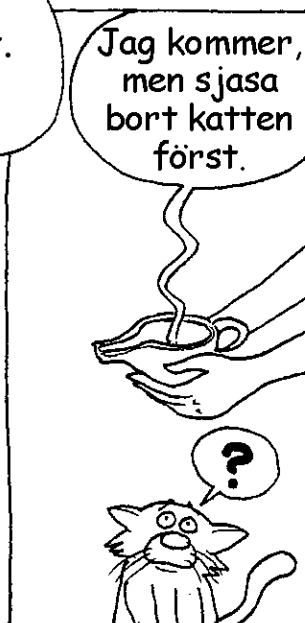
Jag heter Sofia. Jag bor i den här lampan.

Va?!? Bor du i en gammal oljelampa av sagomodell?

Ja, det är en invecklad historia som jag berättar en annan gång. Säg mig nu vad som bekymrar dig?



Shatsmani, min herre, tänker låta halshugga mig i morgon bitti om jag inte bringar honom ett ting som kan delas itu och förbli ett. Det är säkerligen omöjligt, så vid gryningen kommer skarprättaren att ta hand om mig.




Klipp av bandet. Vrid det ett halvt varv och limma ihop det igen, som bilderna visar.



Det ändrar allt, smartskaff. Sprätta upp sömmen så får du se.



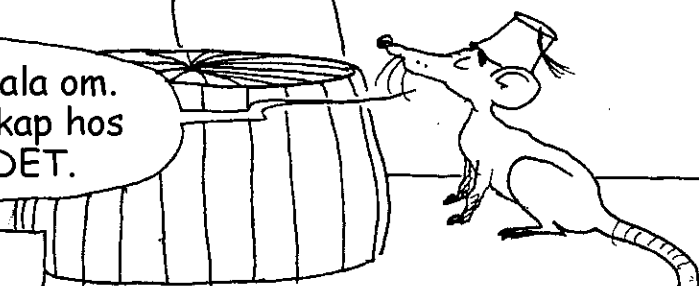


Sofia! Jag är räddad! Jag har klivit den här tingesten längs mitten och den är fortfarande I ETT STYCKE.



Dagen gryr.

Allt tack vare professor Zephyr.




Hmm, inget att tala om. En välkänd egenskap hos MOBIUSBANDET.



Anselm gav det märkliga tinget till vesiren Shatsmani, som gav det till sultanen, som förklarade sig nöjd därmed

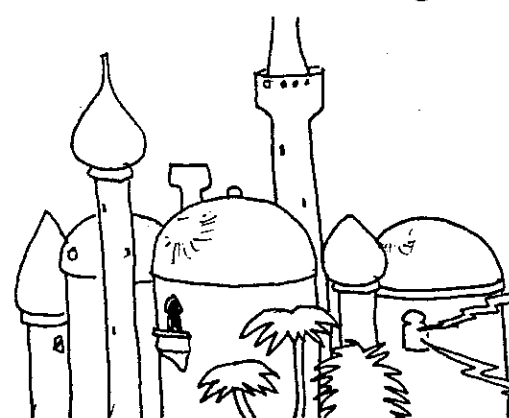
... och gav honom en påse guld.

Sofia och professor Zephyr försvann in i lampan igen, men lovade att om Anselm någonsin behöver hjälp, behöver han bara gnida på lampan.



Moralen är att man ska akta sig noga för att säga att något är omöjligt.

Lugnet sänkte sig åter över staden Esfahans turkosa kupoler. Men medan storvesiren shatsmani förnillade sultanens skatter och Anselm gned vidare på de ärgade kopparföremålen, plågades sultanen åter av märkliga och oroliga drömmar.



Shatsmani, hör på! I går natt såg jag ett förunderligt ting i min dröm. Jag blåste på det, men i stället för att avlägsna sig, rörde det sig mot mig. Bringa mig ett sådant ting. Det finns, för jag såg det i min dröm. Jag vill ha det innan månen är ny, annars mister du livet.

!?!?

TUSEN OCH ETT SPRATT ②



Shatsmani, storvesiren, är på uselt humör.



Anselm! Anselm Vetgirig!

Var är den hunden?

Här, mästare, här.

Anselm, du har två dar på dig att hitta en sak som rör sig mot en när man blåser på den. Misslyckas du låter jag hänga dig!

Två dar?
Sultanen är otålig!
Vilken tur att det finns en magisk lampa.



Komsi komsi!

Anselm, så trevligt! Jag började få tråkigt.

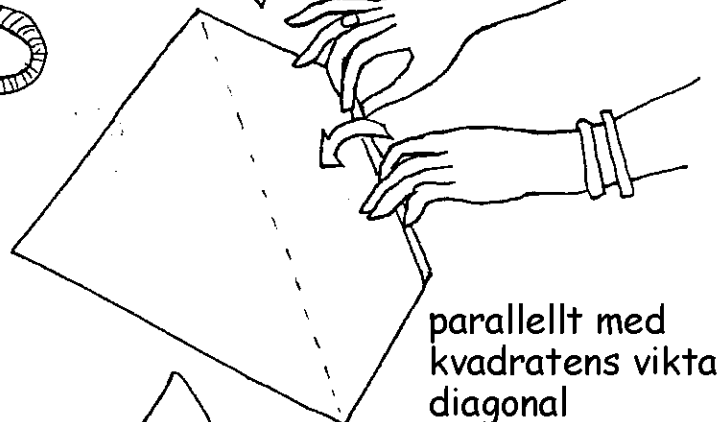
Sofia, vi behöver dig igen. Sultanen sover alltjämt illa. Han ställer olösliga problem, kräver att storvesiren Shatsmani ska lösa dem, och i slutändan faller ansvaret på mig, hans tjänare.





Det här övergår mitt förstånd. Vi får besöka doktor Luftström. För det behöver vi en flygande matta. Vi utgår från en vanlig, kvadratisk matta.

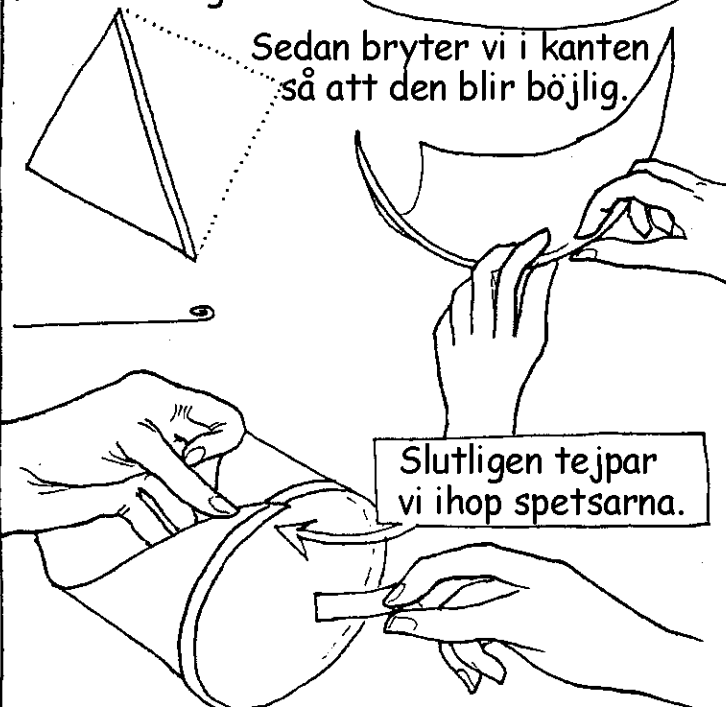
Vi börjar med att rulla ihop pappret, så här:



Men först bygger vi en modell.

fram till diagonalen.

Sedan bryter vi i kanten så att den blir böjlig.



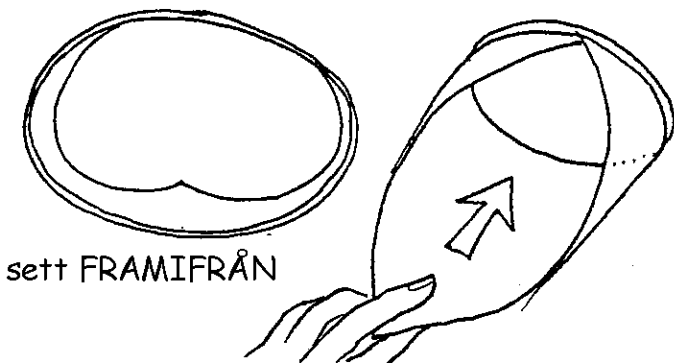
Slutligen tejpar vi ihop spetsarna.

Och vi har gjort ett BISKOPSPLAN.

sett i PROFIL

bakända

framända



Håll det i stjärten och kasta det försiktigt.

Är det en hatt?

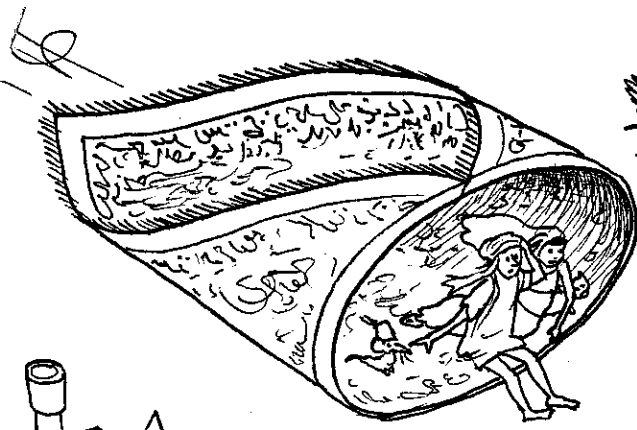
Nej, det är en flygmaskin.

Om BISKOPSPLANET är välgjort, flyger det långa sträckor utan problem. Men du får inte kasta det som ett vanligt pappersflygplan, utan bara så att säga lägga det i luften.

Funkar det?!?

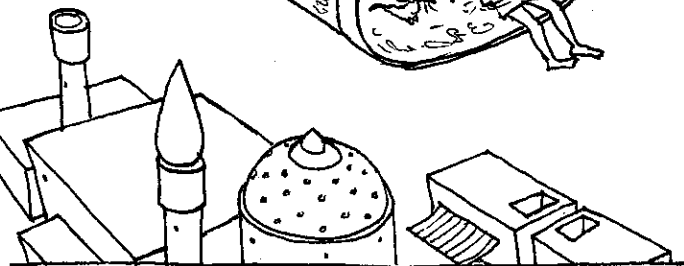


Burna av den märkliga flygande mattan beger sig Anselm, Sofia och professor Zephyr till doktor Luftström.



Ni kommer lägligt. Jag skulle precis göra ett experiment.

Med äpplen?



Jag har hängt två äpplen i meterlånga snören, med fem millimeters mellanrum.

INTE ALLS

Det är den där newtongrejen. Om du släpper dem, faller de till marken.

Jag BLÅSER mellan äpplena.

Du blåser mellan dem, och i stället för att sära på sig, närmar sig äpplena varandra.

Så fungerar gaser: när hastigheten ökar, sjunker trycket. Genom att blåsa mellan äpplena, skapar jag ett UNDERTRYCK.

Ja, vid sidan av luftströmmen. Men i mitten trycker den väl saker framåt?

Jaja, men du kan rikta luftströmmen hur du vill.

Han har rätt.

Ehh... va?

Se: jag håller pappret under min vänstra hand. Jag håller munnen mellan pekfinger och långfinger, som jag håller isär, och blåser så hårt jag kan. Luften kommer att röra sig längs pappret och trycka ner det. Och om allt går vägen...

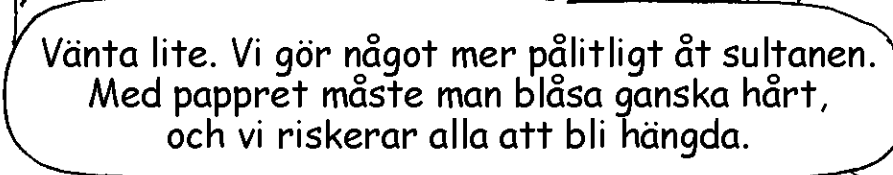
Men du blåser MOT pappret...



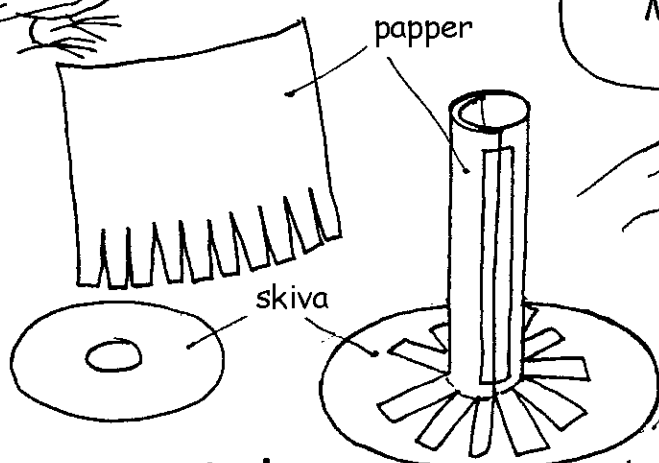
går det?!?



Med andra ord har vi den sak sultanen begärde.
Ett enkelt ark papper!



Vänta lite. Vi gör något mer pålitligt åt sultanen.
Med pappret måste man blåsa ganska hårt,
och vi riskerar alla att bli hängda.



Vi använder lim eller tejp för att fästa en cylinder vid en skiva med ett runt hål.

skala 1:1



Kolla, man kan till och med hålla en tändsticksask uppe.



Anselm Vetgirig och han vänner tackade doktor Luftström för hans goda råd och återvände till sultanens palats, burna av den flygande mattan.

BLÅSSVÄVAREN

Sofia och professor Zephyr återvände till sin lampa.



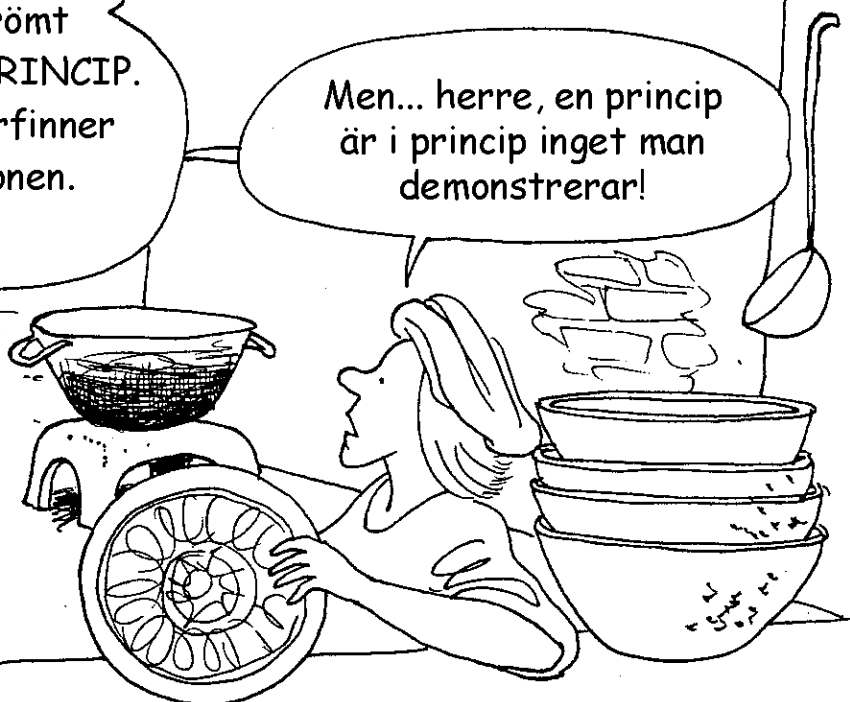
men sultanen:

Shatsmani! Jag vill ha en demonstration av ARKIMEDES PRINCIP!

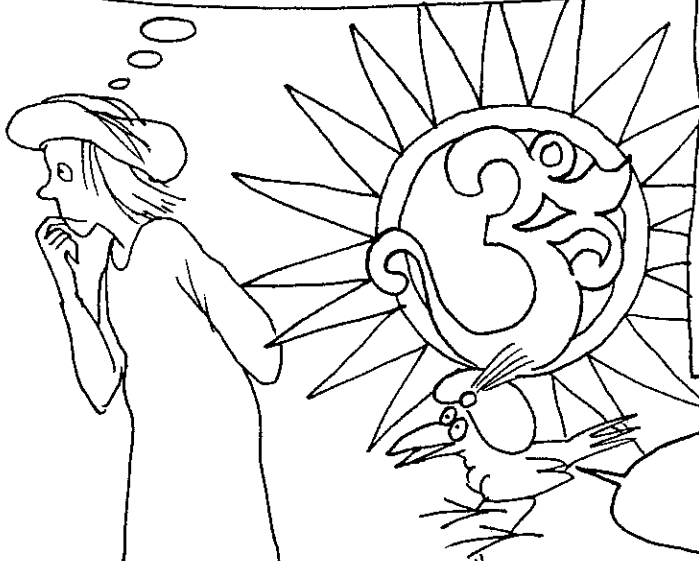
Men... herre, en princip är i princip inget man demonstrerar!



TUSEN OCH ETT SPRATT ③



Demonstrera en princip, pyttisan...

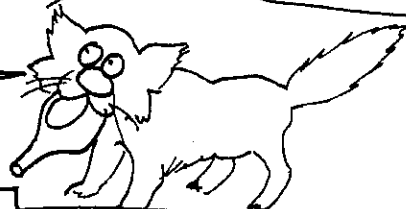


En i en vätska nedsänkt kropp förlorar i vikt lika mycket som den undanträngda vätskemängden väger.

(circa 210 fvt)

Ser krångligt ut.
Bästa att gnida fram Sofia.

Här är den magiska lampan.



Här, herre.
Hur kan jag stå till tjänst?

Var är det här för byggarbetsplats?

Sofia vet vad hon behöver.



en våg



ett äpple

vikter



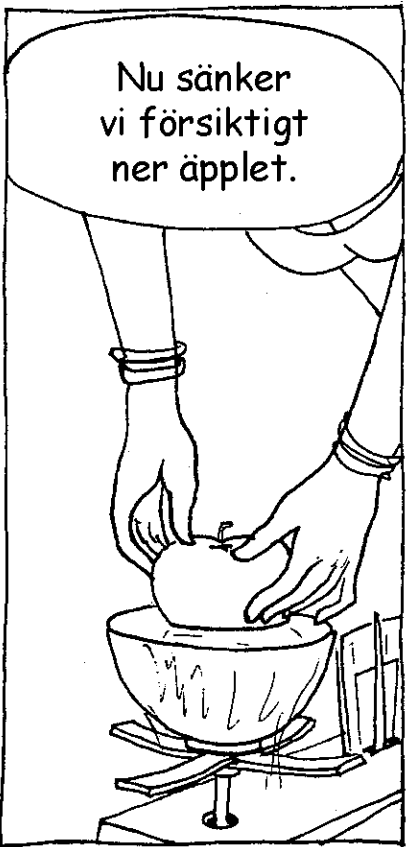


Och vatten, mycket vatten. Det är alltid så med Arkimedes princip.

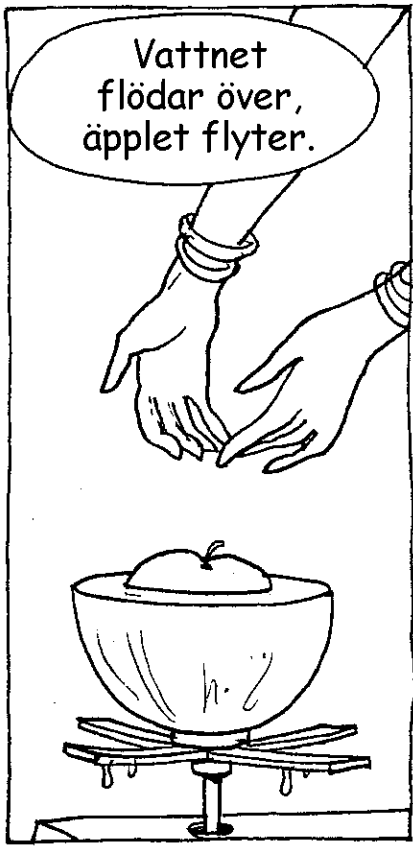
Och en skål.



Se, till vänster en skål fylld till brädden med vatten: mycket viktigt. Till höger, vikter som balanserar vattenskålen.



Nu sänker vi försiktigt ner äpplet.



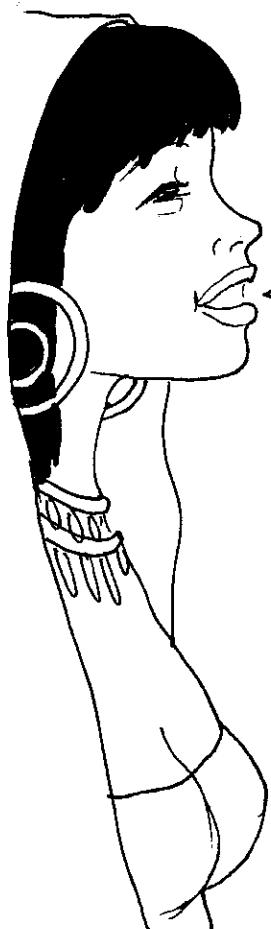
Vattnet flödar över, äpplet flyter.



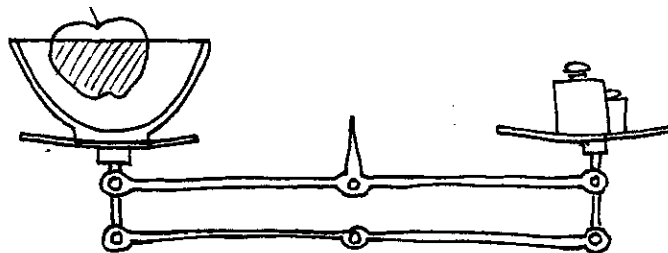
Vad händer?

Inget!?!

Vågen förblir i balans. Experimentet har misslyckats.



Nej, inte alls. Experimentet har lyckats.
Äpplet flyter, så vattnet bär upp dess vikt.
Om vi ska tro på vågen, väger äpplet lika
mycket som det undanträngda vattnet.



Eureka!



Vi har demonstrerat **ARKIMEDES PRINCIP!**




Shatsmani underrättade sultanen om den
lyckade demonstrationen, och sultanen lät sig nöja.
Anselm återgick till sina grytor och pannor.

Turligt nog var äpplet
lättare än vattnet. I annat
fall hade demonstrationen
inte gått så bra.

Hmmmm



TUSEN OCH ETT SPRATT ④



Sultanen har blivit alldeles tokig. Han fick besök av en trollkarl som kunde få sitt hjärta att stanna. Nu vill han att jag ska göra detsamma, annars låter han hänga mig.

VETGIRIG!




Som vanligt gav storvesiren Shatsmani uppdraget till stackars Anselm.


Och kom ihåg, i morgon ska det vara gjort, annars...!



Det lär ha tagit trollkarlen trettio år att lära sig tricket.




Under hela den tiden åt han inget annat än nötter.



Man måste meditera i trettio år innan man kan styra sitt hjärta så.

Det här är magi, inte vetenskap. Jag får fråga Sofia till råds.



Vi försöker ändå. Här är lampan.

Åh, kära ni, jag lyssnade inifrån lampan och kunde knappt hålla mig för skratt. Er trollkarl är en skojare. Hur visade han att han "stannat sitt hjärta"?

Tja, han lät ta pulsen på sig...

Och hur hänger hjärtat och pulsen ihop?

Hur man tar pulsen

Hjärtat och handen är förbundna med blodkärl, artärer.

Menar du att det var så han stoppade sin puls, genom att stoppa blodflödet från hjärta till hand?

Men med VAD?

Med den här.

En vanlig valnöt?

Har valnöten medicinska egenskaper?

Det har inget med saken att göra. Du sätter nöten i armhålan, där artären passerar som bringar blod till handen.

Ingen märker den, och om jag inte pressar armen mot kroppen, känns pulsen som vanligt.

Men om jag diskret klämmer åt nöten, trycks artären ihop. Blodet kan inte passera, och ingen puls känns.

Dra på trissor!

Och den där skojaren till trollkarl fick en hel påse guld av sultanen, som lurats att tro att han besatt magiska krafter...

Se där, se där. Det är så Vetgirig får sin kunskap: en magisk lampa, och dold i lampan, en kvinnlig ande.

Men den vedervärdige Shatsmani betraktade dem från Vetenskapsakademiens tak...

Hmmm... mycket slugt.

Nu kan jag besöka sultanen. Men han behöver inte få veta hur tricket går till.

Gott, tjänare. Återgå till arbetet, och ta det här myntet.

Åh, tack!

Shatsmani gav mig en slant. Han kanske inte är så tokig trots allt...

Pytt... en kopparslant.

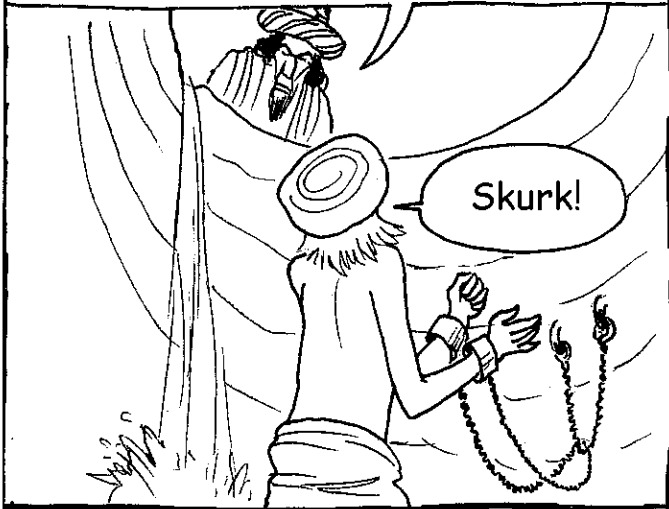
Anselm! Den magiska lampan är borta!

TUSEN OCH ETT SPRATT ⑤



Så här är lampan som ger Vetgirig hans kunskap. Allt jag behöver göra är att gnida den, och anden kommer ut och löser vilket problem som helst.

Dig behöver jag inte längre.
När cisternen är fylld med vatten
är du inte längre mitt problem.



Skurk!

Herre, sätt mig på prov. Jag har lärt
mig så mycket vetenskap att jag tror
mig kunna lösa vilken gåta som helst.



Bra, jag kallar på dig nästa gång
jag drömmer om en gåta.

Anselm...jag kan inte ingripa
direkt för jag är instängd i lampan,
men vet att problemet har en lösning.



Kedjan är för stark!
Jag kommer inte lös.
Jag är dödens!



En lösning?!? Men Sofia!
Det är UPPENBART att jag
inte kan komma lös och att
jag är dödsömd.



Oroa dig inte.
Du kan komma lös...
för du sitter inte fast...

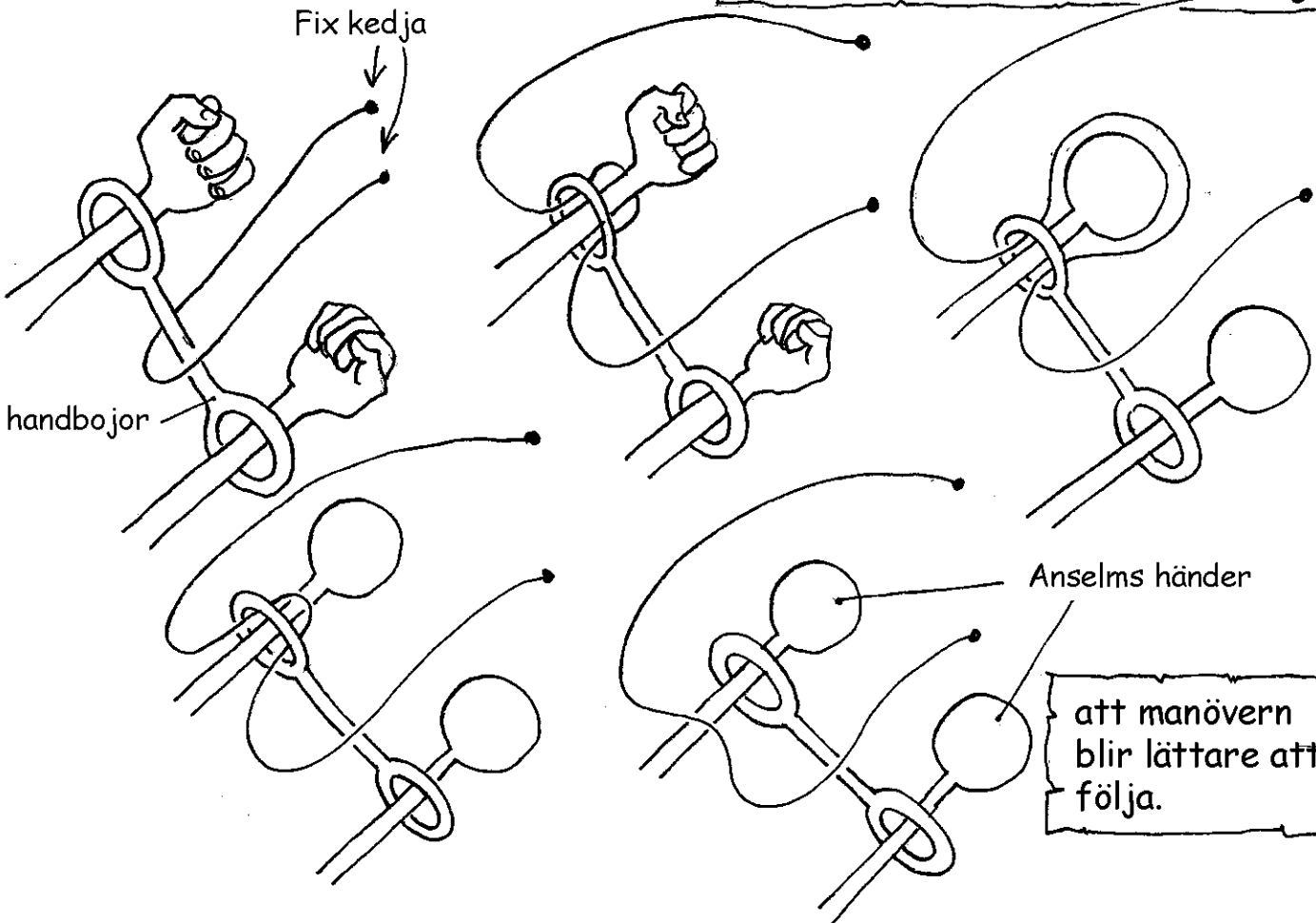
Vad!?!



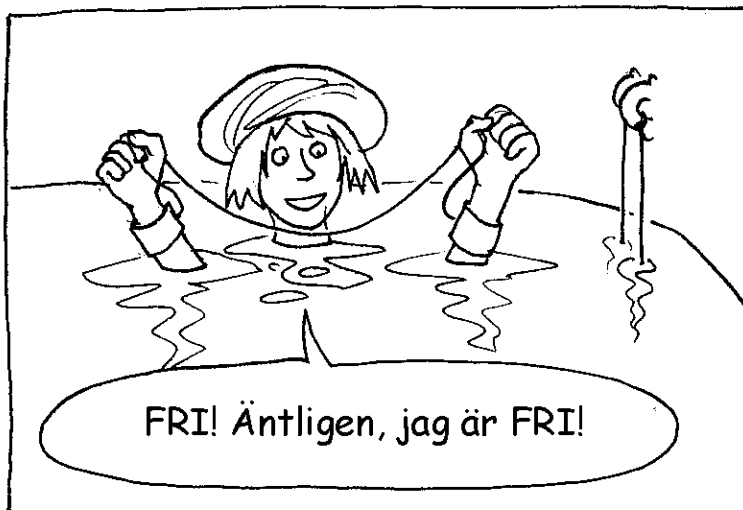
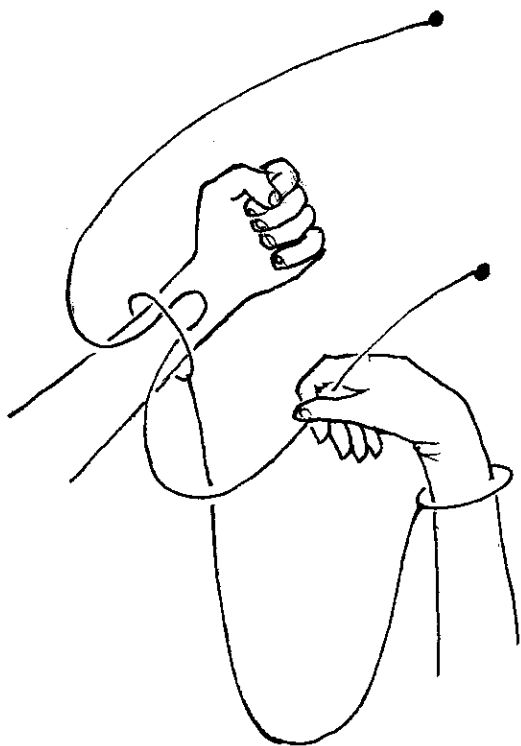
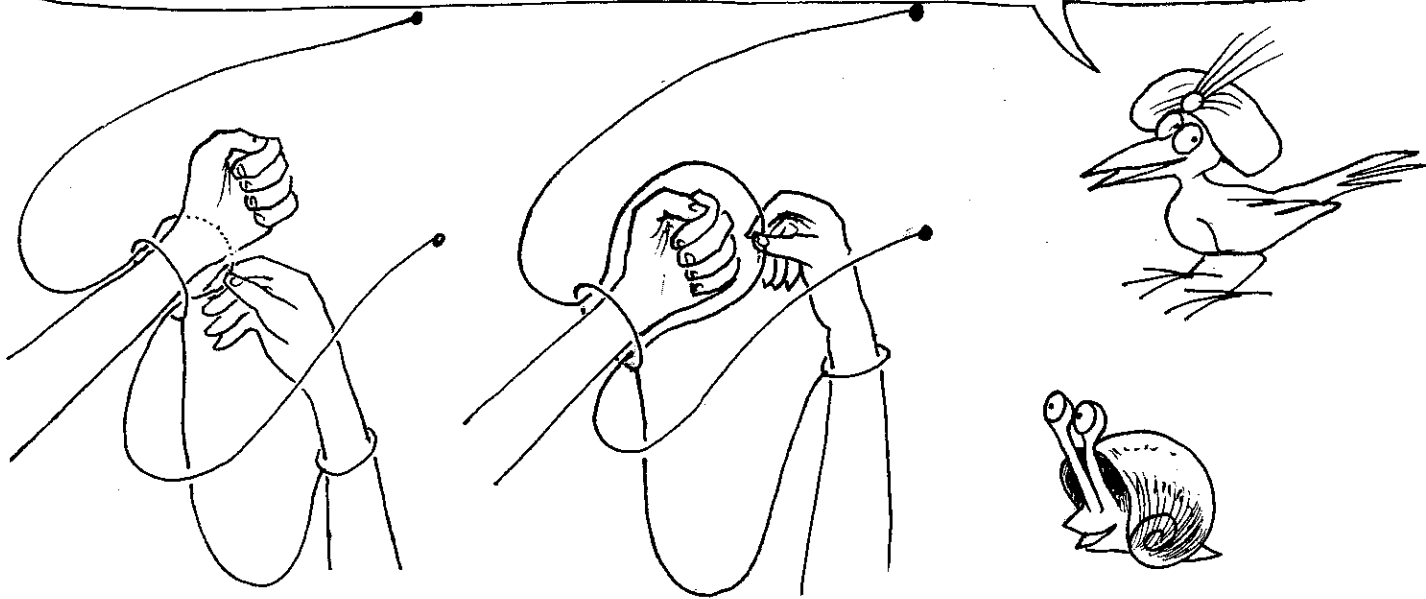
Se: dina armar sitter fast i
handbojorna, men kedjan kan gå
mellan dina handlovar och bojorna.

Med lite eftertanke lyckas
Anselm ta sig lös.

Vi har deformerat handbojorna och
Anselms armar så

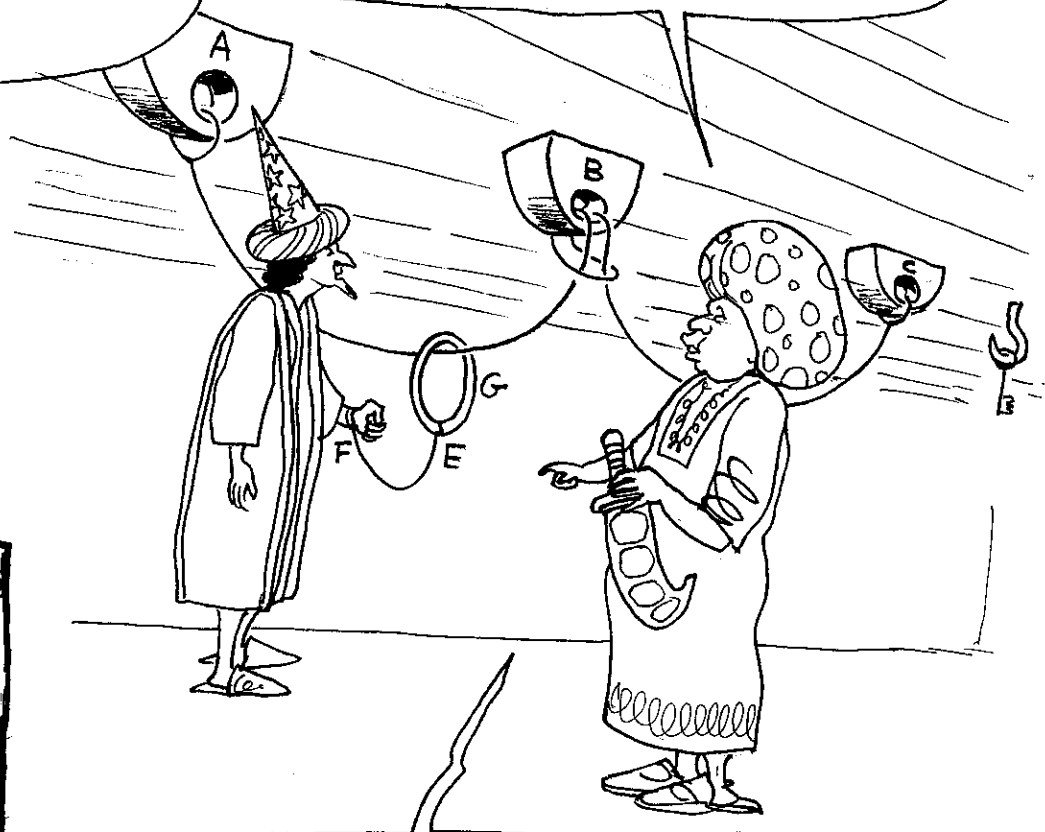


Så att läsaren kan pröva tricket själv, med trådar,
har vi ritat Anselms handbojor som öglor av tråd.



Vilken härlig morgon.
Låt höra om sultanen har haft
en ny gåtfull dröm.

Sultanen drömde att han satt fast
på det här viset. Han drömde att han
nådde nyckeln och kom lös.



Förtydligande: fjättrarna A, C, F och E
kan inte lösas, och ringen G, som är stel,
kan inte passera genom hålet B.

Allt jag behöver göra
är gnida på lampan.



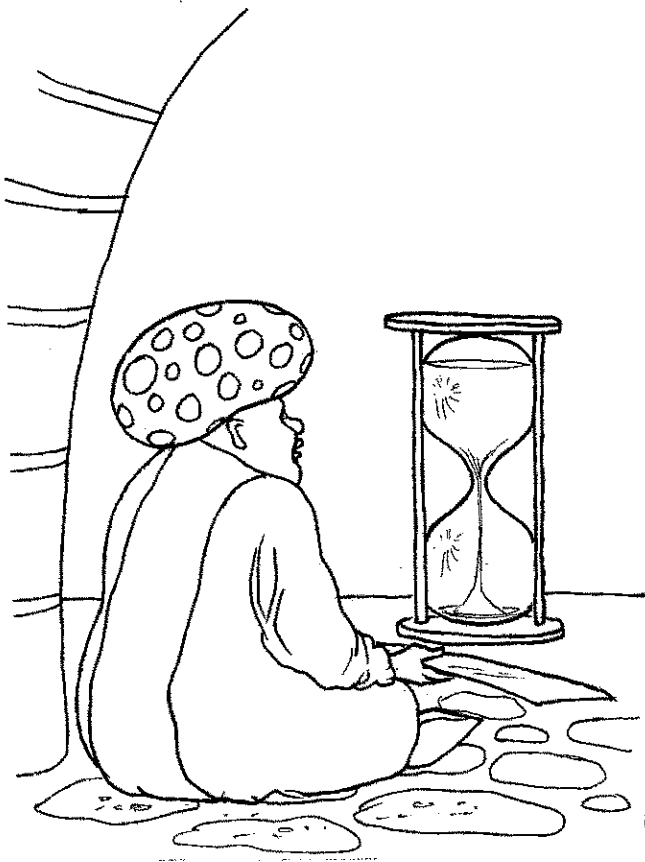
Men? HALLÅ?
Jag har gnidit i en timme
och inget händer!



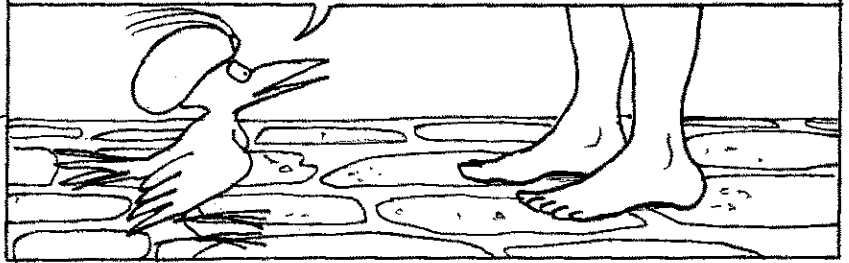
Och likväl har problemet
en lösning (se nästa avsnitt).



TUSEN OCH ETT SPRATT ⑥

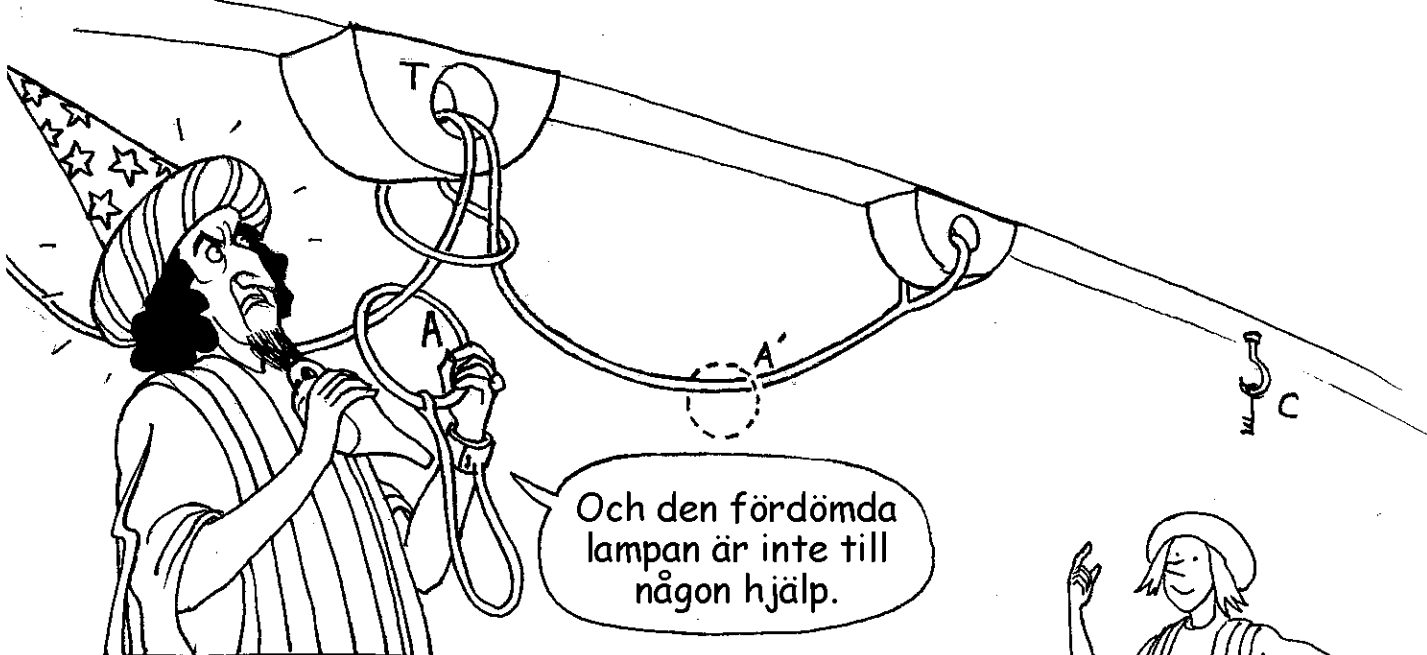


Shatsmani är i knipa. Då han trodde sig ha en magisk lampa, skröt han för sultanen att han kunde lösa vilken problem som helst. Men lampan var inte den rätta, han sitter fjättrad som en idiot, och om han inte tagit sig lös när natten faller blir han halshuggen!



Hmmm...

Låt oss fråga professor Zephyr.



Och den fördömda lampan är inte till någon hjälp.

Ringen A, som är fäst vid min handled, kan inte passera hålet T. Jag kan inte få ringen till läge A', där jag skulle kunna nå nyckeln C och komma lös.

Herre, ni använder den inte på rätt sätt.

Man håller lampan mot örat, såhär, och då får man en förklaring.

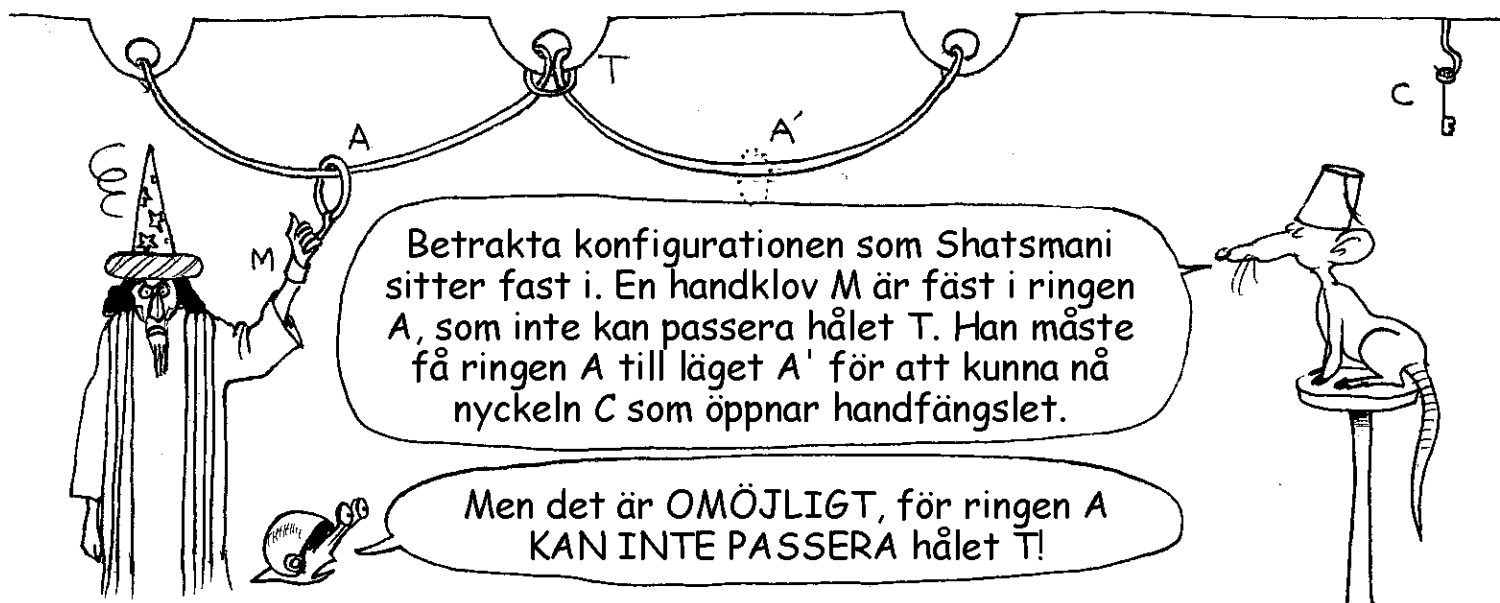
Men! Jag hör ingenting!?!

Jag ska förklara hur ni kan ta er ur den här knipan.

Kvickt, ge hit den!

Ni håller kanske på att förlora hörseln.

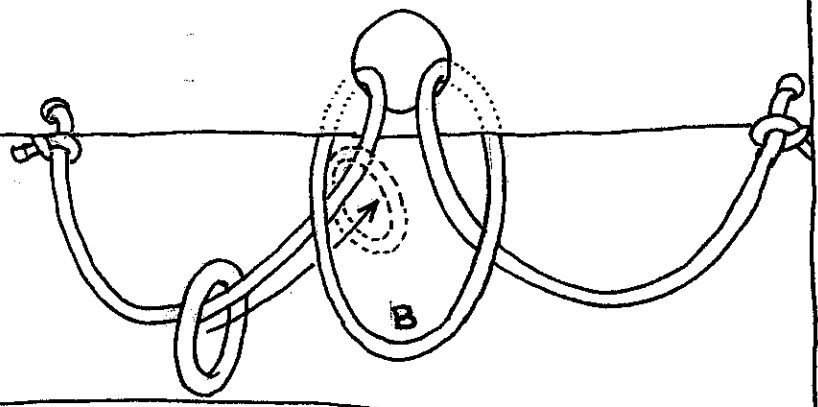
Ja... ja... visst...



Betrakta konfigurationen som Shatsmani sitter fast i. En handklov M är fäst i ringen A, som inte kan passera hålet T. Han måste få ringen A till läget A' för att kunna nå nyckeln C som öppnar handfångslet.

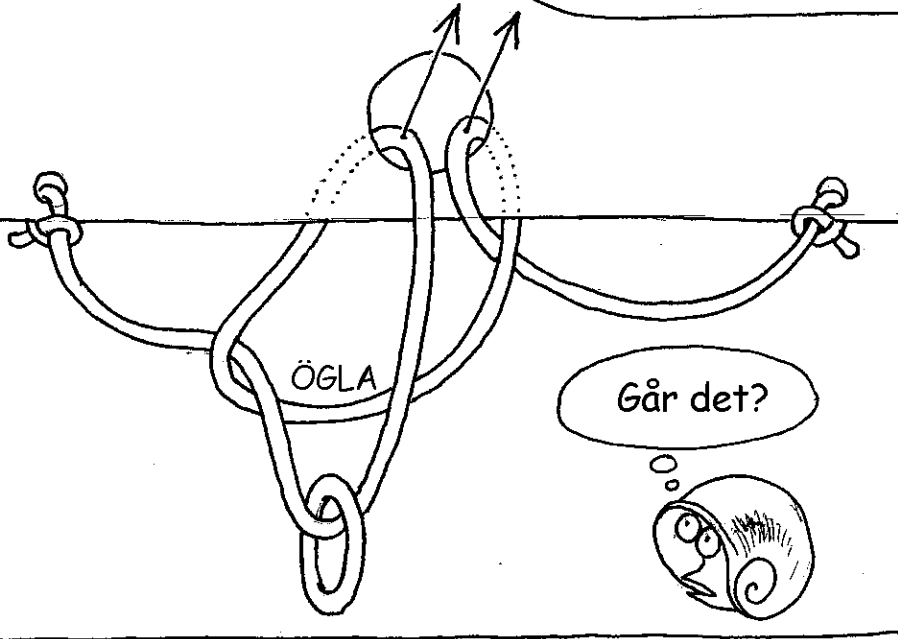
Men det är OMÖJLIGT, för ringen A KAN INTE PASSERA hålet T!

Prova själv med en bit kartong, ett snöre och en gardinring.



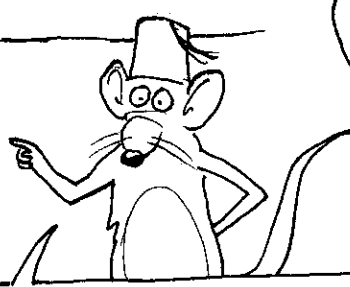
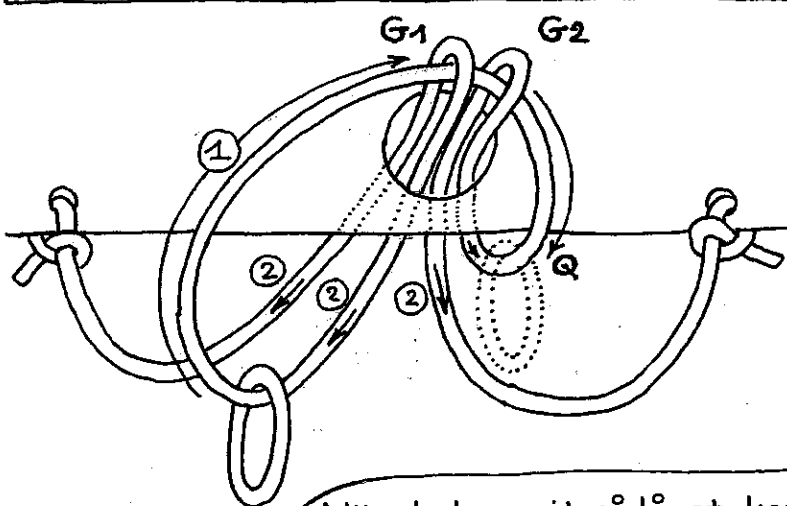
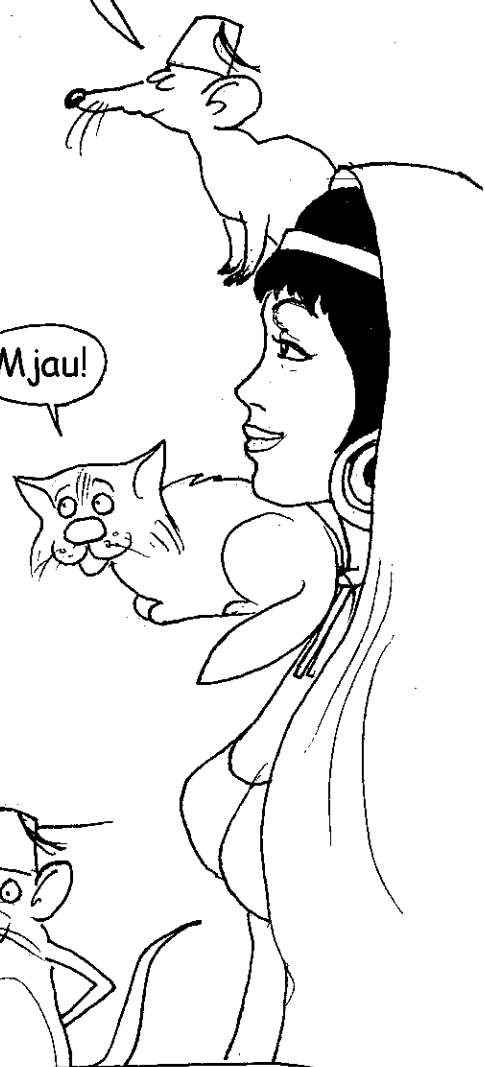
Låt öglan B hänga ner så att ringen kan passera, som visas här.

Vi kan kalla det här för "ringens vänteläge". Dra sedan hårt i buktarna (markerade med pilar) så att ringen A kan passera genom öglan.

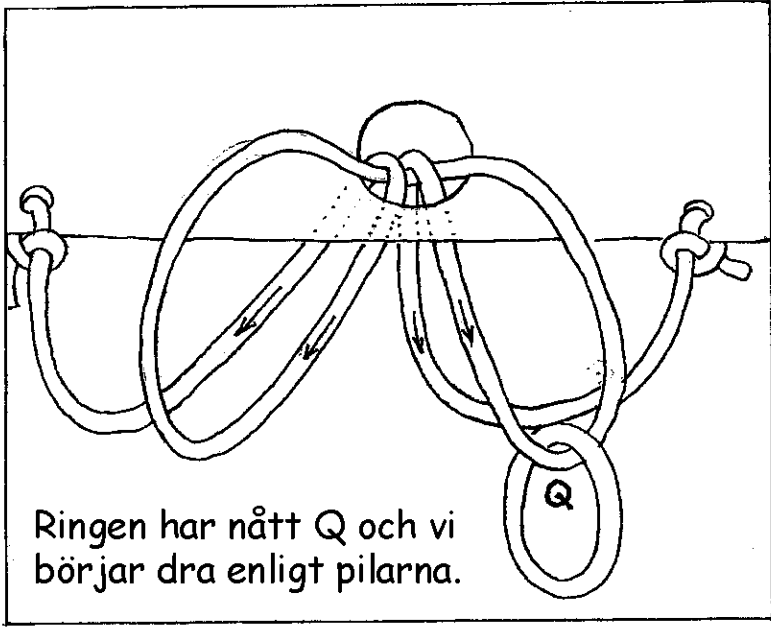


Går det?

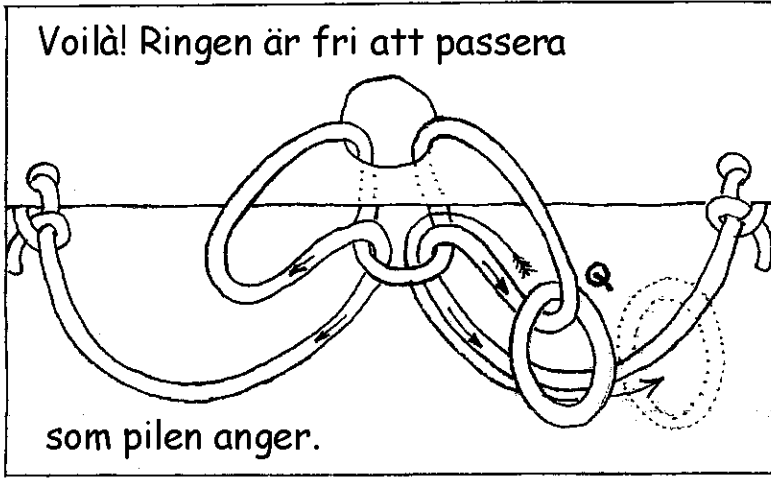
Mjau!



När du kommit så långt, kan ringen passera de två buktarna G1 och G2 och komma till läge Q. Sedan är det bara att dra i de pilmarkerade tåtarna så att G1 och G2 dras genom hålet.



Ringen har nått Q och vi börjar dra enligt pilarna.



Voilà! Ringen är fri att passera som pilen anger.



Det är dags...



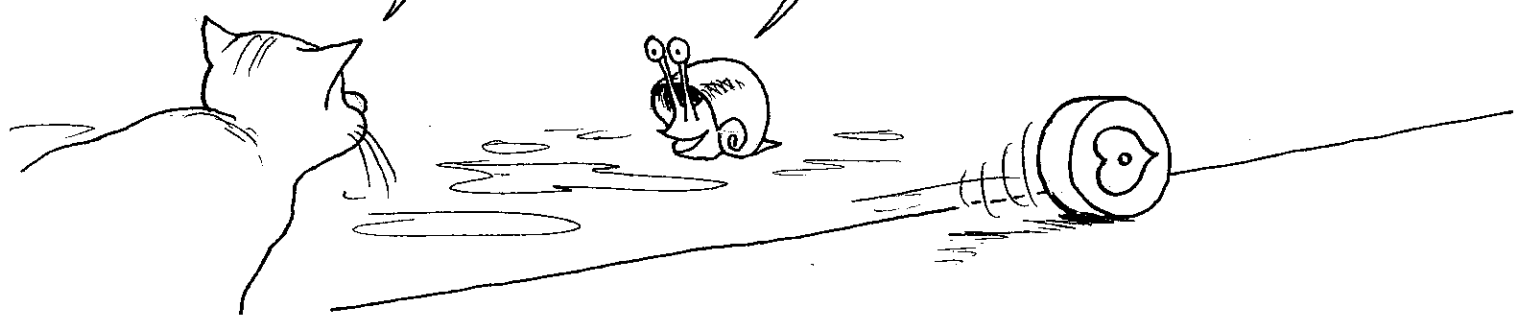
Här är er lampa, herre.



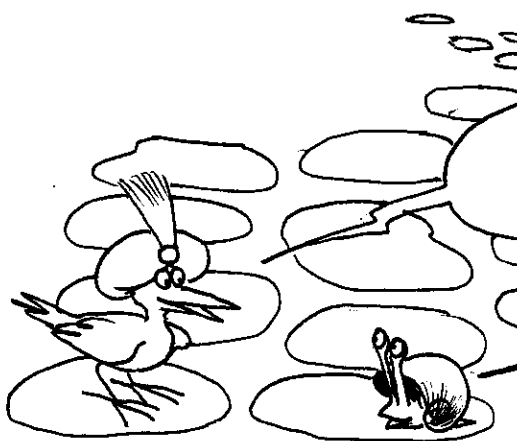
SCHMGRR

Du har inte hört det bästa än: Shatsmani uppsökte en mager för sina hörselproblem!


Sultanen verkar ha haft en dröm om en ask som rörde sig själv, utan snören eller något. Den kunde till och med klättra uppför backar.



TUSEN OCH ETT SPRATT ⑦




Sultanen drömde om en magisk ask som kunde röra sig på egen hand.



Det måste finnas någon möjäng utanför asken...ett snöre?

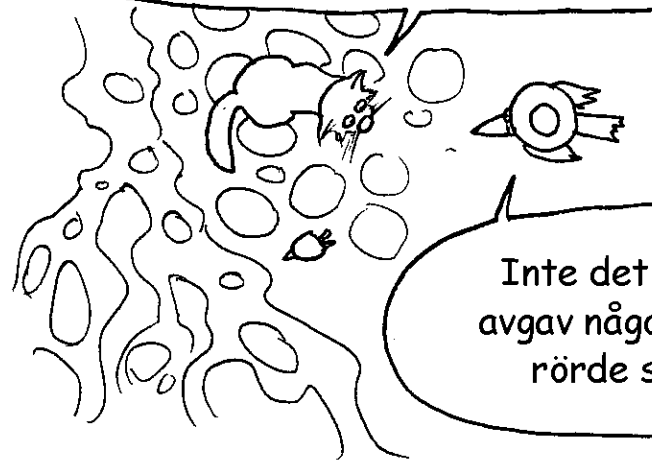


Eller en magnet?




Inte alls. Inte var den elektrisk heller. Han sade att all mekanism var INUTI asken.


Jag har det! Asken måste använda reaktionsdrift!




Inte det heller. Sultanen säger att den inte avgav någon luft eller rörde upp damm när den rörde sig. Och den gick i uppforsbackar.



Se på Anselm! Han kallar ideligen fram Sofia ur lampan, för att ställa frågor. Han måste ha många vetenskapliga funderingar.



Jag tror snarare att han är förälskad.



Shatsmani, som fått en helt vanlig lampa av Anselm, kan inte förstå varför den inte vill tala till honom.



Men... hur ska vi förverkliga sultanens dröm?



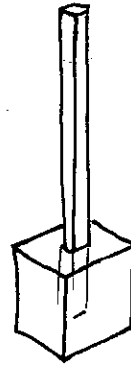
Här är gätans lösning, källan till energi.



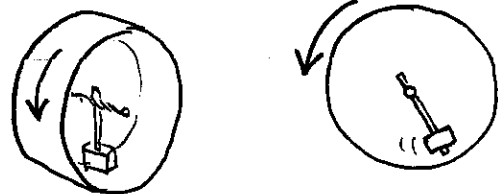
Va? Ett vanligt gummiband!?!

Först måste vi göra ett hål på var sida av asken, i lock och botten. (*)

Sedan fäster vi en tyngd i änden av en tändsticka (bly är ett passande material).



Tändstickan och tyngden fäster vi i gummibandet, så här. Sedan spänner vi bandet mellan lock och botten. (**)



Slutligen snurrar vi asken så att gummibandet dras upp.

Den kan till och med gå i uppförsbackar, tills den stannar.

Vilket djävulskt trick!

Om du sätter ner asken försiktigt, börjar den rulla.

Fantastiskt!

(*) En rund metallask, för karameller eller dylikt
 (**) Gummibandet får inte vara uttorkat!

Nej, Tiresias, det är MEKANISKT.

Fint, låt oss förklara
allt detta för stackars
Shatsmani, som nog sitter
och deppar vid sin
stumma lampa.

Åh, han sover. Han måste ha tänkt.
Det tröttar alltid ut honom. Jag drar upp
asken och håller fast den med lampan.

Vid Allahs tårar,
asken har kommit
ut ur lampan!

Den rör sig på eget
bevåg. SATAN (*) måste
vara inblandad!

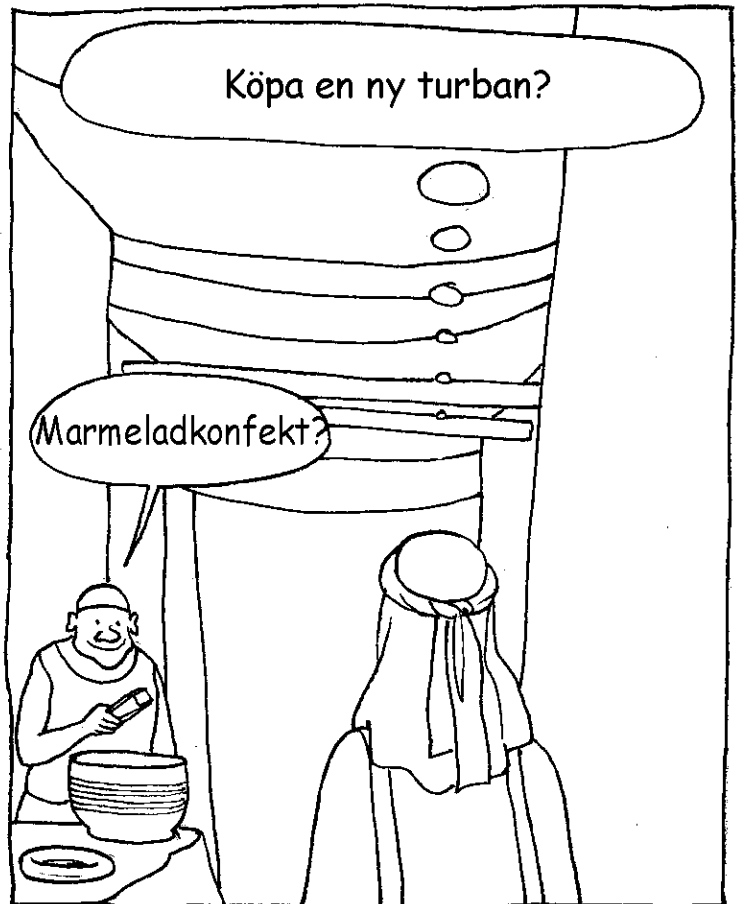
Låt oss ta siesta.
Det dröjer nog länge innan han
förstår hur den funkar.

(*) Ondskan personifierad i
främreasiatiska religioner

TUSEN OCH ETT SPRATT ⑧

Jag har tjänat 5
bronsslantar på alla idéer
jag gett Shatsmani.

Vad ska
jag göra med
dem?

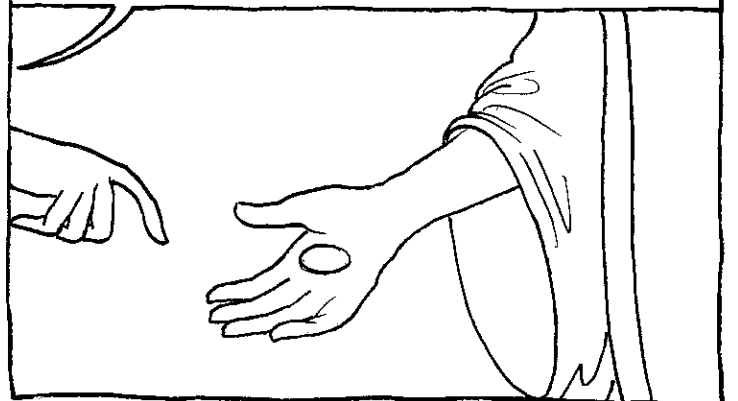


Hör, herre. Har du
ett mynt? Om du vill, kan du
vinna ytterligare ett.

Aha, ockraren...
vad kan han vilja, tro?

Du behöver bara spela
mot mig. Du är ung och kvick.
Det är en säker seger för dig.

Det är enkelt, se här: tag ett
av dina mynt och lägg det i din
öppna handflata, så här.



Jag håller min hand under din, så här. Du måste hålla din hand helt öppen. Om jag lyckas ta myntet innan du hunnit sluta din hand, är det mitt. Annars får du ett mynt av mig.

Hans hand är långt ifrån myntet, och jag behöver bara knyta näven. Jag borde lätt kunna vinna den är fåniga leken.



Han har redan vunnit tre av mina mynt. Jag måste fråga lampan.



Jag tror att det beror på att gubben har initiativet. Din hand behöver tid på sig för att reagera när du ser att han börjar röra sig. Den har en REAKTIONSTID.

Det är lite svårt att förklara: mellan ditt öga, din hjärna och din hand, finns det nerver, genom vilka en NERVIMPULS färdas med ändlig hastighet.

TID!?!

Så om JAG tar myntet, vinner jag. Jag ska spela mot gubben igen.

Du vill spela andra parten? Visst, det går bra.

Miss! Du är skyldig mig ett mynt till.

Vid Satan (*), så snabb du var! Som en blix?

Sofia, jag förstår inte. Är han verkligen snabbare än jag?

Nej, men han har ett annat sätt att gripa myntet. Jag har observerat honom.

(*) Ondskan personifierad i främreasiatiska religioner

Han griper inte myntet direkt, han får det att hoppa och vinner värdefull tid, en tiondels sekund.

Men... hur!?!

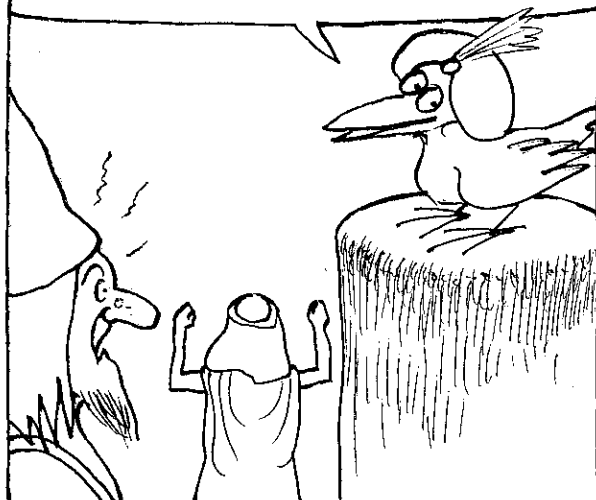
När han rör sin hand ner mot din, slår han till den med fingrarna, så här.



Din hand åker nedåt och myntet stannar i luften.

Han griper myntet och du griper... i luften!

Anselm gick tillbaka till ockraren, vann tillbaka sina mynt och många fler därtill.



TUSEN OCH ETT SPRATT ⑨



Han förde min hand
till kulan och lät mig säga
"ett är lika med två".
Och jag kunde känna
TVÅ kulor.

Var där två?

Nej, där var
bara en. Jag såg det.
Förklara mysteriet!

Men...

Drömmen hemsöker
mig. Lös gåtan. Om inte,
vet du vad som händer.

Varför kan han inte
drömma om oaser och
harems som alla andra?

Skaffa fram
Anselm, illa kvickt!

Ja, herre, jag vet...

En kula som är en
och två på samma gång?

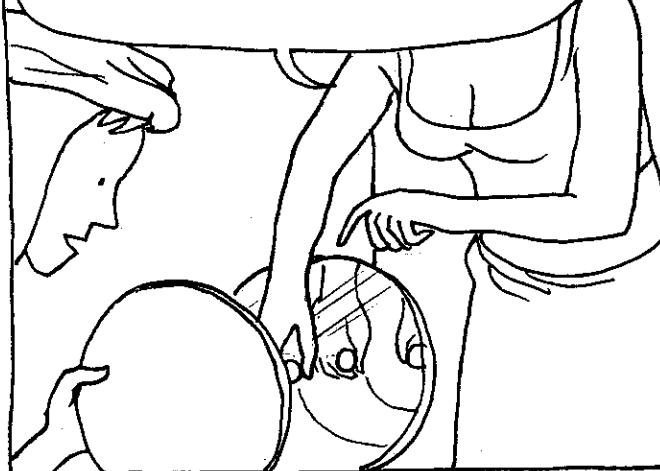
Låt se. När sultanen SER kulan,
använder han sina ögon, och ser en
enda. När han rör den, KÄNNER
han två. Det är olika sinnen.

Kanske är det
en esoterisk symbolik
som vi inte förstår.

Menar du att samma sak kan
förnimmas olika av olika sinnen?
Jag förstår inte...



Såklart, titta här.
Om du sätter kulan mellan två
speglar, ser du oändligt många.

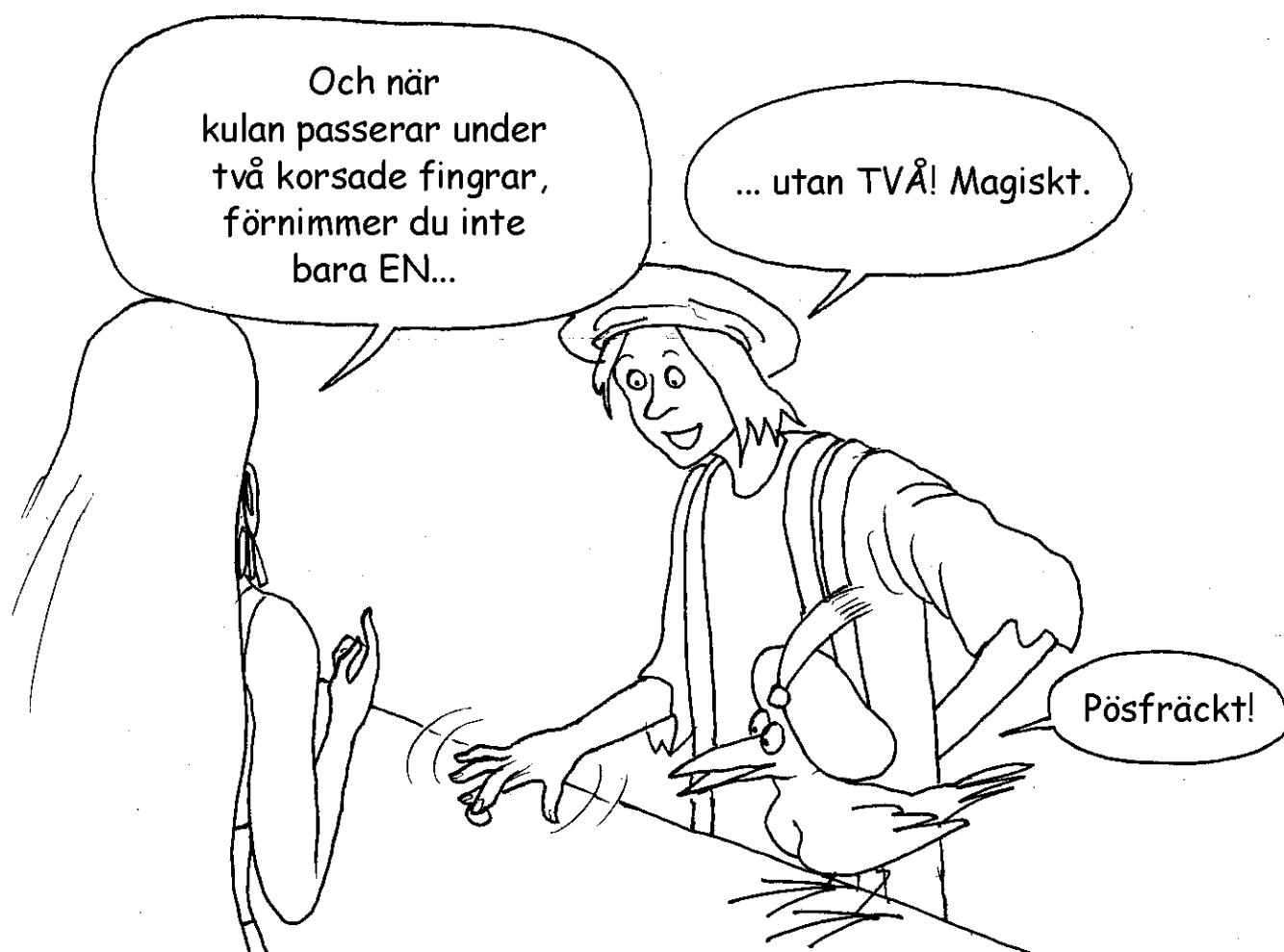


Ja, men det är en
OPTISK VILLA. KÄNSELN
låter sig inte luras
på det viset.



Är du säker?

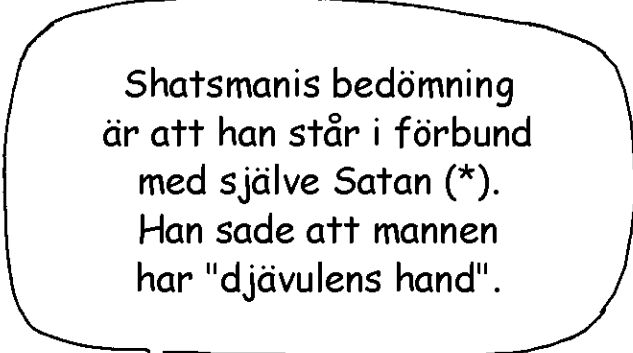




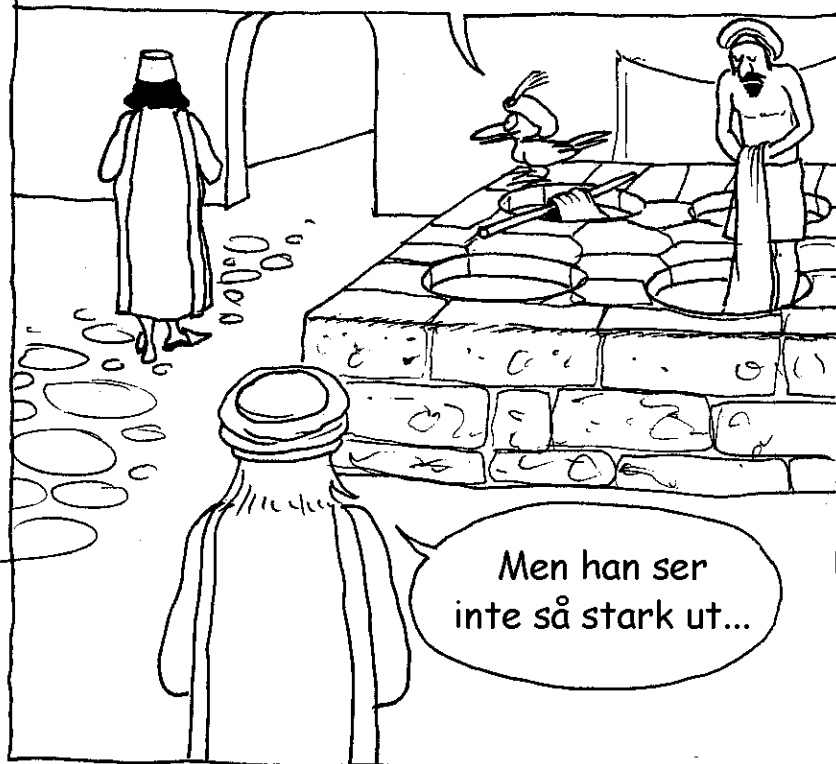
TUSEN OCH ETT SPRATT 10



Han mottog just en påse guld ur sultanens egna hand. För han lyckades med något som ingen annan man i riket lyckats med, inte ens de starkaste och skickligaste.



Shatsmanis bedömning är att han står i förbund med själve Satan (*). Han sade att mannen har "djävulens hand".

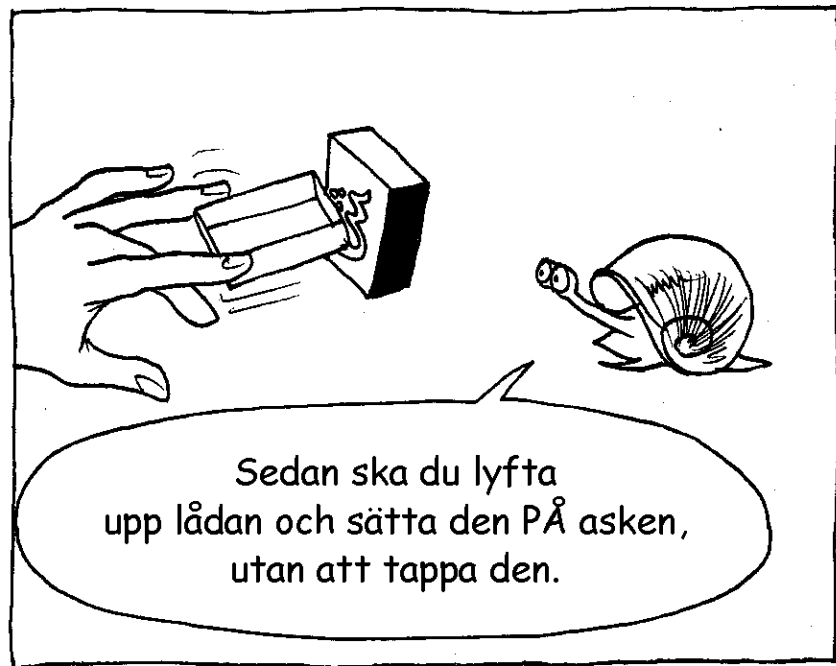
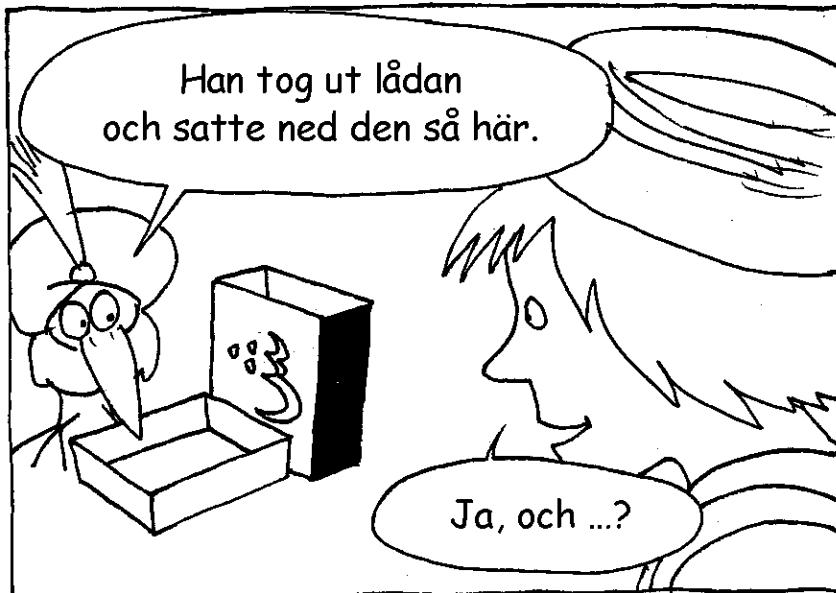


Men han ser inte så stark ut...

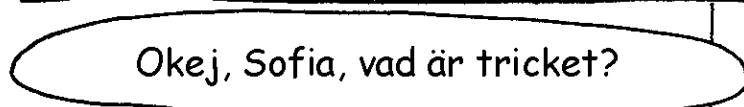



Djävulens hand!
Vad är det för trams.
Berätta mer...

(*) Onskan personifierad i främreasiatiska religioner




(* Fullt normal tändsticksask.





Men något är lurrt,
för du kan och jag
kan inte.

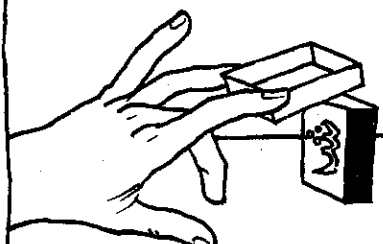


Muskler styrs
av NERVIMPULSER.
Du sänder dina huller om
bullen. Om du tar i mer,
börjar de snart ryka.



Allt handlar om ÖVNING.

För att lyckas måste du lära dig
att kontrollera dina muskler, och
koordinera dina rörelser rätt.



Se där!
Du har rätt!



TUSEN OCH ETT SPRATT 11





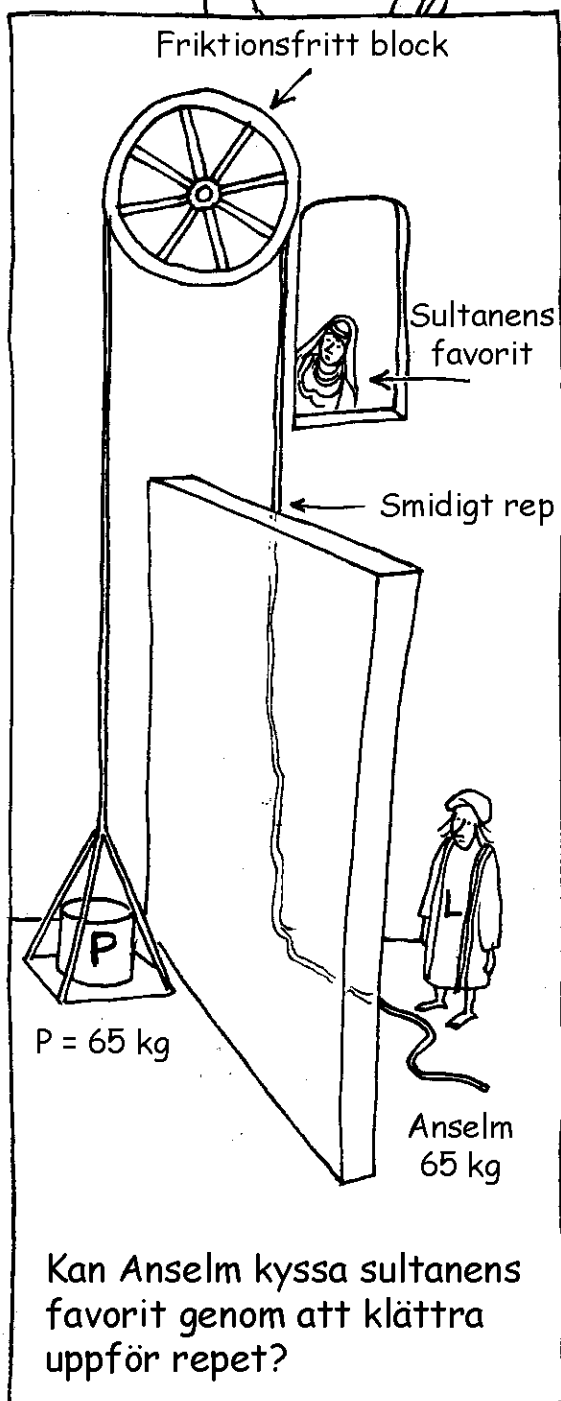
O upphöjde sultan, förlåt mig här nere,
men jag ger upp. Uppgiften är omöjlig!

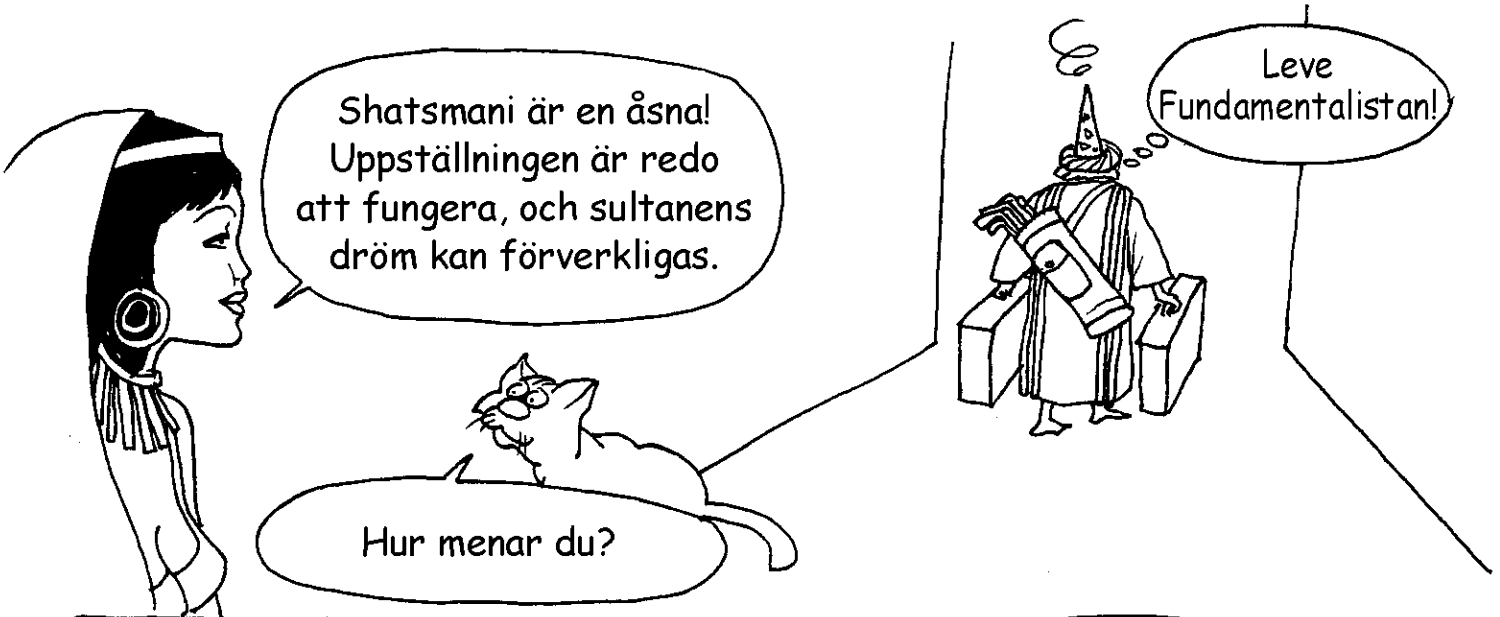
Men jag har ju
sagt att jag såg det
göras i drömmen!

Orientens ljus, Absurdistan's suverän,
det är inte en vetenskapsman ni behöver,
utan en psykoanalytiker! Jag säger upp mig.
Jag har fått jobb som storinkvisitor
i Fundamentalistan.

Mitt hår har blivit vitt och står
på ända av alla dessa problem. Jag har
fått nog av alla snurriga trissor!

Idiotiskt. Om $P > A$, rör sig Anselm uppåt.
If $P < A$ är det vikten som rör sig uppåt. Men om
 $P = A$, händer inte ett skvatt! Jag ska ta posten
som Funtamentalistan's vetenskapsakademis
sekreterare, här finns ju bara dårar.





Anselm väger 65 kg. Det gör motvikten också. När han drar i repet, förmedlar det friktionsfria blocket kraften till motvikten...och till honom själv, eftersom kraften är lika med motkraften. Så länge kraften inte förmår lyfta motvikten, händer ingenting. Så snart kraften är stor nog, lyfts både vikten och Anselm, som ju har samma MASSA.



TUSEN OCH ETT SPRATT 12

Natten faller över ABSURDISTAN.



Men vetenskapen, Anselm, är lik en hägring i öknen.



Se på stjärnorna. I hundratals år trodde man att de mest lysande stjärnorna var närmare oss, men i verkligheten är de klaraste stjärnorna de yngsta, och ibland är de mycket avlägsna.

Du vet då mycket du, Sofia!

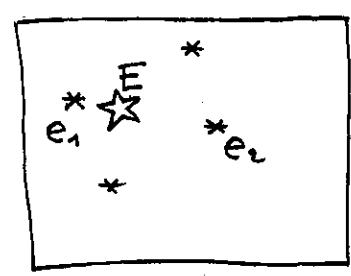
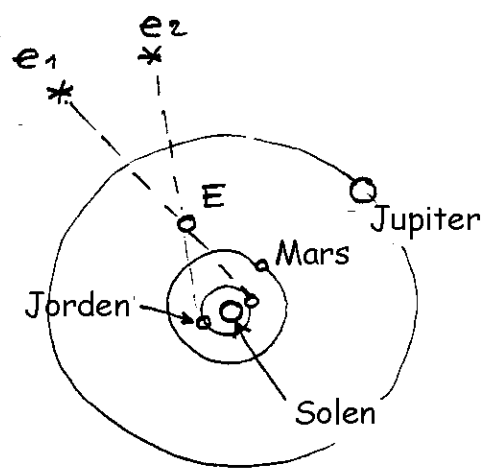
Man trodde också att stjärnorna var på samma avstånd som planeterna, alltså "miljoner mil". De bildade sig en felaktig bild av vårt kosmos...

Folk som Shatsmani hävdade att jorden **OMÖJLIGEN** kan röra sig, för om så hade varit fallet, skulle de närmaste stjärnorna ses röra sig relativt de mer avlägsna, och vi hade sett en parallax.

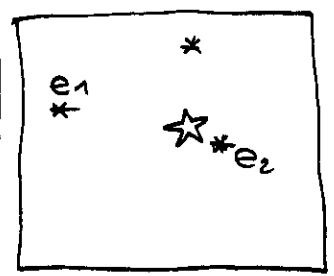
som de länge kom att hålla fast vid.

En dansk astronom, Tycho Brahe, visade "genom beräkning" att idén om en rörlig jord "inte håller måttet, ty himlavalvet är... oföränderligt!"

Tycho, som förlorat näsan i en duell, bar en lösnäsa av silver.



Sommar



Vinter

Resonemanget byggde på parallaxfenomenet: låt E vara en närbelägen stjärna, och låt e_1 och e_2 vara avlägsna. Om jorden rörde sig runt solen, skulle E synas mot olika bakgrunder vid olika tider på året.



Och det gör den också! Men stackars Tycho underskattade avstånden till stjärnorna: de är tiotusen gånger mer avlägsna är planeterna. Om solsystemet var stort som en denar, skulle vår närmsta stjärna ligga vid stadsmuren. Inte förrän på 1800-talet lyckades Bessel uppmäta fenomenet.



Ökenvinden blåser upp. Kom, vi går in.



Åh, jag hör sultanen komma. Fort in i lampan!

Var är Shatsmanis tjänare?

Här är jag, ers härlighet.

