

Телепортация — Lurkmore



Эта статья рассказывает о какой-то антинаучной хуйне.

Если вы — физик, химик, биолог или просто слишком хорошо помните школьную программу соответствующего курса, вам лучше ее не читать. В противном случае вы рискуете умереть от смеха. Мы предупредили.

Телепортация — мгновенное перемещение материального объекта в пространстве на произвольное расстояние. Применяется в будущем везде, где только можно, [и не стоило бы](#).

[Телепортация на дороге в Китае](#)
IRL

Теория вопроса

Впервые концепция телепортации была описана задолго до появления научной фантастики. К примеру, в мифах инков есть эпизоды, когда герой закрывает глаза под одним деревом, а открывает совсем под другим. Изначально телепортация объяснялась [магией](#). Транспортируемый объект лез то в ухо волку, то в пасть черту, то в жону негру, чтобы оказаться в ином месте.

[Современная же наука](#) предлагает на усмотрение [Анонимуса](#) ряд существенно более интересных технологий, ускоряющих и облегчающих процесс транспортировки своего брэнного тела между соседними галактеками.

Смещение пространства

Этот способ телепортации сложен в реализации, и бывает сразу нескольких разных видов, границы между которыми явно размыты, а также в определённых ситуациях сочетается с предыдущим. Классифицировать его можно по степени этого самого смещения.

Окно

Данный вид телепортации самый простой в использовании, но самый энергозатратный при создании (особенно на больших расстояниях). Выглядит он как портал или неведомое пространство, в которой видно место назначения. Достаточно просто шагнуть в него, и ты оказываешься в нужном месте^[1].

Судя по всему, принцип данных устройств представляет собой смещение или сворачивание пространства. В результате получается компактный по размеру переход в нужную точку. Он может быть как [стационарным](#), так и переносным. Достаточно задать точку перемещения и нажать кнопку или [прочитать заклинание](#), откроется небольшой энергетический портал, пройдя в который попадаем в нужное место.



Наглядно

Точечное смещение

В какой-то степени похож как на предыдущий способ, но пространство искажается меньше и это, соответственно, требует меньше энергии. Достигается за счёт того, что пространство сгибается не на определённое время, создавая стабильное окно, перебрасывая лишь один объект.

В ужастике Пола Андерсона «Горизонт событий» (Event Horizon), также известном как «Сквозь горизонт», на пальцах объяснялся данный способ телепортации. Допустим, вы находитесь в точке А и вам нужно телепортироваться в точку Б. Двигатель корабля «Горизонт» сгибает пространство как бумагу и в результате обе точки оказываются в одном месте.

Исходя из свойств портала в этих двух случаях, место назначения может быть не только в текущей вселенной, но и в параллельных, данный момент использовался в сериале «Скользящие», где группа героев перемещалась по альтернативным землям в поисках своей собственной с помощью такого портала.



Сферический телепорт в варкрафте(ака блинк)

Ускорение тела до сверхсветовых скоростей

Перемещение в нашей вселенной, согласно теории относительности Эйнштейна, невозможно со скоростью выше скорости света в вакууме. Она составляет примерно 300 000 км/с, и если в пределах планеты это очень много, поскольку за секунду можно облететь достаточно большую планету, то в масштабах вселенной это очень малая скорость. Свет летит от одной звезды к другой годами, и такой способ перемещения для межзвездных путешествий слишком медленный. Нужно что-то более быстрое. Выход есть — это перемещение со сверхсветовыми скоростями. По сравнению с предыдущими двумя способами, этот — самый малозатратный. Он похож на точечное смещение, но вместо полного наложения двух точек друг на друга они лишь слегка сближаются, укорачивая путь.

Отличительной особенностью этого типа является возможность наблюдать за объектами, мимо которых проходит путь, а также неиллюзорно от этих объектов огрести. Да, телепортируемый объект никуда не исчезает, что вызывает некоторые вопросы о том, является ли такой способ телепортацией вообще.

Кроме того, если верить расовой советской кинодилогии «Москва-Кассиопея/Отроки во вселенной» и расовому японскому аниме «Ганбастер», разгон до релятивистских скоростей не всегда удобен, ибо хоть для экипажа и пройдет пара суток, на Земле может пройти натурально больше **9000 лет** из-за **сильного расхождения времени**.

Также при превышении скорости света невозможно видеть, так как экипаж движется быстрее света, поэтому большая часть фотонов не догоняет глаз.

При этом, если подставить числа в формулы СТО, то получится, **что объект будет путешествовать назад во времени**. Задачу представить это оставляем читателю (следует лишь учесть, что она сломала мозг Альберту Эйнштейну, из-за чего он и поставил ограничение).

Гиперпространство — перемещение в четырех и более пространственных плоскостях

Это один из самых используемых способов перемещения. В основном, оно используется для межзвездных перелетов. В сериале **Вавилон-5** гипер показан как некая красно-бурая среда. В игре **Космические рейнджеры** оружие в гиперпространстве имело другие свойства, нежели в обычной среде.

Для того, чтобы попасть в гипер, обычно используют специальные врата, в которые входят, а впоследствии, выходят корабли. Однако, часто высокоразвитые расы используют безгейтовый заход в гиперпространство. В Вавилоне Тени могли спокойно входить в гипер без использования врат, а Ворлонцы могли управлять гиперпространством и делать из него зоны, скрытые от всех.

Время перемещения в гиперпространстве может варьироваться от практически мгновенного до достаточно продолжительного, однако, всегда быстрее, нежели перемещение со скоростью света. Внешним отличием от второго способа, есть наличие визуальной среды перемещения, вне трехмерного пространства.

Физических уравнений которые работают с пространством у которого более 3 пространственных осей — более 9000. Также с лихвой строится матмодель многих процессов в таких пространствах. Вот только нам с тобой туда попасть, мой юный читатель, светит не скоро, ибо существование межатомных связей в таком случае становится затруднительным, и электроны либо спиралью пизданутся на ядро, либо ухуярят в бесконечность на долго и счастливо. Так что пока эту маленькую проблемку не решат, не видать нам звёздных врат.

Атомарное перемещение

Представляет собой разбор телепортируемого тела на атомы и сборку обратно в пункте прибытия.

В **Star Trek** используется для переноса экипажа на «небольшое» расстояние. Для перемещения подопытные встают на платформу, нажимается каппа, и, **внезапно**, они оказываются на месте. Причем, прямой видимости для такого перемещения не требуется: были эпизоды, когда экипаж перебрасывали на враждебные корабли и даже в подземные пещеры, находящиеся на глубине несколько километров.

В шутерах, при мультиплеерной игре, данный вид телепортации можно применять для убийства противника. Называется это телефраг и принцип действия заключается в телепортировании себя в момент, когда враг находится на приемном телепорте. В результате атомы вашего тела разворачиваются на месте вашего противника, тем самым вымещая их. Противника просто разрывает изнутри. В незабвенном **Unreal Tournament** имелась даже специальная пушка, стреляющая миниатюрными девайсами, на место которых мог телепортнуться игрок, превратив в гуру **случайно** мимопроходившего врага. В игре **Team Fortress 2** Инженер может построить незаметный выход телепорта там, где ходят враги, и телепортироваться на него при помощи **специального гаечного ключа**. **IRL** попытка телефрага скорее всего закончится двумя труппами, а не одним, так как никакого приоритета у



Вот так мы можем перемещаться из одного телепорта в другой. **Внезапно!**

телепортируемых атомов над статическими нет. Или, в более удачном случае, нулём групп — наши герои просто меняются местами.

Хотя есть и иное мнение: перемещаемые атомы должны иметь принудительный приоритет над статическими на уровне технологии портала, иначе, если не убрать из зоны телепортации воздух, **ВНЕЗАПНОЕ** насыщение оным *всех* органов и тканей путешественника кончится **плачевно**. Так что, если в зоне телепортации окажется более плотный объект, он тоже должен быть **куда-нибудь** вытеснен, посему **IRL** попытка телефрага скорее всего закончится **удачно**. Либо, что ещё более вероятно, **умная электроника** портала-приёмника попросту не даст добро на перемещение, пока из зоны телепортации не уберут посторонних.

Алсо, тема атомарного перемещения раскрывается в рассказе **Стивена Кинга** «Долгий джонт». В нем проблема перемещения заключается в том, что сознание неделимо и не может быть расщеплено на атомы. Впрочем, в рассказе это решалось путем усыпления человека. Иначе, человек ~~принимал~~ **ислам** постигал вечность (сознание в процессе телепортации находилось, в отличие от физической оболочки, мучительно долго), сходил с ума, седел за считанные секунды, давился мацой и т. п.

Не стоит забывать и о некоторых проблемах, связанных с перемещением материи. С такими столкнулся ученый из винрарного ужастика Кроненберга «Муха». Недолго думая, тот залез в устройство телепортации, куда залетела обычная комнатная муха. Как результат — слияние на молекулярно-генетическом уровне и медленное превращение в неведомую ебаную хуйню. Кстати, превращение в **HEX** будет **гарантированно** при любой попытке телепортации по методу фильма — не забываем про **дохуя** микробов внутри и на теле человека, которые **тоже** имеют свою ДНК)

А еще есть проблема, связанная опять же с сознанием. При телепортировании на него применяется **Ctrl+X Ctrl+V**, что попросту выпиливает ту личность, что зашла в телепорт, и создает точно такую же новую. Но старой-то уже похуй. Человек каждый вечер засыпает одной личностью, а просыпается другой — и не страшно. Хотя очевидно, что во сне активность мозга присутствует (**Стив Лаберж** подтвердит), а разборка для телепортирования такую возможность исключает.

Телепортация в массовой культуре

Литература

Телепортация встречается буквально в каждом втором **фантастическом** произведении. Вот наиболее известные из них:

- В **винрарной серии рассказов Гарри Гаррисона** тема телепортации раскрыта чуть менее, чем полностью.
- Винрарный роман А. Бестера «Тигр! Тигр!» повествует о телепортации чуть менее, чем наполовину.
- В кошерном романе Хайнлайна «Число Зверя» описан интересный вариант телепортации путем манипуляции измерений.
- В другом произведении АБС — «Далекая Радуга» — телепортация немножко выходит из под контроля во время экспериментов с ней и слегка **опустошает планету**.
- У писателя Дэна Симмонса проблема телепортации освещена сразу в двух циклах произведений. В «**Песнях Гипериона**» телепортации (нуль-Т) — способ разрыва пространства на части, который вызывает ненависть у обитателей иных реальностей. В «Троянском цикле» («**Илион**» и «**Олимп**») — это способность всех людей на планете Земля. Только власти скрывают, что на самом деле телепортации не существует. В реале же человек, когда использует телепортацию, умирает, а в нужном месте из атомов собирают его полный клон.
- В романе Клиффорда Саймака «Заповедник гоблинов» именно с помощью сборки-разборки атомов попадает на Землю Питер Максвелл, а также, до него, его двойник, так как кто-то перехватил и скопировал его волновую схему, являющуюся мануалом для сборки. Алсо, там же был описан случай перемешивания в процессе перемещения землянина и неземлянина.
- В романе «Се, творю» Вячеслава Рыбакова телепортация доступна только высокоморальным россиянам. Носителям несоветской морали противодействует само **многообразие Калаби - Яу**.
- Наиболее винрарно, со множеством технических и бытовых деталей, тема телепортации через гипер описана у Джона Стица, в романе «Встречи на Красном смещении».
- Используется в серии романов про **лохматого очкарика** и называется там аппаратура ака трансгрессия.

Кино

- **Stargate** Сами врата, дематериализуют перемещают хоть в другую галактику при наличии энергии и материализуют, космические корабли используют гиперпространство, так же есть Кольца и Транспортёр Азгардов.
- В фильме Watchmen Доктор Манхеттен умеет телепортироваться сам (причём куда угодно), телепортировать вещи и живые организмы одной лишь силой мысли.
- В мире **Гарри Поттера** большинство взрослых колдунов умели телепортироваться, только там это называлось трансгрессией.
- И конечно, эпичнейший фильм **Кин-Дза-Дза**, где в роли телепортатора выступала **Машинка**

перемещения.

- Фильмы «Муха». Забытый, аж 1958-го, и довольно свежий приличный 1986-го, срежиссированный Дэвидом Кроненбергом. Повествуют о последствия телепортации, при наличии в камерах для оных посторонних существ. Во втором главную роль исполнил Джефф Голдблум. К обоим фильмам есть унылые продолжения.
- Фильм «Телепорт» 2008 года чуть менее, чем целиком посвящён телепортации.
- **Доктор Кто** же. Доктор #9 определяет способ перемещения ТАРДИС как "исчезает в одном месте, появляется в другом", что при путешествии без временного сдвига вполне является телепортацией через гиперпространство. В 9 сезоне показана и атомная сборка-разборка: (*спойлер*: Доктор #12 телепортируется в персональную тюрьму и погибает, а телепорт собирает его полного клона. После смерти копии воспроизводится ещё одна, и так 4,5 млрд лет).

Игры

- **Portal** — богатая на мемы игра от Valve. В ней используется, **как ни удивительно**, первый способ телепортации.
- **Doom** — классика фпс, портал открыли не куда-нибудь, а прямо в ад, откуда мигом повылазили разные черти и кибердемоны, выпилу которых и посвящены все четыре части. Также, в самой игре встречаются одиноко стоящие в углах телепортаторы в виде возвышающейся над полом плоскости, переносящую наступившего на неё игрока, как правило, из одного помещения в другое неподалёку (ну или в «ловушку» с монстрами).
- **Prey** — Doom 3/Quake 4 с индейцами. Также много порталов. Лулзы порой случались из-за того, что выстрелив из инопланетного шотгана в мелькнувшего в портале человека, Главгерой ловил в жопу свой же заряд картечи. Это символизирует.
- **Elite** — использовалось гиперпространство и сверхсветка, для быстрого достижения планеты/солнца. Также следовало бы отметить то, что переход на сверхсветовые скорости **канонично** совершался только при 1) полёте на максимальной нормальной скорости (досветовое ускорение) и 2) вдали от значительных гравитационных полей (другие корабли, база или планеты). Алсо существовали некие аппараты, которые невозбранно позволяли грабить корованы, когда те совершали гиперпрыжки.
- **Red Alert 2** — телепортация техники при помощи хроно-сдвига Эйнштейна. Также присутствовал хроно-легионер, моментально перемещающийся по карте и выпиливавший любой вражеский объект из пространства своей вундервафлей. Также были хроно-командо, вооружённый автоматом и зарядом С4, и хроно-Иван с куском динамита. Хотя не всё так просто, по сути эта технология заключается в том, что юнит перемещается во времени или же его предельно замедляет/вообще останавливает, и телепортируется он относительно всего вокруг, а относительно водилы проходит то же время, что и должно, хотя квантовую теорию никто не отменял, сознание может не постичь таких относительностей, и попросту не осознать, что оно перемещалось только относительно себя.
- Сталкер тоже не обойдён стороной. Телепорты есть во всех трёх играх, причем в игре «Тень Чернобыля» это основной аттракцион на последнем этапе игры. А в «Зове Припяти» из телепорта-аномалии выпадают трупы "Долговцев"-испытателей, что неиллюзорно намекает на криворукость создателей.
- **Half-Life** — пришёл Гордон Фримен и **всё заверте...** Алсо, в Opposing Force можно стрелять из особой пушки порталами, **разрывающими жертву в клочья**.
- **Battletoads** же! Там оные называются Mega warp, и здорово облегчают прохождение.
- **Team Fortress 2** — инженер строит вход и выход телепорта, в одностороннем порядке соединяющего две точки на карте атомарным способом. Требуется время для перезарядки, в связи с чем на респаве часто скапливается очередь страждущих, которым невдомёк, что быстрее дойти пешком.
- **Dishonored** — базовой способностью всех героев серии является *перенос*, гиперпрыжок в пределах 15 метров посредством колдунства.
- **Bioshock Infinite** — сюжет полностью вертится вокруг технологии **разрывов**, созданной близнецами Лютесами.
- **Overwatch** же. Лина «Трейсер» Окстон — штурмовик с огромной задницей со способностью к мгновенным пространственно-временным скачкам.

Телепортация IRL

На самом деле, при **набигании** микрочастицы на, например, потенциальный барьер, согласно уравнению Шредингера всегда существует отличная от нуля вероятность того, что частица **ВНЕЗАПНО** перескочит барьер, совершив, таки да, квантовую телепортацию. Физик-кун поясняет, что для всех микрочастиц (электроны, протоны, атомы, даже некоторые молекулы) можно наблюдать интерференцию и дифракцию, то есть они какбы и частицы и волны (*sic!*) одновременно. Поэтому само понятие траектории для них **немного бессмысленно** в силу **принципа неопределенности Гейзенберга**. Однако чем больше и массивнее частица, тем меньше проявляется такое странное поведение.

Телепортация, или нуль-транспортировка, — давняя мечта писателей-фантастов. Однако научное понимание термина подразумевает передачу не физических тел, а данных,



Секретная разработка **британских ученых**

информации. Пока объектом исследования стала квантовая телепортация, которая переносит не массу, а значение частиц. В сентябре 2004 года группа японских физиков из Токийского университета впервые в мире осуществила квантовую телепортацию между тремя фотонами. Ранее европейские и американские ученые проводили удачные опыты с двумя частицами, удача с добавлением всего лишь одной частицы на самом деле означает качественный прорыв в области мгновенной передачи данных на неограниченные расстояния. Особенно важным новое открытие может оказаться для создания квантовых компьютеров.

— Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2009.

Согласно мнению анонимуса, сам факт передачи состояния фотонов не приведет ученых к созданию интернетов с отрицательным latency, поскольку **невозможно использовать спутанные частицы для передачи информации**.

xkcd



См. также

- [Машина времени](#)
- [Portal](#)
- [Филадельфийский эксперимент](#)

Комментарии

1. ↑ Этот способ хорошо показан в сериале «[Гостя из будущего](#)», где Коля Герасимов находит транспортное средство XXI века. Оно представляет собой макет [автобуса](#) 30-40-х годов со множеством дверей. Открыв нужную дверь, можно пройти в любую точку Москвы и не только.



Магия

13 2012 год 25-й кадр 42 666 Ache666 Akinator ASMR Backmasking Charmed Deathwisher DVAR It's Magic Leyla 22 Libastral Nord'N'Commander Peacedoorball Science freaks Sherak Slenderman Sound drugs SupLisEr Алекс Лотов Аллоды Онлайн Амвросий фон Сиверс Андрей Кочергин Андрей Скляров Аненербе Анхуманы Арийская Ведьма Артефакты Петербурга Астралопитек Астрология Атлантида Ахиневиц Аштар Шеран Белликум Бермудский треугольник Бессмертие Битва экстрасенсов В рот мне ноги Валарат Вампиры Ванга Варракс Великий Магистр Вестник ЗОЖ Владимир Авдеев Волшебный кролик Вуду Горяев Гипноз Павел Глоба Гном Лавкрафт Гомеопатия Гороскоп Джеймс Рэнди Джек-прыгун Долбославие Дракон Древний Египет/Клюква Египетские пирамиды Зона 51 Зороастризм Илья Маслов Инвольтация к эгрегору Инопланетяне Информационное поле Вселенной Каждый Каменное литьё Карлос Кастанеда Кашпировский Клиническая смерть Крада Велес Кыштымский карлик Лавей Левашов Магия Масоны Машина времени Мессинг Молодильное яблоко Монолит Моптук Мулдашев Навосвет Научный креационизм Нахема Невидимость Неуместный артефакт Нибааль Никола Тесла НЛЮ Нострадамус Нью-эйдж Одержимость Олег Т. Орден Хранителей Смерти Осознанные сновидения