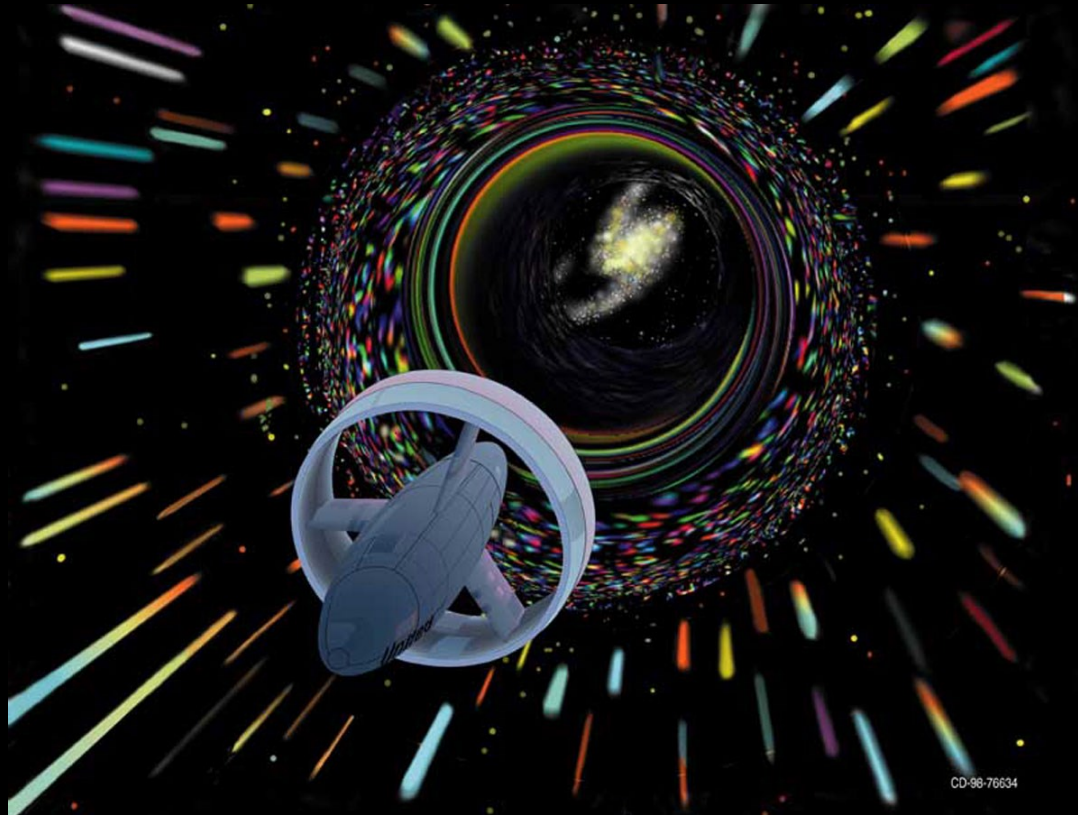


Intelligent liv i Universum – Är vi ensamma?

Föreläsning 8: Interstellära resor och tidsresor



Upplägg

- Hur lång tid tar en interstellär resa?
- Relativistiska effekter
- Tänkbar teknologi
- Tidsresor

Davies: kapitel 6

Webb: sid 62-74

Tas dock inte upp särskilt grundligt i kursböckerna

Övergripande problem

Interstellära rymdfärder är:

- Tidskrävande
- Bränslekrävande
- Farliga

Motivationsproblem:

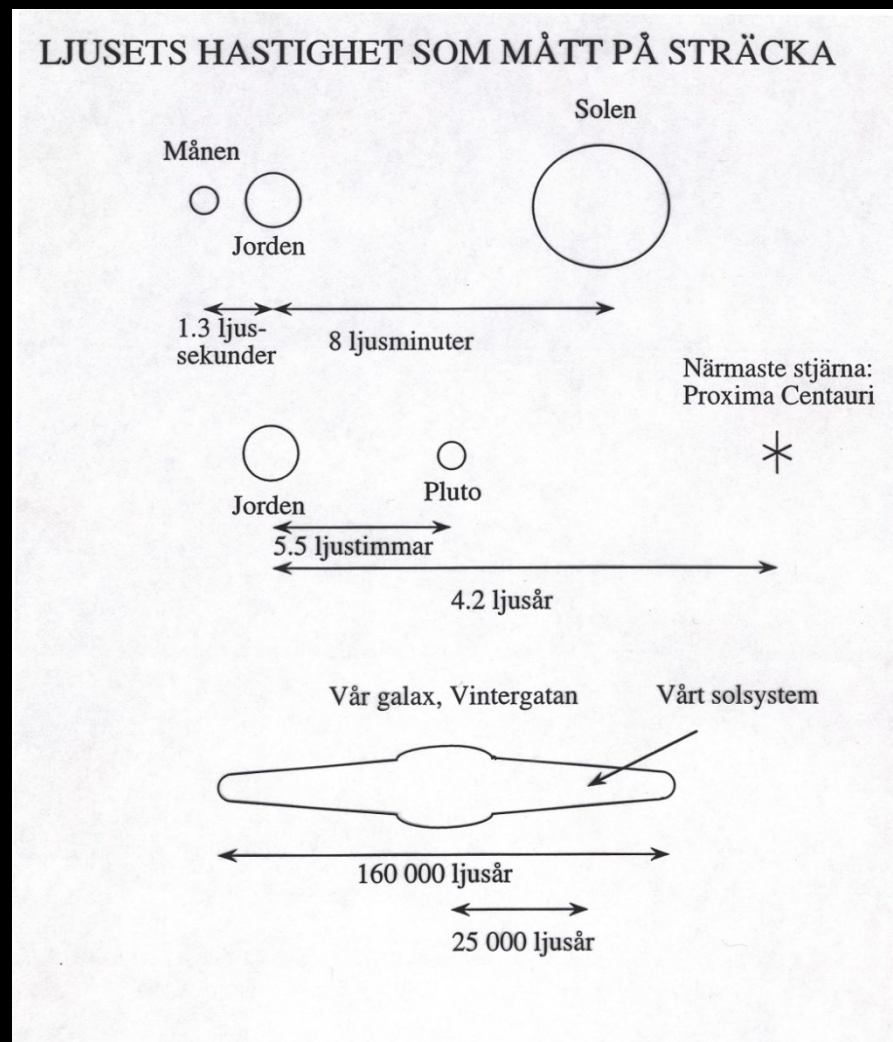
Resenärer som ger sig av tidigt riskerar att bli omkörda av dem som ger sig av senare, p.g.a. teknikutvecklingen →

Ingen vill starta?



Astronomisk enhet (AU) och ljushastighet (c)

- Astronomisk enhet (eng. astronomical unit, AU) $\approx$ medelavståndet mellan Solen och Jorden
- $1 \text{ AU} \approx 1,49 \times 10^{11} \text{ m}$ eller ca 8,3 ljusminuter
- Ljushastigheten ($3 \times 10^8 \text{ m/s}$) betecknas ofta c
- 10% av ljushastigheten skrivs då: $0.1c$



Hur lång tid tar det?

- Voyager 1 och 2 (uppskjutna 1977) är de rymdsonder som nått längst från jorden
- Voyager 1 har nått mer än 17 ljusstimmar bort (123 astronomiska enheter)
- Voyager 1:s hastighet är ca 62 000 km/h (0.00006c)
- Med denna hastighet skulle det ta ca 74000 år att nå ett avstånd som motsvarar vår närmaste grannstjärna (Proxima Centauri, 4.24 ljusår)



Om restiden mellan stjärnorna ska bli mer rimlig måste man färdas *mycket* snabbt!

Hur lång tid tar det?

Exempel på resmål:

Alpha Centauri: 4.4 ljusår bort

Vintergatans centrum: 26 000 ljusår bort

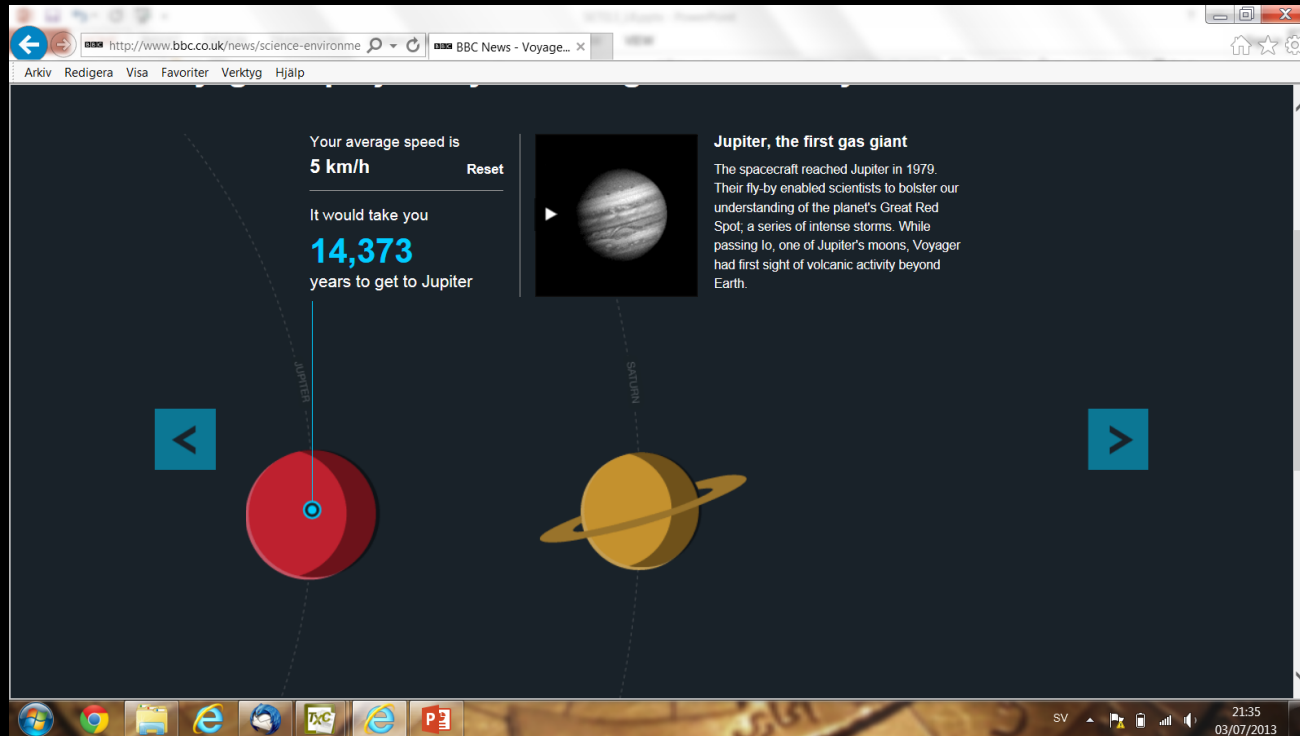
Tid mätt på jorden:

- Hastighet $\sim 0.001c \rightarrow$
4400 år till Alpha Centauri
26 miljoner år till Vintergatans mitt
- Hastighet $\sim 0.1c \rightarrow$
44 år till Alpha Centauri
260 000 år till Vintergatans mitt
- Hastighet $\sim c \rightarrow$
4.4 år till Alpha Centauri
26 000 år till Vintergatans mitt



Hastigheter om minst $\sim 0.1c$ verkar krävas!

Alldagliga hastigheter jämfört med dagens rymdsonders



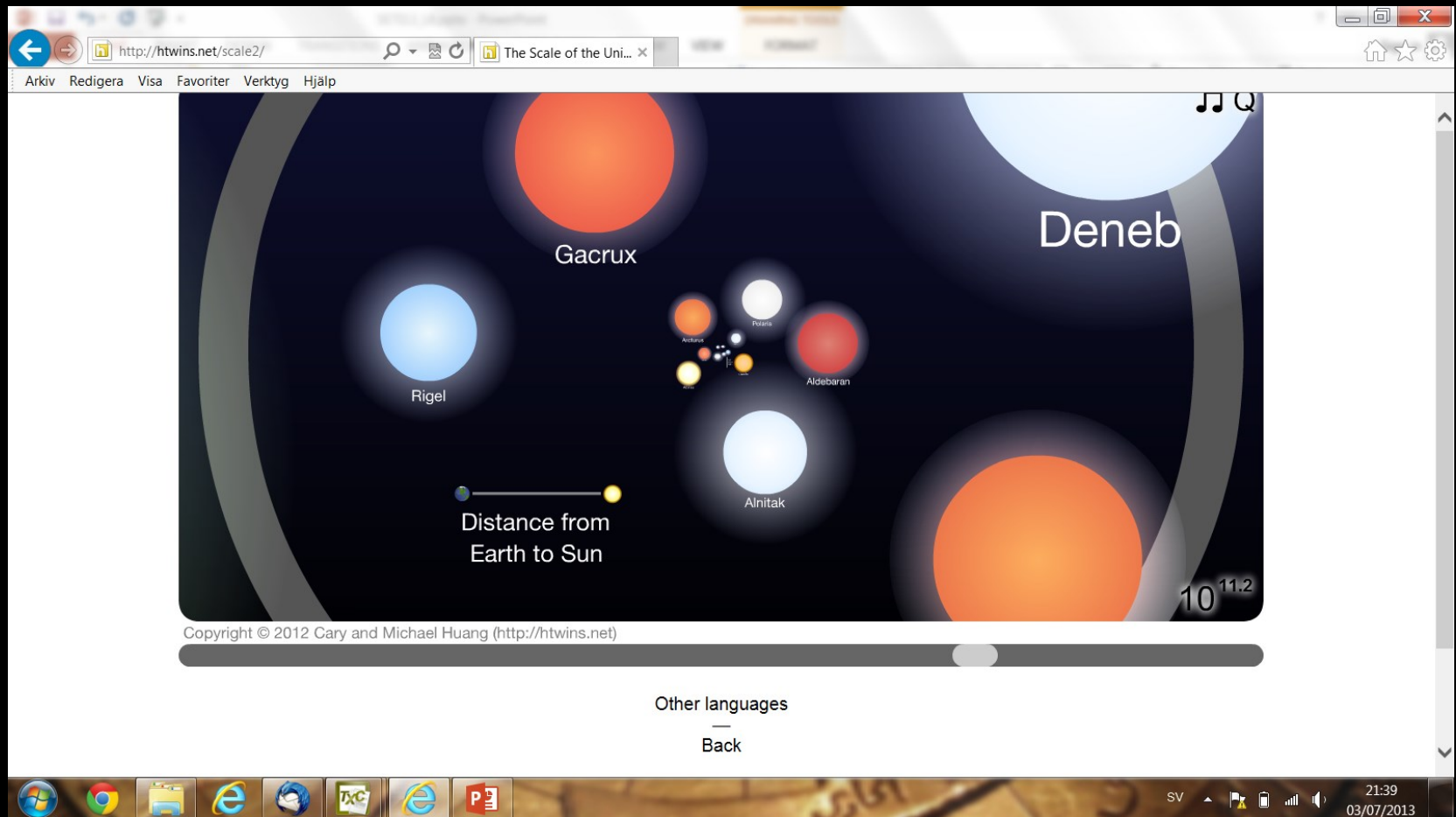
Rask gånghastighet ≈ 5 km/h

Jetplan ≈ 1000 km/h

Flykthastighet (från jorden) ≈ 40000 km/h

<http://www.bbc.co.uk/news/science-environment-21937524>

Rymden är stor!



<http://htwins.net/scale2/>

Relativistiska effekter I:

Tiden går inte i samma takt för alla

- Einsteins speciella relativitetsteori säger:
Hög hastighet →
Tiden ombord går långsammare än för observatör på jorden
- Rymdskepp med konstant hastighet $0.999c$:
Når Vega (25 ljusår bort) på ca 25 år enligt observatör på jorden, men besättningen ombord upplever bara ca 1 år!



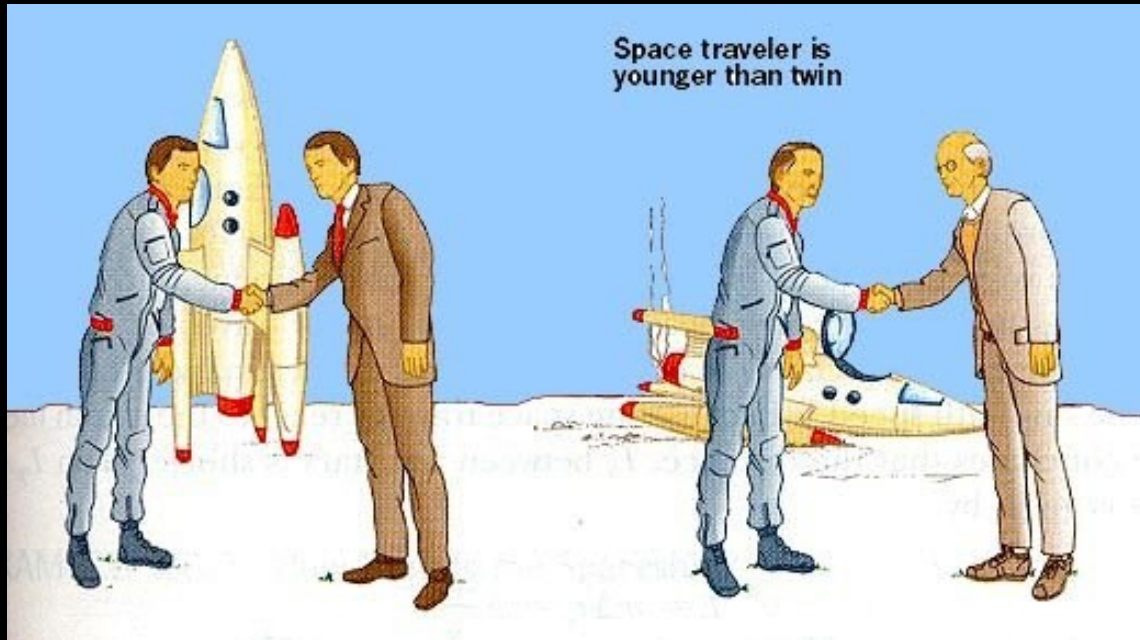
Relativistiska effekter II: Energiåtgång

- Enorma energier krävs för att närma sig ljushastigheten!
- En 100 tons rymdskyttel kräver energi motsv. hela världens energikonsumtion under:
ca 10 år för att nå $0.9c$
ca 40 år för att nå $0.99c$



Relativistiska effekter III:

Tvillingparadoxen

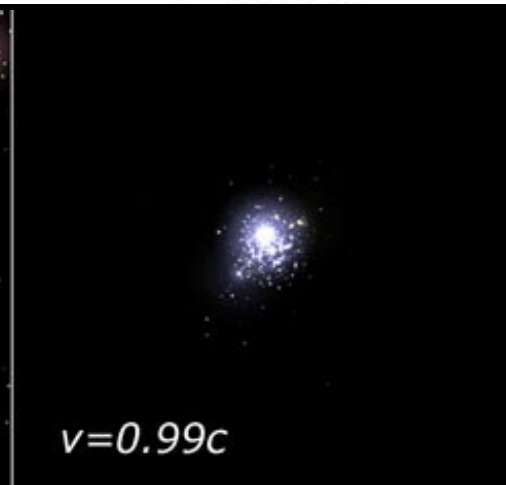
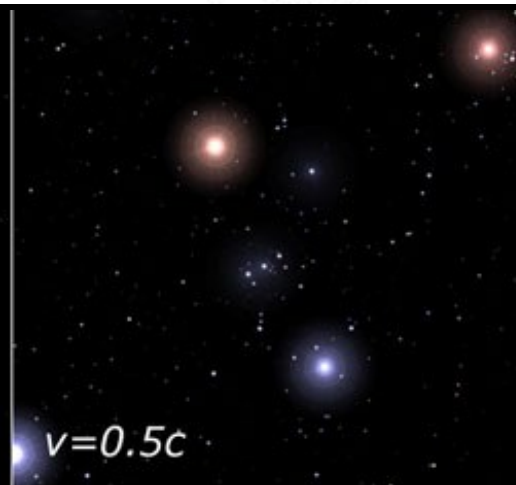
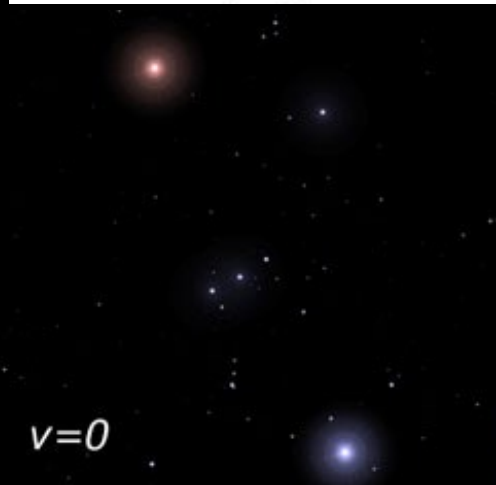
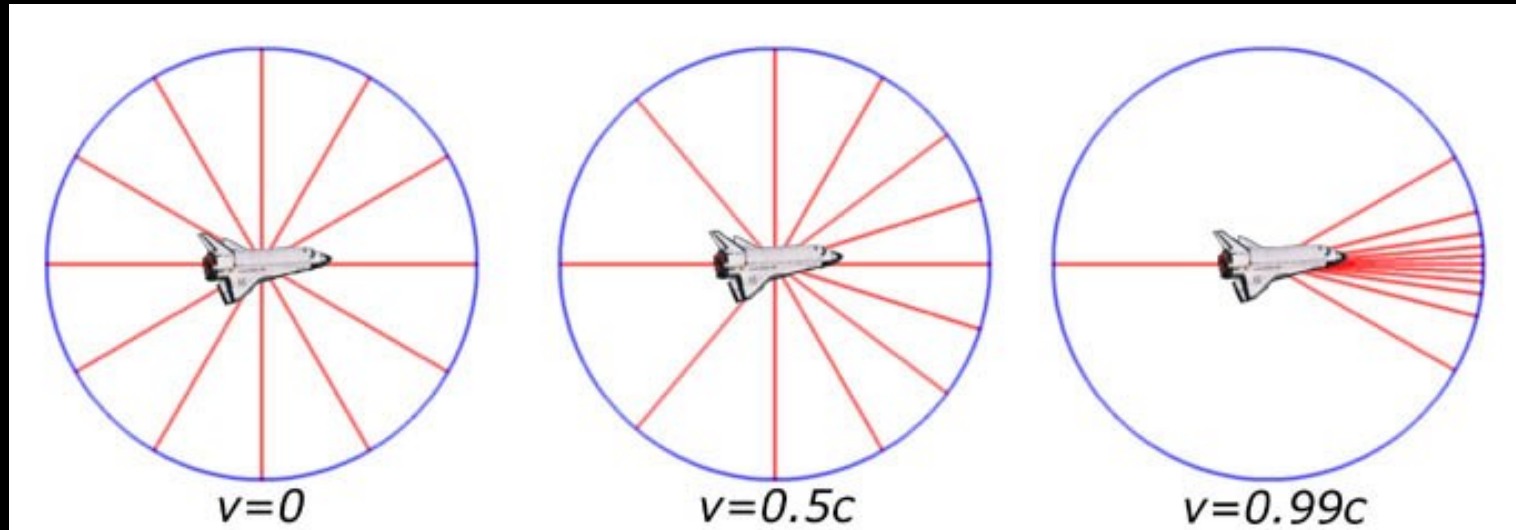


- En tvilling åker ut i rymden och en stannar hemma
- Rymdfärd med hastighet nära ljusets $\rightarrow$ Vid hemkomsten är rymdsvillingen yngre än jordtvillingen
- Rymdsvillingen upplever sig ha rest framåt i tiden

Relativistiska effekter IV: Vad ser man från rymdskeppet?



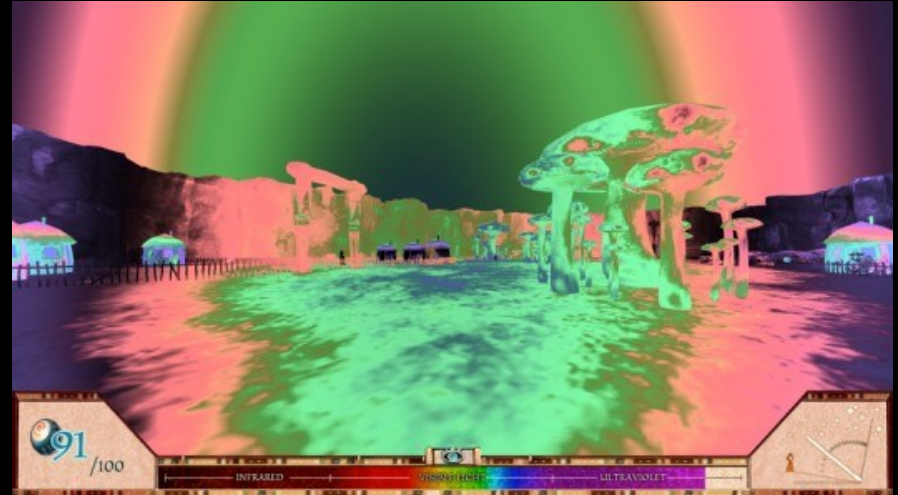
Relativistiska effekter V: Relativistisk aberration





Velocity $v = 0.00c$

Tips: A Slower Speed of Light



<http://gamelab.mit.edu/games/a-slower-speed-of-light/>

Gratisspel till Windows, Mac & Linux som illustrerar vad som händer om ljushastigheten sänks (så att normal gånghastighet börjar närma sig ljusets)

Faror vid resor nära ljushastigheten

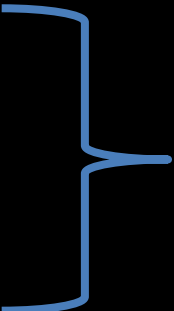
- Atomkärnor i interstellära mediet
- Kosmisk strålning
- Stjärnstoft
- Mikrometeoriter



Potentiellt förödande för besättning och skepp vid relativistiska hastigheter – gigantiska skyddssköldar behövs!

Teknologi för interstellära resor

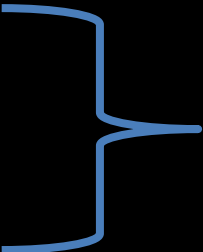
- Artificiell gravitation
- Gravitationsassistans
- Jondrift
- Solsegel
- Antimateriadrift
- Uppsamlingskopa
- Generationsskepp
- Maskhål
- Teleportering
- Warp drive



Välkänd fysik &
existerande teknologi
(i stort sett)



Välkänd fysik, men
icke-existerande teknologi



Utforskad fysik och
icke-existerande teknologi

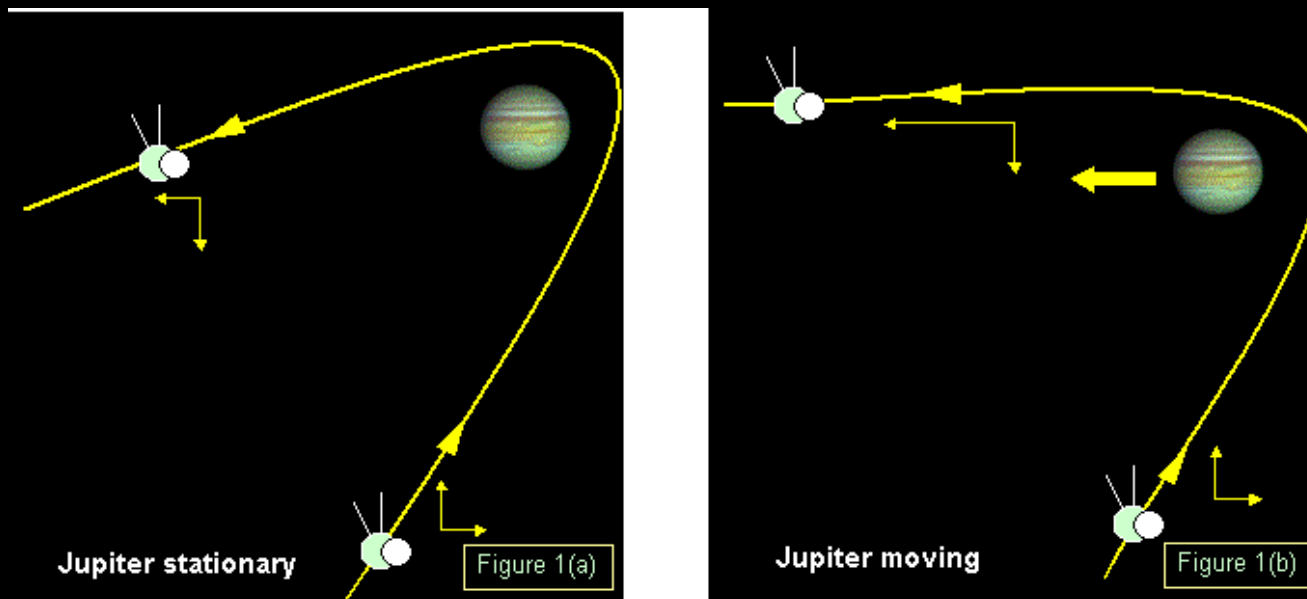
Artificiell gravitation



- Människan skapad för liv i starkt gravitationsfält
- Rymdens svaga gravitation → Benskörhet, förtvinade muskler, ögonskador
- Lösning: Roterande rymdskepp → centrifugalkraft som artificiell gravitation

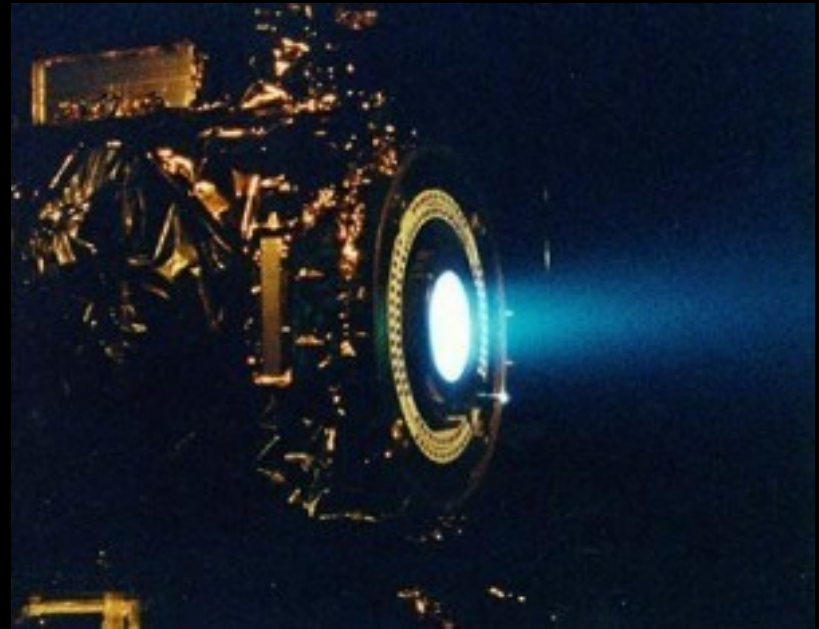
Gravitationsassistans (eng. gravity assist/slingshot)

- Rymdsonder på särskilda banor kan dra nytta av planeters/månars gravitation och rörelse för att accelereras till $\sim 100\,000\text{ km/h}$ ($\sim 0.0001c$)
- Snabbaste människobyggda rymdsonden:
 - Helios-2 (1976): $240\,000\text{ km/h}$
 - Skulle ta $\approx 20\,000$ år till Alpha Centauri



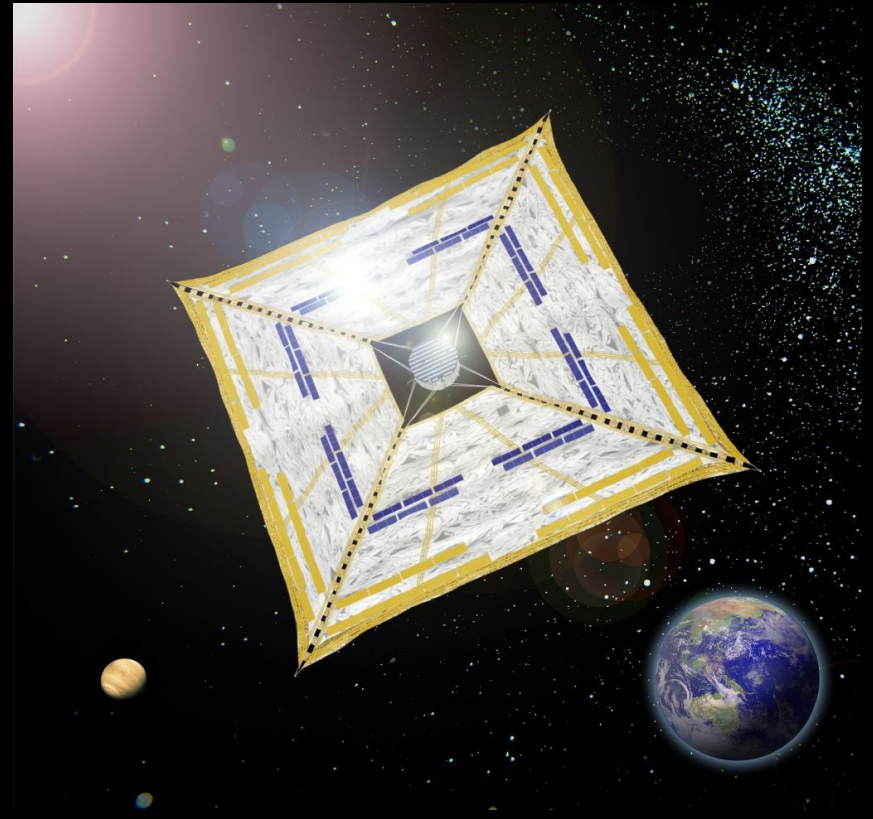
Jondrift

- "Klassisk" (kemisk) raket:
Utblåset drivs av kemisk reaktion
när ex. flytande syre/väte antänds
- Jondrift:
Lättjoniserad gas som xenon blåses
ut av elektriskt fält
- Effektivare än kemisk raket
($\approx 90\%$ i stället för $\approx 35\%$)
- Kan nå $\sim 100\,000\text{ km/h}$ ($\sim 0.0001c$)
- Nackdel: Långsam acceleration $\rightarrow$
kan inte användas för uppskjutning
från jordytan



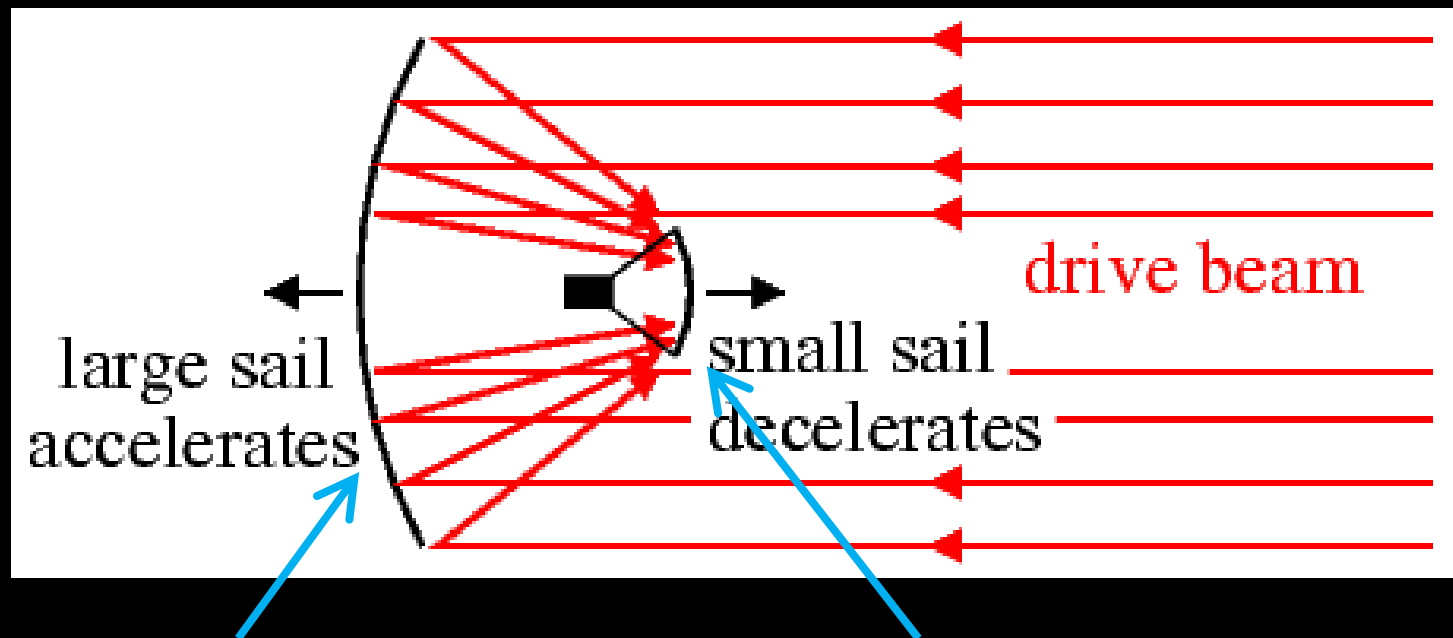
Solsegel I

- Rörelsemängd från fotoner driver reflekterande segel framåt
- Fotonkälla: Solen eller laser som riktas mot seglet
- Solseglet IKAROS (200 m²), uppskickat 2010 av Japan demonstrerade att principen fungerade



IKAROS (2010)

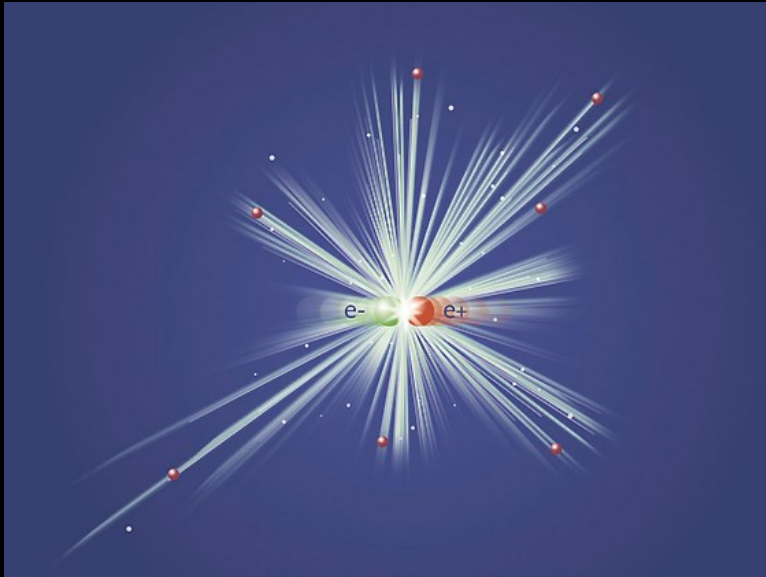
Solsegel II: Inbromsning



Seglet som drev
en framåt kopplas loss

Mindre segel används
som broms

Antimateriadrift

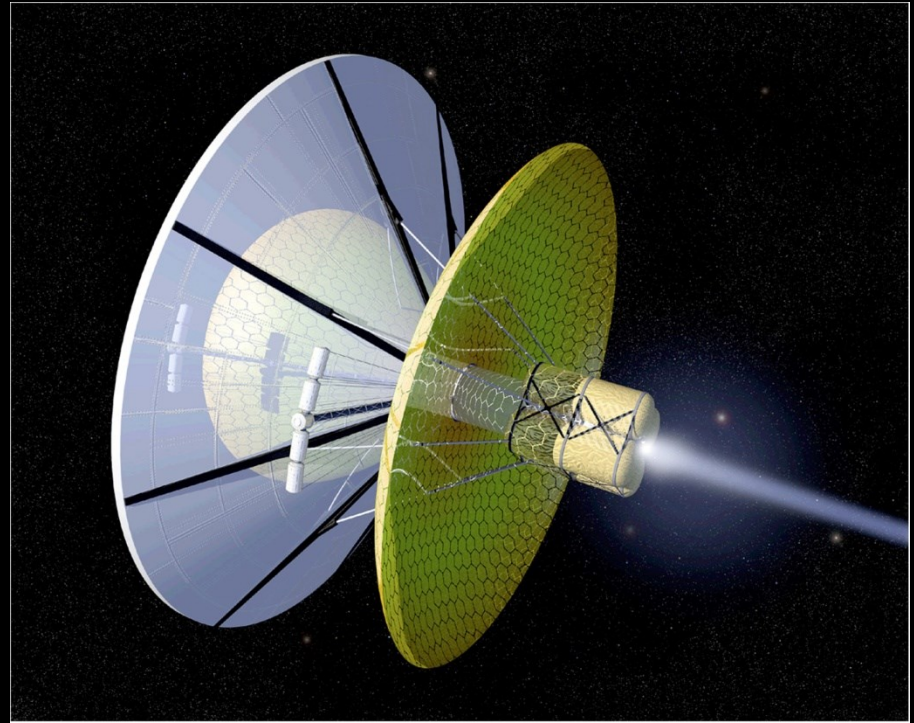


- Exempel: anti-protoner, positroner
- När materia och antimateria möts frigörs stora energimängder och, kan till viss del, utnyttjas för att driva ett rymdskepp framåt
- ~1 gram tar oss till Mars på 30 dagar
- I nuläget skulle bemannade rymdfärder till Mars ta minst ett halvår, och kräva ~100 ton bränsle
- **Problem med antimateria:**
Framställning och förvaring
 - I nuläget är vi en faktor $\sim 10^{23}$ från att skapa 1 gram av antimateria...

Uppsamlingskopa I

Bussard ramjet:

- Bär inget bränsle med sig, utan använder elektromagnetiskt fält för att samla in joniserat väte längs vägen
- Vätet pressas samman tills fusion uppnås, vilket driver skeppet framåt
- Teoretisk maxhastighet $\approx 0.1 c$



Uppsamlingsskopa II

Problem:

Stor skopa krävs – volym motsvarande jordens krävs för att få ihop 1 kg väte.

Möjlig lösning:

- Kan skjuta ut bränsledepåer längs skeppets tänkta bana
 - Uppenbar nackdel 1: Kan inte avvika från banan
 - Uppenbar nackdel 2: Återresa kräver att bränsledepåer skjuts ut från resmålet

Generationsskepp I

Skepp där flera generationer
avlöser varandra innan
destinationen nås

Problem:

- Bristande motivation hos generationer som döms att födas och dö i rymden
- Inavel
- Självförsörjande ekosystem



Generationsskepp II

Alternativa lösningar:

- Besättning nedfrost/i dvala
- Frysta embryon

Problem med förlängd livslängd i dvala:

- Små mängder radioaktiva ämnen i våra kroppar ger strålskador över långa tidsrymder när celler inte byts ut i normal takt



Maskhål I

- Maskhål (även känd som Einstein-Rosen-brygga): Hypotetisk tunnel genom rum och/eller tid som verkar tillåtas av Einsteins allmänna relativitetsteori. Många teorier om maskhål kräver att de stabiliseras med hjälp av lika hypotetisk, exotisk materia med *negativ massa*

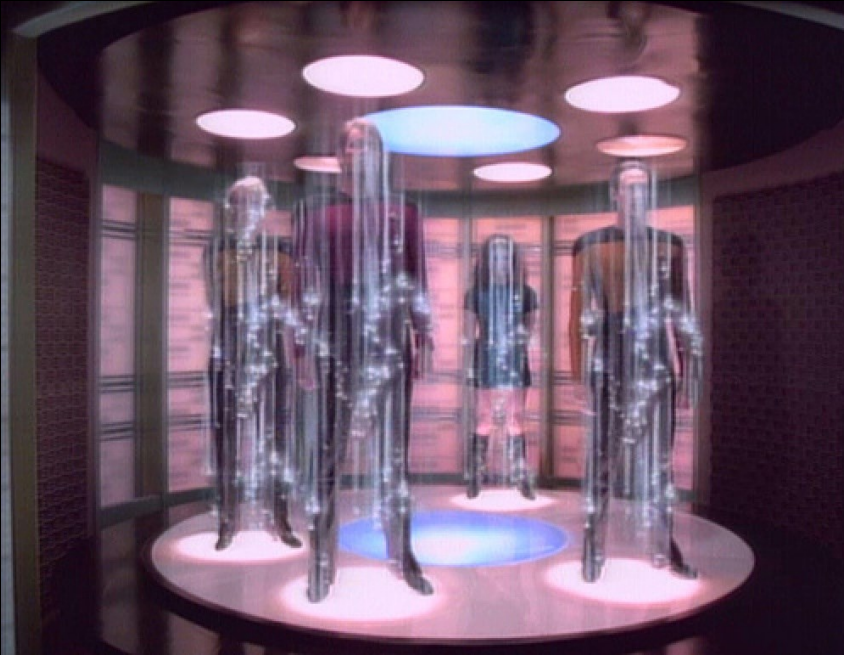


Maskhål II

Listig placering av maskhållets öppningar kan leda till:

- Resor ”snabbare än ljuset”:
 - Låghastighetsresa genom maskhålet kan leda till avlägsen plats i rymden på kortare tid än vad det skulle ta att resa dit med ljusets hastighet på vanligt sätt (utanför maskhålet)
- Tidsresor: framåt och bakåt
 - Kan resa framåt i tiden
 - Kan resa bakåt i tiden, men inte till en tid innan maskhålet öppnades

Teleportering

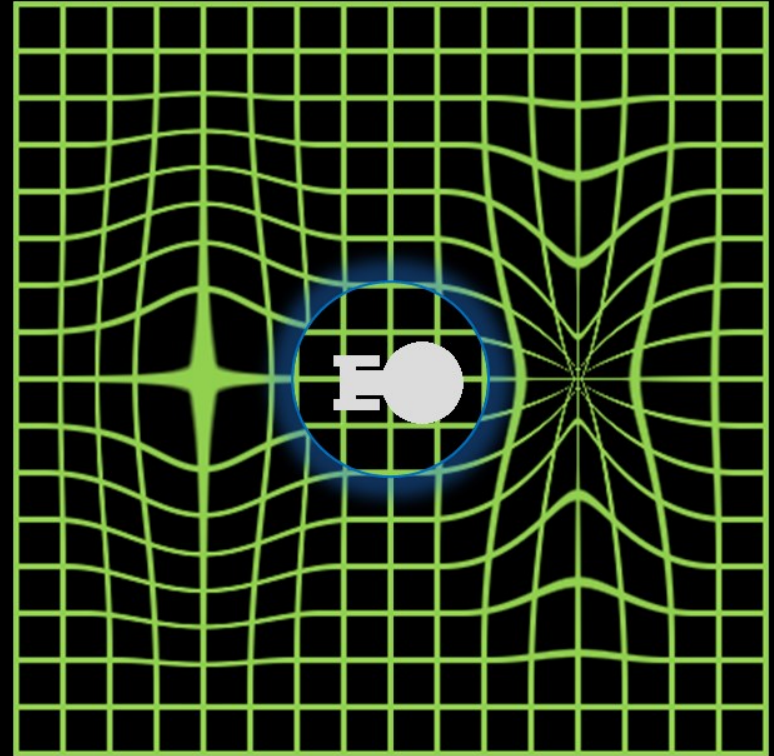


- Om ett medvetande skulle kunna brytas ned i informationsdelar skulle det kunna skickas *med ljusets hastighet* till annan plats i universum
- Måste dock finnas en maskin i mottagaränden som tar emot informationen

Warp drive

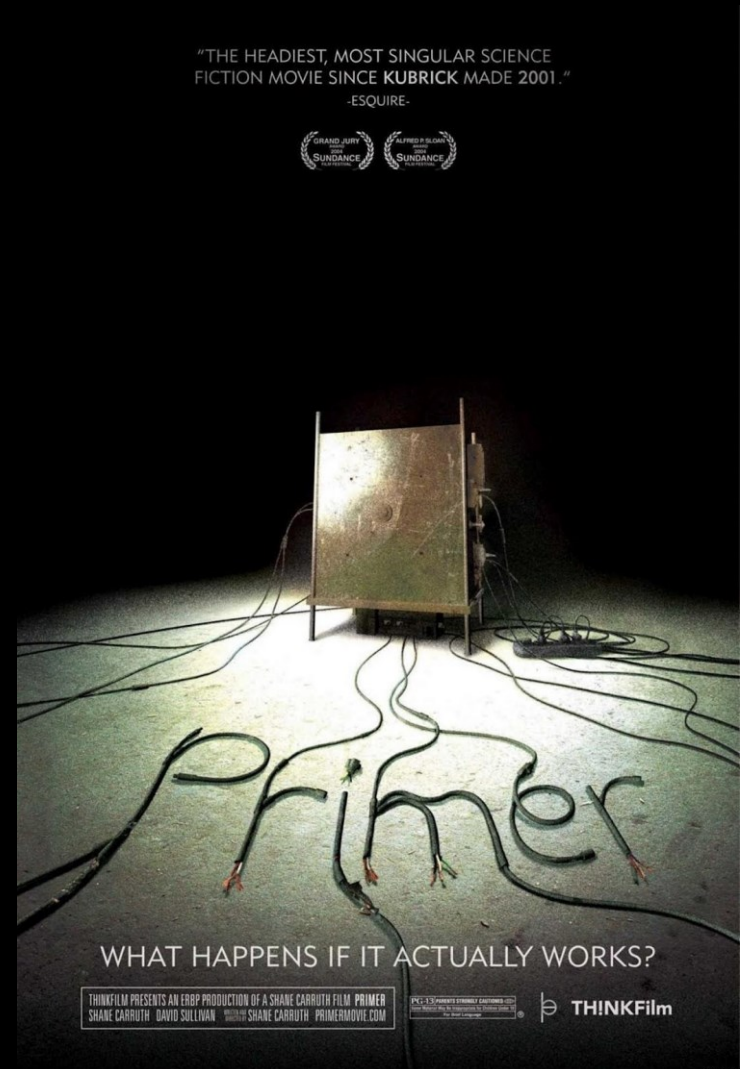
Alcubierre drive (1994):

- Materia med negativ massa kan i teorin skapa en "bubbla" (eng. warp bubble) med kontraherande rum i fören och expanderande rum i aktern
- Även om ett rymdskepp i inte rör sig snabbare än ljuset inuti bubblan kan hela konstruktionen röra sig snabbare än ljuset
- Mekanismer för att bryta sig ur bubblan när man nått destinationen saknas dock ännu



Tidsresor: Allmänt

- Resor framåt i tiden:
Vetenskapligt OK!
Maskhål eller resor med
hastighet nära ljusets
- Resor bakåt i tiden:
Verkar tillåtas av
teoretisk fysik, men kan
vara praktiskt omöjligt,
och leder till märkliga
paradoxer



Tidsresor bakåt i tiden

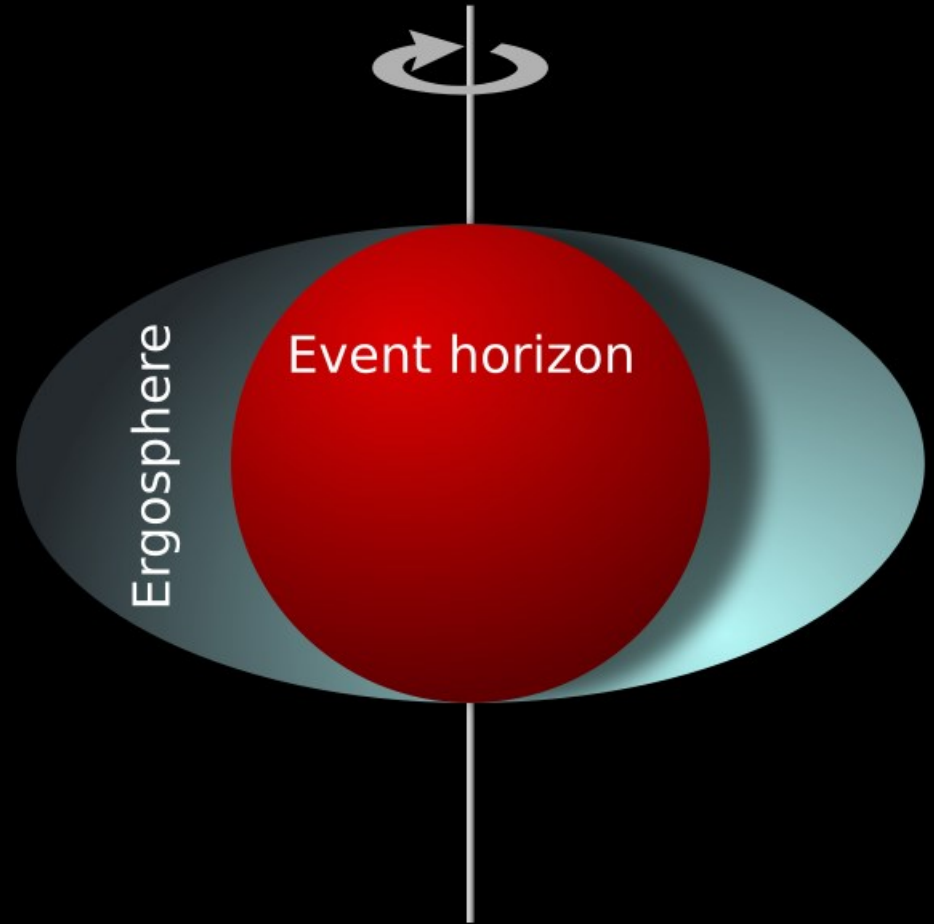
Några föreslagna metoder för resor bakåt i tiden:

- Maskhål
- Roterande svart hål
- Tipler-cylinder



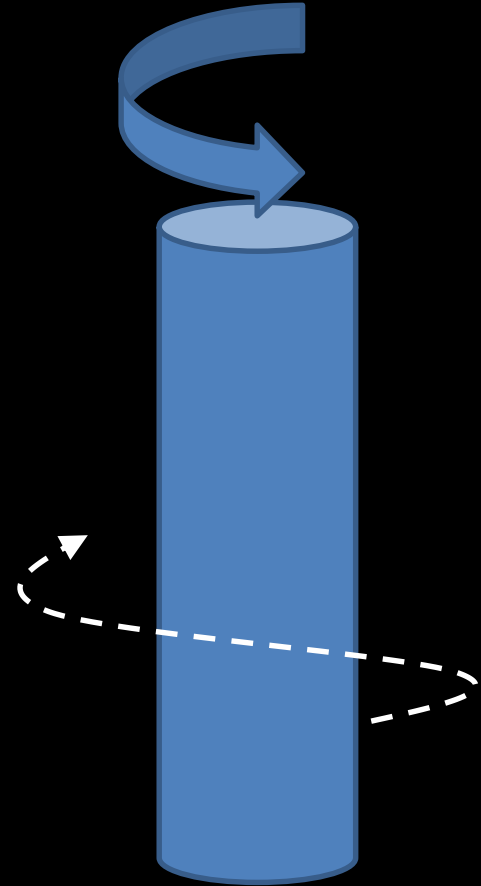
Tidsresor bakåt: Roterande svart hål

- Ett roterande svart hål (Kerr black hole) verkar tillåta banor som i princip skulle kunna föra en resenär bakåt i tiden



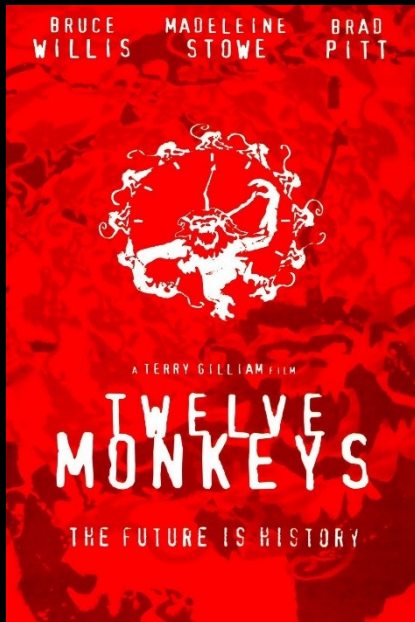
Tidsresor bakåt: Tipler-cylinder

- Skepp i spiralbana kring massiv, roterande, oändligt lång cylinder → Rörelse bakåt i tiden
- Föreslagna modifieringar: cylindern ersatt av rad av neutronstjärnor, eller en kosmisk sträng



Exempel på paradoxer och kuriösa möjligheter vid resor bakåt i tiden

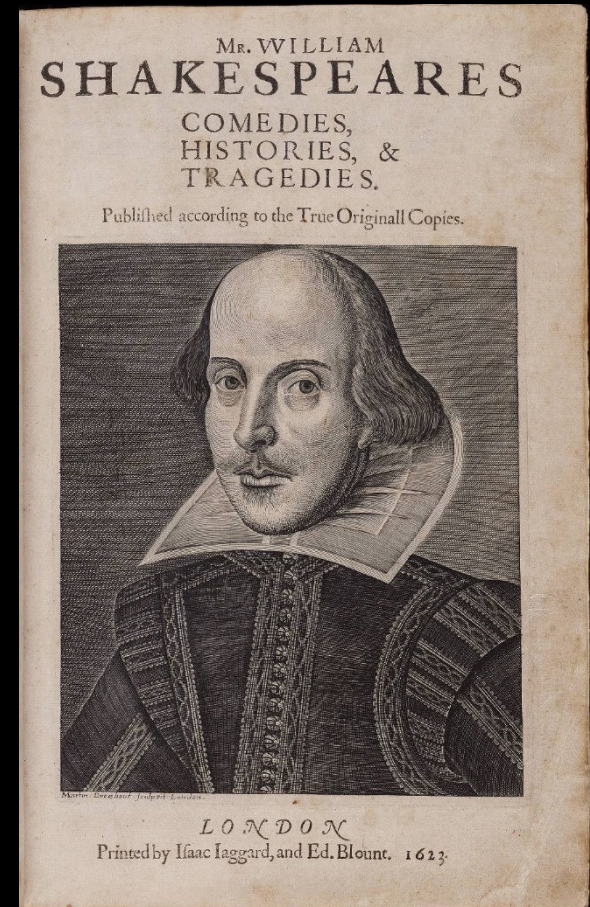
- Closed causal loops
- Grandfather paradox
- "Get rich quick!"



Closed Causal Loop

(även bootstrap paradox eller ontological paradox)

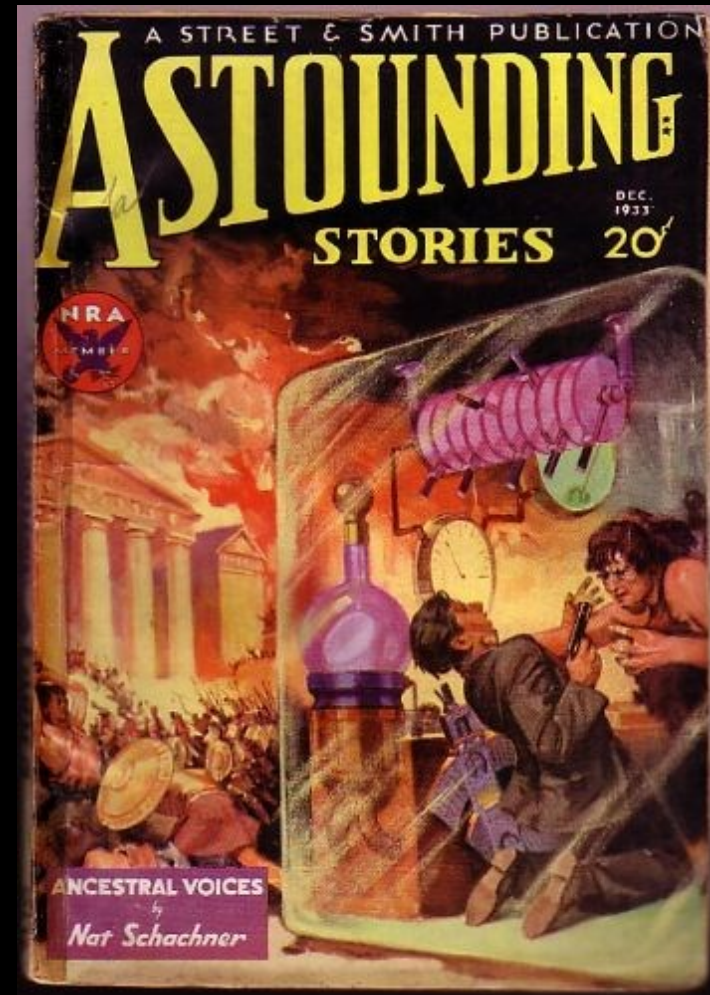
1. En tidsresenär tar med sig Shakespeares samlade verk och reser tillbaka till Stratford-upon-Avon ca 1580
2. Tidsresenären överlämnar verken till den unge Shakespeare och övertalar honom att publicera dem som sina egna
3. Shakespeare går med på bedrägeriet och blir känd som en av världslitteraturens största dramatiker



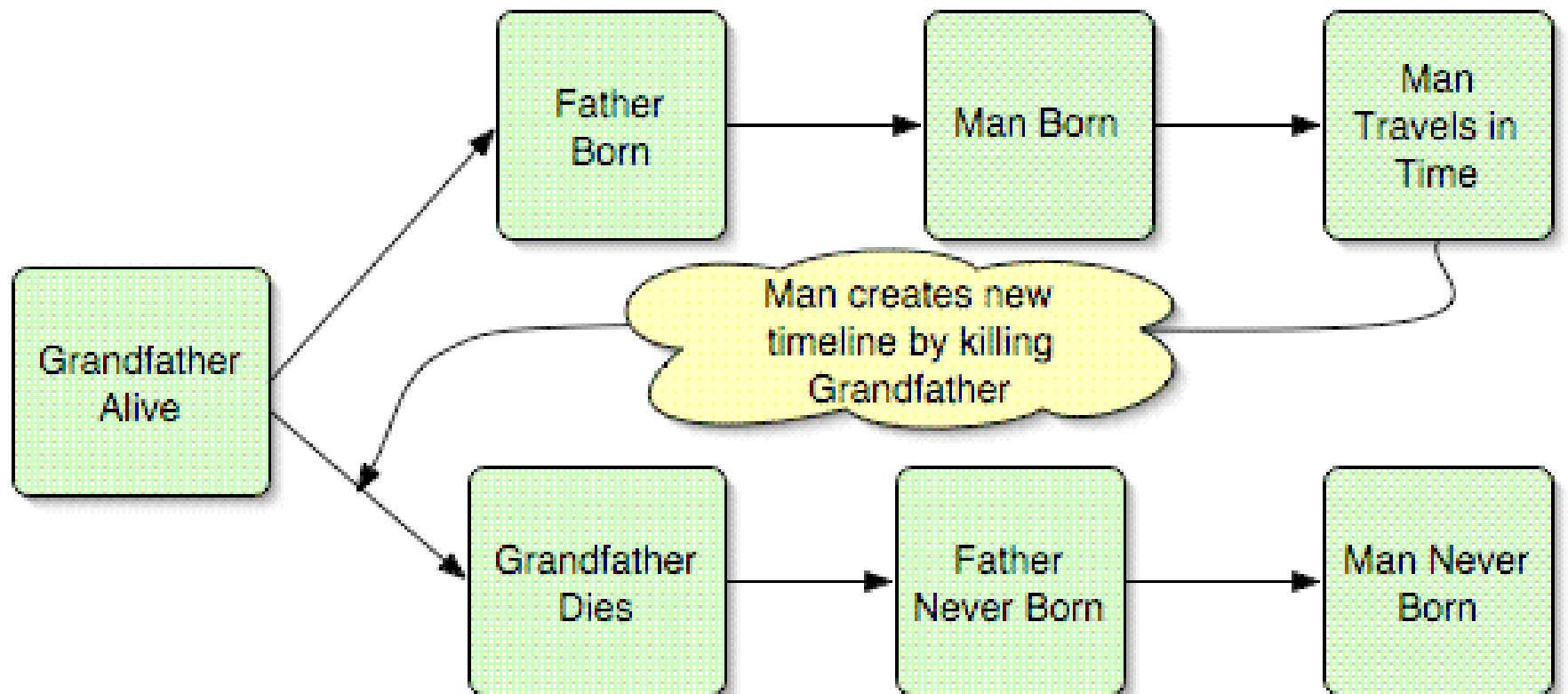
Problem: Hur ska Shakespeares samlade verk nu anses ha uppstått? Vem har skapat dem?

Grandfather paradox

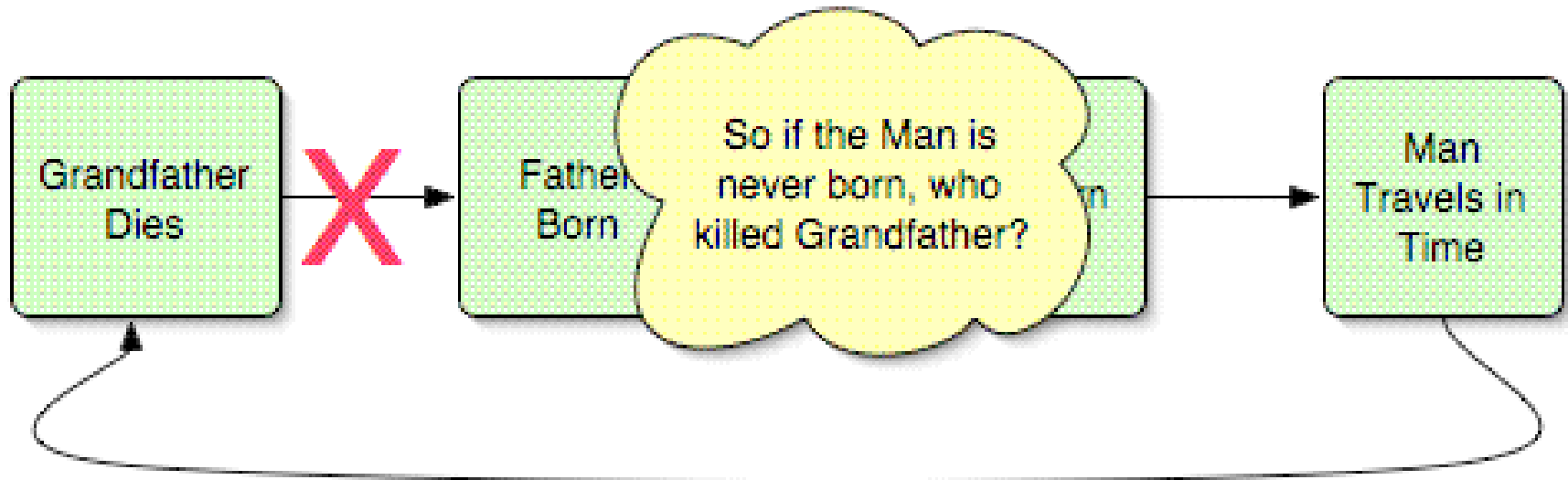
- Paradoxen har fått sitt namn efter Nathaniel Schachners novell *Ancestral voices* (1933)
- Tidsresenär åker tillbaka i tiden och mördar sin farfar/morfar innan denne träffat farmor/mormor



Grandfather paradox



Grandfather paradox



Grandfather paradox

Några föreslagna lösningar I:

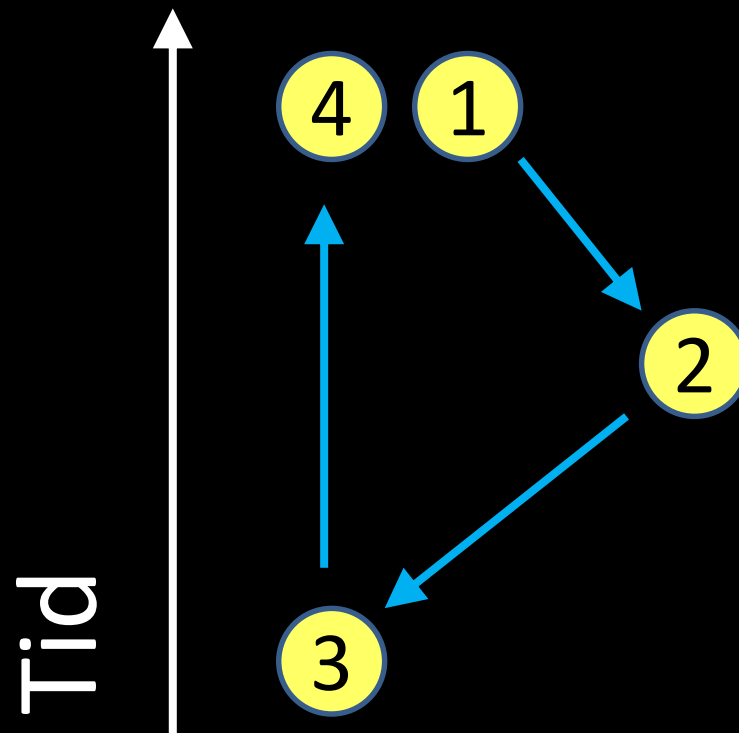
- Tidsresor bakåt i tiden inte möjliga
- Universum fastnar i ändlös loop → kollaps?
- Resa bakåt i tiden ger motsvarande förflyttning i rummet: 10 år bakåt ger 10 ljusårs förflyttning
→ kan inte påverka något som rubbar det "nu"
där man startade

Grandfather paradox

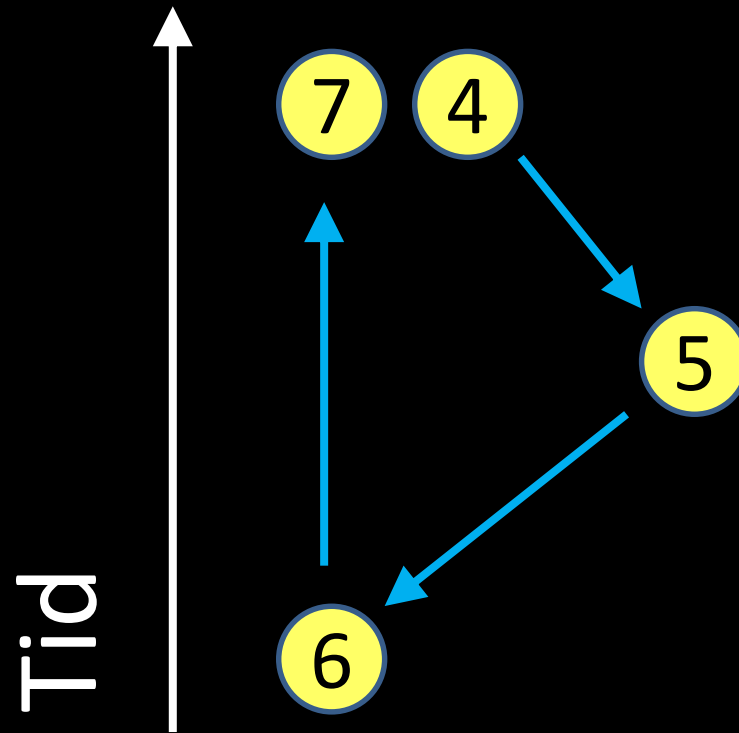
Några föreslagna lösningar II:

- Förändringar som hindrar tidsresan från att äga rum motarbetas ("Universe favoriserar osannolika händelser för att förhindra en omöjlig händelse")
- Förändringen spjälkar av parallellt universum: ett där farfar inte mördades och därför existerar i framtiden, och ett där farfar mördades och därför inte existerar i framtiden

"Get Rich Quick!"

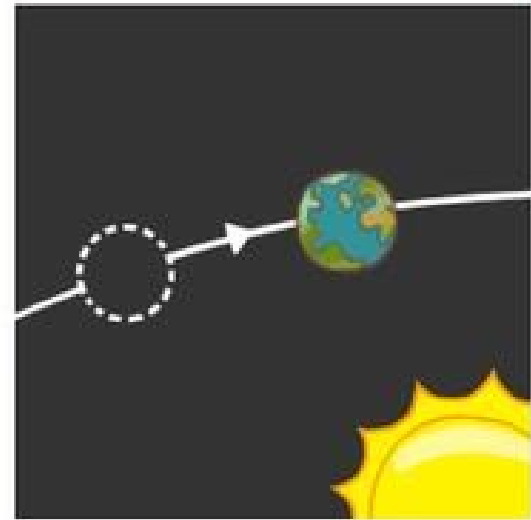
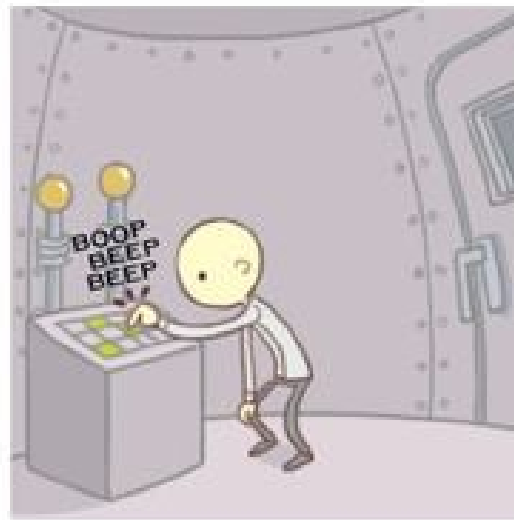


1. Du skaffar en diamant
2. Du reser tillbaka i tiden med diamanten
3. Du ger diamanten till dig själv i det förflutna
4. Du har två diamanter



4. Du har två diamanter
5. Du reser tillbaka i tiden med diamanterna
6. Du ger de två diamanterna till dig själv i det förflutna
7. Du har fyra diamanter

Upprepa om och om igen för ökad förmögenhet!
Men försök inte sälja diamanterna...



Shared by *I fucking love science* (facebook)

Tidsresa som metod för att färdas till avlägsna stjärnor



Solens position vid tidsresans start

Tidsresenär



Solens position vid tidsresans slut

- Solen färdas runt Vintergatan med en hastighet av 220 km/s
- Ett varv tar ca 225 miljoner år
- Om det gick att bygga en tidsmaskin som enbart förflyttar en genom tiden och inte rummet skulle man kanske kunna hamna i annan del av galaxen
- Metoden nämns i SF-sammanhang, men saknar vetenskapligt stöd

Var är tidsturisterna?

- Om tidsresor vore möjliga, förvärras Fermiparadoxen ytterligare
- Varför inga utomjordiska besökare från andra epoker av Vintergatans historia, eller jordiska besökare från framtiden?
- Inga tidsturister → Tidsresor omöjliga, alltför kostsamma eller alltför farliga?



Nästa gång: Supercivilisationer & superteknologi



Dysonsfärer, Kardashev-skalan, Matrioshka-hjärnor m.m.