

UMELÉ STROMY

Umelé stromy predstavujú veľkú nádej pre budúcnosť ľudstva. Dokážu totiž odstraňovať škodlivé emisie vypúšťané do ovzdušia. Krehká rovnováha medzi stromami a zvieratami a ľuďmi je narušená. Stále väčšie množstvá kysličníka uhličitého, škodlivé emisie z priemyselných podnikov, spaľovania fosílnych palív, veľkého počtu áut, veľkého počtu hovädzieho dobytku, ktorý produkuje metán a globálneho otepľovania prevažujú miskú váh v neprospech ľudí. Rastliny a najviac stromy spotrebúvajú kysličník uhličitý a produkujú kyslík. Ale stromy a najmä dažďové pralesy miznú z povrchu Zeme ohromným tempom. Ľudia si neuvedomujú, že Amazonské pralesy nám dodávajú 20% kyslíka na svete. Je prepočítané, že 18 ľudí potrebuje na svoju ročnú spotrebu kyslík, ktorý vyrobí les s rozlohou 4 000 metrov štvorcových.

S nečakaným riešením prišli vedci z Kolumbijskej univerzity v Bostone v USA – nahradiť v niektorých oblastiach živé stromy umelými stromami, ktoré by nasávali kysličník uhličitý zo vzduchu a vylučovali by dýchatelný kyslík a to 1 000krát rýchlejšie ako živé stromy. Vzor stromu našli v prírode. Toto je Dracéna šarlátová – ľudovo nazvaná „dračí strom“.



Tvar týchto stromov im umožňuje absorbovať veľké množstvo slnečného svitu. Koruna stromu so svojim dáždňíkovým tvarom dokáže uniesť veľké množstvo solárnych panelov. Solárne panely vo vrchnej časti stromu premieňajú slnečný svit na elektrickú energiu. Keď vzduch prúdi pomedzi konáre, na filtroch, ktoré sú tam inštalované, dochádza k absorbovaniu kysličníka uhličitého. Tento sa v umelej miazge spolu s vodou zmieša s uhličitanom sodným a vytvára sa hydrogénuhličitan sodný, teda po našom sóda bikarbóna.

Elektrická energia zo solárnych panelov sa používa na poháňanie pumpy v základni stromu. To umožňuje kolobeh „miazgy“ a iných zariadení pod stromom, napríklad detského ihriska, hojdačiek alebo iných oddychových zariadení.

NA ZÁVER:

- 1. Celý strom je vyrobený z recyklovaných plastov z fliaš.**
- 2. Jeden umelý strom dokáže denne absorbovať emisie z 36 aut.**

