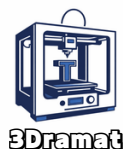


Raport - wykorzystanie ekologicznych filamentów PLA

Dokument powstał w ramach zadania: „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”, finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.



W ramach realizacji projektu „3Dramat – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe” wykorzystywano ekologiczne filamenty PLA przeznaczone do druku 3D, głównie marki eSUN. Materiały te zostały zastosowane podczas przygotowywania masek teatralnych, elementów scenograficznych, rekwizytów oraz obiektów demonstracyjnych wykorzystywanych w działaniach edukacyjnych i dokumentacyjnych projektu.

Wybór filamentów PLA był związany z założeniami projektu dotyczącymi promowania bardziej świadomych i zrównoważonych metod produkcji w sektorze kultury. PLA (Polylactic Acid) jest materiałem wytwarzanym m.in. z surowców odnawialnych, takich jak skrobia kukurydziana, i jest uznawany za rozwiązanie bardziej przyjazne środowisku niż wiele innych tworzyw wykorzystywanych w druku 3D. Materiał ten charakteryzuje się również niższą emisją zapachów podczas pracy drukarek oraz mniejszym obciążeniem środowiskowym w porównaniu do części standardowych filamentów technicznych.

W trakcie realizacji projektu zwracano uwagę na racjonalne gospodarowanie materiałem, ograniczanie liczby nieudanych wydruków oraz ponowne wykorzystywanie wybranych elementów próbnych i testowych w działaniach warsztatowych. Projekt miał również charakter edukacyjny – uczestnicy warsztatów byli informowani o możliwościach bardziej ekologicznego podejścia do pracy z drukiem 3D, w tym o świadomym doborze materiałów i planowaniu procesu produkcji.

Zastosowanie filamentów PLA pozwoliło połączyć działania technologiczne i artystyczne z elementami edukacji ekologicznej, zgodnie z założeniami projektu dotyczącymi rozwijania kompetencji cyfrowych i ekologicznych w sektorze kultury.