



Moritz Schulz – der **VDID** gratuliert zum **Gewinn des James Dyson Award 2022** auf nationaler Ebene – für Designinteressierte stellen sich bei dem Projekt TrashBoom einige Fragen:

1. Wie kommt man als Designer zu einem solchen – eher technischen - Projekt?

Ich habe in der Vergangenheit schon mehrfach versucht, meine berufliche Identität als Designer mit dem naturliebenden Privatmenschen zu vereinen. So habe ich zum Beispiel kleinere Label für nachhaltige Textilien mit plastikfreiem Fulfillment ins Leben gerufen.

Letztendlich war dies jedoch auf Plastikmüll bezogen, ein oberflächlicher Umwelt Aktivismus, denn meine lokalen Klamottenlabel in Köln agierten passiv und waren so gesehen keine ausreichende Antwort auf eine immense Umweltproblematik, die auf einem anderen Kontinent besteht. Eine Veränderung dort erfordert eine wirklich aktive und unmittelbare Initiative.

Mit TrashBoom habe ich meine Philosophie weitergedacht und dafür gesorgt, dass mein Einfluss als Designer eine unmittelbare und messbare Auswirkung auf Plastikmüll und die Natur hat. Stand September 2022 haben TrashBoom basierte Operationen über 200 Tonnen Plastikmüll aus Flüssen in Asien gesammelt. Mit meinen Klamottenlabeln hätte ich vielleicht etwa 40 kg Plastikmüll im Jahr in Deutschland vermieden.

Damit Umweltverschmutzung effektiv weniger wird, muss man raus gehen und den Müll anderer aufheben, anstatt nur seinen eigenen nicht dazu zu werfen. Und so ging es dann für mich und Karsten (Mitgründer und heutiger CEO von Plastic Fischer) einfach los - nach Indonesien. Das heißt nicht, dass meine Textildesigns keine Daseinsberechtigung hatten, nur musste ich mir selber eingestehen, dass ich näher an die Quelle des Problems muss, um es zu beheben.

2. Was waren die gestalterischen / design-relevanten Problemstellungen und Lösungen, die TrashBoom von einem Engineering-Project unterscheidet... und wie und wo hat Ihnen hier Design eventuell weitergeholfen?

Das TrashBoom begegnet einem weltweiten Problem und muss damit in diversen Gesellschaften verstanden und angewendet werden können, um seine Wirkung zu entfalten. So ist für mich beispielsweise die Open-Source Bauanleitung ein genauso bedeutsamer Designaspekt wie die Konstruktion der einzelnen Bestandteile. Ich habe mich mit der lokalen Verfügbarkeit von Bauteilen, dem Wirkungsgrad der Low Tech-Lösung sowie der psychologischen, gesellschaftlichen und medialen Tragweite der Barriere befasst und versucht, dies zusammenzubringen. Zum Zeitpunkt der Entwicklung hatte ich keinerlei Kenntnisse von CAD-Modellierung und Wasserkraft. Ich habe das TrashBoom mit Adobe Illustrator und Cinema 4D entworfen. Beides sind Programme, die ich in meiner Lehre zum Grafik- und Mediengestalter erlernt habe. Als Designer und Autodidakt war ich bereits gewohnt, ein Produkt in mehreren Iterationen zu entwickeln und konnte so auch mit Rückschlägen bei der Entwicklung der ersten Prototypen umgehen. Darüber hinaus ist das TrashBoom ein Baustein in einem systematischen Ansatz, der vieler Zahnräder bedarf. Ohne eine umgebende Infrastruktur, die das TrashBoom anwendet, ist es leider nur ein Konzept oder einmaliges Ereignis.

Daher habe ich zeitgleich mit der Entwicklung des „Produktes“ auch an der Entstehung des Start-ups „Plastic Fischer“ mitgewirkt und hier als Co-Founder die Firma charakterlich in allen Designaspekten geformt.

Mit der Corporate Identity, Website, Pitchdecks und allen nötigen Print- und Webmedien konnte eine Firma gezeichnet werden, die das TrashBoom benutzt und so für den skalierbaren Impact sorgt, welcher die Grundlage der Vision war.

3. Wie sehen Sie Design als Instrument die Zukunft zu gestalten?

– wird aus einem produkt-kreierenden Beruf, eher einer,

- welcher Produkte und seine Folgen zu beheben versuchen muss,**
- oder sehen Sie einen eher Kreislauf-orientierten Produkt Zyklus ...**
- oder sollte Design Produkte vermeiden / reduzieren?**

Ich kann nicht für Design im Allgemeinen sprechen, da dies ja in sehr vielen Facetten lebt und ausgelebt wird, aber all unsere Entscheidungen als Designer:innen haben eine Auswirkung auf die Umwelt und sind damit auch bedeutend für eine positive Neuausrichtung im Hinblick auf unsere Zukunftsproblematiken. Wir haben eine große Verantwortung, die wir anerkennen sollten, um moralisch wie ethisch korrekt zu handeln. Für mich als Industriedesigner habe ich ein Skillset erlernt, welches es mir ermöglicht, holistisch und systematisch Probleme und Lösungspotenziale zu erkennen und mit skalierbaren und machbaren Konzepten einen effektiven Beitrag zu leisten.

Industriedesign platziert sich nach meinem Empfinden genau zwischen dem klassischen Engineering und form- und formalästhetischen Design und klammert dabei beides ein. Ich bin mir dieser Ausbildungsqualität sehr bewusst und möchte sie dafür einsetzen, Innovation nach dem Credo „Design for Good“ zu schaffen. Dabei werde ich mich aller dafür notwendigen Designtools bedienen und flexibel den Werkzeugkasten diverser Berufsfelder anwenden. Als Industriedesigner lerne ich einen Cocktail aus Funktion, Form, Materialkunde, Ästhetik, Ergonomie, Produktionsmitteln, Betriebswirtschaft, Marketing, Kultur, Innovation und vielen weiteren Bereichen zu verstehen und systematisch zielführend anzuwenden. Dafür bin ich sehr dankbar. Viele Berufe spezialisieren sich ja auf einen Teilbereich eines Produktes und haben somit einen engeren Fokus. Ich habe das große Glück, über den Dingen zu schweben und präzise und kompetent dort einzutauchen, wo es gerade im Sinne der Innovation und Produktentwicklung notwendig ist - ohne das große Ganze aus dem Auge zu verlieren.



Moritz Schulz, Portrait

Herzlichen Dank und viel Erfolg für TrashBoom und Ihr gestalterisches Wirken.

September 2022 – rainer zimmermann, vdid online-redaktion