

Deferred damage

2026

Веб-сайт
plastic-ocean.com

Тип проекта
Интерактивный сторителлинг



Проблема пластика
начинается не в океане.
Она начинается с нас.

Deferred Damage

Интерактивный цифровой опыт о загрязнении океана пластиком, построенный вокруг жизненного цикла одной ПЭТ-бутылки.

[Цель]	[Задачи]	[Креативный подход]
Превратить пластиковое загрязнение из далекой экологической информации в scroll-based experience, который ощущается личным, физическим и запоминающимся.	01 Построить путь одной бутылки как интерактивный вертикальный flow 02 Объединить визуальные метафоры, данные и motion в один опыт 03 Сделать последствия выброса понятными через интерфейс и взаимодействие	01 Интерактивный сторителлинг 02 Сценарий на основе скrolла 03 Визуальные метафоры 04 Статистические данные 05 Провокационная визуальность 06 Контрастная типографика

Пластиковое загрязнение
начинается не в океане

Оно рождается из повседневного потребления,
упаковки, бутылок и привычки выбрасывать вещи.



Каждый год в мире
производится 460 млн
тонн пластика.

Слепая зона



[Проблема]

Люди видят момент, когда вещь выбрасывают, но не видят полный путь пластика после этого действия.

[Решение сайта]

Сайт начинается не с самого выбрасывания. Он сразу показывает первое последствие, пластиковую бутылку, которая уже дрейфует в воде.

[Почему это работает]

Первая сцена вырывает бутылку из привычного человеческого контекста. Объект остаётся узнаваемым, но он уже находится в воде и продолжает существовать в другой среде.

Визуальная система

[Типографика]

Host Grotesk задает проекту чистый digital-голос. Крупный масштаб, bold-начертание и blur-эффекты превращают типографику в часть визуального опыта

[Цвета]

Палитра построена на тёмных фонах, teal-оттенках и резком белом контрасте. Она сохраняет читаемость интерфейса и поддерживает подводную атмосферу

Typography

Regular
SemiBold
Bold

Host
Grotesk

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
% & * @ # ! ? / \ () [] { } + - =

Colors

● #FFFFFF

● #1D1D1D

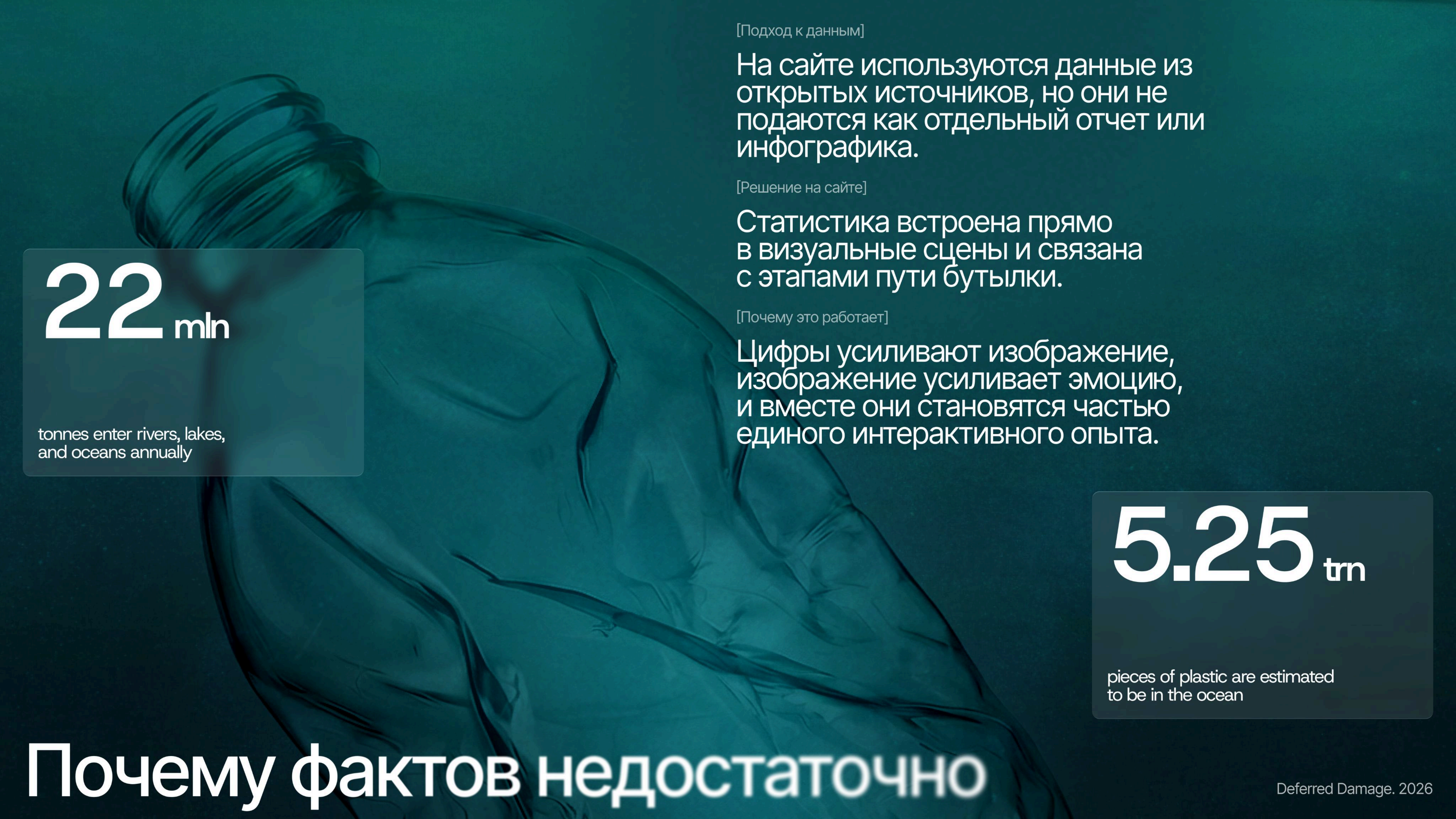
● #082328

● #022428

● #0A6769

● #45AFA7

● #3C959D



22 mln

tonnes enter rivers, lakes,
and oceans annually

[Подход к данным]

На сайте используются данные из
открытых источников, но они не
подаются как отдельный отчет или
инфографика.

[Решение на сайте]

Статистика встроена прямо
в визуальные сцены и связана
с этапами пути бутылки.

[Почему это работает]

Цифры усиливают изображение,
изображение усиливает эмоцию,
и вместе они становятся частью
единого интерактивного опыта.

5.25 trn

pieces of plastic are estimated
to be in the ocean

Почему фактов недостаточно

0–5 years



525 bn
plastic bottles produced
per year

Сайт построен как вертикальный
scroll-based experience, где каждое
движение раскрывает новое
визуальное состояние

5–20 years



>90%
of all plastic ever made
is still in the environment

Скролл как сценарий

20–100 years



~4%
has ever been recycled
— the rest stays in the
environment

Распад бутылки становится одним из
примеров этой логики. Скролл
превращается в способ двигаться
через время, глубину и последствия

100–450 years



≤5 mm
plastic breaks into
microscopic fragments

Как это работает

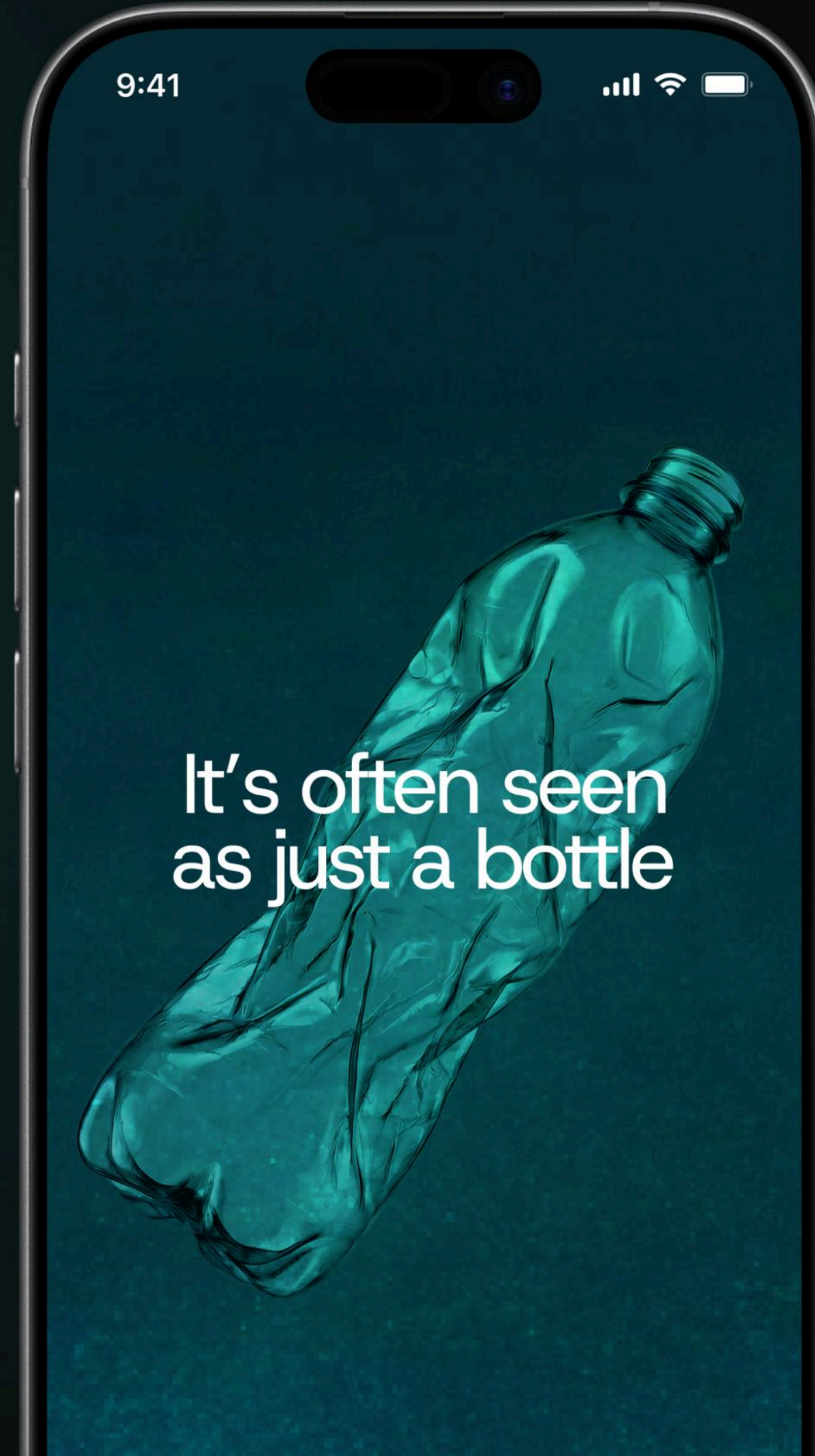
Интерактивный сайт дает пользователю пройти путь пластика самому.

Фокус не на пересказе сюжета, а на том, какие визуальные и интерактивные приемы его создают.

- / Скролл как основа взаимодействия
- / Сцены, зафиксированные при скролле
- / Плавное появление и исчезновение элементов
- / Поворот и масштабирование
- / Анимированное раскрытие элементов
- / Размытие и глубина
- / Статистика, встроенная в визуальную среду



**25% of
sampled fish
contain
microplastics.**

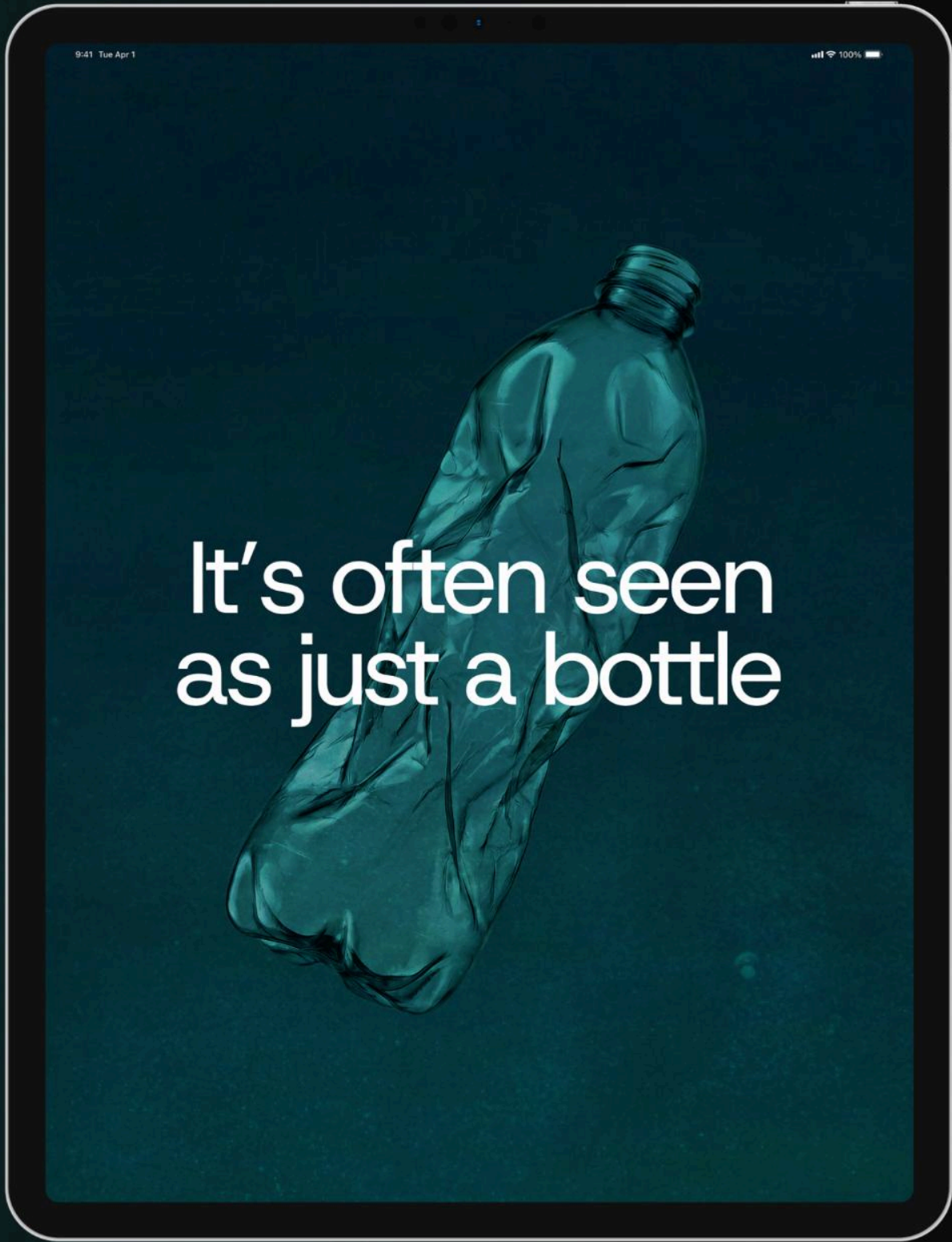
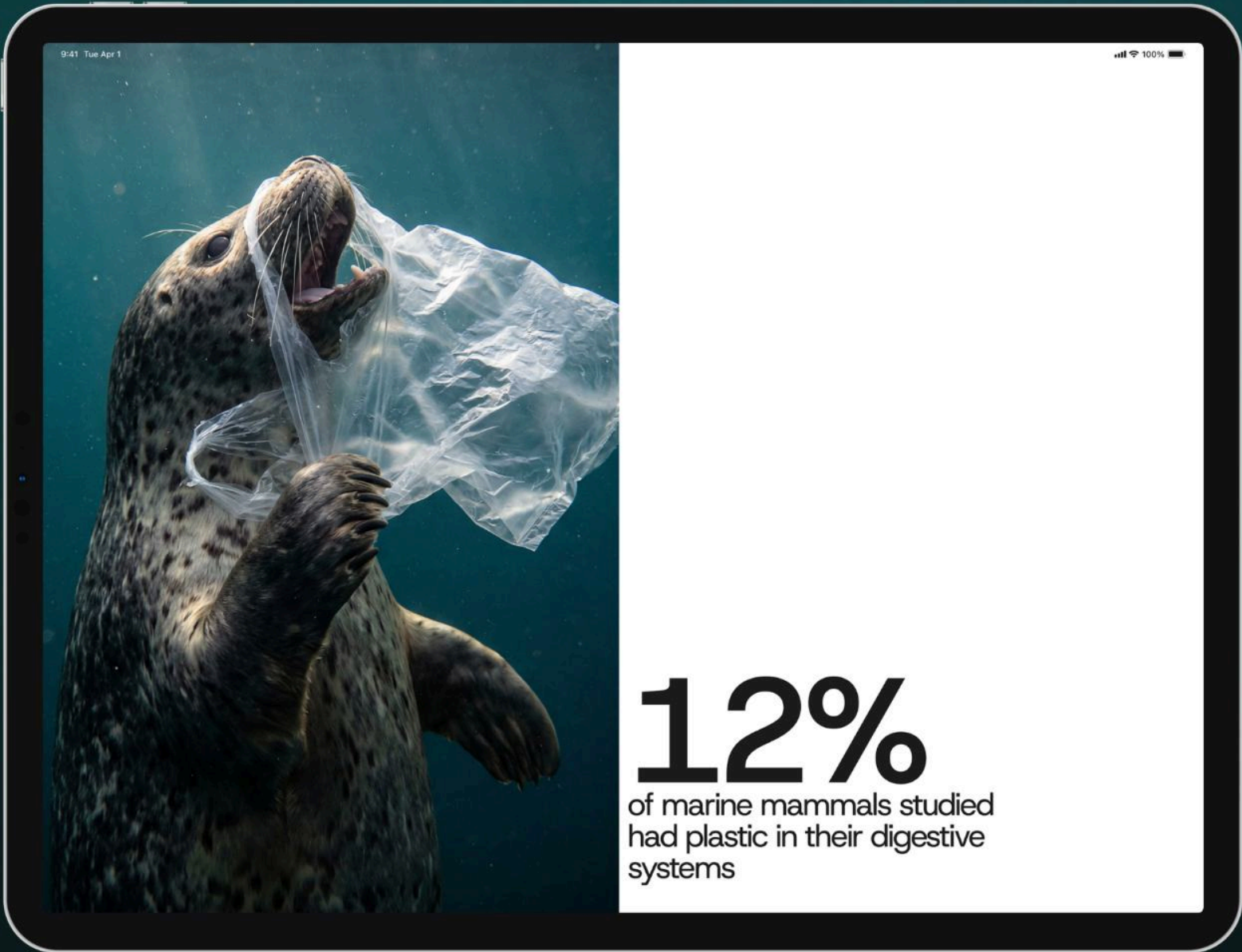


**It's often seen
as just a bottle**



Адаптация под устройства

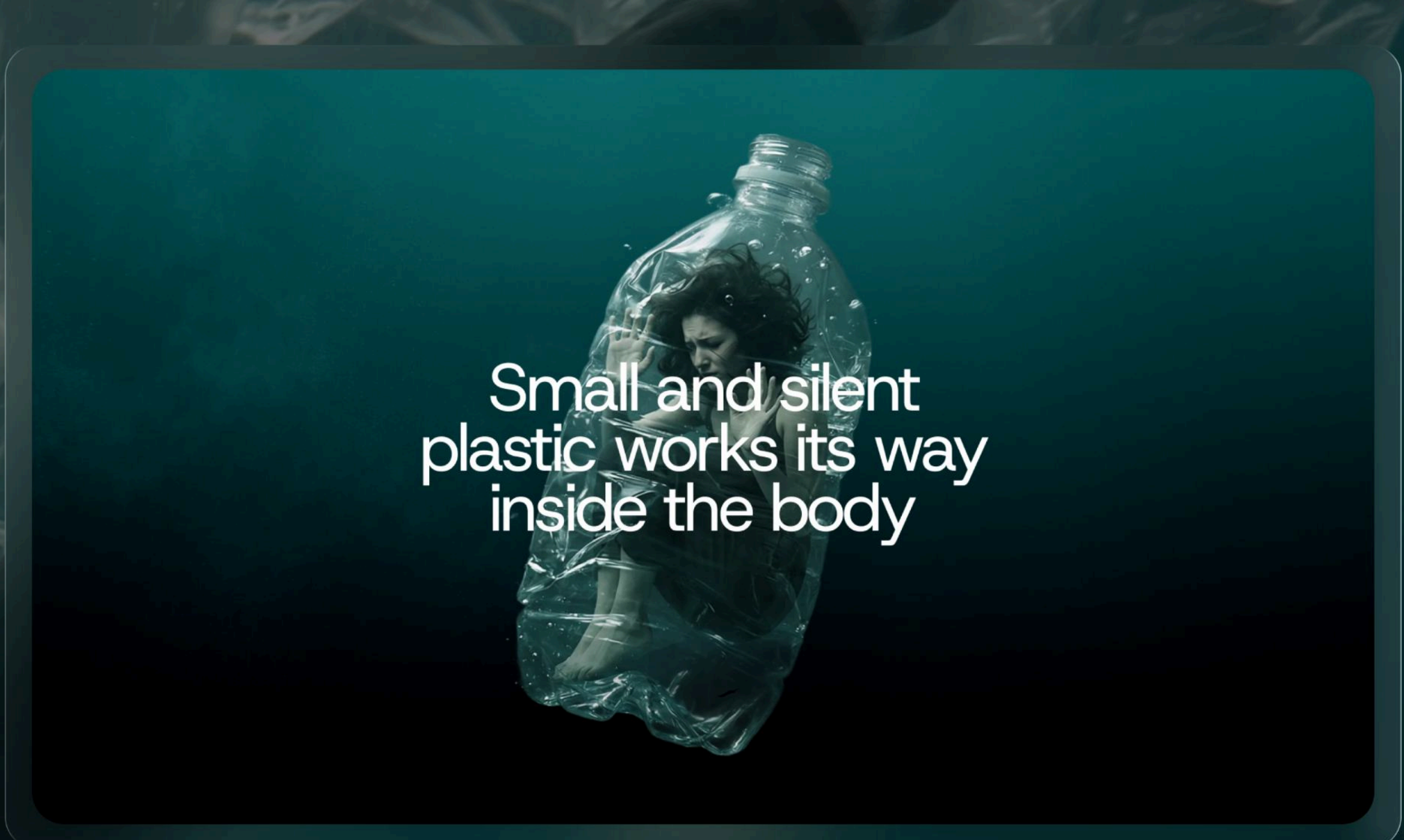
По сравнению с desktop-версией адаптация упрощена. В некоторых блоках сохраняется анимация, в других используются статичные кадры, чтобы сохранить читаемость и стабильную работу на меньших экранах.





От экосистемы к человеку

Сайт использует масштаб и визуальную метафору, чтобы перенести проблему из океанской среды к человеческому телу. Так взаимодействие остается сфокусированным не только на наблюдении, но и на последствиях



Small and silent
plastic works its way
inside the body



It does not leave.
It accumulates

[От отходов к тарелке]

Сайт через взаимодействие доводит путь бутылки до финальной точки. То, что было выброшено, возвращается в самый личный повседневный контекст, на тарелку.

Обратно на тарелку



[Личные последствия]

Пластиковый лосось завершает scroll experience одним ясным визуальным результатом. Последствие не просто показано, до него доходит сам пользователь.

Выбор остается за человеком

[Сайт можно закрыть]

Пользователь может пролистать финальный экран, закрыть сайт и завершить взаимодействие.

[Пластик остается]

Пластик не исчезает, когда заканчивается digital experience. Финальный экран превращает конец страницы в ясное сообщение об ответственности и выборе.



Влияние проекта

plastic-ocean.com

Сайт может работать как инструмент повышения осведомлённости для экологических кампаний, образования, выставок, музеев, фестивалей и коммуникации в сфере устойчивого развития

[scroll to dive]

Его эффективность в том, что он делает жизненный цикл пластика понятным, эмоционально вовлекающим и напрямую связанным с повседневным поведением человека

Данные

Проект является некоммерческим и не предназначен для образовательного или научного использования. Все статистические и фактические данные, представленные в проекте, основаны на общедоступных исследованиях, отчетах и открытых источниках.

01. Global Plastics Outlook OECD Link	02. Plastic Pollution in the World's Oceans PLOS ONE Link	03. Marine Debris: Decomposition Times NOAA Link	04. Human Footprint in the Abyss Marine Policy Link
05. Plastic Ingestion by Marine Fish Is Widespre... Global Change Biology Link	06. Discovery and Quantification of Plastic... Environment International Link	07. The New Plastics Economy Ellen MacArthur Foundation Link	08. A Quantitative Risk Assessment Framework... Science of the Total... Link