

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]

Показать загрязнение пластиком через знакомый повседневный объект и сделать его последствия визуальными, личными и ощутимыми здесь и сейчас.

[Задачи]

Проект делает путь пластика понятным и осязаемым для зрителя. Обычная бутылка перестает быть просто предметом и становится частью длинного процесса: она проходит через океан, живые системы и в итоге возвращается к человеку.

[Креативный подход]

- 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.

[Решение сайта]

Сайт использует одну ПЭТ-бутылку как понятную точку входа в проблему, а не как главный источник проблемы.

[Почему это работает]

Повседневный предмет помогает показать ошибку восприятия. Пластик кажется временным только потому, что после выбрасывания исчезает из поля зрения.

Люди замечают момент выбрасывания, но не видят дальнейшую жизнь пластика после этого действия.



22 mln

tonnes enter rivers, lakes,
and oceans annually

Решение сайта]

Экологическая коммуникация часто перегружена фактами и цифрами. Люди знают о проблеме, но редко ощущают ее лично.

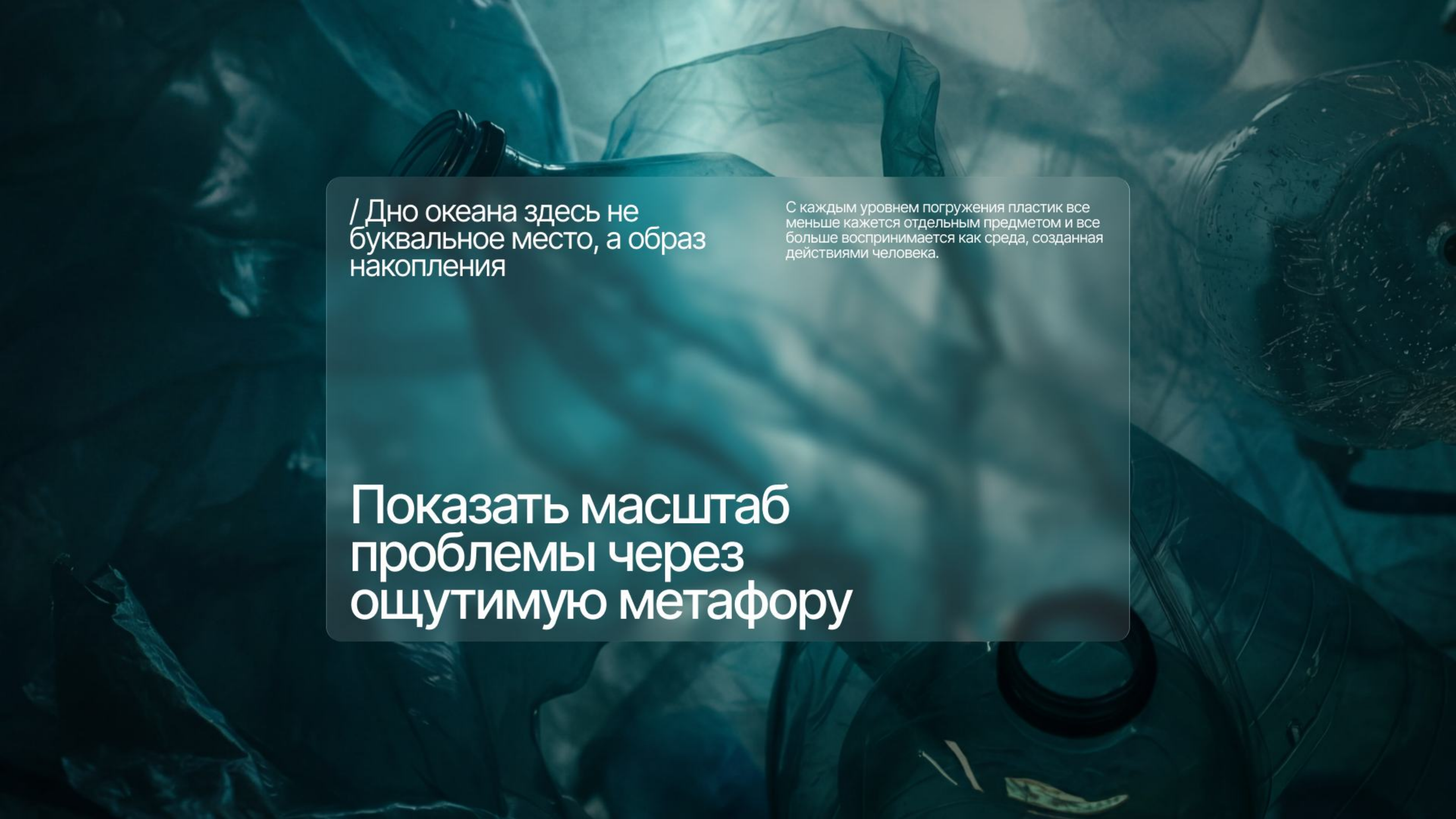
[Почему это работает]

На сайте статистика встроена прямо в визуальную среду. Она усиливает эмоцию, а не прерывает погружение.

5.25 trn

pieces of plastic are estimated
to be in the ocean

Почему фактов недостаточно

The background of the entire image is an underwater scene filled with various pieces of plastic waste. There are large, crumpled plastic bags, several plastic bottles (some with caps removed), and smaller fragments of plastic. The water is a deep, murky blue-green color, and the lighting is dim, creating a somber and polluted atmosphere. The plastic waste is scattered throughout the frame, with some items in sharp focus and others blurred in the background.

/ Дно океана здесь не
буквальное место, а образ
накопления

С каждым уровнем погружения пластик все
меньше кажется отдельным предметом и все
больше воспринимается как среда, созданная
действиями человека.

Показать масштаб
проблемы через
ощутимую метафору

0–5 years



525 bn
plastic bottles produced
per year

[Почему это работает]
Экологическая коммуникация часто
перегружена фактами. Люди знают
о проблеме, но редко ее чувствуют.

5–20 years



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

Наблюдение

20–100 years



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

[Решение сайта]
На сайте статистика встроена
прямо в визуальную среду. Она
поддерживает эмоцию и не
выбивает из восприятия.

100–450 years



≤5 mm
plastic breaks into
microscopic fragments

Как это работает

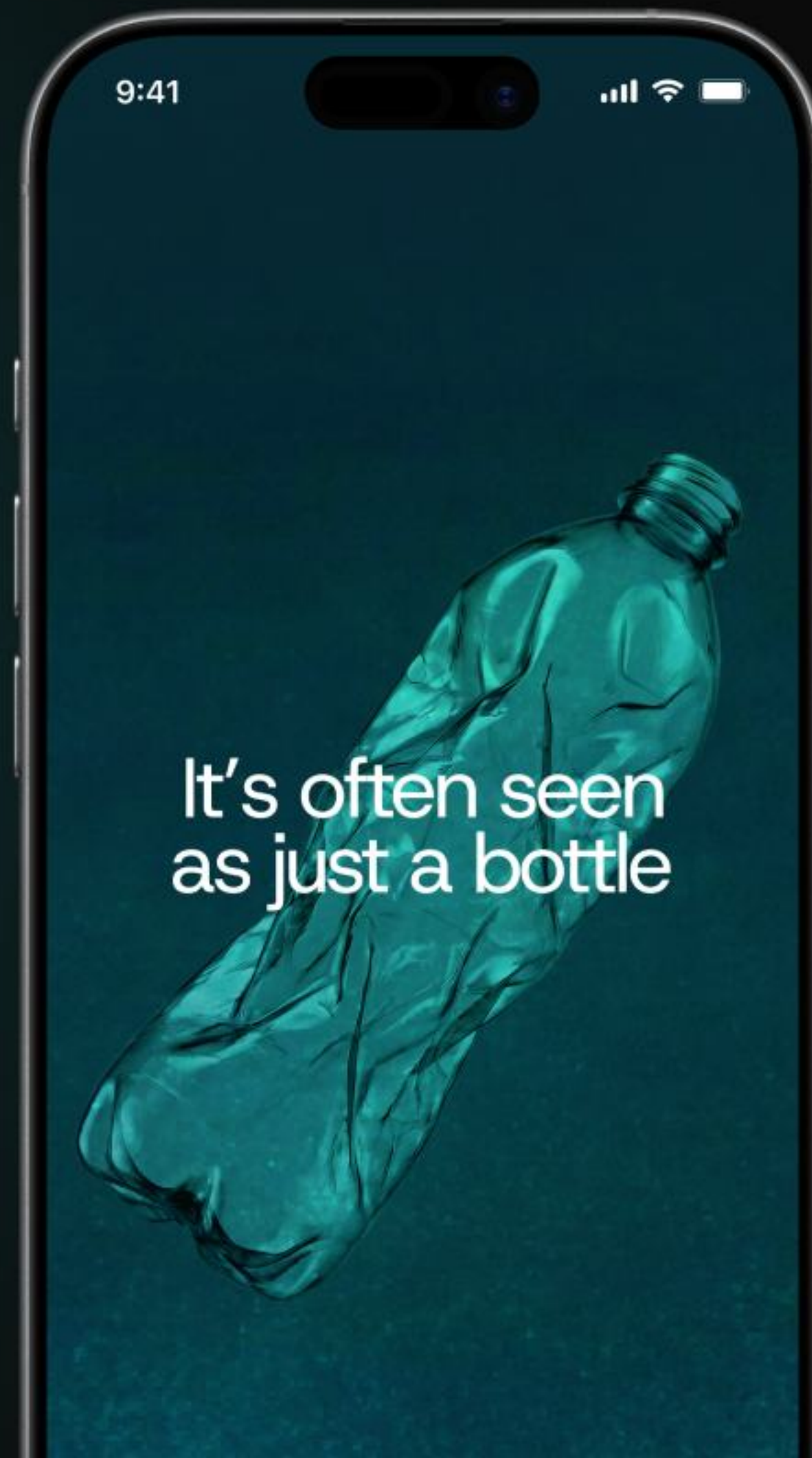
Интерактивный сайт дает пользователю пройти путь пластика самому.

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.**



От частиц к организмам

[Почему это работает]

Это показывает, что микропластик больше не существует отдельно от экосистемы. Он попадает в живые организмы и становится частью среды, которую загрязняет.

[Решение сайта]

Сайт показывает, как пластик перестает быть отдельным объектом и переходит в живую среду. После распада на фрагменты следующим визуальным этапом становятся рыбы и морские животные.



Microplastics have been documented in at least 386 marine species



12%

of marine mammals studied
had plastic in their digestive
systems

От экосистемы к человеку

Сайт переводит проблему в человеческий масштаб и показывает, что последствия возвращаются к тем, кто их создал.



Small and silent
plastic works its way
inside the body



It does not leave.
It accumulates

[От отходов к тарелке]

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

Обратно на тарелку



[Личные последствия]

Пластиковый лосось замыкает цикл. Загрязнение больше не кажется далеким или абстрактным. Оно становится последствием человеческого действия.

Выбор остается за человеком

[Сайт можно закрыть]

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

[Пластик остается]

Но пластик не исчезает вместе с этим действием. После взаимодействия остается ответственность, потому что загрязнение океана пластиком — результат человеческих решений, которые можно изменить.



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