

## Visualisation de données avec la foule

### Kesako ?

Cette animation vise à produire une visualisation de données en positionnant les membres d'une foule dans un espace donné, de façon à leur faire dessiner une figure.

Dérivée de l'animation "*la dataviz avec les pieds*", elle en reprend les grands principes mais s'adresse à une foule potentiellement nombreuse voire très nombreuse. Elle s'inspire des *flashmobs* mais aussi partiellement des *tifos* des événements sportifs.



Lors d'un flashmob les participants se regroupent parfois pour former des figures géantes, ici à Lviv (Photo: City of Lviv)

L'animation s'adresse à tout type de participant et a pour objectif de favoriser de façon ludique, une meilleure compréhension et appropriation des données et de leurs enjeux :

- par le biais de données personnelles permettant à chacun de situer son profil d'utilisateur ou d'habitant en se comparant aux autres participants. Chacun est alors amené à se représenter soi-même au sein d'un groupe de personnes ;
- par l'utilisation de données qualitatives ou quantitatives permettant d'illustrer un aspect de la thématique de l'animation.

??Les participants sont amenés à réaliser des figures (diagrammes en barres, cartographies, "camemberts", nuage de points, etc.) représentant ces statistiques ou ces données en se positionnant et se coordonnant les uns les autres. Cette expérience est de ce fait tant collective qu'individuelle.

### Préparation de l'activité

**Temps de préparation en amont** : l'organisation d'un tel événement s'improvise difficilement et le temps de préparation dépend de votre ambition (taille de la foule, etc.) ; certains ingrédients nécessaires sont assez simples et peuvent être produits avec des appareils classiques au bureau ou à la maison (imprimante A4, appareil photo) ; d'autres requièrent néanmoins un peu de temps (dispositif de sonorisation, perche ou escabeau, imprimante A3, etc.). Il est raisonnable de penser qu'il faille au minimum une dizaine de jours de délai pour la préparation.

**Durée de l'animation** : au minimum 20 minutes, le temps d'expliquer clairement les consignes et réaliser les figures ; au-delà de 40 minutes le public risque de se lasser et de se disperser ou de se dissiper.

## Quels ingrédients ?

- Un *dispositif de sonorisation* (micro/mégaphone) peut se révéler indispensable selon la configuration du lieu (plein air, environnement bruyant...) et le nombre de participants ;
- Des *fiches cartonnées pour titrer et légender* chaque dataviz (A4, A3 ou plus selon le lieu et le nombre de participants). Y sont inscrites des informations qualitatives (ex. : utilisateurs quotidien du métro) et/ou quantitatives (ex. : 20% utilisateurs quotidien de la voiture) à l'avance ou pendant l'animation à l'aide de marqueurs ;



Exemple de fiches réalisées pour une animation sur le thème du vélo

- Des *marqueurs* pour fabriquer/corriger sur place les fiches "légende" ;
- Un "*perchoir*" pour photographier les figures en vue de dessus : escabeau, balcon, étage, toit d'un bâtiment ; une *perche à selfie* peut éventuellement remplacer le perchoir lorsque le nombre de participants est plus restreint ;
- Un *appareil photo numérique*, si possible muni d'un objectif grand angle ; ou bien un smartphone dans le cas de l'utilisation d'une perche à selfie ;
- Éventuellement un sifflet ou dispositif sonore pour rythmer les phases ;
- Éventuellement une carte SD ou un câble USB pour permettre un transfert rapide des photos qui peuvent être réutilisées pendant l'événement
- Accessoirement, un ordinateur et un dispositif de projection (écran ou vidéoprojecteur) pour la visualisation des photos à la fin de l'animation.

## Ressources humaines :

- un animateur en charge de l'énonciation des consignes et coordonnant l'ensemble des participants : "*Plus à droite*", "*Les usagers du métro levez vous, les automobilistes restez assis*" etc. ;
- un animateur s'occupant de la distribution ou du positionnement des fiches cartonnées ;
- un animateur déambulant autour de la figure afin d'aider les gens à se placer selon les indications données par le coordinateur. Il s'occupera notamment de :

- aligner les gens quand c'est nécessaire ;
- mettre les grands au fond pour éviter qu'ils ne masquent les petits ;
- un "photographe" pour immortaliser les figures et l'animation dans son ensemble :
  - photos des figures terminées en contre-plongée (perchoir ou perche à selfie) ;
  - photos d'ambiance : personnes en train de s'installer, portraits, alignements.

## En amont de l'animation (quelques jours avant) :

- Lister les données nécessaires pour l'animation selon la thématique. Distinguer les données que vous possédez déjà, de celles qu'il vous faudra chercher, demander, ou accessoirement produire vous-même. Cette première étape doit être anticipée !
- Définir les figures à représenter et les consignes aux participants pour permettre leur mise en place.
- Préparer les fiches permettant de légender les figures.
- Réunir le matériel nécessaire pour l'animation.
- Brieffer les différents animateurs.

*N'oubliez pas de charger votre appareil photo ou téléphone portable la veille du jour J !*

## Déroulement de l'animation

### Etape 1

*Environ 10 minutes - Matériel nécessaire : fiche méthodologique, dispositif de sonorisation*

Cette première étape est primordiale et sera garante du bon déroulement de l'animation. Selon les conditions dans lesquelles se déroulent l'animation (festival, journée thématique, etc.), il faudra potentiellement aller au contact, à la recherche des participants. Le dispositif de sonorisation peut-être, dès ce moment, d'une grande aide.

Une fois les participants rassemblés, énoncer clairement les 5 règles de l'animation :

1. Rester calme, les figures ne doivent pas être réalisées dans la précipitation.
2. Lors du placement, laisser les plus petits devant et les grands derrière.
3. Ne pas hésiter à poser des questions aux animateurs, ils sont là pour ça.
4. Prendre la pose pour la photo, ne pas bouger tant que l'animateur ne l'a pas dit.
5. Amusez vous bien !

### Etape 2

*Environ 20 minutes - Matériel nécessaire : fiche méthodologique, dispositif de sonorisation, fiches cartonnées, appareil photo ou téléphone portable, perchoir ou perche, feutres.*

#### Option 1 :

1. L'animateur au micro énonce la première figure à réaliser, ce qu'elle signifie. Il peut en expliquer les données, les sources et ce que l'on peut voir derrière ces données, leurs enjeux.
2. A l'aide de l'animateur 3, il indique le nombre de personnes nécessaires pour représenter les différentes données de la figure et leurs positionnements.
3. Les participants se regroupent puis se positionnent avec l'aide des animateurs.
4. Lorsque tout le monde est en place, les fiches/légendes sont distribuées à chaque groupe. Il est demandé de porter cette fiche de manière visible (à bout de bras, au niveau du torse etc. selon la figure).
5. Enfin, le dernier animateur responsable de la photo indique à tout le monde de ne plus bouger et immortalise la figure.
6. La deuxième figure peut découler de la première en jouant sur la position des différents membres des groupes. Dans ce cas les participants restent en place après la photo et adoptent les positions nécessaires.
7. Dans le cas contraire, les groupes peuvent se disperser (mais pas trop loin) et attendre les indications pour les figures suivantes.

#### Option 2 :

1. Poser un question aux participants ex : "*Comment se répartissent en moyenne les habitants de la planète entre les 5 continents ?*"
2. *Les participants discutent de la réponse et se répartissent dans l'espace en fonction de la réponse retenue ;*
3. *L'animateur réalise les fiches légendes pour illustrer la réponse des participants et les distribue.*
4. *L'animateur en charge des photos immortalise la figure.*
5. *Une autre question est posée ex : "Comment se répartissent les richesses entre les 5 continents ?"*
6. *Idem 2, 3, 4*
7. *Les réponses aux questions posées sont données. Les participants se répartissent cette fois ci en ayant les bonnes données. Ils expérimentent alors le contraste entre leur estimation et la réalité.*

### **Étape 3 (facultative)**

*Environ 10 minutes - Matériel nécessaire : carte SD ou câble USB, dispositif de projection*

Cette étape facultative peut être réalisée directement après l'animation pour permettre aux participants de visualiser les figures auxquelles ils ont participé.

Une autre possibilité consiste en une projection continue tout au long de l'évènement au sein duquel l'animation prend place.

## **Résultats escomptés à valoriser**

- des participants investis qui ont passé un bon moment et qui s'en souviendront ;
- des participants qui ont pu comprendre les profils des autres participants ;
- idéalement, des photographies des visualisation représentées pour communication ultérieure ;
- retour d'expérience et des visuels à partager avec la communauté Infolab.

**?Retrouvez le document format PDF en fichier joint ainsi que le lien vers le [google doc](#).**

Tags:

[animation](#)

[dataviz](#)

File:

 [methodologie\\_-dataviz\\_avec\\_la\\_foule-.pdf](#)

---

Article importé: <http://infolabs.io/content/visualisation-de-donnees-avec-la-foule>

Par: Christelle Déri

Publié: July 7, 2016, 4:22 pm