

Animer à dessein

{gganimate}

- un package pour R créé par David Robinson et repris par Thomas Lin Pedersen
- vidéo de présentation (sur laquelle je m'appuierai : <https://www.youtube.com/watch?v=21ZWDrTukEs>)

Trois formes

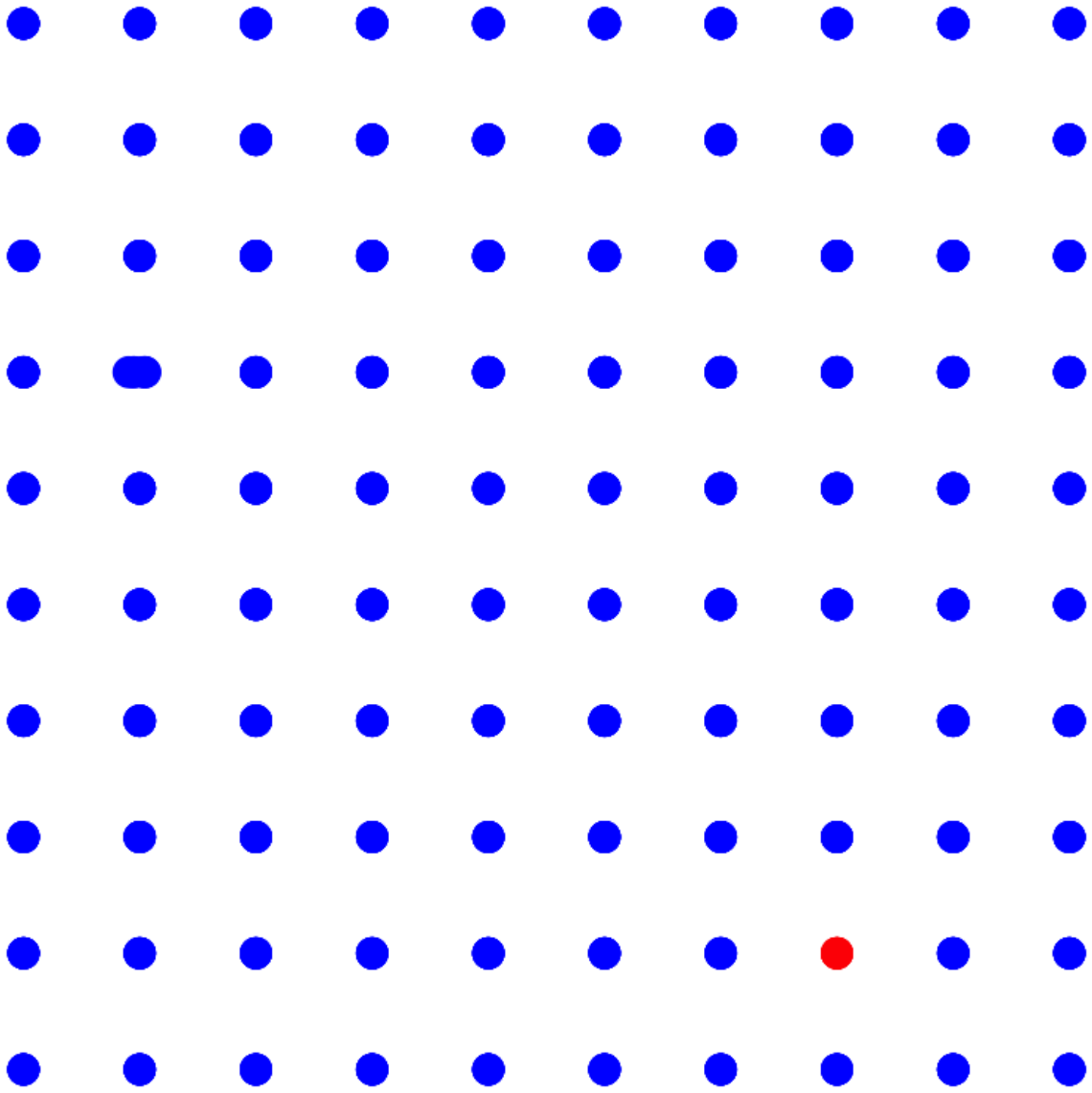
- graphiques statiques
- graphiques interactifs (sélection des variables ou des transformations statistiques)
- graphiques animés

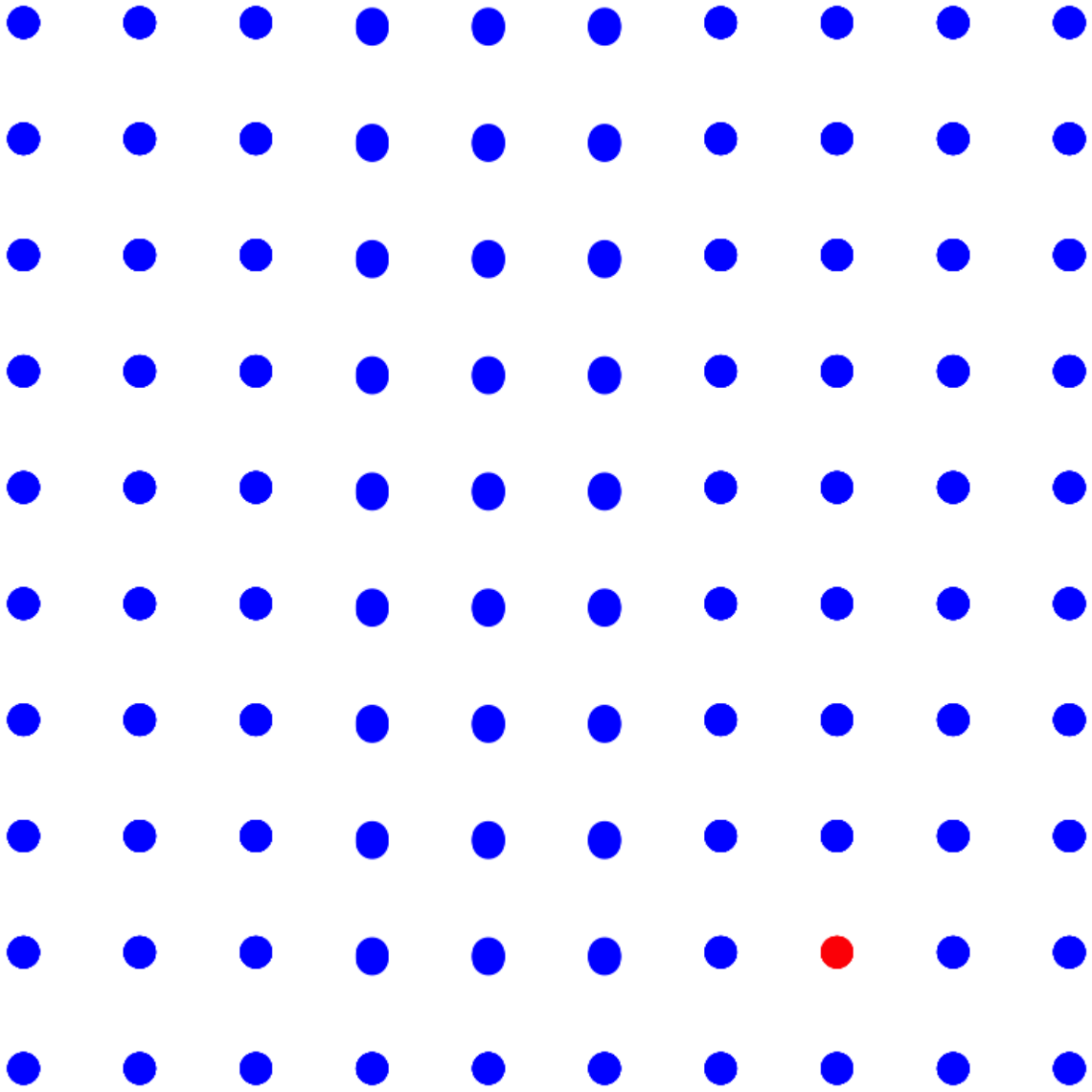
Trois lieux de publication

- graphiques statiques : revues scientifiques, journaux papier, livres
- graphiques interactifs : sites internet des quotidiens...
- graphiques animés : réseaux sociaux

L'intérêt des graphiques animés

- raconter une histoire
- contrôler le principe de lecture
- adapté à la consommation d'information sur les réseaux sociaux
- l'animation force l'attention





L'intérêt des graphiques animés, suite

- un graphique *interactif* demande, comme un jeu vidéo, l'attention active d'un spectateur (qui doit agir)
- un graphique *animé* raconte une histoire à la manière d'un film (l'audience peut être plus passive)
- et il n'est pas évident de raconter une bonne histoire à partir d'un jeu vidéo, ou de transformer un film en bon jeu vidéo

{gganimate} : éléments de départ

- spécifier comment la visualisation change
- “easing” : est-ce que la vitesse du mouvement est linéaire ou autre ?
- “tweening” : comment représenter les moments intermédiaires entre deux étapes (fluidité) ?
- “view” : le cadrage (comme au cinéma, le cadrage d’une scène)
- “transition” : le passage d’une image à une autre
- “enter/exit” : l’entrée et la sortie

{gganimate}

- une extension de {ggplot2}
- `transition_` : définit selon quelle dimension évolue l'animation
- `view_` : définit le zoom, le déplacement du cadrage (x et y)
- `shadow_` : définit la “persistance rétinienne” (la permanence des données passées)
- `enter_` et `exit_` : définit la manière d'apparaître et de sortir du calque
- `ease_aes()` : interpolation entre les valeurs présentes dans la base

Quelques réflexions

- Le plus simple : une évolution dans le temps (qui va, dans l'animation, se dérouler dans le temps)
- Plus complexe : déplacement dans l'espace (en faisant de l'espace du graphique une représentation de l'espace géographique)
- Plus complexe : transition d'une catégorie à une autre (hommes / femmes, ouvriers / cadres, diplôme, etc...)

Conseils de narration

- Accumuler une tension
- Rythmer le déroulement
- Balance entre trop / trop peu d'information
- Surprendre... tout en se reposant sur la familiarité