

## Composition :

- Le sujet principal est simple et unique.
- Tourner autour du sujet pour voir ce qui peut l'isoler, faire écho, faire opposition ou casser 1 symétrie.
- 1 Fois la scène "analysée" et "comprise", construire 1 cadrage avec des lignes de force, 1 point de vue et 1 éventuel 1er plan/Ar-plan (simple/important, flou/net) pour isoler le sujet et qu'il se détache du reste de l'image.
- Souvent, décentrer le sujet principal :  
1 sujet centré donne 1 photo plate, sans dynamisme, sans intérêt.
- Déplacer le sujet, Se déplacer autour du sujet pour arriver au jeu de lumière que l'on veut obtenir.  
Varier les angles de visée, le point de vue (plongée, contre-plongée) permet par ex d'intégrer le ciel), les poses, les éclairages, les focales (changement de point de vue, de profondeur de champ), la profondeur de champ (jouer sur la Netteté, le flou de l'Ar-plan), les cadrages (entre autres vertical, horizontal, penché), l'exposition (sur et sous-exposition), la composition, les accessoires.
- Explorer formes et textures. Vérifier l'effet sur l'Ar-plan.  
Utiliser le levier de profondeur de champ pour juger de la Netteté qui sera obtenue sur l'image finale.
- La place d'un élément sur 1 photo peut exprimer quelque chose :  
à Ga, le passé, et à Dr l'avenir.  
En publicité l'image positive se positionne généralement à Dr.  
Le Ht symbolise le spirituel et le Bas le matériel.
- Jouer sur les oppositions : de tailles (grand/petit), de formes (simple/complexe), de couleurs (complémentaires/chaud-froid), de valeurs (sombre/clair), d'éclairage (ombre/lumière), de structure (détaillé/uniforme)...  
Dans 1 image, les zones colorées (les "masses") ont des "poids" différents (des capacités différentes à attirer l'attention) selon leur superficie et leur couleur.  
De 2 masses de même couleur, c'est la plus grande qui attire le regard.  
Mais si elles sont de couleurs différentes, le "rapport de force" s'accroît davantage ou au contraire s'inverse : 1 Petite tache rouge est plus attrayante qu'1 grande étendue verte. 1 Petite tache noire peut devenir le centre d'intérêt de l'image malgré 1 grande zone blanche. Les couleurs sombres sont plus "lourdes" que les couleurs claires.
- La symétrie engendre monotonie et ennui.
- Ne pas laisser trop de matière autour du point focal (sujet principal).  
Ne pas fondre 1 sujet puissant dans des éléments visuels dérangementants. S'il domine dans le cadre, l'image n'en sera que plus réussie.
- Assumer le vide dans 1 image ou le combler.
- 1 Large plage Noire met en valeur 1 sujet Blanc.

- Eliminer les grands aplats de couleur (couleur uniforme).
- Penser Surcadrage : Cadre dans le Cadre (encadrement de porte...).
- Penser à la présence et à la mise en valeur de différents plans successifs dans l'image.
- Penser Couleurs complémentaires.
- Penser Composition graphique.
- On obtient 1 composition équilibrée en triangle.
- En cas de Symétrie, Contrastes, Ombres doivent se répondre de belle manière.
- Chercher le contre-point (l'opposition) pour équilibrer 1 scène.
- Décentrer le sujet principal :  
Placé au centre de l'image, le sujet perd de sa force et la photo devient statique, peu apporter 1 forte impression de vide et est souvent ennuyeuse.  
Lorsque le sujet est placé à proximité des bords, on a l'impression que le cadre vient le frapper, cela doit être évité pour la plupart des cas, sauf justification particulière (volonté de déséquilibrer l'image ou de gêner le confort du sujet par ex).  
1 Placement légèrement excentré va apporter 1 certaine dynamique à la photo. Ce placement peut profiter de la règle des tiers qui consiste à placer le sujet sur l'intersection de lignes imaginaires tirées verticalement et horizontalement.  
Déporter le centre d'intérêt de la scène sur le côté. A priori, côté Ga car c'est là que notre cerveau façonné par la lecture de Ga à Dr, viendra le chercher.  
Quand on excentre le sujet, l'1 des côtés de l'image peut sembler 1 peu vide (en particulier dans 1 cadre dégagé et brumeux). Dans ce type de contexte, 2 solutions : assumer le vide, par exemple pour exprimer la solitude, ou insérer 1 sujet secondaire dans la scène. Dans la nature, tourner autour du sujet à la recherche d'1 quelconque aspérité du paysage. En ville, attendre patiemment que quelque chose ou quelqu'un veuille bien passer dans le coin vide du cadre...
- Formes /Cadrage :  
Carré : stabilité, calme.  
Cercle : harmonie, douceur, équilibre.  
Rectangle horizontal : repos, lourdeur, froideur. Rectangle vertical : puissance, dramatisation.  
Triangle ascendant : spiritualité.  
Triangle descendant : insécurité, écrasement.
- Horizon :  
Horizontal
- Lignes :  
Le regard a inconsciemment besoin de points d'appui, de lignes dynamiques, de courbes, pour décrypter le contenu de ce que l'on veut montrer. Points, des lignes, des courbes... guident le parcours du regard dans la photo.  
Rechercher les lignes directrices.  
Structurer 1 image en s'appuyant sur les lignes qui conduisent le regard, qui peuvent faire changer le regard de direction.  
Le point est l'élément de base. Pour être remarqué, il doit se détacher de son fond en créant 1

Contraste de luminosité, de couleurs, etc. Privée de ces repères géométriques, l'image dérape dans l'insignifiance et devient vite inconfortable.

2 Points suffisent à créer 1 ligne dans 1 image : le cerveau va combler le vide séparant ces 2 points. Souvent, les lignes ne sont que les bords d'objets. Ce sont les jeux de Contrastes qui vont permettre de les créer et les identifier visuellement : ombre et lumière, couleurs opposées, textures...

Les "lignes" que l'on retrouve dans l'image la dynamisent, guident le regard. Faire partir la ligne d'1 coin Ga de l'image.

Des lignes brisées donnent l'impression d'instabilité ; courbes (en ellipse, en S ou en cercle) de douceur, d'élégance, de fluidité, d'impulsion, de mouvement, de dynamique, relancent l'attention, plus de force que la ligne pour guider le regard et suggérer le mouvement ; diagonales d'énergie, de profondeur, de mouvement, de dynamisme, moins stables, donnent des informations de direction et de mouvement ; horizontales de stabilité, de plénitude, de calme, repos, statique, posent le décor, assure 1 rôle de socle à la scène (ligne d'horizon), attention au risque de monotonie ; horizontales et verticales permettent de "poser le décor". Elles sont complémentaires et viennent s'appuyer les 1 sur les autres. Quand elles sont perpendiculaires, induisent 1 sensation d'équilibre, de solidité, de stabilité dans l'image ; obliques simples rechercher 1 symétrie entre les angles ; verticales d'élévation, de hauteur, de dynamisme, d'élan, de vitalité, de force, de puissance, d'équilibre ; Z (zigzag).

Plus les lignes s'orientent vers la verticale, plus elles semblent dynamiques. Plus elles penchent vers l'horizontale, plus elles ramollissent l'image.

1 Vue oblique d'angles droits produit 1 effet de zigzags, 1 accumulation de diagonales disposées en chevrons.

Des lignes peuvent constituer 1 quadrillage dans l'image.

Eviter de créer des lignes directrices qui n'aboutissent sur rien, elles risqueraient de "faire sortir" le regard du lecteur. Chercher au contraire des lignes qui font rester l'oeil dans l'image.

Se décaler pour donner 1 impression de perspectives avec les lignes de fuite à placer sur les lignes de force (1/3 de l'image)

L'inclinaison, l'orientation et l'angle des lignes varient en fonction du point de vue (de l'angle de vue), de la focale utilisée. Des Lignes Convergentes peuvent donner 1 Sensation de Profondeur. 1 Point de vue plus bas fond des lignes horizontales en 1 masse indistincte, tandis qu'1 plongée trop prononcée les séparent. Le téléobjectif comprime la perspective et permet de trouver 1 cadrage dénué de tout élément parasite.

#### - Nombre d'Or :

1 Point, 1 Espace qui attire l'Oeil. Propre à la Peinture.

"Dessiner" à l'Intérieur de la photo 1 Rectangle (+) Petit Contenant le Dessin d'1 Escargot. La partie Haute de l'Escargot s'inscrit dans 1 Rectangle dont le Centre Est le Nombre d'or.

#### - Regard :

Respecter le sens de lecture de l'oeil : de la Gauche vers la Droite (dans le sens de la plus grande dimension de l'image) et de Haut en Bas suivant 1 « Z » imaginaire.

Le 1er élément qui est vu en général est le sujet, puis vient ensuite son environnement et enfin les autres éléments qui composent la photo.

Placer sur la Dr les éléments importants dont on souhaite qu'ils produisent l'effet final (l'oeil de l'observateur se contente de survoler les détails mineurs sur la Ga). Placer le sujet en mouvement dans la partie Ga de l'image en laissant de la place à Dr (pour évoquer le mouvement).

Dans 1 photo le regard est attiré par la lumière, par les parties claires de l'image : éclairer ce que l'on veut mettre en évidence. Laisser dans l'ombre ce que l'on veut estomper. Travailler sur l'équilibre entre ombres et lumières.

L'oeil est habitué à ce que la lumière vienne de Ga. On a l'habitude de voir les gens éclairés

par le Ht (comme par le soleil).

L'oeil est attiré par les humains. L'animal attire davantage que le végétal, lui-même davantage que le minéral et ceci indépendamment de leur taille respective. Un 1er plan peut accrocher le regard. Ce qui est net est considéré par l'oeil, par le cerveau comme étant le plus important. 1 Élément de Netteté au 1er plan peut constituer ce point d'ancrage pour le regard.

Pour mettre 1 sujet en valeur, faire en sorte que le regard du sujet se porte vers le centre de la photo plutôt que vers l'Ext qui peut signifier 1 absence.

Le centre d'intérêt, c'est l'élément dont l'oeil s'éloigne régulièrement pour explorer les autres zones de l'image... mais vers lequel il a toujours envie de revenir.

Le regard est attiré en 1er par l'élément le plus grand et le plus proche.

L'oeil s'évade très vite d'1 photo s'il ne ressent pas 1 impression d'équilibre et d'harmonie, s'il ne rencontre aucun élément lui donnant envie de se fixer.

Conduire l'observateur dans la photo. L'amener vers le sujet principal (le point focal) par des Lignes, des Formes, des couleurs, des Contrastes, des Ombres qui doivent se répondre de belle manière. Le sujet principal doit être simple et unique.

Elargir son regard au-delà du centre d'intérêt. Contenir le regard du lecteur dans le cadre : Fermer l'image (encadrement, zones d'ombres, portes...). Attention aux éléments discordants. Placer 1 Élément pour donner 1 échelle (paysage, montagne). Attention aux Ombres projetées.

Laisser l'image respirer. Si le regard du sujet photographié se dirige vers quelque chose, notre regard en suit la direction. Accompagner le regard du sujet photographié : laisser du champ dans cette direction, sinon sensation de gêne, l'oeil va se cogner au cadre et se retrouver piégé comme dans 1 voie sans issue (frustration de ne pas voir ce que regarde le sujet. La réponse peut venir dans la photo suivante...). 1 Sujet contre le bord du cadre apparaît à l'étroit, figé, en bout de course.

Le regard peut créer des lignes de force.

Ce que l'on ne montre pas ? Cela laisse place à l'imagination, aux questions de chacun. Mais, ne jamais donner au spectateur la sensation qu'on ne lui montre pas quelque chose de plus intéressant qui se trouverait juste à l'extérieur de l'image : c'est ce qui arrive quand 1 plage très lumineuse ou vivement colorée se trouve brutalement coupée par l'1 des marges de l'épreuve. En attirant le regard vers l'extérieur de l'image, 1 telle plage l'incite malgré lui à s'en évader.

- L'animal attire davantage que le végétal, lui-même davantage que le minéral et ceci indépendamment de leur taille respective. Mais, la couleur Rouge "puissante" peut modifier ces préférences, elle accapare immédiatement l'attention et détourne le regard du sujet principal.

- Ne pas inclure d'éléments perturbateurs dans la photo : Soit on cache cet élément, soit on l'inclue comme faisant partie intégrante de la photo.

- Règle des Tiers :

Coupe le cadre en 3 parties égales, les lignes de force, horizontalement et verticalement.

Sauf volonté marquée de contrarier la règle, par ex pour jouer d'1 symétrie : placer le sujet sur l'1 de ces axes forts, idéalement, à l'1 de leur points d'intersection, les points de force.