

Sommaire

AVANT-PROPOS	5
INTRODUCTION	7
POUR COMMENCER	9
• Le matériel de base	9
• Le matériel spécifique	10
JEUX D'EAU	15
• Complicité ou bataille ?	15
• Le temps, l'eau, le papier et les pigments	16
• Peindre dans l'eau	20
• Juxtaposer deux couleurs	32
• Peindre avec l'eau : l'auréole	33
JEUX DE COULEURS	37
• Identifier les couleurs, ça s'apprend !	37
• La logique de la construction du cercle chromatique, sa pertinence et son efficacité	39
• Le cercle chromatique : une boussole pour trouver toutes les couleurs !	42
• Les valeurs	53
JEUX DE COMPOSITION	63
• Préparer le voyage	63
• Un monde organisé	66
• Structurer l'espace du tableau	71
• Faire des choix : les deux croquis	76
JEUX DE CRÉATIVITÉ	93
• De l'autre côté du miroir	93
• Rencontres au bord de l'eau	94
• Explorer les mondes des couleurs	104
• Voyager dans une feuille de papier	118
CONCLUSION	125
REMERCIEMENTS	127