

Sommaire

INTRODUCTION	5	LE REGARD	
• La technique au service de l'expression personnelle	5	QUI DÉCOUVRE	36
• Le matériel	7	• Découvertes sur la palette et la table de travail	36
LIBÉRER LE GESTE	8	LA PEINTURE AU COUTEAU	40
• Le trait et le souffle	8	• Créer des reliefs	40
JOUER		LE RYTHME ET LA PROJECTION	
AVEC LES COULEURS	10	CORPORELLE	44
• Colorier ses dessins	10	• S'inspirer de la musique et de la danse	44
TRACER		LA PEINTURE GESTUELLE	48
DES LIGNES « ZEN »	12	• Oser peindre comme si l'on dansait	48
• La qualité du trait	12	PRÉPARER LE STYLE	
RÉALISER UNE COMPOSITION		GÉOMÉTRIQUE	54
ABSTRAITE	16	• S'inspirer de l'architecture :	
• S'inspirer d'objets	16	du croquis à la composition abstraite	54
CRÉER DES TEXTURES	20	LE STYLE GÉOMÉTRIQUE	58
• Les traces de la brosse, l'écriture du pinceau	20	• S'inspirer de ses croquis	58
IMPRIMER DES MATÉRIAUX	24	LE CYBER-ART	62
• Un jeu créatif	24	• Faire des expériences sur l'ordinateur et peindre d'après ses dessins imprimés	62
INTÉGRER DES MATÉRIAUX	28	CHERCHER L'INSPIRATION	
• Le collage	28	DANS LA RÉALITÉ VISIBLE	68
LA COULEUR	32	• L'abstrait se trouve partout	68
• Le cercle des couleurs	32	S'INSPIRER DE SES PHOTOS	74
• Le choix des couleurs	34	• Utiliser des documents avec liberté	74
		CONCLUSION	79