



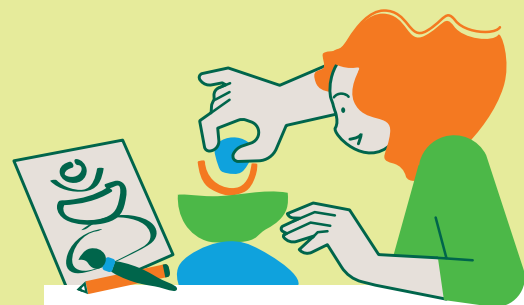
# Arts visuels (510.A0)

**Développez votre démarche artistique et stimulez votre créativité** par l'exploration de différentes disciplines comme le dessin, la peinture, la sculpture et les arts numériques (photographie, vidéo, animation).

Vous pourrez vous situer dans le monde de la création actuelle et comprendre le rôle de l'artiste dans la société par l'étude des courants et des productions artistiques anciens et actuels.

## Conditions d'admission au programme

Vous devez satisfaire aux conditions générales d'admission



Vous êtes une personne :

- créative
- intéressée par la peinture, le dessin, la sculpture, la photographie et l'art numérique
- ayant de la facilité à créer avec de la matière
- passionnée par la réflexion, l'exploration et la création artistique

Imaginons la suite

# La différence sherbrookoise

- Un programme alliant la production artistique aux **techniques traditionnelles et aux technologies de l'imagerie numérique** (photographie numérique, vidéo d'art et environnements multimédias)
- Des ateliers spécialisés **de menuiserie, de plâtre, de peinture et d'estampe, un studio-photo et des laboratoires informatiques.**
- La réalisation d'**expositions publiques** en salles d'exposition
- La possibilité de faire partie du **projet Animation par l'art des espaces publics** du Cégep de Sherbrooke
- Des **visites de galeries et de musées** en Estrie et à Montréal
- La possibilité de participer à un **séjour pédagogique à l'étranger**

Détails : [cegepsherbrooke.qc.ca/arts-visuels](http://cegepsherbrooke.qc.ca/arts-visuels)

# Débouchés possibles

Accès à un vaste choix de programmes artistiques ou non liés directement aux arts.

Arts visuels avec une ou plusieurs spécialités (peinture, sculpture, gravure, arts médiatiques, arts textiles ou arts du feu) | Design graphique | Design trois dimensions (conception de meubles, d'objets utilitaires, etc.) | Design d'environnement (aménagement du milieu) | Histoire de l'art | Muséologie (conception d'expositions, restauration d'œuvres d'arts ou d'artefacts, etc.) | Gestion des arts | Photographie | Cinéma | Multimédia | Art thérapie | Vidéo | Animation | Scénographie (décors et costumes de théâtre) | Architecture | Enseignement | Sciences humaines



# Grille de cours

## LÉGENDE :

Formation générale

Formation spécifique au programme

### PREMIÈRE SESSION

- Écriture et littérature
- Philosophie et rationalité
- Éducation physique au choix selon les options proposées
- Dessin 1
- Peinture 1
- Sculpture 1
- Image numérique
- Pensée artistique et méthodologie

### DEUXIÈME SESSION

- Littérature et imaginaire
- L'être humain
- Éducation physique au choix selon les options proposées
- Cours complémentaire I
- Dessin 2
- Peinture 2
- Sculpture 2
- Image photographique
- Histoire de l'art ancien

### TROISIÈME SESSION

- Français
- Éthique et politique
- Activité physique et autonomie
- Anglais
- Explorations artistiques
- Peinture 3
- Sculpture 3
- Vidéo d'art
- Histoire de l'art moderne

### QUATRIÈME SESSION

- Littérature québécoise
- Cours complémentaire II
- Anglais
- Dessin 3
- Pratiques bidimensionnelles
- Pratiques tridimensionnelles
- Pratiques de l'art numérique
- Démarche artistique et diffusion
- Histoire de l'art contemporain québécois