



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 des **séjours pédagogiques à l'international**

Détails : cegepsherbrooke.qc.ca/arts-visuels

Débouchés possibles

Accès à un vaste choix de programmes universitaires, avec la possibilité de suivre certains cours préalables au besoin.

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'artéfacts, 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

