



## 51V.A0 Arts visuels

Projets à l'international

### Conditions d'admission

(Code du SRAM : 510.A0)

Voir conditions générales d'admission

### Admissions

Ouvert au 2<sup>e</sup> tour.

Une personne ayant un problème visuel pourrait éprouver des difficultés dans certains cours. Informe-toi au Service de recrutement et d'information scolaire.

### Tu apprendras à

- démontrer ta capacité d'expression et de création;
- développer un savoir-faire technique et technologique en arts visuels;
- comprendre le langage visuel, les structures de composition de l'image et de la forme;
- apprécier la production des artistes de renom qui t'ont précédé;
- analyser et interpréter des oeuvres de différentes époques et cultures en utilisant tes connaissances en histoire de l'art;
- démontrer des attitudes favorisant ton développement personnel, social et artistique : la créativité, l'ouverture d'esprit, la curiosité, la persévérance et le sens critique.

### Ce programme est pour moi si...

- J'aime m'exprimer par le dessin, la peinture, la sculpture, etc.
- J'ai de l'imagination.
- J'adore la création et tout ce qui est original.
- Je suis capable de visualiser des formes et des objets dans l'espace.
- Je veux utiliser divers matériaux et expérimenter différentes techniques de création.
- J'ai le souci du détail, de la précision et du travail bien fait.
- J'ai une bonne mémoire visuelle et j'aime observer ce qui m'entoure.
- Je désire faire l'étude des courants artistiques d'hier et d'aujourd'hui.

## Les avantages à nous choisir

- une formation qui met de l'avant la pratique du dessin d'observation, du dessin technique, de la peinture, de la sculpture et de plusieurs techniques de l'estampe;
- l'accès à des tables à dessin, des chevalets, un laboratoire informatique dédié, numériseurs, tablettes graphiques, un atelier de menuiserie rénové et à une matériauthèque;
- dès la première session, l'appui des enseignants et enseignantes pour constituer ton dossier visuel (portfolio);
- l'opportunité d'exposer tes œuvres au grand public grâce à la collaboration des centres d'exposition régionaux;
- une salle d'exposition (l'espace Jeanne-Vanasse) dédiée aux arts visuels;
- l'occasion de visiter des galeries d'art et des musées au Québec et à l'étranger (voyages étudiants);
- la possibilité de participer à un **séjour culturel en Grèce** pour approfondir tes connaissances en histoire de l'art;
- une collaboration avec d'autres départements pour des projets spéciaux;
- une plage horaire dédiée exclusivement aux activités parascolaires;
- la possibilité de participer à divers concours municipaux et nationaux, dont l'Intercollégial en arts visuels et des concours de sculptures sur neige au Carnaval de Québec.



Crée ton portfolio

Expose tes œuvres

Profite d'une salle d'exposition dédiée aux arts visuels

Visite des galeries d'art et des musées

Participe à des concours municipaux et nationaux



«J'ai choisi le programme d'Arts visuels pour approfondir mes connaissances et mes techniques artistiques, mais j'en ressors avec bien plus! Mes années dans le programme m'ont permis de découvrir des médiums que je n'aurais jamais pensé exploiter, d'explorer de nouveaux styles et d'utiliser du matériel professionnel et de développer ma propre couleur artistique. J'ai également eu la chance de côtoyer des enseignantes et enseignants inspirants et accueillants qui ont su me motiver à atteindre mon plein potentiel, mais surtout d'autres étudiants et étudiantes débordant de créativité avec lesquels j'ai passé des moments inoubliables. Le programme est une aventure que je recommande à quiconque est passionné par la création!»

**Zélie Roy**

École secondaire des Pionniers, Trois-Rivières

## Exemples de choix universitaires

Les domaines des arts :

- Action culturelle
- Administration des arts
- Art dramatique : scénographie
- Architecture de paysage
- Arts numériques
- Arts visuels
- Animation et arts médiatiques
- Bande dessinée
- Cinéma
- Design de mode
- Design d'intérieur
- Design graphique
- Enseignement des arts
- Histoire de l'art/muséologie
- Jeux vidéo

Ce programme permet aussi d'avoir accès à divers domaines universitaires n'exigeant aucun préalable spécifique.

Consulte ton service d'orientation pour connaître les préalables pouvant être exigés par certaines universités.

Codes des disciplines  
109 Éducation physique  
340 Philosophie  
510 Arts visuels  
520 Esthétique et histoire de l'art  
601 Français  
604 Anglais

SESSION	Code	Description	Préalable
1	109-101-MQ	Activité physique et santé	1-1-1
	601-101-MQ	Écriture et littérature	2-2-3
	604-RR4-01	Anglais 1	2-1-3
	510-103-RI	Forme, espace et matière	1-2-1
	510-104-RI	Créer des effets de couleur	1-3-2
	510-105-RI	Dessin d'observation	2-3-1
	510-113-RI	Photographie	1-2-1
520-1B3-RI	Hist. art/préhistoire au 18 <sup>e</sup>	2-1-2	
2	109-102-MQ	Activité physique et efficacité	0-2-1
	340-101-MQ	Philosophie et rationalité	3-1-3
	601-102-MQ	Littérature et imaginaire	3-1-3
	COM-001-03	Complémentaire 1	3-0-3
	510-203-RI	Sculpture 1 - Aspects tech.	1-2-2
	510-204-RI	Dessin de création	1-3-2
	510-213-RI	Peinture 1 - Aspects tech.	1-2-2
520-2B3-RI	Hist. art/19 <sup>e</sup> siècle modern.	2-1-2	
3	340-102-MQ	L'être humain	3-0-3
	601-103-MQ	Littérature québécoise	3-1-4
	COM-002-03	Complémentaire 2	3-0-3
	510-303-RI	Créer une œuvre personnelle	1-2-2
	510-305-RI	Nouv. technologies et vidéos	2-3-2
	510-313-RI	Estampe	1-2-1
4	510-323-RI	Sculpture 2 - Création	1-2-2
	520-3A3-RI	Hist. art/post moderne à auj.	2-1-2
	109-103-MQ	Activité physique et autonomie	1-1-1
	340-HJC-RI	Éthique	3-0-3
601-HJC-RI	Pratique de la communication	2-2-2	
604-RR4-2P	Anglais 2 - Préuniversitaire	2-1-3	
510-403-RI	Peinture 2 - Création	1-2-2	
510-404-RI	Activité d'intégration	1-3-3	
510-414-RI	Estampe et hybridation	1-3-2	
510-424-RI	Sculpture 3 - Création	1-3-2	

N.B. Cette grille pourrait être modifiée.