

# L'art de l'Égypte antique

Les égyptiens de l'antiquité utilisaient des codes stricts pour représenter les personnages, les objets, dans leurs peintures, gravures et sculptures.

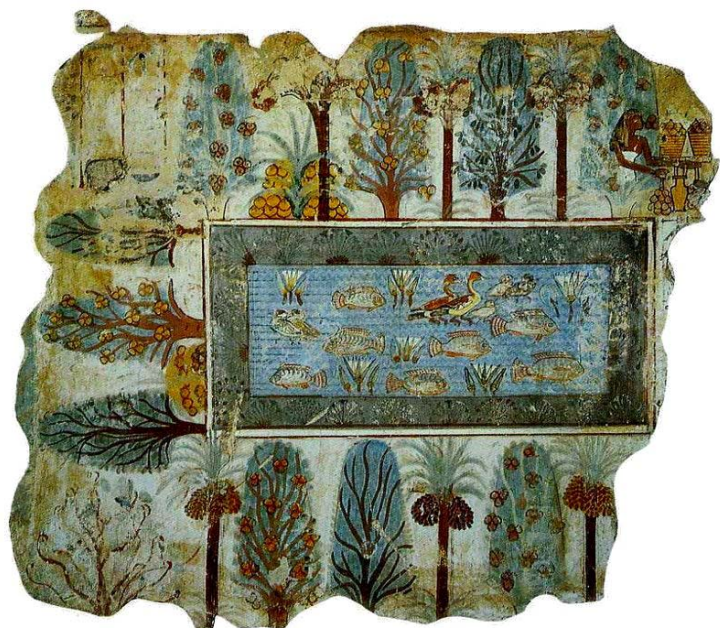
On devait par exemple toujours représenter les dieux d'une manière qu'on puisse les reconnaître.

Par exemple, Isis, était toujours représentée par une femme avec un siège sur la tête.

Les peintures doivent montrer clairement les choses, notamment dans les tombeaux où tout ce qui est représenté accompagnera le défunt dans sa vie au-delà de la mort. C'est pourquoi chaque chose est peinte sous son angle le plus caractéristique, le plus reconnaissable :



Peinture représentant Isis, environ 1350 av. JC.



Jardin de Nébamon (1 400 av. JC ; 61 cm x 74)

Représentation de l'espace vu de dessus : bassin avec de l'eau, des arbres autour,...

Mais représentation des objets vu de profil afin de bien les identifier : les différents types de poissons, d'arbres et leurs fruits,...

Illustration d'un personnage :

Il est toujours sans défaut, le corps de face pour le torse, et de profil pour le visage, bras et mains complets, pieds toujours de l'intérieur (trop compliqué sinon), œil de face pour qu'il puisse bien voir.



Enfin, le personnage principal est représenté beaucoup plus grand que les autres.



Les sculptures étaient à l'image des peintures, les personnages sont toujours représentés avec une attitude rigide, droite.

Seul le pharaon Aménophis IV (plus connu sous le nom d'Akhénaton), a bouleversé ces règles de l'art égyptien, osant des représentations plus proches de la réalité : visage avec un grand menton, postures moins rigides.



← Akhénaton (1 350 av. JC)

Akhénaton et Néphertiti →  
(1 345 av. JC ; 32,5 cm x 39 cm)



Mur peint du tombeau de Chnemhotep (détail, 1 900 av. JC)

