

Domaine artistique : Arts du visuel

Thème : Art et pouvoir

Auteur : Otto Dix

Dates : 1891-1969

Titre de l'œuvre : Les joueurs de skat

Date de création : 1920

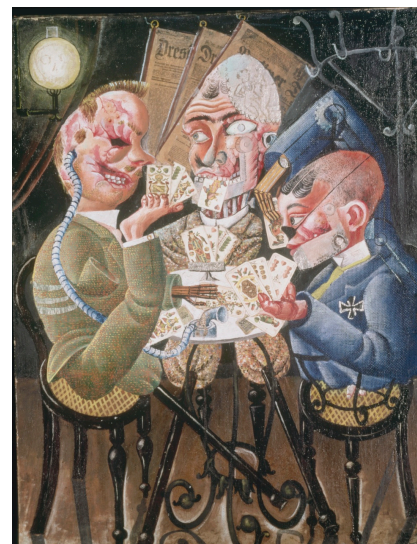
Période artistique : époque contemporaine

Courant artistique : Nouvelle Objectivité

Livre ou site où l'œuvre est présentée :

— Neue Nationalgalerie, Berlin :

— <http://lewebpedagogique.com/lapasserelle/2010/09/28/histoire-des-arts-les-joueurs-de-skat-par-otto-dix/>



1 – CONTEXTE DE CRÉATION DE L'ŒUVRE

a - Contexte historique : (à compléter avec le cours d'histoire)

Peinte en 1920, cette œuvre fait partie d'une série d'œuvres de Dix qui montrent d'une manière ironique et critique la Première Guerre mondiale et ses conséquences dramatiques. La guerre de 14-18 a fait des millions de blessés, d'estropiés et de morts, civils et militaires. Ses conséquences sur la vie politique, sociale, économique et culturelle des pays

participants ont été très importantes. L'Allemagne en particulier vit des heures agitées. La nouvelle République de Weimar peine à s'imposer et une agitation politique violente secoue régulièrement le pays. (voir également votre cours d'Histoire).

b - Contexte artistique : (à compléter par une recherche sur les courants artistiques cités)

Dix est influencé par de multiples artistes et courants : Cranach, Grünewald, Dürer parmi les artistes de la Renaissance, Van Gogh, Edward Munch, James Ensor, pour le XIXe siècle, le courant expressionniste allemand (Kirchner) avant 1914. Combattant durant la guerre, Dix restera marqué par cette terrible expérience dont son œuvre sera un témoignage. Après guerre, il pratique les collages à la manière des dadaïstes, puis participe au courant artistique de la Nouvelle objectivité, un mouvement artistique allemand qui exprime une conscience sociale et politique critique. Dix verra ses œuvres détruites par les nazis qui le considèrent comme un artiste pratiquant un art « dégénéré ».

Les précurseurs (avant) :

— Edward Munch, 1893, Le cri, huile sur toile et pastel sur carton, 91 x 73,5 cm

— James Ensor, 1890, L'intrigue, huile sur toile, 90 X 150 cm
— Ernst Ludwig Kirchner (expressionniste), 1915, Autoportrait en soldat, Huile sur toile_69,2 x 61 cm

Au même moment :

— Raoul Hausmann (dadaïste), 1919-1920, Le critique d'art, photomontage et collage, 30,48 x 22,8 cm ;
— George Grosz (dadaïste puis Nouvelle Objectivité), 1926, Les piliers de la société, huile sur toile, 200 x 108 cm ;

Après :

— Pablo Picasso, 1937, Guernica, huile sur toile, 349 x 776 cm
— Jorg Immendorff, 1984, Cafe Deutschland (Lift:Tremble:Back), huile sur toile, 285x330cm (courant artistique dit des « nouveaux fauves »).

Lecture de l'œuvre - description :

Support et matériaux : peinture et l'huile et collage de toile à gros grain (ersatz de tissu en papier), de cartes à jouer et autres documents imprimés. **Dimensions :** 110 x 87 cm.

Les éléments figurés

Trois hommes plutôt jeunes, tous très mutilés, font une partie de skat, un jeu de cartes, dans le décor sombre d'un fond de café où les éclaire une lampe à gaz au halo verdâtre. Sa lumière les éclaire vivement. Sur son globe apparaît la forme d'une tête de mort. Derrière les joueurs, les journaux du jour sont suspendus. Ce sont de véritables journaux collés qui ont jauni avec le temps. Sur la droite, on remarque un porte-manteau métallique aux crochets vides.

Ces messieurs soignent leur apparence : ce qu'il leur reste de chevelure et leurs moustaches sont bien peignées, leurs vêtements semblent faits de tissus de bonne qualité et sont

adaptés à leurs handicaps. Deux sont vêtus en civils. Le troisième, à droite, porte une veste militaire avec une croix de fer (plus haute décoration allemande) accrochée au revers de sa veste. Mais, en même temps, sur la chaise en dessous de celui-ci, on aperçoit son sexe nu au travers de la corbeille dans laquelle il est maintenu.

Leurs mutilations, dont Otto Dix ne nous cache rien, sont très graves : visages ravagés, profondes cicatrices des joues, trou noir de l'œil absent, regard fixe de l'œil de verre, mâchoires, oreilles, nez disparus remplacés par des prothèses métalliques, plaque crânienne gravée d'un dessin sur un crâne où manque un morceau d'os, mains et bras articulés, jambes en bois. Des objets les soutiennent physiquement dans leurs actions. Le manche du bras du joueur de droite qui s'apprête à jeter sa carte est transparente : on voit au travers du tissu le mécanisme du bras. De la même façon, on

ne sait pas très bien où commencent les prothèses de mâchoire et où s'arrêtent les chairs.

Ils jouent comme ils le peuvent : les nombreuses cartes (ce sont de véritables cartes qui sont collées sur la toile, des morceaux de réalité directement introduits dans la représentation) sont tenues avec les dents, un pied, des mains articulées, une pince posée sur la table. Leurs gestes sont larges et forcés, contre nature.

Les éléments plastiques

Les trois hommes se tiennent autour du plateau de la table, elle-même au centre du tableau. Leurs formes remplissent les deux tiers de la hauteur de l'espace et la quasi-totalité de la largeur. Jambes et bras, réels ou factices, immobiles ou en mouvement, traversent l'espace du tableau selon des lignes obliques qui s'ajoutent à celles des journaux suspendus (de vrais journaux collés), celles aussi des cartes disposées en

Lecture de l'œuvre - interprétation :

Trois mutilés de la guerre de 14-18 jouent aux cartes dans une salle de café sombre, sans perspective vers l'extérieur. Leur présence est incontournable. Toute la composition de l'œuvre conduit notre regard, sans pouvoir le détourner, vers la scène centrale, c'est-à-dire vers ces hommes qui présentent de graves blessures mal refermées et une évidente et lourde difformité. Ainsi, Dix nous impose une situation de voyeur, une confrontation directe avec une conséquence horrible de la Première Guerre mondiale. Il a peint ce tableau au cours d'une période où il avait encore du mal à se défaire de ce qu'il avait lui-même vécu durant la guerre en tant que soldat, mais aussi dans une après-guerre très politiquement et socialement troublée.

Leurs prothèses semblent trouver leur prolongement dans les objets du café : leurs jambes de bois semblent faire partie du mobilier, à l'inverse le porte-manteau semble faire partie de leur appareillage. Ils sont comme le tableau, faits d'assemblages, devenus mi-hommes, mi-objets.

Dix les peint avec minutie et précision les sillons des cicatrices et les mécanismes. En même temps, sa manière expressionniste, caricaturale, avec laquelle il représente les formes des corps et du décor, les couleurs fraîches des blessures, tire notre compréhension vers l'ironie du dessin de presse. Le sujet est grave, mais l'expression est presque comique. La rencontre de ces deux idées provoque un effet grotesque. Mi-objets, mi-humains, caricaturaux, ils sont comme des pantins ridicules. Ils ont perdu leur dignité d'êtres humains.

La violence de leurs mutilations découvertes aux passants, aux autres clients du café, fait qu'ils donnent l'impression de s'exhiber, idée renforcée par le sexe découvert du joueur de droite. Nouveau signe d'une perte de dignité.

Pourtant, ils ne se cachent pas, mais sortent dans le monde où Dix nous les montre au fond d'un café presque vide. Les autres clients les auraient-ils fuis ? Fuir pour ne pas voir ces pantins difformes et monstrueux.

Leurs gestes et leurs regards, ainsi que la composition mouvementée des lignes du tableau, le fouillis des cartes étalées aux yeux de tous, nous montrent une partie de cartes très animée. Mais ce n'est pas comme cela que l'on joue au skat ! Comme tous les autres jeux, il demande du secret. On doit cacher ses cartes. Encore un autre indice de leur perte de dignité.

éventail. Plusieurs lignes convergent schématiquement vers la table de jeu.

Les jambes de bois se mêlent aux pieds du mobilier dont elles imitent les formes et possèdent la même couleur noire, le même éclat brillant.

Les quelques éléments du décor sont très proches d'eux. Au-delà, on ne voit que l'obscurité et un rideau qui doit être rouge, sur la gauche, à l'arrière-plan.

La représentation des formes, des volumes des corps (visages, blessures, pied et main) et des objets (la table et les chaises), la manière de peindre les matériaux ou les éclairages, les couleurs (les blessures encore, avec leur rose vif et frais qui contraste avec l'uniformité brune qui les environne), la perspective (le mobilier), sont à la fois minutieuses, schématisées et exagérées comme dans un dessin de presse caricatural.

Pourtant leurs visages labourés affichent ce qui peut passer pour une esquisse de sourire. Les regards encore valides sont toujours vifs et aux aguets (le joueur de gauche a deux rois de trèfle dans son jeu, ce qui n'est pas autorisé par le jeu de skat, détail qui sous-entend qu'il triche). Le spectateur n'assiste pas ici à une scène vécue tragiquement par ses acteurs. Ce n'est pas un enterrement ! Ces hommes qui par ailleurs se montrent coquets ne semblent pas avoir abdiqué tout intérêt pour la vie sociale. Ils ne l'ont pas non plus tout à fait rompu avec leur passé militaire puisque l'un d'entre eux porte fièrement sa médaille sur son ancien uniforme. Ils se veulent toujours membres de la société des Hommes.

Leur environnement est lourd de menaces : les crochets du porte-manteau sont semblables à ceux d'une boucherie (les êtres humains sont faits de chair comme les animaux d'abattoir), l'obscurité cerne la zone où ils se tiennent, et la lumière qui les baigne leur vient de la lampe au crâne. La Mort veille imperturbablement sur eux.

Otto Dix conteste toute glorification de la guerre et de ses combattants. Dans ce tableau à la fois réaliste et grotesque des anciens combattants, il exhibe avec ironie une image crue des conséquences de la boucherie qu'a été la Première Guerre mondiale. Il compose un discours critique de la société qui transforme les hommes en pantins désarticulés, qui leur a fait perdre leur intégrité physique et leur dignité. Ainsi, il la désigne comme grotesque et monstrueuse. L'ironie est aussi dans l'acharnement de ces hommes à jouer la vie malgré tout, comme ils jouent une partie de cartes désordonnée, qui n'est plus qu'une farce illusoire comparée au vrai jeu.

Même s'ils sont pleins du désir de poursuivre leur vie sociale, en remarquant au passage qu'ils sont là entre eux entre mutilés, leur vie est une farce, car la mort les poursuit jusqu'au fond d'un café.

Enfin, il ne nous compose pas cette peinture avec discrétion et pudeur, mais nous impose de la contempler avec un humour trompeur. Dix fait un détour par la caricature pour mieux nous montrer la dure réalité qu'il symbolise. Nous sommes comme les spectateurs de l'époque, mais à la différence qu'eux pouvaient voir l'image douloureuse de ces hommes mutilés dans les rues et les cafés.