

OTTO Dix, Les joueurs de skat (p 35 du manuel).

I. Observation de l'oeuvre

La technique :

- . le collage, il renforce l'idée d'un assemblage des corps.
- . Les traits sont nets.
- . Utilisation du clair/obscur. Le tour de la scène est sombre (couleurs = marron, noir). Au centre, les personnages sont éclairés (couleurs = bleu, blanc, rose).

Localisation de la scène :

- . Les journaux sont allemands.
- . Un espace privé, intime, une scène de la vie quotidienne. Une taverne?

L'atmosphère de la scène :

- . Des morts-vivants : une tête de mort sur l'ampoule qui les éclaire.
- . Les regards sont vides.

La représentation des corps :

- . l'accent est mis sur les visages et sur les mains.
- . Les prothèses, les corps rafistolés, les blessures cachées.
- . Absence quasi-totale des membres inférieurs.

Le sens de la scène :

- . Le jeu est truqué : les cartes sont dévoilées et deux sont identiques.
- . L'hideux et l'effroyable (les corps mutilés) se métamorphosent en grotesque voire en ridicule comme le montre l'homme à la croix de Fer* dont le sexe est apparent (exhibition du corps).

Croix de Fer* = médaille décernée pour comportement héroïque au combat.

II. ANALYSE DE L'OEUVRE

OEUVRE :

Les joueurs de skat (huile et collage sur toile de 1920, exposée à Berlin).

AUTEUR :

Otto Dix, peintre allemand, il a combattu dans les tranchées pendant la Première

Guerre mondiale.

STYLE / MOUVEMENT :

Otto Dix appartient au courant expressionniste.

CONTEXTE HISTORIQUE :

C'est l'après Première Guerre mondiale : le retour des Anciens Combattants et avec eux, la présence des conséquences physiques du conflit (blessures, gueules cassées) dans l'espace public et dans la vie quotidienne.

DIMENSION CULTURELLE :

Otto Dix exhibe des corps mutilés, il dénonce les atrocités de la guerre. Il critique également le nationalisme et la sociabilité des Anciens-Combattants. Mauvaise réception de l'oeuvre, la société allemande a été choquée de la critique de ses soldats. Plus tard, les Nazis vont considérer la production de Dix comme un art « dégénéré ».

DIMENSION ARTISTIQUE :

La réalité est déformée pour inspirer une réaction émotionnelle au spectateur.

INTERPRETATION / SENS :

Décalage entre une situation banale, une scène de la vie quotidienne (une partie de cartes) et l'aspect monstrueux des joueurs représentés comme des pantins ridicules.

PROBLEMATIQUE : POUVOIR, ETATS, SOCIETE :

Au début des années 20, les États et les Anciens Combattants montrent, par fierté et par devoir de mémoire, les gueules cassées. Otto Dix dénonce cette récupération. Il transforme les trois Anciens-Combattants en pantin. On voit leur jeu et deux cartes sont identiques : la partie était truquée, ils n'ont pas choisi leur destin.

LIEN AVEC AUTRES DISCIPLINES :

On retrouve le thème des «gueules cassées» vu lors de l'étude de la *Table verte*. Éventuellement, un travail sur le corpus épistolaire en français et en LV1/2; en Arts-Plastiques sur les représentations de la guerre.

OUVERTURE SUR UNE AUTRE OEUVRE :

Fernand Léger, *la partie de cartes*, 1917. Dépersonnalisation, déshumanisation; membres en « tubes de canons » :
« inhibition des corps ».