



enseignant : JM ARTHAUD

## Fiche de synthèse - Année 2015-2016

### Objet d'étude

A montrer, à faire écouter !



**Titre :** Les joueurs de skat  
**Localisation :** Nouvelle galerie nationale de Berlin  
**Date de création :** 1920.  
**Période :** Entre-deux-guerres.  
**Dimensions :** 110 x 87 cm



**Otto Dix (1891-1969)**

**Futurisme** : mouvement artistique qui rejette la tradition esthétique et exalte le monde moderne, les villes, les machines, la vitesse.

**Expressionnisme** : courant artistique où la réalité angoissante est déformée par des traits agressifs et des couleurs vives pour choquer et faire s'interroger le public.



Thématique 1 - **ARTS ET IDENTITES CULTURELLES**

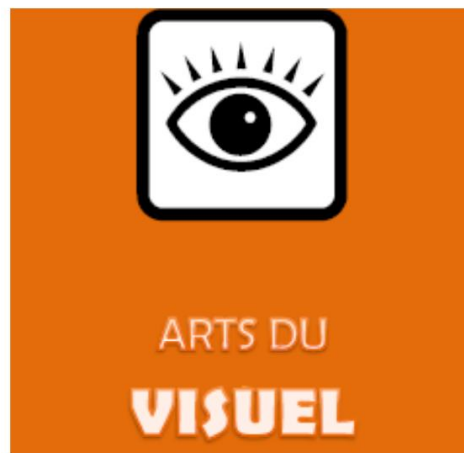
Problématique : **Comment les Arts participent à l'affirmation des identités culturelles?**



Thématique 2 - **L'ART ET LA MEMOIRE**

Problématique : **Comment les Arts témoignent ou s'opposent aux grands événements?**

Domaine artistique :



#### - Présenter l'auteur :

Otto Dix, est un peintre allemand, engagé volontaire en 1914, et marqué par l'horreur des combats. Ses œuvres expriment son rejet de la guerre et son pacifisme.

#### - Contexte de réalisation de l'œuvre, historique, politique, social, culturel en rapport avec la création de l'œuvre.

Quand il peint Les joueurs de Skat, beaucoup d'anciens combattants, mutilés de guerre ou "gueules cassées", essaient de se réinsérer dans la société civile.

Le tableau est mal accueilli car jugé choquant. Dans les années 1930, les nazis classent Otto Dix parmi les "artistes dégénérés".

Otto Dix est inspiré par le **futurisme** et l'**expressionnisme** et participe au **mouvement Dada** (ou Dadaïsme).

## Mouvement Dada :

mouvement qui pendant la 1ère Guerre mondiale se débarrasse de toutes les conventions et met en avant l'esprit d'enfance, la dérision et l'humour. Les "vieilleries" du passé sont méprisées ; la liberté de créativité est totale.



## - Description, caractéristiques visuelles (formes, couleurs, matières ...) ou sonores :

Trois joueurs sont assis autour d'une table dans un café (porte manteau à droite), en Allemagne : ils jouent au skat (jeu de cartes allemand) + journaux allemands à l'arrière-plan.

Les trois hommes sont de grands invalides de guerre : membres amputés remplacés par des prothèses en bois, visages mutilés et appareillés.

Deux joueurs portent de fausses mâchoires en métal.

**Le joueur de droite** : sa fausse mâchoire porte l'inscription "**Prothese Marke : Dix**" = « Marque de Prothèse : Dix ». Dix est le nom du peintre ; peut-être identifie-t-il ce personnage à lui-même ? Il porte la croix de fer allemande, décoration récompensant la bravoure des soldats. Il n'a pas de jambe ; son bras gauche est valide mais son bras droit ainsi que sa main droite sont articulés.

**Le joueur de gauche** a perdu l'œil droit ; la cavité oculaire est vide, il lui manque l'oreille droite et pas mal de chair sur le visage. Il est probablement dans l'attente d'opérations chirurgicales. Sa manche droite est vide tandis que de la gauche sort une main articulée en bois qui pose les cartes. Son unique pied tient ses cartes. Un tube sort de son conduit auriculaire et rejoint un appareil d'amplification sonore posé sur la table qui lui permet d'entendre.

**Le joueur de face** n'a plus de peau autour du cou ; il lui manque une grande partie du cuir chevelu, les oreilles, les deux jambes et probablement les deux bras : il joue avec la bouche et utilise un présentoir pour tenir son jeu. Il a un œil de verre. Sur son crâne artificiel figure une femme nue, un peu comme un souvenir de sa vie d'avant.

Les trois joueurs n'ont plus l'apparence d'humains mais de monstres. La scène est éclairée par un lampadaire sur lequel apparait une tête de mort : il n'y a donc pas d'espoir.

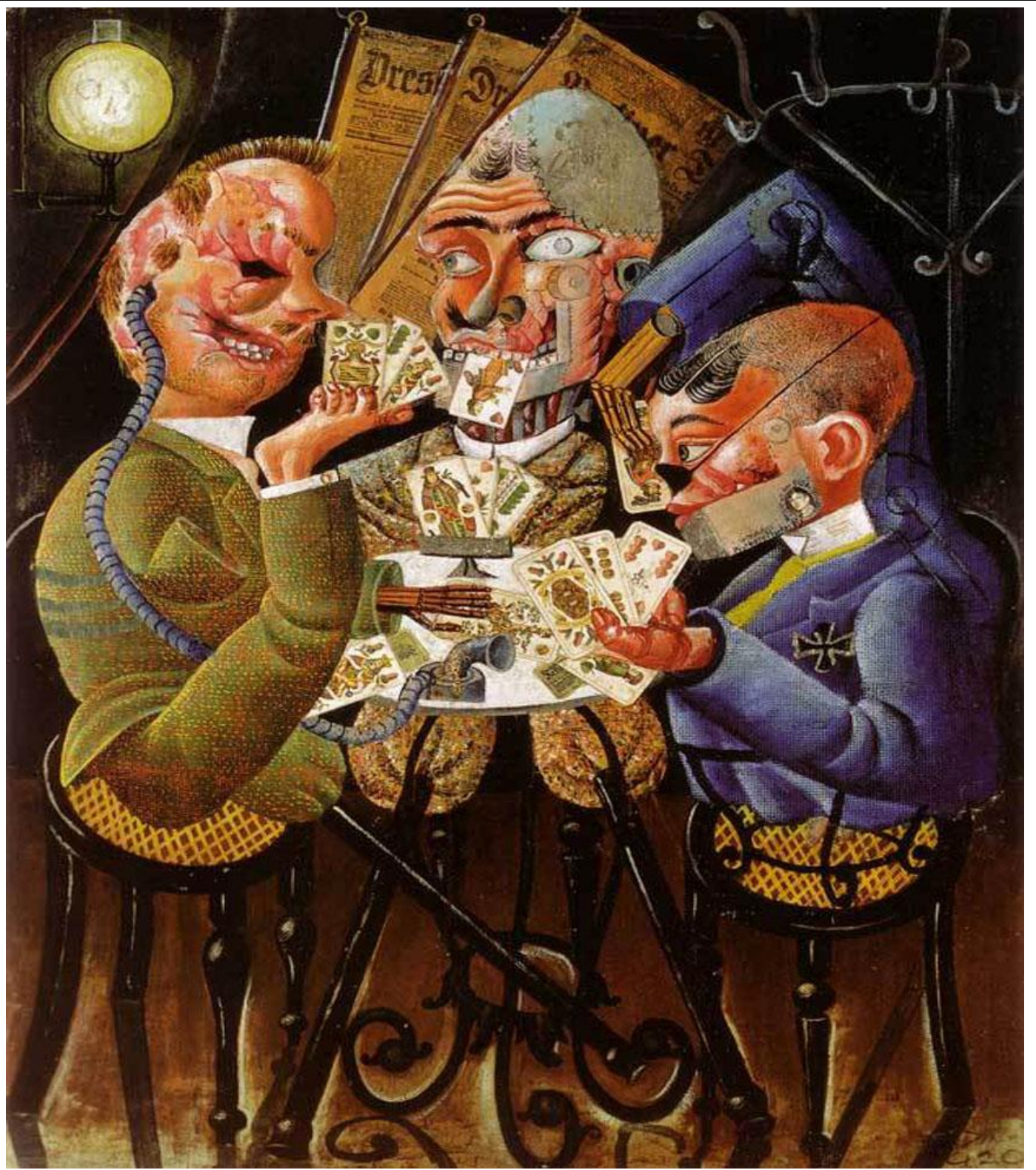
Le porte manteau resté vide témoigne de l'invalidité des joueurs, incapables d'y suspendre un vêtement, de s'habiller seuls...

La scène est très en désordre : les jambes, bras et prothèses sont dans tous les sens, comme si les personnages étaient complètement désarticulés. Les lignes du tableau sont très confuses, comme brisées : volonté de rompre avec les règles et conventions artistiques.

Pas de valides sur le tableau : les gueules cassées semblent coupées du monde, et donc mis à l'écart.

La pièce est plutôt sombre : fond noir et sol marron. A l'inverse, les cartes sont très claires, comme la table. Les personnages portent des couleurs assez vives et claires. Cette technique est celle du clair-obscur, utilisée par Rembrandt, La Tour, pour mettre en valeur les personnages.

Technique du collage : largement utilisée par les artistes allemands du mouvement dada.



**Où trouver des informations sur l'objet d'étude ?**

- au CDI du collège (encyclopédie)
- sur Internet (divers sites)

**A compléter par l'élève :**

- Lien entre l'objet d'étude et la thématique/Répondre à la problématique. Cela revient à expliquer *comment avec Les joueurs de skat, Otto Dix témoigne et s'oppose à de grands événements?*

- **Rapprochement avec une autre œuvre.**

- **Regard personnel sur l'œuvre / Exprimer son ressenti (aimé ou pas aimé) sur l'œuvre en le justifiant par un vocabulaire précis.**

