

CORRIGÉ

vocabulaire

grotesque, adj. : qui suscite à la fois le rire et le malaise par son aspect bizarre, caricatural, outrancier, parfois par son mauvais goût.

ANALYSE

1 – sujet du tableau et cadre spatio-temporel

On observe trois personnages qui jouent aux cartes. Ils sont habillés en uniforme, ce sont des soldats. Leurs visages et leurs corps sont mutilés : on peut supposer que ce sont des blessures de guerre. Le jeu de cartes devrait être le sujet du tableau, mais en réalité ce qui frappe, ce sont les mutilations des soldats : c'est le véritable thème du tableau.

Les chaises, la petite table ronde, l'éclairage peuvent suggérer que ces soldats se trouvent dans un café. Quelques indices montrent qu'ils sont Allemands : la croix de fer arborée par l'un d'eux est une décoration allemande. Les journaux en arrière-plan sont en écriture gothique, familière à une époque en Allemagne, et on devine le mot « Dresde », ville allemande. Le fait qu'Otto Dix soit un peintre allemand corrobore cette hypothèse.

Il est difficile de situer l'époque, mais sachant que le tableau date de 1920 et les uniformes étant assez modernes, on peut supposer que ce sont des soldats de la Première Guerre Mondiale, qui vient de se terminer au moment de l'exécution du tableau.

2 – composition

Les personnages sont regroupés au centre du tableau. Les jambes de bois du personnage central et les membres des autres personnages forment des diagonales, renforcent ce centrage et concentrent le regard sur la scène. L'arrière-plan est sombre, si bien que les couleurs criardes au premier plan contrastent avec violence avec lui. Les chairs aux teintes rouges sont ainsi exhibées et ressortent, sont mises en valeur.

3 – les personnages et leur mise en scène

Le personnage de gauche n'a plus d'œil gauche, de sa bouche déformée part une balafre qui lui traverse la joue. Son oreille n'est plus qu'un trou d'où sort un tuyau de métal qui débouche sur un embout posé sur la table de jeu. Il n'a plus de bras gauche et sa main droite semble faite avec des baguettes en bois. Il tient ses cartes entre ses orteils, sa jambe et son pied droits font fonction de bras et de main. Il est amputé de la jambe gauche.

Il manque une partie du crâne au personnage central et sur cette partie manquante est cousue une sorte de tissu avec des motifs fantaisistes. Son œil gauche est artificiel (on dirait une céramique), sa mâchoire est en acier avec des écrous et l'oreille gauche n'est aussi qu'un trou ouvert par un anneau de métal. Le cou semble dépourvu de peau et la tête est tenue par des lattes métalliques. Il n'a plus de bras, il tient donc les cartes avec ses dents, pour la plupart en métal aussi. Ses deux jambes sont amputées et remplacées par des prothèses en bois.

Le personnage de droite n'a pas du tout de jambes. Son bras droit est mécanique, articulé et se termine par une main en bois, tandis qu'il manque des doigts à sa main gauche. Il possède aussi une mâchoire en ferraille.

Curieusement, les personnages montrent leurs cartes aux spectateurs.

INTERPRÉTATION

À travers ce tableau, Otto Dix entend probablement **choquer le public** en représentant des anciens combattants aux corps affreusement mutilés ; il cherche à mettre en avant le **caractère absurde voire grotesque de la guerre et de ce qu'elle a engendré dans la société.**

- Ces personnages sont **déshumanisés** : ils ne sont plus qu'un assemblage de morceaux, des êtres hybrides, « raccommodés » grossièrement avec des prothèses disparates, des hommes-objets comme semble le souligner la forme commune entre le porte-manteau et le socle supportant l'homme-tronc de droite.

Leur humanité transparaît certes à travers certains détails : leur costume, leur coiffure soignée, leur moustache taillée, le fait qu'ils jouent aux cartes dans un café... mais celle-ci est systématiquement anéantie par d'autres éléments : le personnage de gauche tient ses cartes avec les pieds, comme un singe, celui du centre tient une carte dans sa bouche, comme un chien...

- Le peintre souligne **le grotesque** de la scène pour mieux exprimer son horreur de la guerre et du militarisme : semblables à des pantins, des marionnettes ces hommes sans regard et au visage figé ont été utilisés pour faire la guerre ; la partie de cartes qu'il font n'en est d'ailleurs plus vraiment une, puisque leur jeu est visible par tous : pour eux, les « jeux sont faits ». La mort les poursuit (voir la forme qui apparaît sur la lampe) et, reclus dans l'obscurité d'un café, ils restent entre eux à l'écart du reste de la société. La croix de fer sur le costume du joueur de droite apparaît comme une récompense bien dérisoire dans ce contexte et exprime le rejet par Otto Dix d'une forme de patriotisme développé après-guerre chez certains anciens combattants.