

« Les joueurs de Skat » d'Otto Dix :

le corps, entre Guerre et Médecine

par Sophie Delaporte

historienne

Les *Joueurs de Skat* mettent en exergue à la fois la violence nouvelle infligée aux corps des combattants par la guerre moderne et les tentatives de reconstruction des corps par la médecine. Le corps se pose ici en trait d'union entre la guerre et la médecine. Ce travail souligne également la place que le peintre accorde au corps dans son œuvre, et qui constitue le point saillant de notre contribution.

Les *Joueurs de Skat* est une œuvre réalisée par le peintre allemand Otto Dix en 1920. A cette date, le peintre se trouve à Dresde, une ville qu'il retrouve après y avoir fait l'École des Arts décoratifs de 1909 jusqu'à la veille de la guerre, en 1914.

Dix s'engage alors comme volontaire dans l'artillerie de campagne à Dresde. Il expose a posteriori ses motivations et la nécessité qu'il évoque de vivre l'expérience humaine de la peur et de la mort apparaissent troublantes : « Jeune homme j'ai eu peur. Bien sûr, quand on avance, quand on avance lentement au front, devant, il y a un enfer de feux roulants, on avait la trouille. Mais à mesure qu'on avançait, la peur diminuait. Tout à fait devant, arrivé devant, on n'avait plus peur du tout. Tout ça, ce sont des phénomènes que je voulais vivre à tout prix. Je voulais voir aussi un type tomber tout à coup à côté de moi, et fini, la balle le touche au milieu. C'était tout ça que je voulais vivre de près. C'est ce que je voulais. (...) Je voulais voir tout ça moi-même ».

Dix reçoit en 1915 une formation de mitrailleur et participe à ce titre aux campagnes de Champagne, des Flandres, d'Artois, de la Somme, de Pologne, de Russie et puis à nouveau en France. Après la guerre, il rentre à Gera, où il passe l'hiver 1918 chez lui, avec ses parents. Puis il retourne donc à Dresde l'année suivante où il reprend ses études à l'Académie des Arts plastiques.

Au sortir du conflit, le mouvement expressionniste allemand est à bout de souffle. Dix, encouragé par son ami George Grosz, adhère au mouvement dadaïste, en même temps qu'au groupe de « Sécession de Dresde ». En 1920, il participe avec Grosz, Shlichter et Heartfeld à la première foire Dada à la Galerie Burchard à Berlin (les trois courants dadaïstes se répartissent en Allemagne dans trois centres urbains : Berlin, Hannovre et Cologne). Quoi qu'il en soit, le dadaïsme constitue la première forme d'expression artistique d'après-guerre.

Au début des années 20, émerge le concept d'Objectivité, qui désigne une prise position morale par rapport aux événements, et dont les principaux représentants de la tendance spirituelle et intellectuelle, sont Max Beckmann, George Grosz, Otto Dix et George Scholz. La « Nouvelle Objectivité » peut ainsi se définir comme phase de désenchantement en réaction à l'extravagance et au chaos de l'expressionnisme, c'est la renaissance de l'objet, de l'authenticité du modèle et du motif : le peintre vise l'objectivité.

Il importe de montrer ici en quoi les *Joueurs de Skat* révèlent le passage de l'invisibilité du corps dans les œuvres réalisées pendant la guerre à l'exhibition, après la guerre, de la violence guerrière faite aux corps, et en quoi cette peinture constitue une étape décisive dans l'entreprise traumatographique d'Otto Dix ?

En ce sens, notre démonstration s'articule autour de deux axes. Un premier consacré au passage de l'invisibilité de la violence du champ de bataille cantonnée dans la sphère

invisible, à l'exhibition dans la sphère publique, dans la société civile de l'après-guerre. Le second axe tente de montrer l'acte traumatographique du peintre. En effet, la déshumanisation et l'état monstrueux des corps représentés dans les *Joueurs de Skat* constituent le point de départ de l'entreprise de mise en distance du trauma par la peinture. Les thèmes traités dans les *Joueurs de Skat* se retrouvent ainsi de manière répétée dans le travail du peintre après la guerre au même titre d'ailleurs que les écrits des médecins du front.

De l'invisibilité à l'exhibition

Les représentations du corps pendant la guerre par le peintre trahissent la difficulté, voire l'impossibilité, de rendre compte de l'horreur du champ de bataille. En effet, Dix occulte la représentation des dégâts corporels. Ses gouaches et ses dessins exécutés en temps de guerre traduisent une vision intense de la destruction. Mais l'attention du peintre ne se porte pas sur les conséquences de la violence guerrière faites aux corps. Son travail confirme notamment sa fascination pour la terre, perçue comme une victime de la guerre, couverte de plaies, vomissant ses entrailles déchiquetées. Les tranchées et trous d'obus (avec ou sans fusées éclairantes) révèlent des lignes anguleuses, brisées, parfois appuyées à la manière cubiste ; la couleur renvoie à l'idée de morcellement. L'influence cubiste est également très marquée dans ses autoportraits qu'il réalise pendant la guerre. En fait, ces derniers s'inscrivent dans la continuité de sa première série d'autoportraits effectués en 1912 et en 1913.

En ce sens, la carence picturale sur la représentation du combat qui s'observe chez Dix rejoint le mutisme caractéristique de la production des peintres français pendant la guerre. En effet, la mise en place d'une mission des peintres aux armées décidée d'un commun accord en novembre, 1916 entre le G.Q.G., le sous-secrétariat aux Beaux-Arts et le ministère de la Guerre, s'inscrit dans une démarche de représentation de la guerre.

Mais les peintres rentrent de leur mission convaincus de l'impossibilité de rendre compte de l'horreur du champ de bataille, de l'action, de la bataille elle-même. Les œuvres présentées au Salon du Luxembourg, en 1917, telles que les ruines matérielles ou la vie des soldats à l'arrière du front consacrent l'invisibilité du conflit. Pour les peintres, représenter l'indicible apparaît impossible.

D'ailleurs les peintres ne sont-ils pas les meilleurs artisans à travers les sections de camouflage de l'invisibilité ?

La peinture *Cycle de la vie*, réalisée en 1920 avec une technique radicalement différente de celle pratiquée par les courants artistiques dominant, augure également d'un nouveau cycle de vie pour le peintre. Peut-être est-il d'ailleurs permis de considérer l'œuvre comme une transition entre l'invisibilité des corps pendant la guerre et la visibilité de l'après-guerre.

En fait, les *Joueurs de Skat* consacrent le passage de l'invisibilité à la visibilité voire à l'exhibition des corps mutilés dans l'immédiat après-guerre. En tout cas, il s'agit de la première représentation de Dix sur la guerre après la guerre. C'est aussi la première entreprise de représentation des corps de combattants mutilés, devenus anciens combattants. En même temps que ce premier travail rend compte du recours à l'acte pictural, il révèle le passage de la violence infligée aux corps dans l'espace public.

Avec les *Joueurs de Skat*, les corps quittent le champ de bataille pour s'inscrire dans la sphère civile. A ce titre, il est permis d'établir une comparaison avec les témoignages des médecins du front, pour lesquels l'acte scriptural marque également le passage de la sphère psychique du trauma à la sphère publique par l'écriture et la publication.

Dans les deux cas, l'acte de traumatographie réside dans la réalisation de la transposition du vécu et plus particulièrement de l'indicible, à l'acte pictural ou scriptural. Dans les deux cas, c'est la vision même du trauma qui incite à la représentation.

Si les *Joueurs de Skat* se trouvent confinés dans un espace intime et fermé d'une sociabilité anciens combattants, le cadre dans lequel évoluent les invalides de *Rue de Prague*,

les *Invalides de guerre (défilés dans rue)* ou *le Marchand d'allumettes* (tous les trois datés de 1920) renvoient directement sphère publique. Dix inscrit ainsi cette violence dans un espace jusque-là épargné par l'horreur de la guerre. La *Rue de Prague* montre des corps mutilés, avec des prothèses et des bustes en plâtre dans une vitrine située à l'arrière plan, dans l'une des rues les plus élégantes et les plus commerçantes de Dresde.

Dans les *Joueurs de Skat*, Dix concentre toute son attention sur les dégâts faits aux corps. D'ailleurs la minutie avec laquelle il s'applique à représenter les mutilations oblige le spectateur à un effort de représentation du réel, qui apparaît à ses yeux presque irréel.

Le recours à la technique du collage renforce l'idée d'un assemblage des corps réalisé à partir de pièces hétéroclites. En effet, aux corps disloqués s'ajoutent des corps étrangers, les prothèses intégrées ou imbriquées dans les corps. Les corps apparaissent ainsi mécaniquement assemblés. Le joueur de gauche, dont la manche droite est vide, sort de sa manche gauche une main articulée avec laquelle il pose ses cartes sur la table. Le bras droit du joueur installé à droite exhibe une prothèse articulée qu'il rend mobile grâce à un mouvement d'épaule ; sa main droite, comme celle son voisin d'en face, est une prothèse articulée.

Les mutilations renvoient bien sûr à la violence subie pendant la guerre mais aussi de l'impuissance des médecins à réparer les corps dont témoigne le recours à l'appareillage prothétique. Celui-ci s'apparente à une forme de camouflage ou de cache misère : il s'agit de tenter de rendre invisible les destructions subies. Ainsi, chez le joueur de droite, au-dessus de son col officier, une prothèse tente de combler l'absence de mâchoire inférieure. Son articulation repose sur un système de poulies qui masque en partie, une large cicatrice de la joue gauche. Un assemblage de pièces en aluminium soutient sa lèvre inférieure fournie. L'extrémité du nez du joueur de droite est recouverte d'un bandeau en cuir noir noué autour de sa tête. La coiffure est soignée, l'œil et le sourcil du côté apparent semblent avoir été épargnés. Sur sa prothèse, Dix a apposé une inscription. Le joueur du centre a posé une partie de ses cartes sur la table, les maintenant droites par le biais d'un support en argent. Il tient le reste de sa donne dans la bouche. Son visage, comme celui de son voisin de gauche, porte une prothèse qui remplace sa mâchoire inférieure sans parvenir toutefois à dissimuler une perte de substance importante de la joue gauche. Il porte une demi-moustache noire relevée. Son œil gauche est fixe, artificiel.

Le peintre met l'accent sur les visages et les mains. Mais les regards sont vides et les prothèses ont privé les mains d'expression. Dix insiste sur l'expressif en autrui pour mieux souligner l'anéantissement de l'homme. Le joueur de gauche est présenté vue de profil afin de rendre visible la trépanation et l'orbite droite absente. Les espaces vides (bras, jambes, trous dans les visages) mettent l'accent sur le renoncement absolu à rendre une humanité aux corps détruits.

L'utilisation du clair/ obscur nous révèle les corps d'anciens soldats dé-membrés. On note ainsi l'absence quasi-totale de membres inférieurs, remplacés par des pilons ou des jambes de bois articulées.

Les corps sont coupés en deux, happés par la guerre. Le joueur de droite n'est plus qu'un demi-homme alors que celui de gauche porte une pilon qui suggère l'amputation jusqu'à mi-cuisse ; de sa jambe droite, il brandit son jeu de cartes qu'il manipule avec ses orteils dénudés. Il nous montre trois cartes. Le joueur au centre exhibe les moignons de ses jambes toutes deux munies de pilons. On ne distingue pas ses membres supérieurs.

Mais Dix parvient à métamorphoser l'effroyable et le hideux en grotesque voire en ridicule. Dans l'exhibition tout d'abord par les anciens combattants de leurs propres mutilations, dans le fait qu'ils trouvent dans leurs blessures une fierté, une forme de valorisation voire d'héroïsation. Le joueur de droite porte d'ailleurs sa Croix de Fer. La perte de dignité est poussée ici jusqu'à l'impudeur comme le souligne le sexe apparent du joueur de droite. Les corps ressemblent à des marionnettes, à des pantins mécaniques, il ne s'agit plus que de reliquats de corps, conséquence de la folie guerrière. Le ridicule se retrouve ensuite dans les prothèses auditives que Dix représentent comme un jouet : le

joueur de gauche porte un tuyau qui part de son oreille droite jusqu'à une petite cornette posée sur la table ; de même que chez le joueur qui fait face, sort de son oreille gauche, comme son voisin de droite, une sorte d'amplificateur.

Le sentiment d'humiliation, de perte de dignité et d'absence de reconnaissance, accentuée par la défaite, se retrouvent dans le *Marchand d'allumettes*.

Le jeu de cartes cimenter la sociabilité des anciens combattants en Allemagne. Le Skat rassemble trois joueurs, telle une association macabre comme celle d'une danse qui s'inscrit sur la prothèse crânienne du joueur placé au centre de l'œuvre et sur laquelle on distingue deux corps dansant. Ici les trois joueurs nous montrent leurs jeux. S'ils semblent avoir les cartes en main, le contenu est dévoilé parce « les jeux sont faits ». Ces derniers étaient même truqués puisque l'on remarque deux cartes identiques. Leur destin leur a échappé, il était écrit.

L'expression des joueurs traduit également le sentiment qu'ils ont de leur propre perte et que celle-ci est due à un hasard arbitraire et tragique. Les cartes sont ici retournées comme le sont leurs enveloppes corporelles. Une précision méticuleuse sur lequel repose le substrat du travail de représentation pictural du trauma d'Otto Dix.

Traumatographie ?

Lorsque l'on demanda à Dix pourquoi il avait créé le cycle *Der Krieg* ou même le tableau *La tranchée* ainsi que le célèbre tryptique *La Guerre*, il répondit : « Je voulais me débarasser de tout ça ! ». Ailleurs on peut lire : « En fait, on ne s'aperçoit pas, quand on est jeune, que dans son for intérieur, on souffrait malgré tout. Car pendant de longues années, pendant au moins dix ans, j'ai rêvé sans cesse que j'étais obligé de ramper pour traverser des maisons détruites, et des couloirs où je pouvais à peine avancer. Les ruines étaient toujours présentes dans les rêves. Non que le fait de peindre ait été pour moi une délivrance ! »

La Tranchée, qu'il peint en 1923 fut brûlé en 1939. Une nouvelle tentative de mise à distance qui dérange, comme en témoigne une critique parue dans *Deutsch allgemeine Zeitung* du 13 juillet 1924 : « Cette *Tranchée* n'est pas seulement piètrement exécutée, elle est infâme, avec cette joie insupportable du détail... la cervelle, le sang, les entrailles, et tout cela peut pourtant être magnifiquement représenté, ainsi la deuxième anatomie de Rembrandt avec ce ventre ouvert est absolument sublime. Mais Dix est à vomir. Il y a là un étalage de sang, de cervelle et d'entrailles que cela provoque en nous une réaction animale portée à son paroxysme ».

Dix achève en 1924 son cycle de gravures intitulées *Der Krieg* qui se compose de cinquante images réparties en cinq porte-feuilles de dix, sur l'horreur de la guerre. L'intérêt de l'artiste se centre avant tout sur la description de l'individu déshumanisé sur le champ de bataille bouleversé. Ici, le corps sert de point de départ à la confrontation de la mort. Il constitue l'axe matriciel de son œuvre. Sur les cinquante eaux-fortes réalisées par le peintre, près des deux-tiers représentent des cadavres de soldats sur le champ de bataille.

Les destructions de la guerre portent ici sur la sphère corporelle ; c'est en cela qu'elles se distinguent de ses dessins exécutés pendant le conflit et qui illustraient la brutalité nouvelle du conflit mais pas ses conséquences.

Dix rend compte des scènes de guerre avec une précision et une clarté qui rendent l'image parfois difficile à supporter pour le spectateur. En ce sens, le recours à la technique de la gravure à l'eau-forte à laquelle Dix s'essayait depuis 1920 autorise le peintre à apporter toute une gamme de nuances dans les effets plastiques des dégâts infligés aux corps et d'insister sur les différentes étapes de la décomposition. Etapes suggérées par les degrés de mutilation du corps humain gravées de plus en plus profondément dans la matière organique du vernis.

Le souci de netteté et de précision qui domine le récit de la confrontation avec les cadavres suggère ici une confrontation récurrente avec les images traumatiques, images à

caractère onirique. Les écrits des médecins du front comme le témoignage de Dix rapportent la vision de cauchemars et la confrontation récurrente à la vision des corps déchi-quetés et des cadavres.

Comme dans les *Joueurs de Skat*, Dix attache une attention particulière aux visages, aux crânes et aux mains. Dix rend compte ainsi d'un rapport au trauma dominé par le visuel. La dimension olfactive, auditive et tactile n'apparaît pas alors qu'on la trouve dans les témoignages médicaux. Mais le médecin est observateur des scènes de l'après-combat à la différence de Dix, le combattant, qui est lui un acteur direct de la violence.

Dans ces plans serrés, les visages occupent une place importante, présentés avec d'énormes orifices, des trous noirs dans les joues. Dans *Un mort*, le visage est en état de décomposition, la langue est gonflée, exubérante, elle sort de la bouche ; de son crâne s'écoule de la matière cérébrale qui se mêle aux cheveux. Son œil droit est à demi-clos, l'autre est renversé. Les visages apparaissent à l'état de squelette, insistance sur les orifices orbitaires qui semblent regarder au-delà de la mort mais aussi, sur la bouche sans lèvres, la proéminence des dents, langue exubérante, gonflée.

Les crânes sont ouverts, rongés autour desquels s'accumulent la vermine ; cette dernière s'engouffre dans tous les orifices. Les crânes sont représentés en couple ou de manière isolée. Un couple de crâne révèle ainsi un orifice buccal grand ouvert. Là aussi, le peintre insiste sur les mains et les avant-bras montrés le plus souvent à l'état de squelette, avec là encore un jeu clair/obscur.

C'est par ce travail de re-mémorisation qu'une élaboration de l'événement devient possible. Son rapport à l'événement s'apparente ici à celui des médecins du front dont les témoignages, écrits après la guerre dans l'immédiateté du champ de bataille, s'appuient le plus souvent sur les notes prises pendant la guerre elle-même, plus particulièrement les premières semaines du conflit retiennent pour l'essentiel l'expérience du choc de la brutalité nouvelle.

En dépit de la récurrence du thème de la destruction et de la déshumanisation des corps par la guerre, l'entreprise traumatographique de Dix apparaît inaboutie. En effet, *La grande ville*, 1927-1928, se veut une « synthèse » des expériences accumulées après la guerre dans la ville de Dresde. Dans son tryptique *La Guerre* (1929-1932) Dix ajoute au trauma la culpabilité, celle du survivant. Les *Flandres* (1936) achèvent en quelque sorte la représentation de son expérience traumatographique. Comme dans le cas du cycle de gravures *Der Krieg*, Otto Dix a recours à de nombreuses esquisses, croquis qui comptent comme autant d'études préparatoires et d'étapes précédant l'exécution du tableau définitif. La technique au glacis, à l'huile et à la tempera permet comme la technique à l'eau-forte de re-constituer la succession d'images re-construites dans les rêves. Le rythme de l'acte pictural s'apparente ainsi au rythme scriptural que l'on note dans les très rares témoignages des médecins du front.

Bibliographie

- Otto Dix, Fondation Maeght, 1998, 269 p.
- Otto Dix, 1861-1969, Tate Gallery, 1992, 230 p.
- Sophie Delaporte, « Le corps des morts sur le champ de bataille de 1914-1918 dans le témoignage médical : une écriture du trauma ? », *Médecine et Armées*, décembre 1999, 27, 8, p.651-657 ; « Acte pictural, acte scriptural : une traumatographie ? », *Revue francophone du Stress et du Trauma*, Paris, Princeps, 2001, p.179 à 190.
- Eva Karcher, *Otto Dix*, Paris, Flammarion, 1990, 96 p.
- Sergiusz Michalski, *Nouvelle objectivité, Peinture, arts graphiques et photographie en Allemagne, 1919-1933*, Paris, Taschen, 1994, 219 p.
- Serge Sabarsky, *Otto Dix, Œuvres de jeunesse*, Musée – Galerie de la SEITA, 1993, 142 p.
- Serge Sabarky, *Otto Dix*, Herscher, 1991, 263 p.