

—  
 Par Guitemie Maldonado,  
 professeure d'histoire de l'art  
 à l'École nationale supérieure  
 des beaux-arts

# LES JOUEURS, L'ARTISTE

Joueurs de cartes ou joueurs d'échecs... Autour de la première guerre mondiale, Duchamp, Léger et Dix les mettent en scène pour interroger, du même coup, la forme et la figure de l'artiste.

■ ■ **REPRÉSENTER DES JOUEURS**, c'est d'abord établir un rapport codifié à l'espace. Assis et séparés par une table, tenant et posant des cartes ou des pièces : on identifie aisément les joueurs dont le face-à-face prend le plus souvent un tour profondément symbolique.

## LES TROMPE-LA-MORT D'OTTO DIX

Au cours des années 1920, Otto Dix, engagé durant la première guerre mondiale, consacre de nombreuses œuvres aux traces laissées par le conflit, qu'il s'agisse de souvenirs ou de séquelles physiques. Les figures d'estropiés, mutilés et gueules cassées, sont ainsi très présentes dans sa peinture, comme elles le sont dans les rues, rappelant longtemps après sa fin les conséquences humaines dramatiques de la première guerre moderne industrielle.

Elles sont les personnages principaux de trois tableaux réalisés la même année : *La Rue de Prague*, *Le Marchand d'allumettes* et *Les Joueurs de Skat* (1920). Elles sont trois dans le dernier, attablées en pleine partie de ce jeu de cartes très populaire en Allemagne ; la scène pourrait être parfaitement anodine, n'étaient tous les membres manquants et les diverses cicatrices ou prothèses dont les joueurs sont affublés. Le peintre en accentue à plaisir la monstruosité, utilisant pour cela les cartes qui sont tenues par des bras articulés, entre les orteils d'un pied, voire entre les dents quand ne restent ni bras ni jambes.

Que ces êtres auxquels il reste si peu d'humanité jouent encore est utilisé à des fins ambivalentes comme toujours chez Dix et les peintres de la Nouvelle Objectivité : pour accentuer la déchéance et la vanité de l'existence, mais aussi comme une expression de l'obstination de l'homme à survivre, même dans les pires conditions. Fernand Léger lui aussi a été au front et a représenté, en 1917, trois soldats, reconnaissables à leurs képis ou casques lourds, médailles et galons, engagés dans une partie de cartes (*La Partie de cartes*).

## LES CHÂTEAUX DE CARTES DE FERNAND LÉGER

Les figures de la partie de cartes émergent d'un amoncellement de plans ou volumes, principalement des cylindres qui constituent l'interprétation par l'artiste du vocabulaire cubiste, auquel il adjoint l'usage des couleurs primaires. Le système de dégradés par lequel il rend les courbures ainsi que la dominante blanche et noire confèrent à l'ensemble un éclat tout métallique, tandis que la fragmentation généralisée et la netteté des contours transforment les corps en éléments mécaniques. Pour ceux-là, « une culasse de canon 75 ouverte en plein soleil » vue à Verdun a été une puissante source d'inspiration : « magie de la lumière sur le métal blanc » (Fernand Léger, propos cités dans *Fernand Léger, 1881-1955*, catalogue d'exposition, 1956). Car si la scène choisie correspond à un moment de répit dans les combats, qui rétablit un semblant de normalité quotidienne et permet l'échange et la fraternisation dans les troupes, le traitement qui en est fait évoque, lui, l'ère industrielle dans la déshumanisation qu'elle produit, et ce jusqu'à la destruction massive.

Outre cet écho direct à l'époque et la réflexion à laquelle conduit la confrontation entre le jeu et la guerre, les cartes à jouer s'apparentent aux facettes employées par les peintres cubistes pour analyser et recomposer les volumes : la partie mise en scène ici joue donc aussi comme une métaphore du travail de décomposition opéré par les artistes sur et avec le réel, comme un jeu de construction. Or ces recherches sont indissociables d'une forme d'inquiétude. Sans qu'il y ait référence directe, la *Partie de cartes* de Léger rappelle inmanquablement celles représentées par Paul Cézanne dans les dernières années du XIX<sup>e</sup> siècle. On lui connaît cinq peintures représentant des *Joueurs de cartes*, de quatre à deux figures, et celle qui se trouve conservée au Musée d'Orsay (1892-1895) frappe particulièrement par la fixité, le silence et le mystère qui en émanent. On ne saurait imaginer personnages plus absorbés et impassibles, plus indéchiffrables, à l'instar des cartes qu'ils tiennent et qui, à l'observation, s'avèrent muettes : la suspension du sens est consommée, comme

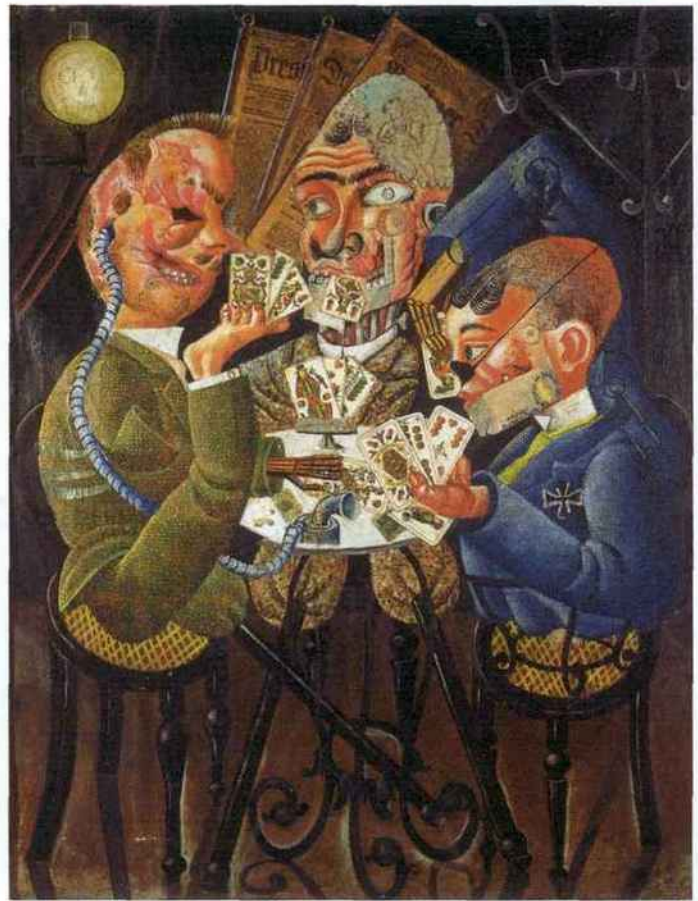


l'est celle du temps dans *La Pendule noire* (Cézanne, 1869-1870), laquelle n'a pas d'aiguilles. Et l'on comprend mieux pourquoi l'artiste s'est attaché à ce motif peu courant des joueurs des cartes : avant tout, il s'agit d'un face-à-face qui tient de l'insouciance du jeu autant que de l'affrontement symbolique ; il suppose un positionnement dans l'espace et un échange selon certaines règles convenues d'avance ; divertissement populaire, il tient aussi d'une forme de dramaturgie, certes quotidienne mais pouvant être élevée à un niveau quasi métaphysique.

## MARCEL DUCHAMP, ÉCHEC ET MAT ?

Pour compléter le tableau, il reste à considérer un autre type de joueurs : ceux qui se retrouvent autour des cases d'un plateau d'échecs. À cause de Marcel Duchamp, ils pourraient bien être les plus étroitement liés aux questionnements propres à l'art moderne. Tout commence par une activité pratiquée ensemble par la fratrie Duchamp, un passe-temps familial, un loisir partagé dans lequel s'exprime le lien fraternel, mélange d'émulation et de rivalité. Tout commence aussi par une gravure où Jacques Villon représente une partie d'échecs entre sa sœur Suzanne et son frère Marcel, motif repris par ce dernier en 1910 : dans le jardin et dans un style relativement réaliste proche du fauvisme, ses deux frères jouent. Bientôt, c'est dans tout l'anonymat que favorisent la palette éteinte du cubisme et sa simplification géométrique qu'apparaissent de nouveaux *Joueurs d'échecs* (1911) : quoique l'échiquier ne soit que partiellement visible, les blancs et noirs omniprésents, de même que les jeux de lignes droites, le désignent comme fondement de la composition.

L'intérêt pour ce jeu n'a jamais abandonné Duchamp qui en a même fait l'une de ses activités privilégiées après qu'il a renoncé à produire de l'art, et l'on associe souvent cette pratique, qui requiert stratégie et intelligence du jeu, au penchant manifesté par l'artiste pour un art où la conception et la décision l'emportent sur la réalisation. Lui-même a joué de ces associations en posant pour le photographe Julian Wasser en 1963, devant le *Grand Verre* (*La Mariée mise à nu par ses célibataires, même*, 1915-1923) installé dans une salle du musée de Pasadena où était organisée la première rétrospective de son œuvre : sur ce cliché célèbre, on le voit disputant une partie d'échecs avec une jeune femme nue (Eve Babitz). Ainsi renoue-t-il avec les occupations familiales de sa jeunesse, mais aussi avec son premier succès de scandale, le *Nu descendant un escalier*, que le jury du Salon des indépendants avait refusé au motif que le titre et le sujet – fort peu banal, il est vrai –, leur apparaissaient comme une parodie du cubisme dont il employait le vocabulaire. Les références se multiplient dans cette photographie – au *Déjeuner sur l'herbe* d'Édouard Manet (1863) et aux rapports hommes-femmes, à l'érotisme, à la mécanique et à l'intellect – que l'on interprète volontiers comme un portrait synthétique de l'artiste et de son œuvre, dont Duchamp n'a cessé de changer



Otto Dix, *Les Joueurs de skat*, 1920, huile sur toile et collage, 110 × 87 cm, Staatsgalerie, Stuttgart (Allemagne).

la définition. Et si Jean Cocteau a pu écrire qu'« Un chef-d'œuvre est une partie d'échecs gagnée échec et mat » (*Le Coq et l'Arlequin*, 1918), Duchamp, lui, s'est ingénié à montrer combien la partie était plus intéressante que le résultat, ouvrant ainsi la voie à des formes de création beaucoup moins assurées, dans le sens de l'amusement comme dans celui de l'inquiétude. ■■

## SAVOIR +

Mussou Amandine, Troche Sarah [dir.], *Le Jeu d'échecs comme représentation : univers clos ou reflet du monde ?*, Éditions Rue d'Ulm, Paris, 2009.

*Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada?*, Kunstmuseum Lichtenstein, Vaduz, 2005.