

La figure de “l’impasse mexicaine” comme micro-représentation

Hélène Levasseur

Abstract. This paper discusses the utilisation of Mexican standoff in cinema to represent a battle at a reduced scale. We will use narrative semiotics to determine the importance of the Mexican standoff in the development of action in the narrative program. Studying the spatial dimension, we will try to understand how the battlefield within the Mexican standoff defines itself in opposition to the notion of territory. Furthermore, we will see the impact the change of scale has on the strategies and how the notions of interactions and strategies help us analyse the negotiation to resolve the problem of *status quo*. For this purpose, we will analyse the cinematographic representation of the sensorial dimension of the battle by the subject.

1. De la bataille à l’impasse mexicaine

Parler de la bataille par le biais de l’impasse mexicaine suppose de mêler narratologie, sémiotique de l’espace et sémiotique des passions et des interactions. L’objectif est de montrer comment l’impasse mexicaine – une figure cinématographique, précisément un procédé narratif proposant une situation de *status quo* où tous les sujets se menacent mutuellement de mort – est une mise en récit condensée de la bataille. Nous le verrons, la bataille et l’impasse mexicaine ont en commun d’être des moments décisifs pour le développement du programme narratif du conflit. À l’aide des notions de territoire et de *no man’s land*, nous essayerons de comprendre comment se construit le champ de bataille de l’impasse mexicaine. La différence d’échelle entre les deux implique des changements dans l’approche stratégique de la résolution du conflit et pour démêler le casse-tête stratégique du *status quo* de l’impasse mexicaine nous aurons recours à la sémiotique des passions et aux régimes d’interactions. Finalement, nous chercherons comment la dimension sensible de l’expérience du sujet de l’impasse mexicaine est transposée dans le langage cinématographique.

Revenons, avant d’étudier la figure de l’impasse mexicaine, sur ses origines et ses liens dans le cinéma avec la bataille. Sans chercher à remonter à une origine unique, à identifier ou à classer les genres cinématographiques concernés, nous pouvons tout de même dire quelques mots de l’origine de cette figure cinématographique. Il existe une sorte de tissage des genres du cinéma qui permet de retracer l’évolution de la bataille au duel puis finalement à l’impasse mexicaine. Tissage, car ce n’est pas une évolution linéaire et unilatérale mais bien un mélange d’influences multiples qui, entre adaptation et intertextualité, dessine les contours d’un thème précis, celui de l’affrontement entre une poignée d’actants pris au piège dans un *status quo*. Les fils de trame qui forment la toile de fond de ce tissage sont les films de samourais, notamment ceux de Akira Kurosawa, car ce sont eux qui influencent ce qui s’appellera le *western spaghetti*. C’est entre batailles et duels que naissent chez Kurosawa les figures du justicier solitaire défendant la veuve et l’orphelin ou encore des mercenaires défendant les villageois assaillis, figures que l’on retrouve dans les *westerns*. Les *westerns*, dont ceux de Sergio Leone, sont fortement inspirés des films de samourais de Kurosawa¹ et c’est justement Leone qui, dans *Le Bon, La Brute et Le*

¹ Par exemple dans *Les Sept Samourai* et *Le Garde du corps* qui sont adaptés respectivement par John Sturges avec le film *Les Sept Mercenaires* et par Sergio Leone avec *Pour une poignée de dollars* (tous les films cités sont listés dans la filmographie selon leur titre d’exploitation en France et par ordre chronologique de sortie).

Truand, met en scène ce qui est considéré comme la première et la plus mythique impasse mexicaine du cinéma. Plus tard, deux réalisateurs en font une figure des films de *gangsters* et leur signature : tout d'abord John Woo, grand représentant des films d'action du cinéma Hongkongais, puis Quentin Tarantino qui transforme l'impasse mexicaine en véritable figure. Ce dernier est connu pour faire du méta-cinéma, c'est-à-dire un cinéma riche en intertextualité où la mise en scène n'est pas uniquement un outil narratif mais aussi outil d'autodéfinition, c'est un cinéma qui parle du cinéma.

Nous parlons ici des impasses mexicaines qui sont des scènes, selon le vocabulaire proposé par Christian Metz, elles sont en elles-mêmes des unités d'action aussi bien d'un point de vue cinématographique que narratif (Metz 1966). Ces scènes sont composées de plusieurs plans cadrés différemment, de moments de silence, de musique ou de dialogue, tout en décrivant une action ayant un début, une mise en place, puis une actualisation et des résultats. Nous excluons donc celles qui seraient des plans à l'intérieur d'une scène et qui ne développent pas d'action en elles-mêmes, nous reviendrons plus tard sur celles-ci.

2. Le moment décisif, un tournant narratif

En tant qu'événement dans un récit, l'impasse mexicaine peut être analysée sous le prisme de la sémiotique narrative. De manière générale, l'impasse mexicaine est la résolution finale, terminative, du conflit entre les protagonistes comme c'est le cas dans *Le Bon, La Brute et Le Truand*, *Reservoir Dogs*, *Volte/Face* ou encore *Pulp Fiction* où l'impasse mexicaine introduit l'affrontement final entre les protagonistes et clôturé le film. De ce fait, l'impasse mexicaine est majoritairement l'achèvement du conflit, la bataille finale qui d'un point de vue narratif sanctionne la réussite ou non de l'action entreprise. Pour reprendre les termes greimassiens, l'impasse mexicaine est, dans ce cas, la dernière performance avant la sanction (Greimas 1966). C'est cet événement qui met fin au programme narratif et assure la jonction entre le sujet et l'objet. C'est ainsi que, dans ces films, l'impasse mexicaine est une scène dans la séquence² d'action finale et le film s'achève quelques minutes après avec la présentation de la situation finale : respectivement Blondin qui part avec le butin et abandonne Tuco à son sort, Mister Pink seul survivant qui s'échappe de la tuerie, l'agent du FBI qui tue le terroriste et retrouve sa famille ou encore Jules et Vincent qui sortent sains et saufs du diner et peuvent rendre la fameuse mallette à leur boss.

L'autre possibilité, moins répandue, est l'impasse mexicaine comme point de bascule qui bouleverse le programme narratif initial comme dans *Une Balle dans la tête* ou *Inglourious Basterds*, films dans lesquels l'impasse mexicaine, plus courte que dans les autres, se produit au milieu du film et transforme le programme narratif et la jonction entre sujet et objet. Dans ces deux films l'impasse mexicaine est un point pivot qui change l'histoire : dans *Une Balle dans la tête* elle met fin à l'amitié entre les sujets et signe leur arrêt de mort, sans l'amitié pour les sauver ils sont voués à une descente aux enfers et dans *Inglourious Basterds* elle modifie les plans du commando qui perd les deux seuls germanophones du groupe et doit prendre part à une mission secrète de plus en plus risquée.

Dans les deux cas, nous faisons bien face à un moment décisif qu'il soit terminatif ou transformatif et c'est en cela que l'impasse mexicaine peut être considérée comme une représentation d'une micro-bataille, c'est-à-dire la représentation sous forme narrative d'une bataille à petite échelle. L'impasse mexicaine emprunte effectivement à la bataille son caractère décisif, ce que Clausewitz nomme "la bataille principale" en d'autres mots "le centre de gravité de la guerre" (Clausewitz 1955, p. 267). Ici, l'impasse mexicaine est une micro-bataille qui est le centre de gravité du récit, c'est elle qui transforme définitivement le cours de l'histoire, en d'autres termes son programme narratif, et vers laquelle les actions convergent. En tant qu'action décisive, l'impasse mexicaine est l'aboutissement de la montée en puissance de la tension conflictuelle, son apogée ; soit elle y met fin et est terminative soit elle est le point de bascule dans la construction de l'action et est transformative.

² Nous pouvons résumer la distinction entre scène et séquence en disant que "la séquence construit une unité plus inédite, plus spécifiquement filmique encore, celle d'une action complexe (bien qu'unique) se déroulant à travers plusieurs lieux et 'sautant' les moments inutiles" (Metz 1966 p. 121).

L'impasse mexicaine se présente comme une tentative de résolution du conflit, à ce titre elle peut aboutir à quatre situations pour les sujets concernés : la victoire, la défaite, la non-victoire et la non-défaite. Nous pouvons facilement le comprendre, les deux premiers cas indiquent une résolution du conflit qui est de l'ordre de l'achèvement et au vu des enjeux de vie ou de mort la défaite prend souvent la forme de la mort ou quelques fois de la capture d'un des protagonistes. Même si c'est moins évidemment au premier abord, les deux derniers cas peuvent eux aussi être de l'ordre de l'achèvement du conflit, sous la forme de la reddition³ qui correspond à la non-victoire ou du désamorçage qui est une non-défaite générale. Nous nommons *désamorçage*, la désescalade de la violence, en d'autres termes le désengagement mutuel du conflit comme c'est le cas dans le film *Une balle dans la tête* ou encore *Pulp Fiction* où le but des négociations entre les protagonistes est que tout le monde s'en sorte vivant. Contrairement à la reddition ou à la capture, dans le désamorçage il n'y a ni gagnant ni perdant. Il y a néanmoins un élément en commun entre la reddition et le désamorçage avec le changement de programme narratif que ces issues impliquent. En effet, la reddition et, nous le pensons, le désamorçage aussi, ont à voir avec un désengagement vis-à-vis du programme narratif initial, un "changement dans les 'priorités' narratives du sujet" et un "renversement des valeurs en jeu" (Alonso-Aldama 2023, p. 156) qui poussent, par exemple, les protagonistes à préférer la survie à la victoire. Par exemple, dans *Une balle dans la tête* et *Pulp Fiction*, les sujets ne vont pas au bout de l'affrontement et préfèrent renoncer à une partie de leur objectif et éviter de tuer en ne mettant pas à exécution leurs menaces. Puisque, à l'image de la bataille, l'impasse mexicaine est un événement décisif qui prend place dans le déroulé d'un programme narratif, dans un moment et un espace définis alors il est possible d'en déterminer le champ de bataille.

3. Du territoire au lieu, une définition du champ de bataille

Curieusement, l'impasse mexicaine est une micro-bataille relativement statique. Son ancrage spatial est si fort que c'est l'un des rares cas de figure où les sujets sont si peu mobiles ; il n'y a pas de poursuite, de charge ni de conquête mais un affrontement face à face où le moindre mouvement risquerait de rompre l'équilibre du *statu quo*. Cette caractéristique de l'impasse mexicaine s'explique par sa filiation avec le duel, elle lui en emprunte d'autres traits comme celui du rendez-vous. Nous en avons l'exemple avec le film *Volte/Face* où les deux personnages principaux se donnent rendez-vous dans l'église, commencent un duel qui tourne à l'impasse mexicaine impliquant six personnes avant de redevenir un duel puis de se transformer en course poursuite. De la bataille rangée au duel, l'affrontement face à face, de front, exige le contact, il en va de même pour l'impasse mexicaine qui rassemble et met en contact les sujets. Cela s'explique par le fait que l'impasse mexicaine est l'ultime acte de négociation pour une tentative de résolution de la situation polémique-contractuelle. Depuis les travaux de Georg Simmel, cette interprétation du conflit comme forme de socialisation permettant la renégociation des liens est pleinement acceptée (Simmel 1995). L'impasse mexicaine est le dernier recours pour tenter d'éviter le pire, elle est l'instant de paix avant la tuerie potentielle, elle est "et l'union et le conflit" (Fabri 2015, p. 5). Alors l'espace d'un instant l'action est suspendue, entre la guerre et la paix, pour tenter de sortir de la voie sans issue dans laquelle les sujets se sont engagés.

L'impasse mexicaine, ne tire pas son caractère spatial uniquement de son nom, comme tout combat elle s'ancre dans un espace qui n'est pas seulement un champ de bataille mais aussi un lieu de négociation, ce qui implique que les sujets s'engagent à être dans des dispositions d'écoute et d'échange. Le lieu de l'impasse mexicaine est alors fondamental, il doit représenter une sorte de neutralité qui permet que personne ne soit désavantagé et qui favorise l'intersubjectivité nécessaire à la renégociation des liens. C'est notamment le cas de la reddition puisque "pour qu'un conflit finisse [...] il faut aussi qu'il y ait un contrat intersubjectif" (Alonso-Aldama 2023, p. 155). C'est parce que les sujets ont quelque chose en

³ Paul Vo-Ha, dans son ouvrage sur la reddition, explique très bien la différence modale avec la capture : "La capture, quant à elle, n'implique pas de décision de la part du vaincu. Contrairement à la reddition, elle n'est pas un choix intentionnel : un combattant défait, blessé ou désarmé peut n'avoir aucun désir de mettre un terme à l'affrontement mais s'y trouver contraint. La reddition suppose en effet la rencontre de deux volontés mutuelles de cesser le combat, celle du vaincu et celle du vainqueur" (Vo-Ha 2017, p. 12).

commun qu'ils se trouvent impliqués dans le même événement conflictuel, c'est-à-dire, au même endroit, au même moment pour prendre part à la même action. De la même façon, c'est bien cette reconnaissance mutuelle de sujet, cette intersubjectivité émergeant de la mise en contact, qui permet la mise en place des stratégies de manipulation et d'ajustement car rappelons-le : "la stratégie, c'est la science (ou la discipline) de l'intersubjectivité" (Fabbri 2015, p. 5). Ainsi, c'est par ce qu'ils ont de commun, par le chemin qu'ils partagent que les sujets arrivent ensemble dans cette situation, a priori sans issue, mais comment et où se rejoignent les sujets ?

Nous dégageons deux situations que nous pouvons nommer en reprenant les termes d'Éric Landowski : le rendez-vous qui tient de la programmation et la rencontre qui tient de l'accident. Que cela soit dans *Le Bon, La Brute et Le Truand*, *Volte/Face* ou *Reservoir Dogs* les sujets se retrouvent ensemble volontairement et ont même littéralement rendez-vous dans le lieu qui deviendra leur champ de bataille. *Le Bon, La Brute et Le Truand* est l'un des exemples les plus parlant en terme de programmation puisque tout est prévu par Blondin, du rendez-vous au désarmement de Tuco, il a créé un simulacre d'impasse mexicaine en prétendant inclure Tuco dans une impasse mexicaine qui se révèle être un duel entre Blondin et Sentenza. Aussi, Blondin, en enlevant Tuco de l'équation, joue la prudence et, oscillant entre programmation et manipulation, utilise Tuco pour accomplir son projet. Généralement, les impasses mexicaines qui impliquent un rendez-vous entre les protagonistes sont assez proches de la forme du duel et induisent des stratégies entre la programmation et la manipulation, là où, les impasses mexicaines plus "accidentelles" nécessitent des stratégies plus proches de l'ajustement (cf. partie 4.2). Rendez-vous ou rencontre accidentelle, une question subsiste : comment se caractérisent les champs de bataille des impasses mexicaines ?

Les espaces sont transformés par les actions qui s'accomplissent ou s'achèvent en son sein, l'espace n'est pas défini par sa forme mais par son usage et "entre lieu et territoire, c'est une question de programme narratif qui fait la différence" (Urbain 2014, p. 3). Le cimetière dans *Le Bon, La Brute et Le Truand* n'a pas "vocation" à être un champ de bataille, il en va de même pour le diner dans *Pulp Fiction*, ou encore l'église dans *Volte/face*. C'est l'usage de ces espaces comme lieu d'affrontement qui les transforme en champ de bataille ; se sont bien des lieux et non pas des territoires qui eux sont un "espace champ" qu'on délimite, qu'on traverse et qu'on investit de ses valeurs. Ce sont des lieux, détournés et transformés, des champs de bataille improvisés qui surgissent de la tension conflictuelle. Ces lieux se construisent en opposition avec le territoire car le territoire est construit par un groupe social, qui s'y identifie et lui appose ses valeurs⁴ ; or le lieu de l'impasse mexicaine est un espace qui n'est pas investi socialement. Par ailleurs, trouver un espace non investi socialement c'est définir un lieu qui ne soit ni chez l'un ni chez l'autre, un lieu « neutre » approprié à la négociation. Ce lieu intermédiaire, loin d'être véritablement neutre, est celui du *no man's land*. Au caractère délimité du territoire s'oppose le hors limite du *no man's land* qui n'appartient à aucun territoire ; dans ses formes les plus strictes, c'est un espace démilitarisé entre deux pays, dans ses formes symboliques et stylisés il devient une église où se retrouvent policier du FBI et terroriste, une taverne accueillant espions alliés et nazis, un diner servant braqueurs du dimanche et gangsters de carrière, un cimetière, un bateau ou encore un hangar désaffecté. Le cinéma, avec l'impasse mexicaine, déplace le conflit hors territoire et en fait un événement pouvant survenir n'importe où, n'importe quand. De même que, à la façon du *no man's land*, l'impasse mexicaine s'ancre dans un espace qui n'est ni chez l'un ni chez l'autre et où il n'y a ni dominant ni dominé. La tension du conflit si elle éclate transforme le *no man's land* en champ de bataille. C'est bien l'instabilité extrême caractéristique du *no man's land* que l'on retrouve dans l'impasse mexicaine car "toute action dans cet espace peut changer de signe [...] rapidement et facilement" et "un geste mal interprété, un mouvement brusque, et toute l'opération saute avec le retour immédiat à l'affrontement" (Alonso-Aldama 2023, p. 120).

L'impasse mexicaine, telle un huis clos, s'ancre dans un espace défini aux caractéristiques particulières. A l'opposé du territoire qui est caractérisé par sa dynamique d'expansion (Fontanille 2014), l'espace de l'impasse mexicaine est relativement fermé et hermétique, comme coupé du reste du monde et dans lequel aucun tiers ne peut s'introduire. La restriction de l'espace est d'ailleurs l'un des facteurs

⁴ Nous retrouvons cette idée avec l'idée du territoire comme forme de vie (Fontanille 2014).

d'explosion de la tension lors des impasses mexicaines qui tiennent du régime de l'accident comme celle sur le bateau dans *Une Balle dans la tête*, dans le diner dans *Pulp Fiction*, dans la taverne en sous-sol dans *Inglourious Basterds* ou bien encore dans *Reservoir Dogs* où la réunion post-braquage dans un hangar désaffecté tourne à la tuerie. Nous pouvons expliquer ce phénomène avec l'idée qu'il existe une corrélation tensive entre la distance et l'affect et de ce fait "le rapprochement correspond donc à l'augmentation de l'intensité affective (euphorique ou dysphorique)" (Alonso-Aldama 2023, p. 122) et inversement. Dès lors, le rapprochement ou l'éloignement entre sujets antagonistes est crucial pour l'issue violente ou non du conflit. Cela se retrouve dans les impasses mexicaines où l'éloignement est l'une des seules issues non violentes possibles et où la survie est déterminée par la séparation des sujets. À l'inverse, dans chacune des situations où le conflit reste confiné dans un lieu et où les sujets restent en contact, la tuerie s'engage comme dans *Inglourious Basterds* et *Reservoir Dogs* et où tous ou presque succombent à la fusillade. Alors comment, dans ces espaces si hermétiques où le rapprochement favorise l'animosité, se déroulent les négociations qui déterminent la vie ou la mort des sujets ?

4. *Statu quo*, l'ultime négociation

4.1 Une question d'échelle

Une bataille est "un événement qui, tel le drame, répond aux principes de l'unité d'action, de lieu et de temps" (Boltanski, Lagadec, Mercier 2015, p. 7) lors duquel les stratégies de guerre ne sont pas proportionnées puisque la confrontation est beaucoup plus courte et réduite qu'à la guerre. Puisque nous considérons l'impasse mexicaine comme une figure qui représente une bataille – elle est constituée d'une action prenant place dans un lieu à un certain moment – alors nous en déduisons que les stratégies utilisées dans la guerre ne peuvent être mises en place ici. La différence d'échelle – rappelons-nous les mots de Clausewitz : "la guerre n'est rien d'autre qu'un duel à une plus vaste échelle" (Clausewitz 1955, p. 51) – induit une différence de rythme, de ce fait l'impasse mexicaine a un tempo bien plus rapide et une temporalité bien plus courte que la bataille. Nous nous appuyons sur les notions de la sémiotique tensive (Fontanille, Zilberberg 1998). Cette différence tensive entre la bataille et l'impasse mexicaine repose sur la différence d'échelle actantielle et spatiale. C'est bien parce que le nombre de sujets et la distance entre eux sont réduits que la temporalité doit l'être également. Tenir en joue son adversaire avec un pistolet, un revolver ou un sabre lors d'un face-à-face n'implique pas les mêmes contraintes que la menace nucléaire entre deux pays comme dans la crise des missiles de Cuba. Dans le deuxième cas, personne ne se fatigue, le bras levé à attendre le moindre mouvement ou signal de l'autre et le conflit peut durer des jours, des mois ou des années. Par conséquent, une stratégie de conflit international comme "l'équilibre de la terreur" n'est pas envisageable à l'échelle de l'impasse mexicaine puisque cette dernière est un *statu quo* de contact qui se doit être résolu et ce rapidement.

De plus, l'échelle particulièrement réduite de l'impasse mexicaine impose l'urgence de la résolution du conflit car l'usure vient bien plus vite lors d'un face-à-face entre une poignée d'acteurs qu'entre deux pays. Le premier acteur qui faiblit lors d'une impasse mexicaine se met en danger, c'est pourquoi une stratégie doit être choisie rapidement. De ce fait, la stratégie de la "guerre d'usure" n'est pas non plus pertinente à l'échelle qui nous intéresse étant donné que la règle de l'économie des moyens, dans le cas de l'impasse mexicaine, affecte non plus la "main d'œuvre" militaire ou les vivres mais le tempo et la temporalité. Paradoxalement, attendre représente un danger tout aussi grand que de passer à l'action. C'est ici que commence le casse-tête stratégique des acteurs s'affrontant dans une impasse mexicaine : attendre ou agir, il faut choisir. Si bien que l'impasse mexicaine se distingue de la bataille par sa fulgurance d'action. Le conflit qui s'est construit lentement et progressivement au cours du récit, prend un tournant explosif décisif, parfois même terminatif, lors de l'impasse mexicaine et c'est aussi en cela que c'est une figure représentative de la bataille. Elle représente la montée en puissance de la violence, l'apogée du conflit et est un pivot dans le déroulement de l'action, en quelques minutes le sort des acteurs sera réglé.

Il peut être intéressant de faire une mise en parallèle entre l'impact de la différence d'échelle sur les stratégies dans la bataille et la distinction entre stratégie et tactique telle qu'elle est énoncée par Michel

de Certeau. Pour lui, la stratégie relève de l'instance, c'est-à-dire du système qui se place dans un "lieu propre", la stratégie opère donc à une échelle plus large, celle de l'état par exemple là où la tactique, "art du faible", est "sans lieu propre, sans vision globalisante, aveugle et perspicace comme on l'est dans le corps à corps sans distance" (Certeau 1990, p. 61). La même idée de différence d'échelle spatiale se trouve dans l'étude du couple stratégie et tactique par Serge Mboukou qui s'intéresse aux différences de positionnement dans l'espace du stratège et du tacticien (Mboukou 2015). Mais un autre aspect de cet article nous intéresse plus particulièrement ici : le lien possible avec la typologie des régimes d'interactions. En effet, grâce à l'article de Serge Mboukou nous pouvons lier stratégie avec programmation et manipulation et tactique avec accident et ajustement. Notamment quand l'auteur dit : "l'instance stratège a en horreur les surprises" ce qui signifie que la stratégie se place autant que possible dans un régime de prudence, le plus loin possible de l'accident puis quoi de plus parlant que la phrase disant que "la stratégie est obsédée par l'efficacité programmable" et qu'elle est caractérisé par "sa capacité de désajustement" (Mboukou 2015, pp. 6-7). Par ailleurs, selon cette perspective "les tacticiens tendent à devenir des sortes de stylistes ou d'étranges esthètes qui ne cessent d'innover, d'expérimenter, d'inventer, de bricoler, de surprendre et de fuir, d'échapper et de se dissimuler." (Mboukou 2015, p. 9), il en est peut-être également ainsi des sujets de la bataille qui à leur échelle tentent de s'adapter et s'ajuster à la réalité du combat hors lieu ou comme nous l'avons dit hors territoire.

4.2 Un casse-tête stratégique

La figure de l'impasse mexicaine représente l'instabilité et la tension par excellence puisqu'elle est le moment décisif du conflit. Elle met en scène une position conflictuelle sans issue apparente, où la violence et la mort semblent être les seules solutions. Car, lorsque tous les acteurs sont à couteaux tirés, que toutes les armes sont chargées et pointées, que reste-il comme autre solution que la violence ? Y-a-t-il des stratégies pour désamorcer le conflit ? Faut-il succomber à la violence et risquer de mourir ou prendre le risque de négocier sa survie ? Si dans la guerre, la violence est "le *moyen* [et] la *fin* est d'imposer notre volonté à l'ennemi" (Clausewitz 1955, p. 51) alors le problème même du *statu quo* repose sur la restreinte de la violence car, rappelons-le, le *statu quo* se définit par le maintien de la situation initiale dû à l'impossibilité des parties de passer à l'action à cause d'un équilibre des forces où le premier qui agit est désavantagé. L'équilibre des forces, dans la situation de *statu quo*, impose aux sujets une approche stratégique complexe du conflit puisque la force brute est une garantie de destruction mutuelle⁵. Sauf que, nous l'avons vu, le tempo et l'intensité de l'impasse mexicaine exigent une résolution rapide du conflit, dès lors les sujets doivent trouver rapidement la meilleure façon de contraindre leurs ennemis à leur volonté en prenant ou non le risque eux-mêmes de mourir. Comment contraindre son ennemi sans violence ? Quelles stratégies de */faire faire/* les parties doivent développer pour imposer leur volonté ? Face au danger que représente le passage à l'acte dans une situation de *statu quo*, les sujets tentent de régler leur conflit et s'engagent tout d'abord dans des régimes d'interactions du */faire faire/* plutôt que du */faire être/*. Dans un premier temps, la menace et la négociation sont au cœur de l'impasse mexicaine, en plus de participer à la montée en tension et à la construction du suspense, ces deux procédés sont l'incarnation de l'ultime tentative de négociation pour une résolution du conflit. Aussi, la manipulation, dans ses différentes formes, "relève, comme on sait, d'une problématique plus générale de l'échange et du contrat" (Landowski 2006, p. 21) c'est pourquoi il est logique que ce régime d'interaction soit au cœur des discours et des gestes dans l'impasse mexicaine. En reprenant les dialogues des scènes d'impasse mexicaine nous pouvons voir que, dans ses interactions à hauts risques, la menace répond à la menace :

"Joe, if you kill that man, you die next" (*Reservoir Dogs*).

"Just know, you hurt him, you die" (*Pulp Fiction*).

"If you shoot I'll blow your head up!" (*Une Balle dans la tête*)⁶.

⁵ Ce qui correspond au nom anglais de la doctrine stratégique militaire de la menace nucléaire réciproque et qui, ironiquement, est nommée selon l'acronyme M.A.D ou Mutual Assured Destruction voir Robert Jervis (2002).

⁶ Toutes les transcriptions sont de l'auteure.



Chacune de ces répliques correspond à une réponse à la menace exercée sur un tiers, répondant aux actions du premier sujet qui a sorti son arme, les autres suivent pour protéger un proche. Ici, la manipulation est plutôt de l'ordre de */faire ne pas faire/*, le but de la menace est de dissuader l'antagoniste de passer à l'acte en lui assurant qu'on répondra à la violence par la violence.

Mais en même temps, en le menaçant, le sujet s'est lui-même ajusté à la menace du premier ayant dégainé. Ainsi, le régime de l'ajustement est lui aussi en place entre les sujets qui, à un niveau corporel et passionnel, font sentir leurs intentions et sentent celles des autres pour mieux s'y ajuster. Entre contact visuel et jeu de miroir des gestes, l'impasse mexicaine présente une incarnation du conflit comme un ajustement permanent. C'est lorsqu'un des protagonistes lève son arme pour en menacer un que les autres en font de même. L'intensité dramatique de l'impasse mexicaine augmente au fur à mesure que celle-ci prend la forme d'une danse où le pas en avant de l'un appelle le pas en avant de l'autre : si tu me menaces moi ou mon ami alors je te menace, tu te déplace je me déplace, tu tires je tire. Pour reprendre les mots de Landowski, dans l'impasse mexicaine il faut :

S'efforcer de rester à chaque instant étroitement au contact de l'autre pour pouvoir sentir ou pressentir sa dynamique propre ; le laisser faire dans toute la mesure du possible pour qu'il se dévoile ; s'ajuster à ses mouvements dans le but de les canaliser sans à aucun moment les contredire : à se tenir ainsi constamment à la limite, le risque de basculer dans la catastrophe – et l'insensé – est de tous les instants (Landowski 2006, p. 52).

Entre intentionnalité et sensibilité, l'événement de l'impasse mexicaine est une expérience cognitive et passionnelle intense où l'ombre de la mort fait surgir tous les risques. L'impasse mexicaine est une figure de la bataille qui se place entre la relation conflictuelle et la relation contractuelle, entre menace et dissuasion, entre violence et socialisation.

L'impasse mexicaine est une position conflictuelle qui propose, de manière fulgurante, une renégociation des relations par une explosion de la tension intersubjective et c'est bien la situation, si particulière, du *statu quo* qui impose l'utilisation de stratégies complexes si l'on veut échapper à la mort. Selon les impasses mexicaines et selon le but des actants il y a manipulation et/ou ajustement, par exemple, dans le *désamorçage* il faut faire sentir son calme, ses intentions non violentes et contaminer l'autre pour qu'il ressente la même chose et qu'il y ait un désengagement réciproque. Il faut établir un point de contact avec les autres et espérer faire ensemble et non plus faire contre ; ainsi dans le film *Pulp Fiction* la contamination ou contagion se fait dans un sens comme dans l'autre : Yolanda est tout aussi sensible aux menaces de Vincent qu'aux promesses pacifistes de Jules. Il y a, nous le voyons dans notre corpus, des situations où l'ajustement et la contagion se font dans une seule direction : celle de la destruction mutuelle comme dans *Inglourious Basterds* où les sujets préfèrent être sûrs de tuer l'autre peu importe qu'ils en meurent aussi. La notion de contagion est intéressante pour comprendre les jeux de miroirs corporels et discursifs et l'adaptation réciproque mis en place pour que chacun ressente les intentions hostiles ou pacifistes de l'autre. Puisque, nous le savons cette "présence contagieuse" passe par le sensible et l'esthésie, c'est le contact entre le sujet et son environnement et entre le sujet et les autres sujets qui lui permet de */sentir/* et */faire sentir/*, c'est "la coprésence sensible et directe des actants les uns aux autres, face à face ou corps à corps" (Landowski 2004, p. 110) qui permet la mise en place des stratégies de manipulation et d'ajustement. Comment cette contagion est-elle mise en scène dans l'impasse mexicaine ? De quelles manières le cinéma, dans l'impasse mexicaine, exprime l'hypersensibilité du sujet ?

5. Le moment suspendu, une représentation esthétique

À la guerre qui se décide et s'organise sur des cartes et autour de tables correspond la bataille qui s'incarne par des corps ; ce ne sont pas des soldats de plomb sur du papier mais des hommes de chair et d'os sur des champs de bataille. Ces corps vivent et perçoivent la bataille. Ce sont leurs sens qui perçoivent les contours parfois flous de l'événement de la bataille comme le rappelle Olivier Chaline lorsqu'il explique combien l'écart est grand entre les limites de la bataille comme chapitre de la guerre et les limites de la bataille

comme événement vécu par les hommes et rappelle que “marquer la fin de la bataille n’est simple que pour les prophètes du passés qui s’appellent historiens et qui jugent des comportements des uns et des autres en connaissant l’issue et en étant très loin des conditions réelles du combat” (Boltanski, Lagadec, Mercier 2015, p. 220). L’expérience immédiate du sujet impliqué dans la bataille diffère donc significativement du récit qu’on peut en faire a posteriori et ce, en partie, car le corps combattant ne perçoit la bataille qu’à travers ses sens, limités par les bruits d’explosion, les fumées de tirs et de feu, la nuit, le brouillard et l’éloignement entre lui et l’armée peut-être déjà défaite. La perception du sujet engagé dans le conflit est loin du regard omniscient qu’offre l’histoire sur l’événement déjà passé.

Cet engagement total du corps dans la bataille trouve une stylisation particulière dans l’impasse mexicaine qui est un affrontement où le corps tout en entier s’engage que cela soit la main armée ou le doigt sur la gâchette, le regard tentant de percer les intentions de l’opposant et de suivre le moindre de ses mouvements. Cet événement correspond au moment suspendu de l’action qui, lors de l’impasse mexicaine, s’arrête le temps d’un instant pour tenter de trouver une issue à l’intensité du conflit. Chaque mouvement ou geste peut être interprété comme une intention hostile et déclencher une attaque. Le moment de l’impasse mexicaine est justement le moment de l’attente du faux pas, l’attente de l’opportunité, l’attente du passage à l’acte. C’est lors de ce sommet de l’escalade de la violence, qui arrivée à son pic reste suspendue comme à une ligne de crête, que le danger submerger le sujet aussi bien au niveau cognitif, passionnel que sensoriel. Cette incarnation du conflit et de l’événement par le sujet est mise en scène dans le cinéma selon des codes esthétiques précis. L’expérience sensible hyperesthésique, caractéristique de la bataille, est souvent stylisée dans l’impasse mexicaine par l’utilisation d’un cadrage de plus en plus rapproché allant des plans larges permettant de situer les protagonistes et de savoir qui menace qui jusqu’aux gros plans voire très gros plans sur les yeux, les mains et les armes des sujets impliqués. L’exemple le plus connu est celui de *Le Bon, La Brute et Le Truand* où de très gros plans successifs montrent chacun des sujets rapprocher leurs mains de leurs armes tout en se surveillant mutuellement⁷. Cela accentue la sensation d’hyperacuité des sujets qui semblent être capables de distinguer la moindre goutte de sueur sur le front de leur ennemi à plusieurs mètres d’eux, le moindre mouvement de l’œil ou de la main se déplaçant de millimètre en millimètre vers l’arme. C’est à ce moment que le montage s’accélère, les plans s’enchaînent rapidement augmentant le rythme et le suspense de façon à ce que le spectateur suive l’action, de plus en plus inquiet, en retenant son souffle à mesure que la tension augmente. Cette montée en puissance vers un moment presque suspendu où les secondes semblent être des minutes est également exprimée avec la musique dont le rythme lui aussi augmente progressivement. Dans la très grande majorité des cas étudiés il n’y a pas ou très peu de superposition entre les dialogues et la musique et souvent c’est quand les mots ne suffisent plus, qu’après un silence, la musique reprend, accompagnant la montée en tension. Nous retrouvons les mêmes procédés dans *Volte/Face* où des très gros plans sur les yeux des personnages aident même le spectateur à comprendre les intentions des protagonistes et à deviner les actions qui vont avoir lieu, les sens semblent ainsi si aiguisés que le spectateur en devient presque omniscient.

Le film de John Woo utilise également le *ralenti*, et c’est l’une des signatures du réalisateur, pour étirer le temps durant les scènes d’action et il “le transfigure en accumulateur d’intensité, en résolvant par la même occasion l’un des problèmes les plus brûlants des arts visuels, celui des instants quelconques ou du ‘moment le plus fécond’” (Baert, Bernier, Bohler et al. 1999, p. 4). Le *ralenti* est alors utilisé comme un moyen d’exprimer toute l’ampleur de l’action et d’anticiper les conséquences de chaque mouvement et de faire voir ce que la durée normale ne permettrait pas de voir. Il y a en effet dans la mise en scène de l’impasse mexicaine, une stylisation de l’action qui permet de tout voir et qui permet de donner au spectateur une vision d’ensemble si précise et vertigineuse qu’il ne peut que voir l’ampleur du désastre de la situation dans laquelle les sujets sont engagés. Montrer à l’écran la moindre action à un niveau si détaillé permet également de mettre en exergue le jeu de miroir entre les mouvements des sujets et de souligner le */faire sentir/* qu’ils mettent en place. Nous pensons que la mise en scène cinématographique de l’hyperacuité, l’hyperesthésie des antagonistes est mise au service de l’expression de leur ressenti sensoriel mais aussi de la logique stratégique d’ajustement. Si bien qu’il y aurait une superposition des dimensions sensible, cognitive et passionnelle.

⁷ Cette scène mythique deviendra la référence esthétique pour le reste des productions cinématographiques utilisant l’impasse mexicaine comme procédé narratif et sera réutilisée dans de nombreux films.



6. Au-delà du procédé narratif ?

Finalement, en dépassant la figure narrative, l'impasse mexicaine est devenue un trope cinématographique qui rappelle le film et le cinéma au spectateur en parlant d'elle-même et non plus du récit, elle devient contenu et non plus expression. Nous retrouvons ce phénomène dans des scènes autoréférentielles, qui se nomment elles-mêmes des impasses mexicaines ou comme dans *Inglourious Basterds* où les personnages se demandent s'ils sont dans une impasse mexicaine :

- Not so fast. We only got a deal we trust each other. And a Mexican standoff ain't trust.
 - You need guns on me for it to be a Mexican standoff.
 - You got guns on us. You decide to shoot, we're dead. Up top, they got grenades. They drop them down here, you're dead. That's a Mexican standoff, and that was not the deal.
- No trust, no deal. (*Inglourious Basterds*).

C'est le cas aussi dans les scènes qui révèlent de l'intertextualité et qui usent de l'impasse mexicaine comme d'un clin d'œil cinématographique en référence à d'autres films. De cette façon, l'impasse mexicaine dans le cinéma dépasse l'outil de mise en scène, dépasse le statut de procédé narratif des films de *cowboys* ou de *gangsters* et devient un symbole, une référence au cinéma lui-même. Dans ce cas, l'impasse mexicaine est un simple plan dans une scène de combat et est souvent utilisée dans des scènes d'actions comme un *Easter Egg* qui réjouit le spectateur qui reconnaît la ou les références intertextuelles. Le caractère autoréférentiel de l'impasse mexicaine s'explique par le tissage cinématographique dans lequel ce motif est apparu, nous l'avons discuté : de la bataille au duel puis à l'impasse mexicaine le conflit se raconte et se met en scène.

En définitive, l'impasse mexicaine est certes une représentation d'une micro-bataille mais elle est surtout une représentation de la mise en récit de la bataille, l'impasse mexicaine parle autant de la bataille et du conflit qu'elle parle de la mise en récit et du cinéma. Le cinéma de guerre n'est pas la guerre mais plutôt l'image de la guerre, ici de même l'impasse mexicaine n'est pas la bataille mais son image, déformée, adaptée et projetée pour prendre la forme d'un récit et il faut s'en souvenir "tous ces morceaux, recollés, ne donneront jamais accès ni au concept de guerre ni à sa réalité vécue" (Puisseux 1997, p. 10). C'est ce vécu sensible du sujet que l'impasse mexicaine tente de rendre grâce au langage cinématographique. Elle n'est pas uniquement un spectacle de la violence ou de l'anéantissement de l'ennemi mais aussi et surtout une représentation de la bataille, à une plus petite échelle, elle est la renégociation de la relation polémique-contractuelle où le sensible, le cognitif et le passionnel se rencontrent dans un non-territoire, entre *no man's land* et champ de bataille.



Bibliographie

- Alonso-Aldama, J., 2023, *La tension politique. Pour une sémiotique de la conflictualité*, Paris, L'Harmattan.
- Baert, X., Bernier, M., Bohler, O., et al., 1999, "Woo's words: Lexique pour l'œuvre de John Woo.", in *Positif*, 01, pp. 91-95.
- Boltanski, A., Lagadec, Y., Mercier, F., eds., 2015, *La bataille: du fait d'armes au combat idéologique Xie-XIXe siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Clausewitz, C. von, 1955, *De la guerre*, Paris, Minuit.
- De Certeau, M., 1990, "Faire avec: usages et tactiques", in *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, pp. 50-68.
- Fabbri, P., 2015, "Sémiotique, stratégies, camouflage", in *Actes Sémiotiques*, 118, pp. 1-14.
- Fontanille, J., Zilberbegr, C., 1998, *Tension et signification*, Sprimont, Mardaga.
- Fontanille, J., 2014, "Territoire: du lieu à la forme de vie", in *Actes Sémiotiques*, 117, pp. 1-12.
- Greimas, A. J., 1966, *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Larousse.
- Jervis, R., 2002, "Mutual Assured Destruction", in *Foreign Policy*, 133, pp. 40-42.
- Landowski, E., 2004, *Passions sans nom*, Paris, PUF.
- Landowski, E., 2006, *Les interactions risquées*, Limoges, PULIM.
- Metz, C., 1966, "La grande syntagmatique du film narratif", in *Communications*, 8, no. 1, pp. 120-124.
- Mboukou, S., 2015, "Entre stratégie et tactiques. Figures et typologie des usagers de l'espace à partir de Michel de Certeau", in *Le Portique*, 35, pp. 1-16.
- Puiseux, H., 1997, *Les figures de la guerre: représentations et sensibilités, 1839-1996*, Paris, Gallimard.
- Simmel, G., 1995, *Le conflit*, Saulxures, Circé.
- Urbain, J-D., 2014, "La trace et le territoire", in *Actes Sémiotiques*, 117, pp. 1-9.
- Vo-Ha, P., 2017, *Rendre les armes. Le sort des vaincus XVIe-XVIIe siècles*, Ceyzérieux, Éditions Champ Vallon.

Filmographie

- Les Sept Samourais*, de Akira Kurosawa, Japon 1954.
- Le Garde du corps*, de Akira Kurosawa, Japon 1961.
- Les Sept Mercenaires*, de John Sturges, USA 1961.
- Pour une poignée de dollars*, de Sergio Leone, Italie 1964.
- Le Bon, La Brute et Le Truand*, de Sergio Leone, Italie Espagne Allemagne de l'Ouest 1966.
- Une balle dans la tête*, de John Woo, Hong Kong 1990.
- Reservoir Dogs*, de Quentin Tarantino, USA 1992.
- Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, USA 1994.
- Volte/Face*, de John Woo, USA 1997.
- Inglourious Basterds*, de Quentin Tarantino, USA 2009.