

Edito

Inquiétant mais marginal

Entretien

Marc Valleur

Education à l'image

De René Girard à Millenium

De la salle à la classe

Eduquer à la différence

cinéclasse



ben x

de Nic Balthazar

Sortie le 19 mars

Un adolescent déchiré

Ben X montre un adolescent déchiré : autiste, Ben est victime de brimades et de graves violences morales de la part des lycéens qui l'entourent. La société – et le système éducatif en fait partie – peine à faire leur place aux personnes handicapées. Objet de discriminations, Ben se réfugie dans les univers imaginaires que lui offrent les jeux vidéo en réseau. Jusqu'à oublier la différence entre mondes réel et virtuel. Pour certains, il existe une dépendance aux jeux vidéo comparable à celles causées par l'alcool ou la drogue. Chef de service de l'hôpital Marmottan, le professeur Marc Valleur relativise. Le phénomène existe, mais il reste marginal : ce n'est pas parce qu'un enfant reste en moyenne trois heures par jour à son ordinateur que son cas relève d'une pathologie. Et pour cause, il s'agit de la durée moyenne que passe un Français devant sa télévision ! Dans *Ben X*, Archlord, un jeu existant, se fait personnage à part entière. Le rapport européen Mediappro de 2006 pointait la distance croissante entre la culture jeune marquée par une imprégnation très forte des hautes technologies et la culture scolaire. *Ben X* donne l'occasion de réduire la distance. Et provoque la réflexion sur la douloureuse question de l'accueil des élèves handicapés.

**Dossier réalisé par
Christian Bonrepaux**

Pour le psychiatre Marc Valleur, spécialiste des addictions, la dépendance aux jeux vidéo est réelle, mais reste tout à fait marginale. Son traitement est beaucoup moins lourd que celui de l'alcoolisme ou de la toxicologie. Il faut se garder de diaboliser les hautes technologies.

ENTRETIEN

marc
valleur

LE MONDE L'ÉDUCATION — *Le personnage principal de Ben X passe des heures à son clavier d'ordinateur, immergé dans l'univers virtuel du jeu vidéo. Certains y voient une véritable dépendance...*

MARC VALLEUR – C'est un fait : nous accueillons à Marmottan des personnes victimes d'addiction aux jeux vidéo comme nos autres patients le sont de la drogue, de l'alcool, des jeux d'argent. Mais ils sont très minoritaires, environ 5 % de nos consultations, dont les gros bataillons sont constitués par l'alcool et la drogue. Avant d'effrayer les parents dont les enfants se livrent à une pratique assidue de l'ordinateur, il convient de préciser de quoi l'on parle. L'expression souvent employée de « cyber addiction », par exemple, est dénuée de valeur scientifique. Quand un jeune passe trois heures par jour devant son écran, ce n'est pas forcément plus dangereux que de les passer devant la télévision, comme c'est la moyenne en France. On ne peut pas parler de dépendance. Internet, ensuite, modifie des addictions traditionnelles, les favorise sans doute mais ne les crée pas et n'en change pas la nature. Je pense aux jeux d'argent à la prostitution, la masturbation, la pornographie. En tant que service spécialisé, nous devons



nous demander ce qui relève d'une véritable pathologie, et pas seulement d'une passion ou d'un usage excessif. Nous disposons de critères précis que les parents peuvent utiliser : est-ce que le jeune se lève le matin sans problème ? Suit-il convenablement en classe ? A-t-il une copine ? Continue-t-il à fréquenter ses amis ? Si les réponses sont positives, il n'y a aucune raison de se faire du souci. Pour nous, praticiens, il y a une question cruciale : le jeune a-t-il voulu réduire sa pratique ou l'arrêter sans pouvoir y parvenir ? Si la réponse est positive, il y a addiction et la consultation est légitime.

MDE — *Au-delà de la personnalité de Ben, atteint d'autisme syndrome Asperger, le jeune sous dépendance des jeux vidéo présente-t-il un profil particulier ?*

M.V. — La question est délicate parce qu'il n'existe aucune étude scientifiquement valide en France. Des enquêtes ont été menées aux Etats-Unis, mais elles restent imprégnées de préjugés moraux qui en rendent l'exploitation délicate. En cas de massacre, comme c'est arrivé à Columbine, le jeu vidéo devient un bouc émissaire commode. Ce que l'on peut avancer avec certitude, c'est que les addictions ne concernent que les jeux en réseau [NDLR : c'est le cas d'Archlord, le jeu mis en scène dans Ben X], ces jeux où l'on s'affronte dans un univers virtuel et où l'action continue de progresser alors que le jeune s'est déconnecté. Le phénomène de dépendance concernerait, selon les études les plus sérieuses, 5 % à 8 % des joueurs. Ils sont âgés de 15 à 25 ans. On commence à voir arriver des 40-50 ans mais ils restent extrêmement minoritaires. Il s'agit d'une population masculine à 90 %.

MDE — *Ces jeunes ont-ils le même profil que les victimes de l'alcool ou de la drogue ?*

M.V. — Non. Tout d'abord leur origine sociale les distingue. Pour être addict aux jeux vidéo, il faut le haut débit et un ordinateur très ■■■

Repères

50,6 % des Français sont équipés d'un micro-ordinateur.

13 millions

d'individus âgés de 11 ans et plus déclarent avoir pratiqué un jeu vidéo au cours du dernier mois. 50 % ont moins de 24 ans et près des 2/3 sont des hommes.

3,8 millions de

Français jouent quotidiennement à un jeu vidéo.

5 millions de joueurs

se livrent à leur activité favorite le dimanche, jour de prédilection.

Le jeu vidéo est un

secteur créateur d'emploi. Les principales écoles : l'ENJIM (Angoulême), Supinfogame (Valenciennes), Créajeux (Nîmes).



D.R.

Marc Valleur, psychiatre et chef de service à l'hôpital Marmottan (Paris), est l'auteur de nombreux ouvrages traitant des pathologies de l'addiction. Dernière parution, en collaboration avec le docteur Jean-Claude Matysiak, *Les Pathologies de l'excès*, Lattès, 2006.

■■■ performant. Ces jeunes sont plutôt issus de classes sociales favorisées. Les accros aux drogues illicites sont plutôt issus de classes sociales défavorisées. Les dépendants de l'alcool et des jeux d'argent se répartissent dans toutes les catégories sociales. Les victimes d'addiction, quelle qu'en soit la cause, ont en commun une situation de solitude. L'objet d'addiction devient central : il gagne en importance au détriment des investissements affectifs et sociaux. Cet hyper investissement fait fonction de fuite devant les difficultés de la vie réelle, qu'il s'agisse de relations amoureuses ou de recherche du premier emploi. L'année après le bac, la première année de fac, le moment où l'on va obtenir le diplôme et devoir se lancer dans la vie active sont des périodes à risque. Il s'agit d'une stratégie de repli pour éviter un monde trop angoissant. Bien évidemment, le milieu familial, avec ses tensions, les séparations liées au divorce, joue son rôle. De même que le surinvestissement du père dans l'avenir de son fils qu'il destine à Polytechnique : par peur de décevoir, le fils se réfugie dans le virtuel. La dépendance au jeu vidéo reste moins dangereuse. Le shoot peut causer l'overdose et la mort. Dans le jeu en réseau, on est à l'abri. Certes, on meurt par l'intermédiaire de son avatar. On meurt même beaucoup, quinze, vingt fois. A chaque coup, on ressuscite et on recommence. L'addiction joue le rôle d'un refuge. Son moteur est la sensation de domination, de puissance qu'on éprouve dans le monde imaginaire.

Ressources

Cinéma

Trois films sur le handicap et le droit à la différence : *Le Huitième Jour*, de Jaco Van Dormael (1996), *Rain Man*, de Barry Levinson (1988), *Elephant man*, de David Lynch (1980).

Livres

Mes enfants sont accros aux jeux vidéo, guide des premiers secours à l'intention des parents déboussolés, de Jean-Michel Houllion. Un ouvrage pratique et clair qui se refuse au catastrophisme.

Éditions Les carnets de l'info, 2008.

Un site Internet

Les sites dédiés aux jeux vidéo abondent. Difficile de s'y retrouver : au vu des enjeux économiques, nombreux relèvent de la publicité. Un site de référence, celui de Tony Fortin : présentation critique, références bibliographiques...

www.planetjeux.net

MDE – *Ces différences de caractéristiques induisent sans doute des modes de traitement différents.*

M.V. – Ce n'est évidemment pas un traitement lourd comme dans le cas de l'héroïne. Il ne dure pas dix ans non plus. L'implication de l'entourage est toujours nécessaire. Ce qui est en jeu, c'est la question de la responsabilité des parents, de leur autorité, de la liberté de leur enfant. Bref, d'un équilibre à réaménager. Quant au traitement que nous développons, il s'agit exclusivement de psychothérapies régulières. Nous en constatons les effets très rapidement : on ne joue pas de la même manière quand on sait qu'on va en parler une semaine plus tard. Après trois ou quatre séances, le discours change. Le jeune commence à trouver son jeu plutôt répétitif. Il en perçoit les limites. Il s'y est immergé parce que l'école et les notes lui paraissaient insupportables, ou parce qu'au travail, il ne voulait pas obéir à un patron, et il s'aperçoit que le milieu qui le fascine est effroyablement hiérarchisé. Chacun y occupe une place précise et l'usage de la force est inséparable de cette hiérarchie.

MDE – *Comment les jeunes viennent-ils en consultation ? Leur démarche est-elle volontaire ?*

M.V. – Dans la majorité des cas, ce sont les parents qui font le premier pas. C'est à eux que l'on fixe un premier rendez-vous. Mais de plus en plus de jeunes arrivent spontanément. Les joueurs en réseau passent beaucoup de temps sur leurs forums de discussion. Les réactions de leurs interlocuteurs agissent comme un miroir : en décri-



Synopsis

Ben X

Grand prix du public, grand prix des Amériques, prix du jury œcuménique au festival des films du monde de Montréal.

Sortie le 19 mars

Réalisation : Nic Balthazar

Avec : Greg Timmermans, Laura Verlinden, Marijke Pinnoy.

Belgique, 2008, durée : 1 h 30 min.

Choyé par sa mère, Ben est un adolescent autiste. Pour lui, la vie est d'une violence inouïe. A son lycée professionnel, il fait l'objet de brimades de la part de deux élèves qui ne cessent de l'humilier. Mais derrière son écran vidéo, dans l'univers du jeu Archlord, Ben devient Ben X, un héros invincible, amoureux de la belle Scarlite.

vant leurs pratiques excessives, ils vont se faire qualifier de « *No Life* », comme eux mêmes se désignent, c'est à dire comme des êtres que leur écran coupe du monde. Soit qu'on le leur conseille, soit qu'ils aient conscience de la nécessité de le faire, ils viennent alors nous voir pour une prise en charge.

MDE - *La difficulté d'appréhender le phénomène ne vient-elle pas du fait qu'à la différence des tapis verts des casinos, de l'héroïne ou de l'alcool, l'ordinateur et Internet sont ambivalents, à la fois très utiles et investis positivement, et, quand ils sont surinvestis, fauteurs de troubles ?*

M.V. - Cette ambivalence envers Internet est sûrement déterminante dans tous les discours. D'évidence, le phénomène est complexe et il faut se garder de toute diabolisation. L'étudiant a besoin de l'ordinateur à la fac. C'est un outil utile aux apprentissages et à la socialisation. Le seul jeu vidéo peut avoir des applications positives. Nous ne l'utilisons pas à Marmottan mais j'ai des collègues qui le font. Il peut jouer le même rôle qu'un dessin d'enfant dans un travail de médiation. Sans même le considérer comme utile, son rôle est bénéfique : il participe de l'activité ludique indispensable à l'homme dans son besoin d'évasion et de catharsis, au même titre qu'un western ou un roman policier. Dans la vie, je peux avoir dix fois par jour envie de tuer mon voisin. Je ne peux pas le faire. Dans un jeu vidéo, c'est merveilleux, cela devient possible.

Le jeu vidéo participe de l'activité ludique indispensable à l'homme dans son besoin d'évasion et de catharsis. Dans la vie, je peux avoir dix fois par jour envie de tuer mon voisin. Je ne peux pas le faire. Dans un jeu vidéo, c'est merveilleux, cela devient possible.



Parce qu'il est artiste, Ben devient le souffre-douleur de deux élèves de sa classe. Ceux-ci, dans une sinistre dynamique, vont entraîner le reste de la classe dans une séance d'humiliation dont l'adolescent va faire les frais.



Pour l'enseignante Florence Salé, *Ben X* ouvre des pistes pédagogiques au professeur de français : certaines scènes d'humiliations apparentent le personnage principal au Quasimodo de *Notre-Dame de Paris*, de Victor Hugo.

ÉDUCATION À L'IMAGE

De René Girard à Millenium

PROFESSEURE AU LYCÉE Eugène-Delacroix de Drancy (Seine-Saint-Denis), Florence Salé trouve dans le film du réalisateur Nic Balthazar de nombreux points d'accroche avec son

enseignement. «*Je remarque d'abord que l'univers de Ben est celui dans lequel baignent quotidiennement les élèves : le lycée, les jeux vidéo, les relations entre pairs. Ils doivent donc y entrer de*

plein pied. Je le trouve utile pour mes classes de 2^{de}. Leur programme préconise d'étudier l'argumentation et la fonction de l'image. Nous avons là un excellent support pour ces thèmes.» L'enseignante souhaite amener ses élèves à réfléchir sur le rôle de l'univers virtuel : est-ce qu'il fait écran à la réalité ? Est-ce qu'il les y rattache ? Du point de vue de la fonction de l'image, elle remarque qu'il est beaucoup question de manipulations : l'une, négative, pourrait causer la perte de Ben. L'autre, positive, se montre salvatrice. «*C'est toute l'ambiguïté d'un débat où l'argumentation à construire n'est pas si commode : peut-on manipuler le regard du spectateur dans un but positif ?*» Florence Salé, au-delà des qualités esthétiques du film, trouve intéressant de comparer les techniques narratives utilisées par le réalisateur avec celles du roman. «*La trame narrative fonctionne sur trois niveaux de temps. Il y a des flashbacks qui montrent l'enfance de Ben, des actions données comme le*



Passionné du jeu en réseau Archlord, Ben y combat les monstres les plus effrayants. Pour surmonter les épreuves qu'il doit affronter dans la vie, il retrouve les attitudes de son avatar, Ben X... Mais pas avec la même efficacité.



Scarlite, protégée de Ben X dans l'univers virtuel du jeu vidéo, passe de l'autre côté du miroir. Les rôles vont s'inverser : c'est elle qui va élaborer une stratégie pour tenter de redonner son identité et sa place au jeune homme.

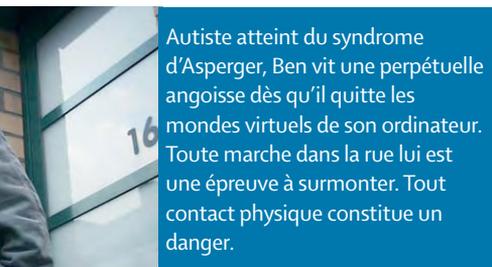
temps présent, le temps du récit et des décalages ou avancées dans le temps: au début du film, la mère déclare à la caméra, donc à nous spectateurs: "il vous faudrait un mort pour que ça vous intéresse", avant de revenir au présent. On retrouve ces constructions en littérature. On ne dit pas flashback mais analepse, anticipation mais prolepse. Prolepses et analepses sont présentes dans les romans de Balzac. » Après les avoir vus fonctionner au cinéma, ils constatent que leur usage n'a rien de gratuit mais qu'ils servent l'intensité dramatique. De retour à la littérature classique, ils sont mieux à même d'en percevoir les mécanismes. L'enseignante voit d'autres parallèles à tracer entre littérature et cinéma.

VIVRE SOUS X

Elle aborderait pour cela – et le film y fait une référence constante – le thème de la différence. « Dans une scène centrale, Ben X est juché sur une table de classe et les élèves se

moquent de lui. Il ne comprend rien à la situation. » La comparaison est immédiate avec ce passage de *Notre-Dame de Paris*, de Victor Hugo, où Quasimodo est sacré roi des fous. Lui pense qu'il représente un héros, alors qu'il est tourné en ridicule. « Avec une bonne classe, il est possible d'aller plus loin: Ben et Quasimodo constituent la figure du bouc émissaire tel que l'a pensé René Girard. Le comportement du groupe d'élèves, les réactions de deux d'entre eux qui désapprouvent ce lynchage moral mais n'interviennent pas parce qu'englués dans le groupe, tout cela renvoie au texte de Girard. » Girard pour les bons élèves... Les faibles lecteurs, Florence Salé les attireraient grâce au best seller du moment, la trilogie *Millenium*. « Il ne s'agit sans doute pas d'un chef d'œuvre d'écriture, mais la construction est bonne, les personnages bien dessinés. L'un d'eux s'inscrit de façon assez troublante en correspondance directe avec celui de "Ben X": Lisbeth Salander. » Elle est autiste

syndrome d'Asperger, comme lui. Il s'agit d'autistes dits de haut niveau qui se tournent souvent vers les sciences et les techniques. Comme lui, elle est passionnée d'informatique. « A travers ces deux personnages, je pousserais les élèves vers la technique du portrait et j'espère éveiller suffisamment leur curiosité pour les amener à lire le roman policier. » Dans son décryptage du film, l'enseignante souligne un point difficile à détecter pour un public francophone : « Ben X », titre et nom du personnage, renvoie directement à une problématique de l'identité. « Ben en flamand, est l'équivalent de (ich) bin en allemand, (je) suis. Qui suis-je ? L'identité est-elle une construction ? Est-on la façon dont on se perçoit ? La façon dont les autres nous perçoivent ? » Face à sa glace, Ben ne s'aime pas, ne se reconnaît pas. Lui-même et les autres ignorent son identité, il est « X ». Une problématique, très présente à l'adolescence, que l'enseignante aborderait avec les élèves.



Autiste atteint du syndrome d'Asperger, Ben vit une perpétuelle angoisse dès qu'il quitte les mondes virtuels de son ordinateur. Toute marche dans la rue lui est une épreuve à surmonter. Tout contact physique constitue un danger.



Ex-critique de théâtre et de cinéma, Nic Balthazar adapte son premier film de *Rien*, pièce de théâtre à succès dont il était l'auteur, elle-même adaptée de son premier roman, *Il ne disait rien du tout*.

Eduquer à la différence

LE HARCÈLEMENT en milieu scolaire, l'accueil des handicapés, le suicide des adolescents, l'importance des univers virtuels dans leur culture, les films d'humiliation réalisés avec les téléphones portables et mis en ligne... Nombreux sont les thèmes de *Ben X* qui retiennent l'attention de Daniel Mendelzon, professeur d'histoire-géographie au collège Romain-Rolland de Bagneux (Hauts-de-Seine). « *Le film pose beaucoup de questions sans prétendre amener les réponses.* » L'enseignant retient un thème plus particulièrement. « *Je suis sensible à la question du harcèlement.* » Elle connaît son paroxysme dans une séquence très dure où Ben, souffre-douleur parce qu'il est autiste,

est juché sur une table et à moitié déshabillé sous l'objectif des téléphones portables. Cela ne relève malheureusement pas de l'imagination d'un scénariste. « *Le phénomène est fréquent et engendre de plus en plus de témoignages.* » L'enseignant constate que 95 % de ses élèves ont un téléphone portable capable de filmer.

« *Le grand jeu c'est de réaliser les vidéos les plus provocatrices possibles. Les dérapages sont plus courants qu'on ne le pense : on ne filme pas un acte de violence saisi au vol. On met en scène une humiliation dans le but de la filmer.* »

ELÈVES OU PRÉDATEURS

Daniel Mendelzon insiste sur la nécessité de produire un travail pédagogique avant de montrer le film. Il s'articulerait autour de la protection des plus faibles et des principes de solidarité, essentiels dans les sociétés démocratiques. « *L'exercice serait particulièrement profitable dans les lycées qui s'appêtent à accueillir une unité pédagogique d'intégration (UPI), ces structures qui assurent une scolarité en milieu scolaire ordinaire à des jeunes handicapés.* » Comment accueillir ces enfants, quelles sont les précautions à prendre ? Quelle attitude à attendre des élèves ? « *Ben X dresse la problématique de l'accueil et de la gestion de la différence. Les élèves se montrent parfaitement odieux. Ils se rassemblent derrière deux*

Avant-premières

Les enseignants sont invités à découvrir *Ben X* en avant-première à Paris, **le mardi 18 mars à 20 heures** (projection suivie d'un débat en présence de Faride Hamana, président national de la FCPE). D'autres avant-premières se tiendront **le dimanche 16 mars** au matin dans plusieurs villes de France.

Renseignement et réservations : www.zerodeconduite.net/benX

personnages au comportement pervers. Ils s'agit de garçons et de filles en majorité ordinaire, apparemment sans problèmes. Pourtant, ils perdent leur repères et se comportent en prédateurs. » Le professeur voudrait mettre en évidence aux yeux de ses élèves les mécanismes de la constitution d'une classe en meute, en démonter les rouages pour provoquer un processus d'analyse critique. « *Je veux leur faire comprendre que d'une somme de comportements individuels émerge un inconscient collectif qui dépasse les individus et provoque la catastrophe.* » S'il aborderait ces thèmes en instruction civique, l'enseignant, ici, ferait intervenir l'histoire : « *Avec mes 3^{es}, nous étudions la seconde guerre mondiale. Même si ce n'est pas l'objet de Ben X, j'élargirai la réflexion au comportement des masses en France sous Vichy. Leur passivité, quand il ne s'est agi de complicité, a permis l'élaboration du statut des Juifs et leur déportation dans laquelle la police française a joué un rôle actif.* »

EN LIGNE

Zéro de conduite.net

Retrouvez sur www.zerodeconduite.net/benX

■ Un dossier pédagogique complet consacré au film de Nic Balthazar par un enseignant de Lettres.

1. **L'Autre** : entre solitude et différence
2. **L'image** : du viol à la résurrection
3. **Le virtuel** : refuge ou impasse
4. **Du tragique** à la prise de conscience



Ben X

Un film de **Nic Balthazar**

Au cinéma le 19 mars

dossier d'accompagnement pédagogique

Français / Cinéma

Lycée

Réalisé par **Florence Salé**, professeur de Français

Proposé par le site **Zerodeconduite.net**

En association avec **Océan Films**

Introduction

Premier film d'un jeune auteur flamand, *Ben X* de Nic Balthazar frappe par son ambition et les thèmes qu'il embrasse : la différence (en l'occurrence l'autisme) et son acceptation, les phénomènes de harcèlement moral, le mal-être et le suicide des adolescents, l'importance et le poids des images qui prolifèrent grâce aux nouvelles technologies, etc.

Même si *Ben X* ne rentre pas directement dans le cadre des programmes de l'Education Nationale, l'ensemble de ces thèmes touche de très près la communauté éducative, que le film met par ailleurs en scène.

Réalisé par une enseignante de Français, ce dossier d'accompagnement propose un parcours à la fois formel et thématique dans ce film foisonnant qu'est *Ben X*. Même si elles ont été conçues en regard des programmes de Français du Lycée, ces approches peuvent être adaptés à d'autres niveaux et disciplines. Des **encarts thématiques (En savoir plus)** proposent d'approfondir les thèmes que nous ne pouvions pas traiter exhaustivement dans le corps du dossier.

Synopsis

Ben n'est pas un adolescent tout à fait comme les autres. Choyé par sa mère et protégé par son petit frère, il vit dans son propre monde. Pour lui, l'extérieur est d'une violence inouïe. Aller à l'école est devenu un enfer, surtout depuis que deux types de son lycée technique le traquent, le harcèlent et l'humilient, le poussant lentement mais sûrement à bout.

Son unique havre de paix est sa chambre. Dès qu'il s'y retrouve, il allume son ordinateur et plonge dans le seul univers où il se sente un peu plus en " sécurité ", celui d'Archlord, un jeu en ligne fascinant. Il devient alors Ben X, un héros invincible, dont le cœur bat pour une certaine Scarlite. Alors qu'il décide d'en finir avec son douloureux quotidien, par le seul moyen qui trouve grâce à ses yeux, cette jeune fille énigmatique va entrer dans sa vie...

I La narration : de la tragédie à la prise de conscience

NB : Ce dossier dévoile des éléments importants de l'intrigue du film !

Les strates temporelles

On remarquera que le film mêle trois temporalités différentes :

- le présent, qui raconte le quotidien de Ben (en famille, au lycée), ses démêlés avec Bogaert et Desmet.
- des retours dans le passé (*flash backs* en langage cinématographique ou analepses).

Ces flash-backs nous représentent le passé de Ben, nous font pénétrer dans ses souvenirs. Ils enrichissent le portrait de Ben, en faisant prendre conscience au spectateur de la violence subie par le personnage depuis sa plus tendre enfance et du décalage dont il souffre avec la réalité.

- des sauts dans le futur (*flash-forwards* ou prolepses)

On s'attardera sur ces *flash-forwards* : ils sont constitués par des témoignages face caméra des proches de Ben, à la manière d'un documentaire ou d'un reportage télévisé. La mine grave, voire triste, chacun parle de manière allusive d'un drame concernant Ben qu'ils n'ont pas su éviter. "Il faut toujours un mort." est la première phrase prononcée par la mère de Ben. Le discours qu'ils tiennent s'appuie sur une fin qui ne nous est pas révélée tout de suite, mais qui apparaît de moins en moins mystérieuse : le suicide de Ben.

Une tragédie

On pourra rapprocher cette construction narrative de celle de la tragédie : ces *flash-forwards* nous donnent l'impression d'un fin inéluctable, d'une issue fatale à laquelle Ben n'a pas réussi à échapper, et que ses proches n'ont pas su éviter. Réunis symboliquement autour du tombeau de Ben, les témoins (la mère, le père, les enseignants et les camarades de Ben, les médecins...) tiennent le rôle du chœur dans la tragédie antique, annonçant et déplorant la catastrophe finale.

Comme dans la tragédie, ces interventions suscitent un double sentiment de terreur (puisque le spectateur s'attend avec angoisse à la catastrophe finale) et de pitié (envers un personnage dont le reste du film nous montre à quel point il a été incompris).

La fonction cathartique de la tragédie est également présente, puisque cette construction narrative implique le spectateur et l'engage à une prise de conscience.

Le retournement final

Le dénouement déjoue les "promesses" sans les trahir. Il y a bien eu mort d'homme, mais cette mort est fausse, simulée. Symboliquement, cette mort correspond à une renaissance. Loin d'être décevant, ce dénouement enrichit donc le film.

Le dénouement nous fait comprendre que les témoignages filmés qui entrecourent le récit de la vie de Ben proviennent d'un documentaire tourné par la télévision, et que journalistes et téléspectateurs ont été eux aussi les dupes d'une mise en scène initiée par la mère de Ben.

Dans le film, la manipulation imaginée par Scarlita et Ben, avec la complicité de ses parents, opère à trois niveaux : envers les personnages rassemblés dans l'église le jour de la cérémonie funéraire (camarades, enseignants) / envers le grand public qui assiste à l'émission de télévision pour laquelle ont été enregistrés les témoignages / envers le spectateur du film *Ben X*.

II. Etude d'un thème : l'Autre, entre solitude et différence

Vocabulaire

Question préalable : Comment caractériseriez-vous le personnage de Ben ?

On attend des élèves qu'ils formulent des impressions d'abord générales, voire erronées, pour les amener à penser la différence. Certains termes appellent un commentaire plus précis :

- "étrange", est issu du nom "étranger", qui vient du latin "extra neus", signifiant qui est né à l'extérieur. Ce que l'on caractérise de fait comme "étrange", c'est ce que l'on ne connaît pas voire qu'on ne reconnaît pas, parce que ce n'est pas quelque chose de familier.

- "malade", "handicapé" signifierait que le personnage est atteint d'une maladie ou d'une déficience quelconque, que sa santé est altérée, que son corps et son esprit sont en mauvais état. Est-ce véritablement le cas ? Si l'on s'appuie sur le diagnostic des médecins, Ben n'est pas malade, il voit et entend aussi bien que les autres. L'un d'eux utilise la métaphore d'un ordinateur qui serait "programmé différemment". Ben ne paraît pas souffrir d'infirmité physique, ni de déficience mentale, comme en témoigne ses bons résultats à l'école.

- "inadapté", ce terme laisse penser que Ben n'est pas apte à vivre en société, ce que lui-même face à son miroir semble penser. Pourtant, Ben paraît autonome, il est capable de prendre le bus, de suivre des cours, et de se servir d'outils technologiques modernes (caméra, ordinateur, téléphone). Ce sont ses relations à autrui qui posent problème. On pourra se demander si Ben est inadapté ou si ce sont les autres qui ne font pas l'effort de s'adapter à lui.

Les autres termes (seul, victime...) permettront de dresser un portrait moral de Ben et de sa situation.

a) La solitude de Ben.

Il convient de se demander si la solitude de Ben est subie ou choisie. Pour répondre à cette question, on étudiera les différents cadres dans lesquels cette solitude se manifeste.

- Le milieu scolaire

Premier lieu de socialisation pour un enfant, le milieu scolaire est celui qui le plus présent dans le film, à travers le lycée bien sûr, mais aussi, par des retours dans le passé, la maternelle et le primaire.

L'école est le lieu où l'on côtoie d'abord ses semblables, puisque les enfants sont réunis par tranche d'âge.

On constate de ce point de vue, que le personnage de Ben est à chaque fois mis à l'écart des autres : sous une table alors qu'il n'est qu'un tout jeune enfant, chahuté lors d'un cours de gymnastique, brimé dans sa classe de lycée. On relève que le processus de socialisation propre à l'institution scolaire est un véritable échec, car le film nous montre à travers Ben, un personnage en rupture de ban, rejeté par ses "congénères", comme disait Sartre (*Les Mots*), en raison de sa différence. Seules exceptions, un camarade qui vient lui remettre sa caméra vidéo et une autre qui désapprouve les brimades qu'il subit. Mais ces derniers ne font pas le poids face à la pression écrasante du groupe. De fait, le milieu scolaire peut se caractériser comme le lieu de l'instinct grégaire qui cimente un groupe face à un bouc-émissaire, puisque c'est l'ensemble de la classe qui suit et encourage les brimades qu'infligent Bogaert et Desmet à Ben.

On peut noter que l'attitude des adultes (professeurs, proviseur) se distingue de celle des adolescents : ils essaient d'adopter une attitude bienveillante à l'égard de Ben. Néanmoins, les adultes se révèlent collectivement incapables de protéger Ben.

Ils participent même, presque insidieusement, à l'exclusion de Ben. Ainsi le proviseur demande à la mère de Ben de s'interroger sur la poursuite des études de son fils : "Faites-nous part de la décision du médecin quant à son avenir dans cette école.". Les adultes au sein du milieu scolaire se révèlent donc décevants, ils sont incapables de bâtir une synergie qui pourrait faciliter l'accueil de Ben, dont on apprend par ailleurs, qu'il est un très bon élève. La seule solution envisagée serait le départ de Ben, ce qui n'apparaît ni logique, ni éthique.

• EN SAVOIR PLUS : La scolarisation des enfants handicapés

Sur le papier, tout va bien. Les textes réglementaires existent qui reconnaissent pleinement le droit à la scolarisation des enfants handicapés. Côté politique, tout va bien aussi, tant s'affirme, au-delà des différents gouvernements, la volonté d'ouvrir grandes les portes de l'école aux enfants atteints de déficience. L'enjeu, il est vrai, se situe au niveau de la société tout entière : élargir la place réservée aux personnes souffrant de handicap, changer le regard porté sur elles. Or nul aujourd'hui ne conteste que la scolarisation est la clé de l'insertion et le côtoiement des enfants "ordinaires" (être avec les autres) le gage essentiel de la socialisation.

Mais ces certitudes ont encore du mal à se traduire dans les faits. Aujourd'hui, tous les enfants qui pourraient être scolarisés ne le sont pas. Même si les chiffres augmentent. Même si les réticences se font moins vives...

(...)

Multiplés sont les obstacles qui continuent de nuire à la scolarisation des enfants handicapés, au nombre desquels des locaux non accessibles, des moyens et des services d'accompagnement insuffisants, le manque d'information et de formation des enseignants, mais aussi les préjugés, les peurs... Également stigmatisées, l'insuffisance des dispositifs de soutien dans les collèges, leur absence dans les lycées, des carences, enfin, dans l'orientation même de ces enfants. Et nombreux sont les parents à évoquer leur parcours du combattant pour scolariser leur enfant.

Source : <http://www.cndp.fr/actualites/question/handicap/accueil.htm>

- Le milieu familial

La solitude de Ben est aussi visible dans son milieu familial : Ben vit avec sa mère divorcée et son frère cadet.. Malgré leurs attentions, ils ne parviennent pas à établir la communication avec Ben :

— ni verbale : Ben ne répond pas aux questions de sa mère. Le moment de convivialité du petit déjeuner lui apparaît comme un rituel vide de sens. De la même façon, Ben ne parvient pas à établir de contact avec son petit frère, alors que ce dernier manifeste aussi un intérêt pour les personnages issus de l'heroic fantasy.

— ni physique : sa mère ne peut pas l'embrasser, elle embrasse sa main avant de la lui poser sur la tête, comme si elle était obligée de passer par ce geste de transition pour accéder à Ben sans violer son intimité.

De fait, on voit que le comportement de Ben est différent de celui adopté à l'école, où il est exclu ; en effet au sein de la famille, Ben a plutôt tendance à adopter un comportement solitaire, à s'isoler, comme bon nombre d'adolescents qui n'arrivent pas à communiquer avec leurs parents.

Deux espaces se distinguent dans l'univers domestique : la chambre et salle de bain sont les repaires, les deux sanctuaires de Ben. La première est organisée autour du bureau où trônent l'ordinateur et une maquette de Mantra, l'univers d'Archlord ; la seconde est polarisée par le miroir dans lequel Ben se regarde chaque matin. Si ces deux espaces sont ceux de l'intimité de Ben, ils entrent en opposition, dans la mesure où la chambre est le lieu d'un moi rêvé et idéal, celui de Ben X, tandis que la salle de bain est le lieu du vrai Ben, du "con", de "l'idiot". L'écran de l'ordinateur s'oppose au miroir de la salle de bain.

- La relation sentimentale

La seule relation sociale véritable que Ben entretienne est Scarlite, la jeune fille avec laquelle il joue sur Archlord. Leur mode de relation passe (au début du film en tout cas) par la médiation du jeu : dans cet univers virtuel d'*heroic fantasy*, il est un valeureux guerrier, elle est une elfe thaumaturge qui le guérit après les épreuves. C'est une relation quotidienne que Ben est heureux de retrouver, le matin rituellement pendant trois quarts d'heure de 5h45 à 6h33. Le spectateur prend conscience que la barrière du langage s'efface dans l'univers virtuel, grâce à la médiation offerte par l'écrit, car quand il retrouve Scarlite dans le train, Ben se trouve incapable d'esquisser un mot ou un geste. Scarlite joue un même rôle à l'égard de Ben dans la réalité et dans le monde virtuel, qu'elle le "soigne" et le remet sur pied.

Scarlite existe-t-elle vraiment ? La dernière séquence du film laisse planer une ambiguïté. Le personnage de Scarlite vient souvent hanter les pensées de Ben, elle apparaît dans des séquences purement oniriques : une fois sur son lit, comme par enchantement ; alors que Bogaert et Desmet l'ont drogué, Ben la voit arriver dans le parc et se met à l'embrasser avec volupté... En revanche, Bogaert et Desmet la voient et l'entendent sur le portable de Ben, ce qui atteste de sa réalité. On a donc légitimement le droit de penser qu'elle sauve réellement Ben du suicide et qu'elle lui souffle l'idée de la mise en scène...

On pourra comprendre la dernière scène comme une métaphore de l'importance de Scarlite pour Ben : Scarlite est toujours là, même si elle n'est pas physiquement présente.

On s'aperçoit à travers ces trois types de relations que la solitude de Ben est plus subie que volontaire. Dans un cas l'exclusion est provoquée par les camarades de Ben, qui n'acceptent pas sa différence. Dans l'autre c'est la maladie de Ben qui l'exclut. Ben exprime cette réalité quand il déclare en voix-off : "J'ai de l'autisme, ou c'est plutôt l'autisme qui m'a".

b. La différence de Ben

D'autres films de fiction (on se souvient de *Rain man* de Barry Levinson) ont mis en scène des personnages d'autistes. L'originalité de celui de Nic Balthazar est de nous offrir un double point de vue sur l'autisme : un point de vue extérieur (comment Ben est perçu par les autres) mais aussi un point de vue intérieur (comment lui-même perçoit le monde et sa maladie).

D'un point de vue extérieur

La différence de Ben se manifeste de différentes manières qui renvoient toutes à cette pathologie marquée par le repli sur soi qu'est l'autisme (mot forgé sur le grec "*autos*", soi-même) :

- la gestuelle : tête rentrée dans les épaules, air apeuré, Ben adopte une posture défensive
- le mutisme
- les difficultés avec le langage : la syntaxe de Ben paraît mécanique et absurde, comme lorsqu'il répète la phrase de sa mère en écorchant les termes ("*Je ne tiens rien à cœur*" au lieu de "*Je ne prends pas ça à cœur*").
- la phobie du contact : Ben déteste être touché, ce que sa mère a compris puisqu'elle modifie ses gestes de tendresse.

Plus généralement, Ben éprouve de grandes difficultés à s'insérer dans le jeu social et à faire sienne ses conventions : il n'arrive pas à sourire aux autres, il ne comprend pas l'humour, il trouve absurde de dire "bonjour" le matin. Littéralement, Ben ne "joue pas le jeu", comme l'indique métaphoriquement la scène en *flash-back* dans un gymnase, où il reçoit un ballon qu'il ne renvoie pas à ses camarades.

Pour approcher les autres, il a besoin d'une médiation : celle de la caméra (quand il observe les amoureux sur le banc), celle du jeu vidéo (qui lui permet d'entrer en contact avec Scarlite).

Comment les autres désignent-ils cette différence ?

Ben est exclu par le langage des autres, qui emploient pour le désigner des dénominations péjoratives : "*le martien*", "*Benny boy*", "*le débile*", ou encore "*Frankenstein*". Toutes ces dénominations expriment la différence de Ben, soit pour la renvoyer à une déficience mentale, soit pour en accentuer le caractère monstrueux. Si les autres rejettent ainsi Ben, c'est qu'ils ne comprennent pas (à l'instar, dans les souvenirs de Ben, de la professeure de sport qui lui dit qu'il est maladroit, ou des médecins qui pensent qu'il est sourd) ou ne cherchent pas à comprendre sa différence.

• EN SAVOIR PLUS : L'autisme

L'autisme est un trouble du développement, qui se manifeste dès les premières années de vie de l'enfant. Les signes sont divers et d'intensité différente d'une personne à l'autre; ils varient avec l'âge :

- . L'enfant est indifférent ou réagit bizarrement aux autres
- . L'enfant ne parle pas ou a un langage inhabituel (répétition de mots ou de phrases entendus en écho)
- . L'enfant ne s'intéresse pas aux objets ou joue d'une manière étrange (agite ou fait tourner des objets de manière répétitive).
- . L'enfant réalise des activités répétitives avec son corps (agitation des mains, tournoiement, stéréotypies etc.)

Aucun de ces signes pris individuellement n'est suffisant pour le diagnostic de l'autisme. C'est leur groupement qui est significatif, après une observation.

Source : <http://www.autisme.fr/>

Du point de vue intérieur

Nic Balthazar ne se contente pas de nous montrer Ben d'un point de vue extérieur. Il nous fait aussi entrer dans sa conscience et partager son point de vue : par la voix-off de Ben qui commente son présent et son passé, et par un traitement cinématographique original.

- *Le langage* :

D'emblée la voix-off de Ben nous fait pénétrer dans sa conscience. La volubilité et la fluidité de cette voix intérieure contrastent avec le mutisme et les maladrotes langagières de Ben dans la vie sociale. Le spectateur perçoit ainsi que Ben n'est pas le "martien" que les autres croient. La voix-off nous fait comprendre que Ben manie le langage avec finesse et précision, via un jeu constant de reformulation et d'analyse de la construction lexicale, notamment des préfixes. En effet, il sait distinguer le "*sous-rire*" du rire ("*quand il n'y a pas de quoi rire*"), aller du "*médité*" au "*prémédité*", ou encore décortiquer le verbe "*prépare*".

Ce travail linguistique manifeste non seulement une vraie attention aux mots, mais aussi une sensibilité aiguisée aux conventions sociales, comme le montre son interrogation sur le mot "bonjour" : pourquoi dire "bonjour" "que le jour soit bon ou pas" ?

Par ailleurs, la voix off manifeste la conscience que Ben a de sa différence, et la souffrance qu'elle induit, souffrance qui demeure invisible aux autres. Ce véritable monologue intérieur énonce aux spectateurs le clivage qui déchire Ben : il rêve d'être un héros dont le nom serait Ben X et il ne voit dans son miroir qu'un "idiot" incapable de vivre normalement. "*Dans les jeux je peux être qui je veux. Dans la vie je ne peux être qu'une seule personne : le con que je vois dans le miroir.*"

- Le traitement cinématographique des sensations

Mais mieux encore, Ben X s'efforce de donner une représentation cinématographique vraisemblable et cohérente de la réalité telle que la perçoit un autiste, notamment par l'entremise des sensations auditive et visuelle.

Au niveau de l'ouïe, l'étrangeté du monde réel et des voix des autres, est exprimée par le phénomène d'écho qui reduplique les bribes de phrase ou les bruits de la vie quotidienne. Un tel procédé rend bien compte d'une réalité hostile et agressive et fait prendre conscience au spectateur de la difficulté qu'a Ben à se repérer. Pour se protéger des agressions de ce monde extérieur, Ben branche son baladeur, dont la musique agit sur lui comme un cocon réconfortant.

Il en va de même pour la vue : le montage rapide, voire haché, la succession de gros plans voire d'inserts (très gros plans sur des objets ou des parties du corps, comme la bouche), les ralentis ou brusques accélérations de l'image, expriment un rapport à la réalité angoissé et inquiet .

Ces deux sensations sont intéressantes dans la mesure où lors des *flash-backs* qui nous plongent dans le passé de Ben, ce sont celles sur lesquelles s'attardent le plus les médecins en quête de symptômes.

- La contamination du réel par le virtuel

L'originalité de la mise en scène de *Ben X* est de faire une large place aux images de synthèse, celles tirées du jeu en ligne *Archlord*. Elles apparaissent quand Ben joue en ligne avec Scarlite, mais également quand il n'est pas connecté au jeu, comme si elles contaminaient la perception qu'a Ben de la réalité. Il est intéressant de noter à ce propos qu'à chaque fois qu'une situation d'angoisse surgit, l'univers virtuel d' *Archlord* se surimprime à la réalité, comme si Ben devait en passer par son "vrai" monde pour appréhender les situations le monde extérieur : ainsi son imagination convoque des situations de jeu pour réussir à ne pas se laisser impressionner par Bogaert et Desmet.

On pourrait aller plus loin en montrant que le style visuel du film, des prises de vue "réelles", est également influencé par la perception de Ben : ainsi des plans qui montrent Ben longeant des façades murées. En plus d'évoquer l'univers carcéral, ces plans ont un aspect irréel, presque virtuel, comme si la réalité aux yeux de Ben n'était pas la vraie vie, mais un monde hostile dans lequel il faut s'efforcer de survivre.

Conclusion

Ben X nous montre des personnages qui ne font pas l'effort d'aller vers Ben, qui le jugent par rapport à ses réactions, son langage, sa façon de se comporter, sans se soucier d'aller plus loin que leur représentation superficielle. L'enjeu du film est de dépasser cette représentation superficielle pour offrir à Ben, une voix propre et une identité.

Pour conclure, on évoquera l'onomastique du titre et du nom du personnage : "*ben*" en néerlandais signifie "je suis" (comme l'allemand "Ich bin"). "Ben X" c'est donc à la fois un Ben anonyme et inconnu, mais également le puissant guerrier d'Archlord (qui signe avec son épée), ou le Ben mort et achevé (le X désigne le *game over* dans le jeu).

III Argumentation : l'image

L'image, néfaste ou bénéfique ?

Ben X nous donne à réfléchir sur le pouvoir grandissant de l'image dans une société où elle prolifère, favorisée et démultipliée par les nouvelles technologies (démocratisation des moyens d'enregistrement et de diffusion : caméras portatives, téléphones portables, *webcams* / succès des sites de partage de vidéo comme Youtube ou Dailymotion). C'est l'occasion d'un débat argumenté en classe sur cette question : quel statut ont les images dans le film ?

1 - L'image néfaste

L'image dans *Ben X*, c'est avant tout travers la vidéo que les camarades de classe de Ben font circuler et qui le montre les fesses à l'air debout sur une table. Quelles sont les caractéristiques de ces images qui blessent Ben au plus profond ?

- **L'image volée** : tout d'abord l'image néfaste est une image non autorisée, volée, qui ne respecte pas l'intimité de la personne filmée et porte atteinte à son intégrité (c'est en ce sens que l'on parle de "droit à l'image"). Ce vol est aussi un viol de l'intimité de Ben. On retrouve cette proximité entre vol et viol, dans la séquence du parc, quand Desmet et Bogaert s'emparent du téléphone de Ben et visionnent le message de Scarlite.

- **L'image manipulée** : en plus d'avoir été dérobée, une image néfaste est une image qui manipule autrui. Ben est le pantin du groupe d'élèves, qui profitent de sa faiblesse pour organiser une mise en scène grotesque : la classe s'empare de Ben comme pour le porter en triomphe et le dépose bien en évidence sur une table. Tandis que les cris détournent l'attention de Ben, Desmet et Bogaert en profitent pour défaire le pantalon de ce dernier. Cette manipulation est accentuée par le montage de la séquence, qui accentue le grotesque de la situation : on voit le pantalon de Ben se baisser de manière saccadée, tandis que des incrustations matérialisent des flatulences.

- **L'image démultipliée** : la publication de la séquence démultiplie le viol, en mettant l'intimité de Ben à la portée de tous. Les images de l'humiliation de Ben sont reproduites et démultipliées. Ben reçoit la vidéo dans sa boîte mail, puis la voit sur un site de partage de vidéos en ligne, et la reçoit encore sur son téléphone portable.

On peut mesurer la souffrance de Ben à l'ampleur de sa réaction. Lorsqu'il s'aperçoit que sa mère a trouvé la vidéo, il met à sac sa chambre et détruit plus précisément ce qu'il avait de plus cher : son ordinateur et la maquette représentant le monde d'Archlord. Après cette découverte, Ben tente d'aller à la rencontre de Scarlite, mais échoue à établir le contact, et décide alors d'en finir pour de vrai (comme il avait voulu en finir dans le jeu, après avoir reçu la vidéo par mail).

Le suicide est l'aboutissement extrême de cette souffrance.

2- L'image bénéfique

Dans le film, l'image est également un allié pour Ben.

- **L'image médiatrice** : La caméra de Ben lui permet de mettre une distance, une sorte de filtre entre lui et une réalité qu'il a trop de mal à appréhender directement.

- **L'image témoin, pièce à conviction** : c'est grâce au film tourné par un camarade avec la caméra de Ben que les responsables de l'humiliation qu'il a subie sont confondus. On pourra insister sur la notion de point de vue en signalant que la même scène (l'humiliation de Ben) est filmée deux fois : par les téléphones portables des harceleurs / par la caméra de Ben. Sur les premières images on ne voit que Ben et la situation ridicule dans laquelle il se trouve. Dans l'autre, on voit le groupe d'élèves qui vocifère et harcèle Ben, ce qui montre leur lâcheté (Ben est seul contre tous) et leur cruauté.

- **L'image voulue et mise en scène** : à l'inverse de l'image volée, l'image voulue et mise en scène, manifeste un choix, une liberté qui permet de se recréer, de se réinventer. Ben choisit son cadre sur le bateau, le plan qu'il va faire et la façon dont il va en sortir. D'une certaine manière, c'est une autre façon de se créer un avatar, ou de renaître de soi-même : par ce suicide fictif, Ben se délivre des humiliations passées. Au moment où il apparaît dans la lumière du projecteur, c'est comme s'il renaissait des flots et de l'image. C'est un nouveau Ben, plus fort, plus sûr de lui, qui parle et peut s'adresser à tous ceux face auxquels il était muet : adultes, camarades, amis.

De la même façon les interventions de sa mère dès le début du film, dans ce que l'on suppose être un documentaire ou un reportage retrospectif, participent de cette même mise en scène dont nous, spectateurs, sommes les jouets.

3- Conclusion : La place du spectateur

En conclura de ces deux parties que l'image n'a pas de valeur morale en soi : tout dépend du point de vue qu'elle nous offre sur la réalité, et de la manière dont elle est utilisée. C'est une arme puissante, mais à double tranchant.

Par delà la réflexion sur l'image, le film fait aussi réfléchir sur notre position de spectateur. Dans le film, tous les personnages sont d'une manière ou d'une autre témoins, spectateurs : camarades qui filment Ben et se repaissent de ses images sur internet, ou professeurs et entourage impuissants qui guette le moindre signe d'alerte), jusqu'à Ben lui-même qui semble parfois spectateur de sa propre vie.

Le spectateur voyeur est celui à qui s'adressent les images volées et postées sur internet (ou envoyées par messagerie électronique) : dans un premier lieu les camarades de Ben qui ont participé à son humiliation, puis les autres élèves du lycée, puis tous ceux qui pourront visionner la vidéo sur Internet.

Les spectateurs indifférents, ou aveugles : ce sont en majorité les adultes (professeurs, proviseur, médecin), qui ne voient pas (ou ne veulent pas voir) le drame qu'est en train de vivre Ben.

Les spectateurs impuissants pourrait être représenté par les deux camarades de Ben, celui qui filme les auteurs de l'agression mais aussi la jeune fille qui tout en se désolidarisant du groupe ne parvient pas à changer les choses.

Le spectateur agissant est un rôle tenu par la mère qui va plus loin que nous en organisant le tournage de la fausse vidéo, ce spectateur veut changer les choses et le cours des événements et amener à une prise de conscience plus large.

En montrant la diversité des attitudes possibles face au drame de *Ben X*, en ménageant une gradation dans les attitudes, le film met en abîme la position du spectateur, et nous enjoint à notre tour à être des spectateurs agissants.

• EN SAVOIR PLUS : Le cyberharcèlement

“Par cyberharcèlement on entend toutes les formes de harcèlement qui font appel aux nouvelles technologies d'information et de communication telles que l'Internet, le GSM ou l'ordinateur pour importuner, menacer ou insulter les victimes. C'est ainsi que des insultes ou des menaces peuvent être envoyées via SMS de même que des photos gênantes via MMS. Il existe également diverses possibilités de harcèlement par le biais de l'ordinateur ou d'Internet : voler un mot de passe et ainsi accéder au compte de quelqu'un afin d'en bloquer l'accès pour l'utilisateur ou envoyer des messages insultants au nom de l'utilisateur, pirater un ordinateur et y voler des informations personnelles, harceler via MSN ou des “*chatrooms*”, créer un site web ou un weblog comportant un contenu blessant ou des photos de la victime,... Pour ceux qui sont un peu informés des nouvelles technologies les possibilités sont légion.”

Source : <http://www.saferinternet.be/>

Argumentation : l'univers virtuel, refuge ou impasse ?

Sur le même modèle, on pourra s'interroger sur l'omniprésence du jeu *Archlord* dans la vie de Ben, et mener un débat argumentatif sur le thème de l'univers virtuel : refuge ou impasse ?

III Complément : groupement de textes

Relevez ce qui dans ces extraits peut se rapporter au film de Nic Balthazar.

René Girard, la mécanique du bouc-émissaire

Les persécuteurs finissent toujours par se convaincre qu'un petit nombre d'individus, ou même un seul peut se rendre extrêmement nuisible à la société tout entière, en dépit de sa faiblesse relative. C'est l'accusation stéréotypée qui autorise et facilite cette croyance en jouant de toute évidence un rôle médiateur. Elle sert de pont entre la petitesse de l'individu et l'énormité du corps social. (p. 1243) *Le Bouc-émissaire*

La foule tend toujours vers la persécution car les causes naturelles de ce qui la trouble, de ce qui la transforme en turba, ne peuvent pas l'intéresser. La foule, par définition, cherche l'action mais elle ne peut pas agir sur les causes naturelles. Elle cherche donc une cause accessible et qui assouvisse son appétit de violence. Les membres de la foule sont toujours des persécuteurs en puissance car ils rêvent de purger la communauté des éléments impurs qui la corrompent, des traîtres qui la subvertissent

(p. 1243) *ibid.*

Si l'infirmité, même accidentelle, inquiète c'est parce qu'elle donne une impression de dynamisme déstabilisant. Elle paraît menacer le système en tant que tel. On cherche à la circonscrire mais on ne peut pas ; elle affole autour d'elle les différences qui deviennent monstrueuses, se précipitent, se télescopent, se mélangent, à la limite menacent de s'abolir. La différence hors système terrifie parce qu'elle suggère la vérité du système, sa relativité, sa fragilité, sa mortalité.

(p. 1250) *ibid.*

Si l'on regarde l'éventail que forment les victimes, dans un panorama général du sacrifice humain, on se trouve, semble-t-il devant une liste extrêmement hétérogène. Il y a les prisonniers, il y a les esclaves, il y a les enfants et les adolescents non mariés, il y a les individus de la société, les déchets de la société, tel le pharmakos grec. Dans certaines sociétés, enfin, il y a le roi.

(p. 310) *La violence et le sacré*

Victor Hugo, Notre-Dame de Paris

L'acclamation fut unanime. On se précipita vers la chapelle. On en fit sortir en triomphe le bienheureux pape des fous. Mais c'est alors que la surprise et l'admiration furent à leur comble. La grimace était son visage

Ou plutôt toute sa personne était une grimace. Une grosse tête hérissée de cheveux roux ; entre les deux épaules une bosse énorme dont le contre-coup se faisait sentir par devant ; un système de cuisses et de jambes si étrangement fourvoyées qu'elles ne pouvaient se toucher que par les genoux, et, vues de face, ressemblaient à deux croissants de faucilles qui se rejoignent par la poignée ; de larges pieds, des mains monstrueuses ; et avec toute cette difformité, je ne sais quelle allure redoutable de vigueur, d'agilité et de courage ; étrange exception à la règle éternelle qui veut que la force, comme la beauté, résulte de l'harmonie. Tel était le pape que les fous venaient de se donner.

On eût dit un géant brisé et mal ressoudé.

Quand cette espèce de cyclope parut sur le seuil de la chapelle, immobile, trapu, et presque aussi large que haut, carré par la base, comme dit un grand homme, à son surtout mi-parti rouge et violet, semé de campanilles d'argent et surtout à la perfection de sa laideur, la populace le reconnut sur-le-champ, et s'écria d'une voix :

- C'est Quasimodo, le sonneur de cloches ! c'est Quasimodo, le bossu de Notre-dame ! Quasimodo le borgne ! Quasimodo le bancal ! Noël ! Noël !

On voit que le pauvre diable avaient des surnoms à choisir.

- Gare les femmes grosses ! criaient les écoliers.

- Ou qui ont envie de l'être, reprenait Joannes.

Les femmes en effet se cachaient le visage.

- Oh ! le vilain singe, disait l'une.

- Aussi méchant que laid, reprenait une autre.

- C'est le diable, ajoutait une troisième.

- J'ai le malheur de demeurer auprès de Notre-Dame ; toute la nuit je l'entends rôder dans la gouttière.

- Avec les chats.

- Il est toujours sur nos toits.

- Il nous jette des sorts par les cheminées.

- L'autre soir, il est venu me faire la grimace à ma lucarne. Je croyais que c'était un homme. J'ai eu une peur !

- Je suis sûre qu'il va au sabbat. Une fois il a laissé un balai sur mes plombs.[...]

Cependant tous les mendiants, tous les laquais, tous les coupe-bourses, réunis aux écoliers, avaient été chercher

processionnellement, dans l'armoire de la basoche, la tiare de carton et la simarre dérisoire du pape des fous. Quasimodo s'en laissa vêtir sans sourciller et avec une sorte de docilité orgueilleuse. Puis on le fit asseoir sur un brancard bariolé. Douze officiers de la confrérie des fous l'enlevèrent sur leurs épaules ; et une espèce de joie amère et dédaigneuse vint s'épanouir sur la face morose du cyclope, quand il vit sous ses pieds difformes toutes ces têtes d'hommes beaux, droits et bien faits. Puis la procession hurlante et déguenillée se mit en marche pour faire, selon l'usage, la tournée intérieure des galeries du Palais, avant sa promenade des rues et des carrefours.

Stieg Larson, Millenium t. 2, La fille qui rêvait d'un bidon d'essence et d'une allumette

NB : Lisbeth Salander est un des personnages principaux de la trilogie Millenium. Elle est atteinte du syndrome d'Asperger.

Une seule fois, Lisbeth Salander réagit avec une sorte d'émotion devant ce que véhiculait le bruissement des médias. Un titre attira son attention.

“NOUS AVIONS PEUR D'ELLE”

Elle menaçait de nous tuer, disent ses professeurs et camarades.

Celle qui parlait était un ancien professeur, une certaine Birgitta Miaas, actuellement peintre sur soie, qui s'étalait sur Lisbeth Salander ayant menacé ses camarades de classe et racontait que même les professeurs avaient eu peur d'elle.

Lisbeth avait effectivement croisé Miaas. Leur rencontre n'avait cependant pas été d'une grande pureté.

Elle se mordit la lèvre inférieure et constata qu'elle avait onze ans à l'époque. Elle se souvenait de Miaas comme d'une remplaçante pénible en maths qui s'était entêtée à lui poser une question à laquelle elle avait déjà répondu correctement mais faux à en croire le manuel. En réalité, le manuel se trompait, ce qui, de l'avis de Lisbeth, aurait dû être évident pour tout le monde. Mais Miaas s'était de plus en plus entêtée et Lisbeth était devenue de moins en moins disposée à discuter la question. Pour finir, elle était restée sans bouger, la bouche formant un mince trait avec la lèvre inférieure poussée en avant jusqu'à ce que Miaas totalement frustrée, la prenne par l'épaule et la secoue pour attirer son attention. Lisbeth avait riposté en lançant son livre à la tête de Miaas, d'où un certain désordre. Elle avait craché et donné de pieds autour d'elle tandis que ses camarades de classe essayaient de la maîtriser.

Cet article disposait d'un grand espace dans un journal du soir et laissait aussi la place à quelques citations mises en légende d'un encadré montrant l'un des anciens élèves de sa classe posant devant l'entrée de son école de l'époque. Le garçon en question s'appelait David Gustavsson et se disait actuellement assistant financier. Il prétendait que les élèves avaient peur de Lisbeth Salander puisqu'un jour "elle avait proféré des menaces de mort". Lisbeth se souvenait de David Gustavsson comme d'un de ses plus grands persécuteurs à l'école, un gros costaud brutal doté d'un QI minimal et qui loupait rarement une occasion de distribuer des injures et des coups de coude dans les couloirs. Une fois il l'avait attaquée derrière le gymnase à la pause déjeuner et, comme d'habitude, elle s'était défendue. Physiquement, elle n'avait aucune chance, mais elle estimait que mieux valait mourir que capituler. L'incident avait déraillé, un grand nombre d'élèves s'étant rassemblés autour d'eux pour regarder David Gustavsson taper sur Lisbeth Salander à ne plus en finir. Cela les avait amusés jusqu'à un certain point, mais cette idiote ne comprenait pas son propre intérêt, elle restait à terre et ne se mettait même pas à pleurer ou à implorer pitié.

Un moment plus tard, les élèves eux-mêmes ne supportaient plus ce spectacle. David était tellement supérieur et Lisbeth tellement sans défense que David commença à récolter des mauvais points. Il avait démarré quelque chose qu'il ne savait pas terminer. Pour en finir, il balança à Lisbeth deux bons coups de poing dont l'un lui fendit la lèvre et l'autre lui coupa le souffle. Les autres élèves l'abandonnèrent en un tas misérable derrière le gymnase et disparurent en riant au coin du bâtiment.

Lisbeth Salander était rentrée à la maison panser ses plaies. Deux jours plus tard elle était revenue avec une batte de base-ball. Au milieu de la cour, elle l'avait assénée sur la tête de David, sur l'oreille. Quand il fut à terre, complètement choqué, elle appuya la batte sur sa gorge, se pencha sur lui et lui chuchota que si jamais il la touchait encore, elle le tuerait. A ce moment, les adultes se rendirent compte que quelque chose se passait, et on emmena David à l'infirmerie, tandis que Lisbeth devait comparaître devant le principal pour y recevoir le verdict : punition, notification dans son dossier, et poursuite des enquêtes sociales.

Proposition de synthèse

I- L'Autre.

- La victime est l'Autre par excellence : Ben et Lisbeth sont autiste, Quasimodo est affligé d'une monstruosité physique, mais il est aussi handicapé (sourd et borgne). Ils sont tous les trois en situation de faiblesse. Toutes ces caractéristiques se retrouvent dans le texte de René Girard qui décrit le profil des victimes.

- La victime est perçue comme une menace contre la société et la cohésion sociale : Quasimodo est décrit comme une créature diabolique, qui peut nuire aux femmes enceintes. Les médias présentent Lisbeth comme une dangereuse psychopathe, Ben par sa différence représente une gêne pour ses camarades et pour l'institutions scolaire.

II- Un même schéma

- La victime est insultée et brimée par des appellations péjoratives, ainsi Quasimodo est qualifié de “*vilain singe*”, Lisbeth “*d’idiot*” (par le recours au discours indirect libre), Ben de “*martien*”.

- La victime réunit l’ensemble de la communauté contre elle, la foule pour Quasimodo, les élèves pour Lisbeth comme pour Ben.

- La violence se déchaîne contre les personnages, violence physique à l’encontre de Ben et de Lisbeth, violence verbale à l’égard de Quasimodo qui ne comprend pas.

III- Nuances... et conclusion.

On pourra insister dans cette dernière partie sur la construction du texte de Stieg Larson, qui est sans doute celui qui plaira le plus aux élèves, et sur ses “ficelles” narratives.

- le manichéisme est total : le professeur est déconsidérée, puisqu’elle était “*remplaçante*”, qu’elle préférerait s’appuyer sur le manuel plutôt que sur son intelligence ; d’ailleurs elle est devenue “*peintre sur soie*”. L’agresseur est une brute, qui non seulement s’attaque à une fille, mais encore à un être beaucoup plus faible que lui. A chaque fois Lisbeth est en posture héroïque de résistance face à l’oppression et à l’injustice : plus intelligente que son professeur et que son manuel, elle retourne également par son courage le rapport de force physique. Elle gagne donc sur les deux tableaux, mental et physique.

- L’opposition entre la “version officielle” véhiculée par le journal et ce qu’elle a vécu en réalité est si flagrante qu’elle renforce dans l’esprit du lecteur le sentiment d’une terrible injustice. Celle-ci appelle forcément un désir de vengeance, qui est assouvi par la scène finale, dont la violence est occultée dans l’esprit du lecteur par le souci légitime de compensation. On est ici dans une logique de vengeance, celle de la loi du talion.

On notera la subtilité du film, par rapport à l’écriture du roman policier.

La comparaison est pertinente, puisque comme dans l’extrait le film confronte le point de vue interne de Ben et le point de vue des autres.

Mais le retournement de situation est d’une toute autre nature : la tentative de Ben de prendre le dessus physiquement sur ses agresseurs (l’épisode du crucifix-poignard) est vaine. Ben parviendra à se rendre justice tout de même, mais d’une manière détournée, par la médiation des images. L’intimité de Ben a été violée par l’image, il dénonce par l’image ce qui lui a été fait devant l’ensemble de la communauté. Au lieu de répondre spontanément (par la violence soit envers les autres, soit envers soi), il entre dans le champ d’une distance réflexive où il est à la fois réalisateur, acteur et monteur. Le désir de compensation du spectateur est comblé, mais pas au moyen d’une scène de violence voyeuriste.

Crédits

Dossier réalisé par **Florence Salé**, professeur de Français au lycée Eugène Delacroix de Drancy (93). Version 06/03/08

Zéro de conduite.net

BENX

Un drame psychologique sur la différence

Dossier du film - partie réservée aux enseignants
Sylvain De Bleckere

BenX
Dossier de film
Partie réservée aux enseignants
Sylvain De Bleeckere

Table des matières

Introduction	3
1 Données filmiques de base	5
Synopsis	5
Fiche du film	5
Production	6
MMG nv	6
Auteur : Nic Balthazar	6
2 Le double contexte du film	10
Jeunes et adultes	10
Cyberharcèlement	12
Suicide	14
Famille, enseignement et assistance	21
L'acceptation comme travail d'une vie	22
3 Analyse	24
Le chatologue	24
La pesanteur de la vérité	30
La complexité de l'esthétique cinématographique	35
La technique audiovisuelle	25
La narrativité	44
L'univers du sens	51
4 Conseils pour l'exploitation pédagogique	61

Introduction

Premier film de son auteur, BenX devrait être vu par tous ceux qui travaillent aujourd'hui dans l'enseignement secondaire. D'abord et surtout parce qu'il existe peu de films parlant de l'école, comme c'est le cas de BenX. Le personnage principal du film s'appelle Ben Vertriest. Il est étudiant et nous le voyons successivement évoluer dans la cour, en classe et en atelier pratique. Le directeur, deux enseignants et deux élèves s'expriment également dans le film. Ils viennent témoigner de ce qu'ils ont vu et parfois pas vu. Le film s'attarde également sur la relation entre la famille et l'école. Ben est un jeune autiste d'environ dix-sept ans. Il n'est guère à la fête à l'école et cela entraîne pour lui un cortège de problèmes. Le film se présente d'emblée comme un large forum qui doit permettre d'aborder un certain nombre de phénomènes quotidiens avec lesquels l'école est involontairement confrontée : le suicide, les comportements de harcèlements et l'autisme, ou, plus largement, les troubles du comportement.

A tort ou à raison, la société, des parents aux détenteurs de l'autorité en passant par les médias, oblige les écoles secondaires à s'intéresser à ces phénomènes sociaux. C'est plus facile à dire qu'à faire. La mission la plus importante de l'école est et reste l'enseignement. Et pourtant, directions et enseignants doivent trouver des moyens pratiques concrets pour mettre en œuvre une politique pédagogique en phase avec les questions et besoins sociaux posés. Dans le cas d'une jeune victime de harcèlement comme Ben Vertriest, l'école peut parfois aussi faire la différence.

Aujourd'hui, le film constitue le média narratif par excellence. Il rassemble des gens-spectateurs autour d'une histoire actuelle dans laquelle ils peuvent se reconnaître. Cette expérience leur permet de parler ensuite de leur vécu social et d'échanger des idées à ce propos. C'est assurément le cas lorsqu'il s'agit de sujets qui restent souvent tus et que le film BenX aborde de manière crédible et en connaissance de cause.

Ce film suscite des conversations pédagogiques passionnantes et importantes dans le cadre du cours et/ou dans le cadre de projets thématiques transversaux articulés autour de l'une des compétences transversales suivantes : civisme (oser intervenir socialement lorsque quelqu'un est traité injustement), éducation sanitaire (la valeur de la santé physique et mentale), compétences sociales (comportement anti-harcèlement), ainsi que la nouvelle compétence transversale ICT (utilisation responsable de l'internet par l'adoption d'une attitude positive par rapport à l'ICT, ce qui inclut l'opposition à toute forme de harcèlement).

BenX permet aux établissements scolaires de faire d'une pierre deux coups. Le premier film de Nic Balthazar est en effet une œuvre d'art très réussie. C'est un film flamand qui parvient à greffer avec professionnalisme l'aspect esthétique sur une présentation accessible du phénomène social actuel cité. C'est pour cette raison que le film est un outil idéal dans le cadre d'un projet transversal articulé autour de la

compétence transversale formation musicale et créative. C'est d'autant plus le cas que le film aborde de façon extrêmement originale le phénomène du jeu en ligne. Et que le personnage principal utilise un caméscope.

Le dossier du film BenX destiné aux écoles a été imaginé comme un outil pour aider les responsables des écoles, membres de la direction, éducateurs, enseignants de confiance, mais aussi plus simplement les enseignants engagés individuellement à intégrer de façon pédagogiquement responsable et professionnelle le film dans l'un ou l'autre processus.

Le dossier est divisé en deux volets. La partie destinée aux enseignants est très complète et contient du matériel unique. Tous les enseignants motivés y trouveront les informations contextuelles nécessaires pour étayer leur projet d'apprentissage personnel ou celui de l'école. Ce volet aborde tous les aspects du film. Le lecteur y trouvera également deux documents de travail, un *chatologue* (un néologisme désignant un dialogue en style chat) et un *essai*, qui peuvent également être utilisés comme expliqué dans le dernier chapitre de ce dossier. Ce chapitre est consacré aux utilisations pédagogiques possibles du film. Destinée aux élèves, la deuxième partie du dossier se compose de fiches de travail parmi lesquelles l'enseignant peut faire son choix en fonction de l'objectif du cours et/ou du projet scolaire. Ces fiches de travail sont prêtes à être copiées. Armé du dossier destiné aux élèves, l'enseignant peut parfaitement préparer son cours avec les fiches de travail.

Conception, texte et mise en page des deux parties du dossier sont l'œuvre de M. Sylvain De Bleeckere. Ce dernier est professeur d'architecture au département architecture et beaux-arts de la PHL/uHasselt. Il est également membre de la rédaction de « CineMagie », un périodique flamand d'étude cinématographique. L'auteur remercie de tout cœur les personnes qui l'ont aidé avec enthousiasme lors de la conception du dossier, et en particulier Stéphanie Maussen et Loan Tran de KFD (distributeur du film), Marine Holthof et Nathalie Van Schelvergem de MMG Film & Television Production (producteur du film), Rita Van Durme (adjointe du directeur de la division *Ondersteuningsbeleid* au Ministère flamand de l'enseignement et de la formation), Gie Deboutte (présidente du *Vlaams Netwerk Kies Kleur tegen Pesten* et coordinatrice du projet *Verbondenheid*, K.U.Leuven, Leuvens Instituut voor Criminologie), Jan De Craemer (adjoint du directeur de la division *Strategische Beleidsondersteuning* du Ministère flamand de l'enseignement et de la formation) et, last but not least, le réalisateur Nic Balthazar. Ce dernier n'a pas compté son temps pour relire de façon critique le dossier avec l'auteur, en lui indiquant les ajouts et les modifications nécessaires. Il a également rédigé le 'chatologue' commun avec l'auteur du dossier.

1 Données filmiques de base

Synopsis

Ben Vertriest est élève dans le troisième cycle de l'enseignement technique en division métallurgie. C'est un très bon élève et les enseignants sont satisfaits de lui, même s'ils savent que son comportement est singulier. La plupart des camarade de classe de Ben pourraient d'ailleurs prendre exemple sur les résultats scolaires de ce dernier. Ben habite avec sa mère divorcée et seule. Il a un petit frère, Jonas. Ben aimerait être un grand frère pour Jonas et un fils exemplaire pour sa mère. Mais il n'y parvient pas. Il porte le poids d'une impuissance qui l'accable. Il a toujours été un enfant à problèmes pour ses parents et les maîtresses, mais il n'y peut rien. Aidé par sa mère, il s'est pourtant assez bien débrouillé jusqu'ici. A quelques encablures de la fin de ses études secondaires, Ben sent cependant ses forces l'abandonner. Il lui vient l'envie de tout abandonner. Le harcèlement continu de deux autres élèves, Bogaert et Desmet, nourrit son projet de commettre un meurtre. Un meurtre sur sa propre personne. Mais les choses ne sont pas aussi simples. Féru du jeu de rôle en ligne Archlord, Ben y a créé un avatar, le valeureux chevalier BenX. Il forme une guilde avec la fée humaine Scarlite. Scarlite est la guérisseuse de BenX. Le jeu peut commencer, le plan est échafaudé et la stratégie est définie.

Fiche du film

B-N / 2007 / 90' / régie, scénario : Nic Balthazar / directeur de production : Johan Van den Driessche pour MMG / photographie : Lou Berghmans / montage : Philippe Ravoet / design de production : Kurt Loyens / design son : Peter Flamman, Wart Warmsteker / musique : Praga Khan / son : Coen Gravendael / costumes : Heleen Heintjes / distribution des rôles : Gunter Schmid / personnages : Ben (Greg Timmermans), la maman (Marijke Pinoy), Scarlite (Laura Verlinden), le papa (Pol Goossens), Bogaert (Titus De Voogdt), Desmet (Maarten Claeysens), le prof de métallurgie (Jakob Beks), Coppola (Gilles De Schryver), le psychiatre (Peter De Graef), le directeur (Ron Cornet), Maaïke (An Van Gijsegem), Sabine (Tania Van der Sanden), Jonas (César De Sutter), le prof de religion (Johan Heldenbergh), l'entraîneur de chevaux (Wim Vandekeybus).

Production

MMG sa

Le film BenX est avant tout une production flamande. Cette réalisation prouve également que, dans un petit pays comme la Belgique, la région flamande dispose de suffisamment de capital et de talent pour réaliser un film de classe internationale. La politique culturelle favorable à l'industrie cinématographique mise en oeuvre ces dernières années par le biais du *Vlaams Audiovisueel Fonds* [<http://www.vaf.be>] a permis au film flamand de connaître lentement mais sûrement un renouveau. La compagnie MMG [<http://www.mmg.be>] est un acteur important dans le paysage cinématographique en Flandre. Cette maison de production a été créée sous son premier nom, Multimedia, par Erwin Provoost en 1981. Multimedia s'est immédiatement distinguée en produisant les films art house du réalisateur flamand Dominique Deruddere. « Love Is A Dog From Hell », mieux connu sous le titre de « Crazy Love » (1987) et « Wait Until Spring, Bandini » (1989) ont été salués par la critique en Flandre et à l'étranger. De l'autre côté de la palette, MMG s'est distinguée en produisant des films populaires à succès comme « Hector » (1987) et « Koko Flanel » (1990), qui mettent en scène le comique flamand Urbanus dans une réalisation de Stijn Coninx. Au milieu des années nonante, MMG s'est également forgé une solide position dans le créneau des séries de fiction pour la télévision : d'abord avec les 23 épisodes de « Windkracht 10 », suivi du long métrage « Windkracht 10 Koksijde Rescue », réalisé par Hans Herborts et qui a connu un gros succès de foule en 2006, puis par la série « Flikken », qui en est aujourd'hui à sa neuvième saison déjà. MMG s'est également distinguée à Hollywood avec « De Zaak Alzheimer » (2003) d'Erik Van Looy. MMG a également co-produit avec la maison de production néerlandaise Brosbos. Film-TV Productions le film pour enfants « Het paard van Sinterklaas » de Mischa Kamp en 2005. Ce film s'est fait remarquer en obtenant deux prix lors du « Chicago International Childrens Film Festival ». A l'automne 2007, MMG entamera le tournage de l'adaptation de « Los », l'énigmatique roman de Tom Nagels. L'auteur y détaille les pérégrinations d'un jeune journaliste dans la métropole multiculturelle qu'est Anvers. On retrouve également cette dimension sociale dans l'intrigue de BenX. Pour le produire, MMG a reconduit son partenariat réussi avec la maison de production Brosbos. Film-TV Productions. En sortant « BenX », MMG a confirmé qu'elle est capable de marier la qualité d'un film art house film à l'accessibilité d'une production destinée à un large public d'adolescents et d'adultes. Le tournage proprement dit (30 jours en tout) a eu lieu entre le 23 octobre 2006 et le 01 décembre 2006. Il s'est déroulé essentiellement en Flandre : à Gand, où habite la famille Vertriest, au Heilige Maagdcollege de Termonde pour la cour et la classe, dans les gares de Gand Sint-Pieters et Bruxelles-Nord, dans l'église paroissiale Sint-Dionysius de Sint-Denijs-Westrem, dans le port de Zeebrugge, à Maarkedal près d'Audenarde pour la séance finale avec le cheval ainsi qu'à Calais (France) pour les prises de vue sur le bateau. C'est dans la zone du canal de Gand que se trouvait le studio improvisé où la chambre de Ben a été recréée.

L'auteur : Nic Balthazar

BenX est le premier long métrage de Nic Balthazar. Mais le spectateur ne remarque à aucun moment qu'il regarde le premier film d'un réalisateur. Né en 1964, Balthazar était en effet déjà familier du monde du théâtre et du cinéma en entamant le tournage de BenX. Après des études universitaires en littérature et théâtre, il devient critique de théâtre à vingt et un ans. D'abord à *De Morgen*, puis sur *Radio 1* et *Studio Brussel*. Il passe ensuite de la radio à la télévision et du théâtre au cinéma. Cette mutation intervient lors du lancement de *Canvas*, une chaîne de la VRT. Pendant plus de dix ans, il y présente l'émission « Filmfan » le mercredi soir. Il s'affirme comme des meilleurs critiques en Flandre. Chaque semaine, il présente un film de valeur. Il passe près de 20 ans à la VRT comme présentateur d'émissions culturelles (comme le talkshow *Leuven Centraal*) ou touristiques (comme *Vlaanderen Vakantieland*). Progressivement, il passe de l'autre côté de la caméra. Il acquiert ainsi les rudiments du cinéma sur les plateaux de télévision. Pour ses débuts, on remarquera en passant que Balthazar a non seulement assuré la réalisation mais aussi écrit le scénario. Avec « BenX », Nic Balthazar s'inscrit d'emblée dans la lignée des films d'auteur européens. Le film d'auteur européen a acquis ses lettres de noblesse essentiellement après la Deuxième Guerre mondiale. Des cinéastes comme le Danois Carl Theodor Dreyer, les Français Robert Bresson, François Truffaut, Jacques Tati, les Italiens Roberto Rossellini, Federico Fellini, Pier Paolo Pasolini, le Suisse Jean-Luc Godard, les Allemands Rainer Werner Fassbinder, Wim Wenders, Werner Herzog, le Russe Andrei Tarkovski et bien d'autres ont écrit la passionnante histoire du film européen lors de la deuxième moitié du siècle dernier. A l'instar de Nic Balthazar, de grands réalisateurs comme Truffaut et Godard ont d'abord été critiques avant de passer de l'autre côté de la caméra. Nic Balthazar nous explique son cheminement vers la réalisation de son propre film :

J'ai eu le privilège de parler avec les plus grands réalisateurs au monde. J'ai interviewé les meilleurs acteurs. J'ai pu voir des milliers de films...

[Balthazar, N., dossier de presse BenX, Bruxelles, MMG, p. 3]

Aujourd'hui, des réalisateurs comme le Danois Lars Von Trier, les Britanniques Ken Loach et Mike Leigh, l'Italien Roberto Benigni, l'Espagnol Pedro Almodovar pérennisent durablement la riche tradition du film européen. Nic Balthazar a notamment présenté leurs films dans sa rubrique « Filmfan » sur *Canvas*. Tous ces réalisateurs marquent leur œuvre d'une empreinte artistique très personnelle. La plupart du temps d'ailleurs, ils assurent eux-même la réalisation du film et l'écriture du scénario, ou y contribuent en tous cas. Dans le cas de BenX, Nic Balthazar

est aussi l'auteur du scénario. Il ne s'est pas lancé à la légère pour ce faire.

Dès 2002, il publie un roman pour la jeunesse intitulé « Niets was alles wat hij zei » (« Il ne disait rien du tout ») aux éditions Altiora Averbode. C'est dans ce roman que l'on découvre pour la première fois Ben Vertriest, le personnage principal de BenX. Après des critiques élogieuses et un accueil favorable, il adapte son roman au théâtre avec la pièce « Niets » (« Rien »). Il s'agit d'un solo pour acteur et vidéo. Le texte de la pièce accompagné de photos de la représentation est également publié chez Altiora Averbode. Nic Balthazar réalise lui-même cette présentation multimédia réussie avec l'acteur Roel Vanderstukken dans le rôle principal de Ben Vertriest. L'auteur tourne un encore court-métrage de 7 minutes en marge de cette représentation. On y trouve déjà quelques-uns des acteurs qui interpréteront les premiers rôles dans son premier film : Marijke Pinoy, la maman de Ben, Peter De Graef dans le rôle du psychiatre, Jakob Beks en professeur de métallurgie, Maarten Claeysens dans le rôle de Desmet, An Van Gijsegem dans celui de Maaïke, Ron Cornet comme directeur et Wim De Vilder comme présentateur télé. Dans la pièce de théâtre, Nic Balthazar utilise déjà la musique de Praga Khan, qui joue également un premier rôle musical dans le film. Avec la présentation multimédia, Nic Balthazar élabore de façon audiovisuelle la première version littéraire de l'histoire de Ben Vertriest. Cette première étape constitue un tremplin naturel vers la transposition sur grand écran dans BenX. Le processus de maturation lent et documenté de BenX fait du film un cas d'étude unique qui nous permet de voir comment une histoire faite de mots donne naissance à une intrigue filmée à part entière et authentique. Ce cheminement en trois temps a constitué un processus d'apprentissage important pour le débutant Balthazar. Ce processus d'apprentissage est né d'un fait divers qui a fortement ému Nic Balthazar à l'époque. Il s'est déroulé à Gand, sa ville natale. Il nous le raconte.

C'est à peu près à ce moment qu'un jeune garçon de 17 ans s'est jeté du haut du Château des Comtes à Gand. On a ensuite appris qu'il souffrait d'une légère forme d'autisme. Et qu'il avait été harcelé à mort, presque littéralement. Fortement ému par une mère qui avait crié tout haut son désespoir et son chagrin, j'ai commencé à ressentir le besoin d'écrire pour elle une histoire, qui ne lui apporterait peut-être pas une consolation, mais un peu de compréhension, de compassion. Une histoire de harcèlement de ceux qui ne peuvent pas se défendre.

[Balthazar, N., dossier de presse BenX, Bruxelles, MMG, p. 3]

Le triptyque Ben Vertriest de Nic Balthazar est donc né d'un fort engagement personnel par rapport au phénomène du suicide et du

harcèlement chez les jeunes en Flandre. Son projet exprime une profonde émotion humaine. Cette dernière est perceptible dans chaque image de BenX. Ce faisant, Nic Balthazar prouve qu'il a acquis une maîtrise personnelle et créative de l'expression cinématographique. Traiter de façon esthétique et crédible un sujet aussi difficile est un véritable tour de force. Bien plus qu'un premier film, BenX est le couronnement d'une carrière patiemment construite dans le monde des médias contemporains. C'est une fin qui constitue également un nouveau début. Finalement, ce n'est peut-être pas par hasard que « la fin et le début » constituent un leitmotiv dans les aventures de Ben Verriest. « Chaque fin est un début », apprend Scarlite à Ben. A ce titre, les débuts derrière la caméra du cinéphile Nic Balthazar constituent aussi bien un aboutissement qu'un point de départ.

2 Le double contexte du film

Une des qualités essentielles de « BenX » est l'engagement profond du film dans le contexte humain et social d'aujourd'hui. C'est ce que nous appellerons « le double contexte » du film. Après un générique et un prologue prolongés, l'intrigue s'ouvre par le témoignage de la maman. Elle déclare : « Il faut toujours un mort d'abord. Quelqu'un doit toujours mourir d'abord. » Le scénariste-cinéaste Balthazar donne ainsi le ton. Il dévoile au spectateur que le film s'engage simultanément sur deux voies : la voie de l'intrigue et celle de la réflexion sur l'intrigue. Ces deux voies constituent le contexte humain et social de BenX. « Il faut un mort » lève un coin du voile sur un drame humain. « Il faut d'abord... », dévoile l'environnement social et la façon dont ce dernier réagit face au drame. Entré dans l'univers du film, le spectateur se retrouve dans une sorte de palais des glaces où il se voit reflété dans les différents reflets du double contexte humain et social de l'histoire de Ben Verriest.

Jeunes et adultes

Le générique et le prologue prolongés nous présentent le personnage principal de Ben Verriest par le prisme du jeu de rôle Archlord. Avant de découvrir le vrai Ben, le spectateur fait connaissance avec le joueur invisible du jeu en ligne. Il le voit créer son avatar et entrer dans le monde virtuel d'Archlord. Le personnage invisible est à l'évidence en train de jouer. Archlord est ce que les connaisseurs appellent un « MMORPG », un « massive multiplayer online role playing game » ou un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Aujourd'hui, « World of Warcraft » est le jeu le plus joué de ces jeux. Dans Archlord, Ben Verriest est BenX. Il chatte sur la plateforme www.9lives.be de Telenet. Le réalisateur décrit l'univers actuel des jeunes à travers le prisme des jeux de rôle et du chat. Il nous montre le personnage principal de Ben en train de tapoter sur le

clavier de son ordinateur. Cette réalité correspond au réel social. Le 18 juillet 2007, les médias flamands ont dévoilé les résultats d'une enquête réalisée par la OIVO (*Onderzoeks- en Informatiecentrum van de Verbruikersorganisaties*). Dans son édition du 18 juillet 2007, le quotidien « Het Volk » formulait de façon lapidaire les conclusions d'une enquête récente.

La majorité des jeunes (94 %) préfèrent regarder la télévision pendant leurs loisirs. C'est ce qui ressort d'une enquête réalisée auprès de 2.200 jeunes de 9 à 18 ans par l'OIVO. L'utilisation de l'internet suit directement, avec un score de 93 pour cent, et arrive même en première place à partir de l'âge de 13 ans.

Ce profil répond mot à mot à celui de Ben Vertriest. Il correspond de façon assez extrême à l'image des jeunes qui préfèrent jouer en ligne sur leur ordinateur. Les termes « jeunes » et « jeux de rôle » sont devenus indissociables. Une étude récente sur le phénomène du jeu sur ordinateur chez les jeunes a paru récemment : Maes, T., Mulder, M. (ed.), *Games - Meer dan spelen. ICT Verkenningen voor het onderwijs*. Stichting Kennisnet. Zoetermeer, 2005. (ISBN 90-77647-00-7)

L'industrie des loisirs joue sans discontinuer sur le marché lucratif des jeux pour les jeunes. Hollywood lance automatiquement une version jeu de chaque film à succès : C'est le cas de *Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *Pirates of the Caribbean*, etc., qui possèdent tous leur jeu de rôle ciblé sur les jeunes.

Si les médias évoquaient régulièrement l'influence négative - avérée ou non - de la télévision sur le comportement des enfants et des jeunes dans les années soixante, septante et quatre-vingt, ils en font de même avec les jeux informatiques depuis les années 1990. Le magazine en ligne « game.nl » a récemment publié un bref communiqué illustrant bien le débat social actuel sur le thème des jeux informatiques.

En dehors du cercle de l'industrie du jeu, pour utiliser les termes de Copier, chercheuse à l'Université de Utrecht, de nombreuses personnes considèrent que le jeu en ligne est « uniquement » destiné à la jeunesse. Une nouvelle étude ethnographique indique toutefois que jouer dans des univers en ligne n'est finalement pas aussi mauvais qu'on pourrait le croire pour les jeunes. Les chercheurs Simon Bradford et Nic Crowe de la Brunel University's School of Sport and Education ont suivi pendant trois années des jeunes de 13 à 16 ans dans le jeu populaire *Runescape*. Selon les chercheurs, ce type d'univers en ligne offre précisément aux jeunes une plateforme pour 'expérimenter' avec différentes entités, ainsi que pour découvrir différentes cultures, différents sexes et différentes compétences. Les univers peuvent également servir de substituts pour les expériences véritablement ratées,

comme des vacances. Les chercheurs ont ainsi découvert que les jeunes utilisaient parfois dans leurs jeux des conventions pour éveiller leur sentiment de vacances. En même temps, ils cherchaient ensemble des bars et des clubs pour faire la fête en ligne.

[<http://www.gamer.nl/doc/40193> (consulté le 18 juillet 2007)]

Les mots « univers de substitution », « expériences ratées pour de vrai », « se croire » sont pertinents dans le cadre du film BenX. Le film reflète également bien le rôle social actuel du jeu chez les jeunes. Ce dernier fonctionne comme un univers à part, un monde en soi, une planète différente de celle des adultes. On ne trouve des traces du monde du jeu ni au sein de la famille, ni à l'école. Une brève scène du film, qui peut sembler superflue à première vue, se déroule dans le living. Ce jour-là, Ben a été avec sa mère en consultation chez le psychiatre à la demande expresse du directeur de l'école. Le soir, sans doute après le repas, Ben et sa mère suivent une émission à la télévision dans le living. Cette scène ne dure qu'un instant mais elle montre que la télévision ne suffit pas pour Ben. Au bout d'un moment, il se lève en effet et monte dans sa chambre où il entre dans l'univers d'Archlord, son monde. Cette séquence du film montre que les adultes préfèrent regarder la télévision le soir tandis que les jeunes préfèrent chatter ou jouer sur leur ordinateur dans leur chambre. La vérité est évidemment plus complexe que cet instantané statistique, mais elle reflète la réalité quotidienne dans le cas de la famille monoparentale de Ben. La mère de Ben ne pénètre pour ainsi dire jamais dans son territoire et tout change au moment où elle le fait. D'autre part, on voit que la télé fait partie de la culture de Ben comme de tous les jeunes. Ils en comprennent également la grammaire. Ben considérera également la télévision comme le marché moderne, l'endroit où tout s'explique dans le dénouement du drame. Ben opte finalement pour la télévision comme média pour répondre à ses ennemis. Il met en scène ce que lui et tout le monde voient tous les jours à la télévision lors de l'un ou l'autre reportage d'actualité dans l'émission « Telefacts » ou « Koppen ». Des gens qui viennent raconter leur histoire et qui se font finalement entendre grâce à la télévision. Nic Balthazar indique d'ailleurs que c'est après un reportage diffusé dans « Telefacts » que le suicide du « vrai Ben » a déclenché une petite onde de choc en Flandre.

Cyberharcèlement

Les scènes les plus dramatiques de BenX montrent comment le duo Bogaert et Desmet, deux élèves du cours de métallurgie, persécutent systématiquement leur camarade de classe Ben Vertriest. Dans son film, Nic Balthazar aborde ainsi un thème difficile. Difficile car les événements se déroulent généralement dans l'univers clos des jeunes, dont les adultes ignorent pour ainsi dire tout. Les jeunes le savent et exploitent cette

situation pour jouer entre eux un jeu tantôt innocent, tantôt dangereux. Un article dans le périodique *Klasse voor Ouders* montre de façon concrète ce qui se passe déjà.

01/03/06 Brenda, maman de Boris :

Boris était nu sur l'internet.

Je m'étais déjà aperçue depuis un petit temps que quelque chose n'allait pas avec Boris (13 ans). Un beau jour, je ne suis pas parvenue à le faire sortir du lit. Il ne voulait pas aller à l'école. Alors qu'il était en haut dans son lit, un SMS est arrivé sur son GSM : « Tu es sans doute en train de b*** avec Nathalie? » J'ai été abasourdie et complètement dépitée. Par la suite, j'ai appris que Boris était harcelé à l'école et que Nathalie était également absente ce jour. Et ce n'était que le début de l'histoire. Après la natation, ils avaient utilisé un GSM pour prendre une photo de Boris sous la douche. Le reste de la classe avait inventé des légendes sur un site web. Boris se sent une loque. Quand j'en ai parlé à l'école, le professeur m'a dit qu'il rechercherait les coupables mais qu'il était difficile de punir pour ce qui s'était passé hors de l'école.

[*Klasse voor Ouders* 94, mars 2006, p. 6-7]

L'incident impliquant Boris ressemble fort à ce que Nic Balthazar met en scène dans *BenX*. Bogaert et Desmet entraînent le groupe au moment où le professeur de religion quitte la classe. Ils orchestrent une séance de harcèlement collectif dans la classe. Ben, leur proie, est déshabillé alors que les caméras des GSM filment impitoyablement. Les élèves placent ces images en ligne et les envoient sous couvert d'anonymat sur la messagerie et le GSM de Ben. C'est un cas flagrant de cyberharcèlement, une forme raffinée de harcèlement. Plusieurs bons sites néerlandophones, professionnels et fiables consacrés au phénomène étudient bien le phénomène du cyberharcèlement (par ex. www.klasse.be, cliquer sur archives et utiliser la fonction de recherche, et www.pestten.net). Dans le film, Nic Balthazar a renforcé et clarifié le phénomène du cyberharcèlement par rapport au roman et à la pièce de théâtre. Sans verser dans le didactique à aucun moment, il éclaire le mécanisme du cyberharcèlement dans l'histoire de la victime Ben Vertriest. Vu sous cet angle, le cyberharcèlement se présente comme un harcèlement via GSM ou internet. Ben reçoit des mails et des SMS injurieux et menaçants. Il existe différentes variations sur ce thème : l'envoi et la diffusion d'informations trompeuses ou de ragots sur quelqu'un, l'exclusion d'un individu dans des chatgroups (msn), le piratage et l'utilisation du mot de passe de quelqu'un, le traitement de façon négative des photos de quelqu'un et leur diffusion ou leur publication sur un site web. Dans son numéro 94, le périodique *Klasse voor Ouders* écrit que le

cyberharcèlement s'est solidement enraciné chez les jeunes flamands de 9 à 18 ans. Il est souvent le résultat du désœuvrement ou d'une expérience et ses auteurs ne sont pas conscients de la portée de leurs actes. A l'image de Ben Vertriest, les victimes se sentent humiliées au plus profond d'elles-mêmes et ne se sentent plus en sécurité nulle part, même pas à la maison. C'est en effet ce sentiment qui terrasse Ben Vertriest. Lorsqu'il remarque que la vidéo du harcèlement apparaît également sur son appareil, tous les fusibles sautent chez lui.

Il en vient même à détruire ce qu'il a de plus précieux, son ordinateur personnel. Les victimes de cyberharcèlement se taisent, de peur que les humiliations redoublent. Dans ce cercle vicieux, adultes, parents et enseignants restent dans l'ignorance de ce qui se passe. C'est surtout vrai pour les enseignants, parce que le cyberharcèlement est pratiquement toujours organisé depuis la maison et pas depuis l'école. Les victimes de cyberharcèlement sont mises hors-la-loi. Le cyberharcèlement s'insinue souvent plus profondément dans la vie de la jeune victime qu'un harcèlement classique pour plusieurs raisons : le caractère anonyme de l'auteur (« ils ne me trouveront jamais »), la facilité d'agir, l'absence de contact physique et de confrontation directe avec la victime, ce qui inhibe chez l'auteur toute prise de conscience des limites à ne pas dépasser et le pousse à aller le plus loin possible, la conscience de l'auteur que son « œuvre » bénéficiera d'un large écho sur la toile. On retrouve d'ailleurs dans BenX une scène où Ben constate que le clip vidéo de son harcèlement est la rubrique la plus consultée du jour. Les conséquences humaines pour les victimes de cyberharcèlement sont dramatiques : elles souffrent de stress et développent un sentiment d'insécurité. Dans son numéro 94, le périodique *Klasse voor Ouders* fait état d'une étude étrangère montrant que trois fois plus de jeunes harcelés via l'internet présentent des symptômes de dépression. Or, la dépression est un pas important vers le suicide. Ce thème est également abordé dans l'intrigue de BenX. Le viWTA a récemment publié une étude consacrée au phénomène du cyberharcèlement en Flandre : Vandenbosch, H., Van Cleemput, K., Mortelmans, D., Walrave, M., *Cyberpesten bij jongeren in Vlaanderen. Onderzoeksrapport. Studie in opdracht van het viWTA-Samenleving en Technologie*. Bruxelles, 2006. Cette étude peut être consultée sur www.viwta.be.

HARCELEMENT

Suicide

Pendant le déroulement dramatique de BenX, Ben est un moment porté disparu. Le matin, sa mère trouve un billet sur la table du petit-déjeuner : « Je suis parti, ne t'inquiète pas ». Sa mère donne immédiatement l'alerte. La police vient. Elle fouille la chambre de Ben à la recherche d'indices et trouve l'album de collage réalisé par le jeune homme. Il se compose de toutes sortes de découpes de journaux regroupées sous le titre : « 101 façons de se suicider ». Entre-temps, Ben est arrivé à la gare du Nord à Bruxelles, où il veut tout arrêter en se jetant sous un train. Un peu plus tard dans le film, on voit un extrait du journal télévisé du soir sur *Eén*. Le présentateur Wim De Vilder regarde dans le living après la diffusion de la vidéo que Ben a lui-même réalisée sur un bateau en mer. On y voit le jeune escalader le garde-fou et se laisser apparemment tomber dans la mer. Wim De Vilder commence : « Ce sont des images poignantes. Chaque semaine, un jeune Flamand se suicide ». Ce phénomène est connu aux Pays-Bas également. En 2006, le *Centraal Bureau voor de Statistiek* (CBS) y a publié des chiffres qui montrent que le suicide est, depuis des années déjà, la deuxième cause de mortalité chez les jeunes après les accidents de la route. Dans la catégorie d'âge à laquelle le personnage de Ben appartient (15 à 20 ans), le CBS a noté une augmentation. De 32 cas en 2004 à 38 en 2005. La cause est dans une grande majorité des cas un problème d'ordre psychique. Les jeunes qui choisissent le suicide comme une issue à leurs problèmes laissent bien évidemment derrière eux des parents en deuil et confrontés à leur tour à de nombreux problèmes d'ordre psychique. C'est à juste titre que BenX se penche longuement sur le cas de la mère de Ben. Dans le traitement dramatique du suicide, Nic Balthazar s'attarde également sur les réflexions du personnage principal lorsqu'il pèse le pour et le contre du suicide comme issue. Dans ces séquences, le film apparaît comme un vibrant plaidoyer lancé aux jeunes contre le suicide. La littérature consacrée au phénomène humain et social du suicide des jeunes est abondante. Le site web de l'organisation *Ouders van een overleden kind* publie à la rubrique littérature une importante bibliographie annotée de publications en néerlandais sur le phénomène du suicide chez les jeunes et les enfants [<http://www.ovok.be/index.php?id=79>]. Le site web du service *Zelfmoordpreventie Vlaanderen* offre également des informations très pertinentes pour les adultes (parents et enseignants) qui sont confrontés au phénomène dans leur entourage direct. [<http://www.zelfmoordpreventievlaanderen.be/index.php>]

Autisme

Je ne peux pas bien expliquer.
Je ne peux pas mentir non plus.
Tout ce que je dis est vrai.
Même quand je me tais.

Ce sont les premiers mots que le spectateur entend prononcer par le personnage de Ben. Dans une autre scène située vers la fin du film (Ben est assis dans le train à côté de la fille qu'il a apprise à connaître sous le nom de Scarlite en jouant sur l'ordinateur), la fille lui demande « Ça va ? ». Il ne répond pas, se lève et sort du train. Le spectateur l'entend se dire en son for intérieur : « Je ne dis rien du tout ». Cette phrase fait directement référence au titre du roman de Nic Balthazar qui a servi de pierre angulaire à l'intrigue du film BenX. Ce roman s'intitule : « Il ne disait rien du tout ». Avec Ben lui-même et avec ses parents, surtout sa mère, le spectateur va rechercher le contexte du problème comportemental de Ben. Depuis la petite enfance, ce dernier se comporte de façon excentrique. Même lui ignore pourquoi, tandis que ses parents, ses maîtresses en maternelle et ses profs en secondaire sont confrontés à un mystère. De très nombreux retours en arrière évoquent le Ben d'autrefois au spectateur. Après toute une batterie d'examens, le psychiatre laisse tomber le diagnostic : il est atteint d'autisme. Dans le roman comme dans le film, Nic Balthazar utilise intelligemment cette donnée dramatique fournie par les médecins et les examens pour expliquer au spectateur ce que la science entend aujourd'hui par autisme. Dans le roman, le médecin traitant explique comme suit le diagnostic à la maman de Ben.

Votre fils souffre d'autisme. Mais cette mauvaise nouvelle en est en même temps une bonne. Car nous avons à faire à un cas limite. Ben est ce que l'on pourrait appeler un autiste périphérique. L'autisme est un trouble au sujet duquel nous apprenons de plus en plus de choses, notamment en raison de l'évolution phénoménale des scanners cérébraux. Vous devez vous représenter les choses comme ceci, Madame. C'est un peu comme si nous étions à bord d'un vaisseau spatial et que nous explorions de plus en plus loin les zones sombres, inconnues du cerveau humain. Cette exploration nous a permis de découvrir qu'il manque aux autistes quelques planètes de ce gigantesque système stellaire. Assez ironiquement, nous parlons de « petit cerveau ». A première vue, les autistes ont souvent l'air parfaitement normaux. C'est pour cela qu'on ne les reconnaît pas au premier abord. Au contraire, ils sont souvent des êtres beaux de manière un peu irréaliste, comme sortis d'un conte de fées. Comme votre fils, qui est très beau. Mais leur petit « défaut », si je peux l'appeler comme cela, est gros de conséquences. Les autistes vivent en fait dans leur propre univers. C'est pourquoi le contact humain leur est difficile. Il leur est également difficile de s'adapter aux situations changeantes dans le « véritable » monde.

[Balthazar, N., Niets was alles wat hij zei. 2005, p. 29]

Cette information est donnée également dans le film même, surtout avant et pendant la consultation chez le psychiatre. Le directeur de l'école a demandé à la maman de Ben de consulter le psychiatre après l'incident qui s'est produit à l'école (Ben, dans un accès de colère, a brisé la fenêtre de la classe avec une chaise). Mère et fils attendent dans le couloir surmonté d'une pancarte *Soins de santé mentale*. Pendant cette attente, Ben repense au jour où « ils ont appris » qu'il souffrait d'autisme et plus particulièrement du syndrome d'Asperger. Le site néerlandais de Wikipédia donne la description suivante de ce syndrome. L'autisme dont est atteint Ben Vertriest est reconnaissable dans cette description.

Le syndrome d'Asperger est un trouble du développement pervasif au sein du spectre autistique. La différence avec d'autres types d'autisme comme le PDD-NOS et l'autisme classique est essentiellement une question de définition. Le syndrome d'Asperger s'accompagne par exemple de problèmes sociaux, de manque d'empathie, de préférence pour des occupations stéréotypées et du rejet du changement, mais l'intelligence et le développement du langage ne sont pas ou pas sérieusement perturbés. En raison de points positifs relatifs dans le domaine de l'intelligence et des compétences communicatives, le Syndrome d'Asperger est également appelé autisme fonctionnant dans la partie haute du spectre autistique ou autisme de haut niveau. Les Asperger appellent eux-même leur trouble le syndrome « Oops, wrong planet » (« Aïe, trompé de planète »), venant de l'idée qu'ils vivent dans un monde étranger qui ne leur correspond pas depuis la naissance.

[<http://nl.wikipedia.org>, consulté le 18 juillet 2007]

Dans la dernière séquence avec le psychiatre, Ben interprète le diagnostic du médecin pour lui-même : « Il a un autisme » par : « L'autisme m'a ». Après le récent comportement agressif de Ben à l'école, le psychiatre lui explique à nouveau précisément ce dont il s'agit. Il décrit le Ben autiste non pas comme un handicapé mental mais comme un garçon mentalement fort. Ben est mentalement fort et extraordinaire, car il se bat chaque jour pour vivre comme un garçon normal. Lorsque la maman indique au médecin que Ben est « harcelé à mort à l'école », ce dernier réagit en disant : « Cela arrive. Ca ne devrait pas, mais cela arrive ». Etant donné les bons résultats scolaires de Ben, il conseille de l'encourager à poursuivre l'école et donc son combat quotidien. La métaphore planétaire utilisée dans Wikipédia pour décrire le Syndrome d'Asperger est également utilisée dans le roman, mais pas dans le film. Dans le film, le médecin utilise encore les métaphores de l'ordinateur (« un ordinateur configuré différemment ») et des arbres dans la forêt (« Il voit très nettement la feuille mais pas l'arbre, il ne parvient pas à

distinguer la forêt entre les arbres »). Les images des retours en arrière de l'examen des yeux du petit Ben viennent confirmer cette dernière métaphore. Le petit Ben ne peut pas voir et prononcer sur commande une lettre puis une autre. Après beaucoup d'insistance, il prononce à toute allure et sans hésiter toutes les lettres dans l'ordre exact du tableau qui est devant lui. Le film montre bien comment cette affection rend Ben socialement impuissant. Cela se voit le mieux dans le fait, simple mais émouvant, qu'il est incapable d'utiliser la langue de façon normale. Il ne parle en effet pas avec les autres, pas même avec sa mère. Mais il ne cesse de vouloir parler, parce qu'il est suffisamment intelligent pour savoir ce qu'il doit dire et ce que l'on attend de lui. Il s'entend prononcer les mots, mais il est incapable de les faire sortir de sa bouche. Ils restent bloqués en lui et ils peuvent commencer à y proliférer. C'est pour cela que Ben dit qu'il ne ment jamais, qu'il dit toujours la vérité même lorsqu'il se tait. C'est surtout quand il ne dit rien qu'il crie toute la vérité de son existence.

AUTISME

CONSCIENCE

Mais pour les autres, le silence de cette vérité est du chinois. Ils ne savent pas ce qu'ils doivent penser de Ben. Pour des personnages comme Bogaert et Desmet, Ben est un martien, quelqu'un qui se trouve sur la mauvaise planète. Dans ce reproche lourd de harcèlement, on retrouve la métaphore planétaire du Syndrome d'Asperger. Le film indique que les harceleurs utilisent le comportement étrange de leur victime comme un prétexte pour persécuter la personne différente. Ce ne sont pas eux, mais la victime, qui sont responsables du harcèlement. Dans le cas de l'autiste Ben Vertriest, il faut ajouter à cela l'ignorance. Les camarades de classe ne savent en effet pourquoi Ben, dont l'apparence physique est normale, se comporte étrangement.

Dans ce contexte, Nic Balthazar utilise volontiers la métaphore de l'aveugle, une métaphore qu'il n'utilise pas dans le film. Supposez, dit-il que nous ne percevions pas l'aveugle que nous croisons sur le trottoir comme un aveugle. Nous ne voyons se cogner partout. Nous pensons qu'il est ivre ou que c'est l'idiot du village. Des jeunes qui passent pourraient être tentés de le harceler verbalement ou physiquement. Mais lorsque nous nous rendons compte qu'il s'agit d'un aveugle, nous nous précipitons à sa rencontre pour l'aider. Personne ne pense à injurier ou à humilier cette personne. Et bien, dit Nic Balthazar, l'autisme est une forme de cécité mentale et donc sociale. L'ignorance chez les jeunes et les adultes provoque dès lors beaucoup de souffrances inutiles. Dans le film même, le

personnage du psychiatre indique clairement devant la caméra que les autistes sont des « volcans ambulants », des « bombes à retardement ». Ils vivent cachés dans notre monde et « la réaction survient bien plus tard que la cause ». C'est ce qui explique pourquoi le personnage principal de BenX attend aussi longtemps pour réagir au harcèlement dont il est victime. Cela est également dû à son courage indescriptible à survivre dans le monde des autres, qui lui est totalement étranger. C'est ainsi qu'un thérapeute comportemental lui a appris à sourire lorsque les autres le regardent de travers ou le maltraitent. Ben se répète constamment ce conseil, même lorsque Bogaert et Desmet l'humilient en présence des autres élèves de la casse. On retrouve en plus dans de nombreuses séquences que Ben porte sur lui un caméscope. Il filme la façon dont les autres agissent les uns avec les autres pour apprendre à les imiter ensuite. Il se dit « Je ne peux que regarder pour imiter ce que je n'apprendrai jamais ». Le mutisme permanent de Ben est également un signe de sa peur de toucher les autres. Pour les autres, c'est un peu comme s'il souffrait d'une phobie des microbes. Il n'y a que sa mère qu'il embrasse sur la joue, même si c'est un peu contre son gré. Elle ne lui donne pas de baiser parce qu'elle sait que cela lui est pénible. Elle porte sa main à ses lèvres et effleure sa tête de ses doigts. Il accepte ce rituel permanent, mais rien de plus. Les autistes vivent toujours et partout des moments d'angoisse profonde parce qu'ils ne connaissent pas de perspective future. Leur cécité mentale conditionne leur futur. Ils ne savent pas de quoi seront faits les jours suivants, ce qu'ils pourraient faire la semaine suivante. Ils sont incapables de rêver de l'endroit où ils aimeraient passer leurs prochaines vacances. C'est pourquoi ils veulent que tout reste précisément en l'état. Le monde devient alors dans une certaine mesure compréhensible pour eux. D'un point de vue strictement médical, le plan que Ben entreprend à la fin du film, c'est-à-dire mettre en scène son propre suicide et son enterrement, est impossible pour un autiste. Néanmoins, l'histoire reste très crédible sur le plan artistique parce que le réalisateur montre que Ben n'exécute pas son plan tout seul. Ce sont les autres qui en prennent l'initiative pour qu'il puisse exécuter ce qu'il veut vraiment. Le personnage de Scarlite joue dans cette optique un rôle important. Par la force cinématographique propre de BenX, le spectateur s'aperçoit au bout d'un certain temps quelle énergie incroyable est nécessaire à quelqu'un comme Ben pour continuer à vivre chaque jour. Le garçon ne cesse de se donner du courage pour tenir le coup : « Je dois réfléchir, réfléchir avant, prévoir, tout prévoir ». On comprend que les autres, jeunes et adultes, ne peuvent pour ainsi dire pas soupçonner ce qui se passe dans la tête d'un Ben muré dans le silence. Que cela les motive pour le harceler sans pitié est tout simplement criminel. Pour Ben, c'est un assassinat. Les sites web suivants contiennent des informations utiles sur le phénomène de l'autisme pour ceux qui y sont directement ou indirectement confrontés.

www.autismevlaanderen.be

Le site de la *Vlaamse Vereniging voor Autisme* (VVA). La *Vlaamse Vereniging Autisme* est une association qui défend les intérêts des personnes souffrant d'autisme. Elle organise pour ce faire une ligne autisme, une confédération offrant toutes sortes d'activités, d'informations et de sensibilisation. Les parents et membres de la famille, comme les frères et sœurs, partenaires ou enfants, d'une personne frappée d'autisme et leur réseau social, ainsi que les personnes souffrant d'autisme elles-même peuvent s'adresser à l'association. La VVA cherche à établir un diagnostic rapide et efficace, à offrir un éventail d'infrastructures adaptées, des auxiliaires bien formés et une société accessible.

www.pasnederland.nl

Le site néerlandais du groupement d'intérêt *Personen uit het Autisme Spectrum*. Le groupe-cible du PAS est le groupe d'adultes normalement doués fonctionnant dans la partie haute du spectre autistique ou qui en sont suspects. Le PAS a fixé à 18 ans l'âge minimum pour en devenir membre. Ce site contient beaucoup de dossiers consultables gratuitement.

AUTISME

Perte de la parole et crises de rage

Repli par rapport à l'environnement

Balancement (spinning)

Famille, enseignement et assistance

Le double contexte humain et social du film BenX s'exprime pleinement dans la description des instances sociales qui jouent un rôle principal dans les phénomènes de cyberharcèlement, de suicide et d'autisme chez les jeunes. Le film ne donne pas une image isolée de ces phénomènes pris séparément, mais les englobe dans une histoire crédible mettant en valeur les relations complexes entre eux. Cela crée une image très nuancée. Le personnage principal de Ben se meut dans trois milieux : celui de la famille, celui de l'école et celui de l'assistance. Nic Balthazar esquisse d'emblée la famille comme un environnement positif. Même s'il est enfant de parents divorcés et si seule sa mère l'éduque avec son petit frère Jonas, Ben connaît quand même un sentiment de chez-soi. La maison est le seul endroit où il se sent en sûreté et plus ou moins heureux. Les

séquences en famille apprennent au spectateur comment la mère a apporté une structure bien définie à l'existence de son fils. Il a également reçu toute latitude pour aménager à l'étage sa propre chambre dans le style de l'univers d'Archlord. A aucun moment, la mère ne discute avec Ben de l'aménagement de sa chambre. Elle respecte cet espace comme le sanctuaire de son fils qui grandit. Il existe une énorme barrière entre le havre de paix de la famille et le reste du monde. Lorsque Ben referme la porte de la maison derrière lui le matin pour se rendre à l'école, tout son environnement change. Il le vit comme particulièrement hostile. Il doit être sur ses gardes toujours et partout. Les sons sont étranges et les gens semblent des bourreaux prêts à frapper à chaque instant. Le deuxième milieu étudié dans le film est celui de l'école. Le spectateur fait la connaissance de la classe de Ben. Il ou elle entre dans la classe où sont donnés les cours de théorie et dans l'atelier où se déroulent les cours de pratique. Quelques camarades de classe ont un visage concret. Coppola, le garçon assis à côté de Ben pendant la théorie et Maaïke, la fille qui se distancie du harcèlement continu dont Ben est victime mais qui n'a pas le courage de se révolter contre cette situation. Bogaert et Desmet sont les démons de la classe. Ils dominent leurs camarades et prouvent leur réel pouvoir en choisissant Ben, proie facile de leurs actions. Nic Balthazar décrit ce phénomène comme suit :

L'acquisition quasi fasciste du pouvoir est typique ici. On descend l'escalier en piétinant ceux qui sont situés plus bas dans la hiérarchie. Cela explique la popularité du harcèlement. Dans ce film, la majorité qui ne fait que rire est finalement plus importante que les auteurs de trouble eux-mêmes.

[Nic Balthazar, 22 juillet 2007, en conversation avec l'auteur]

Bogaert et Desmet dealent également de la drogue dans la cour. Le milieu scolaire se compose également du groupe des enseignants et de la direction. Le personnage du directeur occupe une place centrale dans plusieurs scènes dramatiques en fin de film. Le réalisateur met également en scène quelques moments en classe : un en cours de religion et un en classe de métallurgie. Tous ces adultes ont également le temps d'exprimer ce qu'ils ressentent et ce qu'ils pensent personnellement des événements hors de la classe. Dans ces scènes, ils montrent un autre visage de l'école. Toutes les séquences à l'école esquissent l'image d'une communauté consciente de l'enfant à problème qu'est Ben. Elle sait qu'il est différent et qu'il ne se fond pas dans le moule de l'élève moyen. Pourtant, les enseignants n'ont pas à se plaindre de lui, il serait plutôt un exemple en ce qui concerne l'apprentissage. A vrai dire, ils savent aussi que Ben éprouve des difficultés parce que certains de ses condisciples ont fait de lui une tête de Turc. Mais ils espèrent du fond du cœur qu'il persévérera et tiendra bon. De temps à autres, il lui donnent un coup de pouce, mais cela ne fait qu'attiser les moqueries de Bogaert et Desmet. Par la voix du

directeur et de deux enseignants, la communauté scolaire confesse son impuissance structurelle vis-à-vis d'élèves comme Ben.

C'est pour cette raison que le directeur demande à la maman de Ben de consulter un médecin traitant après l'incident de la fenêtre brisée. L'école ne peut apparemment rien faire de plus. Certains enseignants motivés et idéalistes tentent bien des efforts individuels, mais l'objectif pédagogique général de l'école et de préparer les élèves à la vie réelle, dure, après l'école. Le directeur constate que l'école y parvient dans la majorité des cas, mais qu'il lui arrive d'échouer. L'attitude résignée du directeur et des enseignants exprime finalement l'impuissance et le fatalisme. Cela ressort aussi des réactions pendant l'enterrement.

Le troisième milieu est celui de l'assistance. C'est elle qui s'en sort le moins bien dans le film. Dans l'intrigue, c'est également ce milieu qui joue le rôle le moins important. Cela reflète pour une part la réalité proprement dite. La mère de Ben est abandonnée à son propre sort. Quand elle appelle, paniquée, la police, les deux policiers regardent avec compassion cette femme préoccupée et leur promettent d'avertir « la cellule sociale ». La seule assistance qui apparaît sur scène est médicale. Le rôle des médecins et thérapeutes se confond finalement avec celui du psychiatre. Il établit le bon dialogue, mais il ne va pas au-delà des constatations scientifiques. Quand la maman de Ben lui dit qu'il est « harcelé à mort », il écoute, mais sans y attacher vraiment d'importance. Il se borne à établir des observations et des constatations scientifiques. Ben est le seul à évoluer dans les trois milieux sociaux. Il constate qu'ils agissent et fonctionnent de manière séparée. Et c'est lui qui en est la première victime. Le film de Nic Balthazar n'a nullement la prétention de donner la leçon à ces trois milieux. Le réalisateur s'explique :

Au fond, personne ne doit être montré du doigt. Chacun a fait son boulot, fait son possible. C'est une tragédie des bonnes intentions.

[Nic Balthazar, 22 juillet 2007, en conversation avec l'auteur]

D'ailleurs, un seul film ne suffit pour lever le voile sur toutes les facettes d'un seul cas isolé. Il en va de même avec un livre, que ce soit un roman, un ouvrage scientifique ou un témoignage. Le réalisateur a discuté avec plusieurs personnes ayant en tant que parent ou enseignant l'expérience de jeunes comme Ben Vertriest. Cela lui a appris que la réalité est dans de nombreux cas plus dramatique que le suggère le film. Dans BenX, la présentation des trois milieux est surtout destinée à servir la narration dramatique et la crédibilité du scénario. Ce film très réussi offre un forum complexe permettant, à partir d'une bonne analyse filmique, d'ouvrir un débat sur la façon dont une société démocratique comme celle dans laquelle nous vivons peut évoluer en direction d'une acceptation structurelle du phénomène de la différence.

L'acceptation comme travail d'une vie

BenX est un film de fiction qui ne se mue à aucun moment en une explication documentaire sur le cyberharcèlement, le suicide ou l'autisme chez les jeunes. Pour écrire son scénario, Nic Balthazar a toutefois étudié en profondeur ces phénomènes pour ancrer profondément l'histoire de Ben Vertriest dans la réalité. On voit d'ailleurs apparaître la phrase « Inspired by true events » lors du générique d'ouverture. La crédibilité du film repose sur les recherches préliminaires réalisées pour le scénario d'une part et sur la structure propre de ce dernier d'autre part. Le scénario ne présente en effet pas de structure narrative linéaire. Cela est dû au portrait du personnage de Ben dressé dans le film. Nic Balthazar ne montre pas Ben de l'extérieur. Il n'objective par le personnage. Il le laisse se dépeindre lui-même et dépeindre le monde. Cela se fait de différentes façons : il suit attentivement la façon dont le jeune homme crée son monde dans Archlord, il lui donne amplement le temps de réfléchir en son for intérieur, de se concerter avec lui-même et de trouver en lui-même une solution à ses problèmes. Il met également dans les mains du garçon un caméscope avec lequel il peut réaliser ses propres images. Ce faisant, l'auteur Nic Balthazar n'adopte pas le point de vue objectivant par exemple des médecins, pour lesquels Ben Vertriest est un « cas » parmi d'autres. Le spectateur se voit offrir l'occasion d'intervenir dans l'univers personnel de Ben, ce que même sa mère, et à fortiori ses condisciples et professeurs, ne peuvent pas faire.

C'est sur ce point structurel que se situe la dimension humaine du double contexte humain et social. Ben apparaît comme un sujet humain à part entière. En témoigne l'incroyable énergie qu'il déploie pour enregistrer tout ce qui se passe en lui et tout autour de lui. Ben ne dit rien mais emmagasine tout : son travail consiste à gérer de façon ininterrompue son impuissance structurelle, son inertie émotionnelle extérieure, son angoisse indicible, son aspiration forcenée à comprendre et accepter sa différence. D'un point de vue anthropologique, cela s'appelle aujourd'hui une donnée de base existentielle. L'homme n'est pas un homme, il oeuvre de façon continue à sa condition humaine, mieux : à son incarnation. Dans les années 1870 - 1880, Friedrich Nietzsche a posé les bases de cette nouvelle réflexion existentielle. Il est le premier dans la société occidentale moderne à avoir vu que la valeur de l'homme se mesurait à la façon dont il agit dans la vie. Il a démontré que cette valeur, plus qu'une question de connaissance, de pouvoir ou de possession, était la quête à la fois simple et extraordinairement complexe du sens de ce qui nous arrive. Cette tâche humaine d'acceptation occupe en permanence Ben Vertriest. Dans ce travail, il preste sans cesse des heures supplémentaire jusqu'à ce que la source existentielle de son énergie humaine soit desséchée par la chaleur de son impuissance face au harcèlement inhumain dont il est victime.

Nic Balthazar n'observe pas le processus de transformation du personnage principal seulement. Les autres personnages également sortent de leur rôle purement narratif. Le réalisateur interrompt régulièrement la boucle de la narration. Il place les personnages secondaires face à la caméra et les fait raconter ce qu'ils ressentent en tant qu'humains. Le spectateur doit attendre la fin du film pour comprendre la raison d'être de ces interviews. Elles font partie d'un reportage télévisé consacré à la réponse apportée par Ben aux vexations incessantes.

On remarquera que ces personnages parlent de leur transformation après le déroulement des faits dramatiques. Mais le spectateur voit ces images avant de connaître l'issue du drame. En ce qui concerne l'aspect humain de l'acceptation, c'est à la mère de Ben que Nic Balthazar consacre le plus de temps dans son film. Elle est d'ailleurs le tout premier personnage découvert par le spectateur dans le film. Depuis cette perspective humaine, c'est en fait elle qui ouvre le film. Elle parle de la façon dont elle essaie d'accepter les événements en tant que mère. Il en va de même pour les personnages de Coppola (le camarade d'école), du prof de métallurgie, du prof de religion, du directeur, du père et du psychiatre.

Ils interviennent tous dans l'histoire proprement dite, où ils jouent leur propre rôle, avant de sortir de l'intrigue pour se livrer. L'humanité dans l'attention pour le temps de l'acceptation comme travail d'une vie fait de l'intrigue de BenX un film humain exceptionnel et précieux. Les battements de son cœur évoluent au rythme du besoin d'explication honorable de ce qui se passe dans la vie. Ainsi, la portée du film BenX est plus spirituelle encore que le roman ou la pièce de théâtre. Cela ressort clairement de la différence entre les trois versions de l'histoire. Dans le roman et la pièce de théâtre, Nic Balthazar situe le grand dénouement, l'enterrement, dans l'espace neutre d'un crématorium. Ce décor change diamétralement dans BenX. Et comment ! Tous ces événements se déroulent dans une église. Cette accentuation spirituelle est encore renforcée par l'importance accrue donnée au personnage du professeur de religion, contrairement aux deux premières versions.

3 Analyse

BenX est avant tout un film de fiction. Le cinéaste débutant joue de façon créative sur le genre du thriller psychologique et confère à l'intrigue une profondeur humaine et sociale riche. Aborder la riche cinématographique constitue assurément la meilleure façon d'exploiter toutes les opportunités pédagogiques offertes par le film d'aborder avec les jeunes les phénomènes du cyberharcèlement, du suicide et de l'autisme. Cela se fait ci-après de trois manières différentes mais complémentaires et qui peuvent être lues côte à côte plutôt que l'une après l'autre. Nous avons dans l'ordre un *chatologue*, un *essai* et une *analyse approfondie* du film.

Le chatologue

Le néologisme « chatologue » désigne un dialogue sous forme de chat. Concrètement, ce chatologue est né d'un entretien entre Sylvain De Bleeckere, l'auteur du dossier, et Nic Balthazar, le réalisateur du film. La session de chat a eu lieu le 25 juillet 2007. Elle s'ouvre par une référence au film Rain Man (1988) de Berry Levinson. Le personnage de Charlie Babbitt (Tom Cruise) est un yuppie qui découvre un jour qu'il a un frère autiste, Raymond (Dustin Hoffman), dont il ignorait l'existence. Au cours du film, Charlie utilise l'intelligence anormalement vive de Raymond pour faire fortune à Las Vegas. Ce film a permis au grand public de découvrir pour la première fois le phénomène de l'autisme. Un grand tabou était brisé.

SYLVAIN SAYS

BenX unique

Aucun autre film où un autiste incarne le premier rôle.

NIC SAYS

Evidemment, on a déjà fait des films sur des gens touchés par l'autisme.

Rarement ou jamais, c'est leur histoire. Toujours à propos d'eux.

Rain Man, par exemple, il est question d'un autiste (Dustin Hoffman), mais le film est et reste l'histoire d'un yuppie (Tom Cruise).

SYLVAIN SAYS

Le film Rain Man a pourtant permis de parler de l'autisme.

NIC SAYS

C'est sûr, et cela démontre à quel point le cinéma peut être important.

Je trouverais fantastique que BenX fasse la même chose pour les gens qui sont atteints du Syndrome d'Asperger. Ce qu'on appelle l'autisme léger.

Mais qui n'est pourtant pas plus léger pour ceux qui en souffrent. Car ils doivent essayer de vivre dans notre monde, qu'ils ne comprennent pas.

Tandis que nous ne les comprenons pas. C'est pour cela qu'on parle aussi du syndrome de ceux qui se sont trompés de planète.

LVAIN SAYS

Dustin Hoffman jouait formidablement.

NIC SAYS

Absolument. Presque aussi bien que Greg Timmermans ;-)

Une dame autiste m'a dit un jour : Dustin H a bien fait de jouer quelqu'un qui est atteint d'autisme. Cela me permet de jouer chaque jour à la personne normale. Chaque jour, je m'efforce de paraître normale. Sans arrêt. 24 heures sur 24.

SYLVAIN SAYS

Existe-t-il d'autres films incarnant un personnage souffrant d'un trouble mental ?

NIC SAYS

Le huitième Jour de Jaco Van Dormael est fantastique. Ou Spider de David Cronenberg. Là, le spectateur se met véritablement dans la tête de quelqu'un qui pense de façon complètement différente. C'est fascinant. Il en va de même de Forrest Gump (Tom Hanks) par exemple. J'ai en un jour la chance de rencontrer Tom Hanks. J'adore ce type.

SYLVAIN SAYS

BenX est quand même unique. C'est le monde vu par les yeux d'un autiste.

NIC SAYS

Difficile d'expliquer comment une personne frappée d'autisme voit véritablement le monde. C'est un peu comme la combinaison d'un trop grand nombre d'informations. Lorsqu'un autiste regarde une bibliothèque, il voit tous les titres. Nous voyons l'armoire. Le tout. Eux, voient tous les détails. C'est pour cette raison que leur ordinateur plante aussi souvent. C'est un peu ce sentiment que j'ai voulu restituer. Tant par les sons que par les bruits. Le bruit joue un rôle phénoménalement important. Même si on ne perçoit pas toujours comme tel. Pour donner le sentiment d'angoisse constante avec lequel les gens souffrant d'autisme se débattent.

SYLVAIN SAYS

Ben se dit nul, mais son niveau est de 80 dans Archlord.

NIC SAYS

C'est marrant que tu dises cela. BenX peut aussi se lit aussi « Ik ben niks » (« Je ne suis rien »). C'est un sentiment qu'on beaucoup de jeunes, et pas seulement des autistes.

Pour sa mère, il est Ben, tout simplement Ben.

NIC SAYS

Pour moi ce n'est pas uniquement film sur l'autisme. Mais sur les gens bizarres. A propos desquels on entend parfois dire : « Etre harcelés, ils l'ont vraiment cherché ». Les autistes ne comprenant souvent pas les codes sociaux, ils sont souvent perçus comme des gens « dérangeants », mal polis, qu'on dit insensibles. Si ce film doit raconter quelque chose, c'est bien que ces gens ne sont absolument pas insensibles, et qu'ils ne cherchent pas du tout à être harcelés.

SYLVAIN SAYS

Scarlite et Ben, une romance ?

NIC SAYS

La romance la plus romantique est la plus impossible. Je trouve par exemple la scène du train très belle. Que quelqu'un se satisfasse d'être assis à côté de quelqu'un d'autre.

Etre assis l'un à côté de l'autre sans rien dire lui suffit. Mais même cela ne réussit pas au bout du compte.

SYLVAIN SAYS

BenX, c'est également un film flamand avec un message humain ?

NIC SAYS

Je sais que ça fait un peu ringard de faire ça, voire d'insister là-dessus, mais oui, BenX est un film avec un message. Car je trouve qu'il faut se taire quand on n'a rien à dire. Et que si tu fais un film, c'est que tu as quelque chose à dire.

Lancer un appel contre le harcèlement a déjà été fait souvent, même si ce n'est jamais assez souvent. Mais ce film est aussi un appel à une nouvelle curiosité pour les gens que nous ne trouvons pas cool, gênants, embêtants. C'est d'oser entrer dans leur univers au lieu de vouloir mordicus les pousser dans le nôtre et de simplement les écraser s'ils n'y parviennent pas.

SYLVAIN SAYS

Un film qui peut changer un peu le monde ?

NIC SAYS

C'est un peu comme un film consacré aux aveugles destiné à un monde qui ne connaît pas le phénomène de la cécité et qui s'irrite de tous ces idiots qui se cognent partout, qui ne reconnaissent personne et qui n'arrivent jamais à temps. Dès que les gens se rendent compte qu'il existe une maladie comme la cécité, ils comprennent immédiatement. Il existe des milliers de personnes dont la vie est un enfer parce que la plupart des gens ne savent pas vraiment ce qu'est l'autisme, parce qu'il n'y a pas de pitié pour les gens qui sont différents d'une manière ou d'une autre. Alors, l'humanité est tout ce que nous avons au plus profond de nous et que pourtant nous devons souvent aller chercher si loin.

SYLVAIN SAYS

Nic, ton début est très fort, plus que seulement réussi. C'est un film qui devait un jour être fait. Et qui est en même temps très enthousiasmant à regarder et à écouter !

NIC SAYS

Merci Sylvain. Toute l'histoire du roman, de la pièce de théâtre et du film a été pour moi un enchaînement de petits miracles.

Le plus grand miracle, c'est que j'ai eu soudainement la chance de travailler avec autant de gens de grand talent. Dans un film, on ne parle généralement que du réalisateur. Pourtant, ce n'est pas lui qui tient la barre. Lui, il se contente d'être dans la salle des cartes.

Ce sont les autres qui font avancer le bateau. Acteurs, caméramen, techniciens du son, de la lumière, monteurs, compositeurs, producteur ... Pour moi, pouvoir travailler avec eux a été une expérience fantastique. Et le plus formidable, c'est maintenant : pouvoir partager cette histoire avec le public aussi.

SYLVAIN SAYS

Merci Nic !!! D'avoir osé nous raconter l'histoire de Ben avec l'enthousiasme d'autant de personnes compétentes.

La pesanteur de la vérité

Ben est couché sur le dos dans son lit. Torse nu. Les mains sous la tête, fixant le plafond. Il est filmé en vue plongeante et le spectateur l'entend se dire à lui-même : « C'est fini. Je suis fini ».

Le spectateur sait ce que qu'il veut dire. Ben vient de perdre ce qui est provisoirement son dernier combat. Après l'école, Bogaert et Desmet l'ont attendu à l'arrêt de bus. Il l'ont empêché de monter dans le bus et l'ont attiré dans un petit parc abandonné dans le coin. Là, ils lui ont volé son GSM. C'est une attaque frontale pour Ben. C'est comme s'il lui avaient volé son âme. Son GSM était son point de repère, sa boussole : son contact avec sa mère, son rocher dans la tempête, son contact avec Scarlite, sa compagne de jeu et sa guérisseuse. Elle lui avait envoyé une photo sur son GSM. Elle y fixe, avec un grand sourire, leur premier vrai rendez-vous : « Demain à la gare à 10h22 ». Tout cela, Bogaert et Desmet le lui ont pris : ils savent à quoi elle ressemble, où et quand elle se trouvera, alors qu'elle ne sait pas comment elle peut vraiment reconnaître Ben dans la réalité. Dans la vie réelle, il ne ressemble en effet pas du tout à BenX, son avatar dans Archlord. Là, il rencontre Scarlite dans Silancium. Ensemble, ils y forment une guide, ils s'y concertent, mais surtout ils s'y rencontrent. Ils se cachent dans le pays virtuel de Silancium, c'est leur endroit, où règne le calme et le silence (silentia). Dans le monde d'Archlord où se déroule le combat entre trois races différentes (Humans, Orcs et Moon Elves) et où des clans différents se forment dans chacune de ces races, le chevalier BenX et la princesse Scarlite se retrouvent dans la zone où seuls le silence et le calme règnent. Pour eux, c'est l'endroit de la vérité. Dans un monde où l'épée et la

pesanteur dominant, ils se retrouvent dans l'oasis de légèreté qu'ils ont choisie. Là, ils laissent libre cours à leur recherche profondément humaine d'un endroit où poussent des plantes comme la rencontre, l'union, l'amitié et l'amour. BenX peut y raconter la vraie vérité à sa princesse Scarlite. Un certain paradoxe se crée dans l'expérience de Ben Vertriest. Le seul endroit où Ben peut vraiment être lui-même se trouve dans le monde virtuel du jeu. Au début du film, le spectateur lit avec Ben le message envoyé par Scarlite : « Souviens-toi que ta 'princesse' pourrait aussi bien être un homme dans la réalité ». A Silancium, il peut cependant faire confiance à l'autre, le seul véritable autre qu'il connaisse dans le monde extérieur. Et il répond : « Tu es toi ». Cela conclut sa journée et il va ensuite dormir. Le matin, il reçoit un message via le forum 9lives.be : une photo d'une fille et un petit message : « Contente que tu sois également toi :-)) » Ce contenu revient à la fin lorsque Ben parle vraiment avec Scarlite.

Ben s'appelle Ben Vertriest dans la réalité. Dans Archlord, il s'appelle aussi Ben, mais il porte le pseudonyme de BenX. Entre Ben Vertriest et BenX, il y a à la fois un lien fort et une différence gigantesque. Dans les deux noms, il s'agit d'être, d'être quelqu'un. « Ik ben Ben » (« Je suis moi»). En néerlandais, Ben est un prénom en forme de verbe, la première personne du verbe être au présent. Mais qu'est-ce que le temps présent pour Ben ? La réponse à cette question ne cesse de lui jouer des tours depuis qu'il est tout petit. Il ne trouve pas la réponse à cette question. En soi, c'est compréhensible, humain et même normal. Au premier abord du moins. Aucun enfant ne peut savoir qui il est sans l'aide des autres, de ses parents. Aucun enfant, aucun homme ne se donne le nom qu'il porte pendant toute sa vie. C'est par un processus d'apprentissage qui dure plusieurs années que l'individu adopte les caractères qu'il a reçus des autres. Dans la plupart des cas, ce processus se déroule plus ou moins normalement. Heureusement ! Ben est une exception. Mais les exceptions existent aussi, ont aussi un sens. Chez Ben, ce processus de prise de conscience de soi n'est pas naturel, ne va pas de soi. Il est autiste et vit en court-circuit permanent avec les autres et par conséquent avec lui. Si les choses se déroulaient dans le monde comme à la maison, il se sentirait bien dans sa peau. Mais ce n'est pas le cas. Il est un X pour lui-même. Bien sûr, il sait qui sont sa mère et son petit frère Jonas. Au début du film, il les présente un par un au spectateur. Il se présente lui aussi. Le matin, devant le miroir, il appelle son reflet « un zéro » en présence de la caméra. Ici, BenX peut se lit aussi « Ik ben niks » (« Je ne suis rien »). Ben est un zéro ! Ben [X = 0] Dans le jeu, X signifie aussi : « game over, fini, terminé ». Le drame traite en effet de la fin de BenX.

Dans le monde extérieur, le jeune garçon ne trouve pas les autres qui pourraient lui donner confiance en son être, en qui il est. Il n'y a que sa mère, qui fait vraiment tout ce qu'elle peut mais qui est impuissante lorsqu'elle doit envoyer Ben affronter la tempête de la véritable vie. Là, les autres le traitent comme un martien qui a atterri sur la mauvaise

planète. Il n'y a que dans le pays de Silancium d'Archlord qu'il rencontre un autre de ce monde qui lui dit : « Contente que tu sois toi aussi :-)) »

Et c'est au moment où Scarlite veut venir le « guérir » dans la vie réelle dominée par les autres, où c'est toujours la guerre pour lui, que Bogaert et Desmet frappent. Ils le violent, pas au sens sexuel, mais au sens humain : il lui volent le contact essentiel avec cet autre indispensable. Il a vraiment besoin de ce contact pour pouvoir remplir d'un plus le facteur x de son existence dans la peau de Ben. Bogaert et Desmet le privent de son GSM, et donc de sa mère et d'un rendez-vous avec la fille qui est contente qu'il soit lui. Il se défend de toutes ses forces pour reprendre son GSM. En classe de métallurgie, il a soudé un crucifix. En secret, il en fait une arme en y insérant un clou acéré. Il veut faire une arme « DeathCross », une arme très précieuse et utile dans le monde virtuel. Mais au moment où, dans le parc, il sort son arme cachée et la pointe vers Bogaert et Desmet, il découvre la différence entre Archlord et la vie réelle. Dans le premier monde, il est l'invincible chevalier BenX. Dans ce personnage, il évolue au niveau 80, soit très haut. Il y est un joueur très respecté. Mais là, en chair et en os, il ne représente rien : [BenX= 80 => Ben (x =0)]. Ses deux ennemis se moquent de lui, le désarment et l'obligent à avaler une pilule d'ecstasy. Ils appellent cela un superman. Le Ben Zéro se transforme en superman. Lorsque sa mère, morte d'inquiétude, le découvre errant dans le parc, il lui crie : « Je suis guéri ». Il est capable d'être ce qu'il ne pouvait pas être : un fils aimant qui étreint sa mère et l'embrasse, un grand frère capable de prendre son petit frère Jonas sous son aile. Mais sa mère n'est pas dupe. Et Ben constate aussi, une fois les effets de la drogue dissipés, que sa soi-disant guérison était finalement une chimère.

C'est fini ! Le matin suivant, il est abattu dans son lit, fixant le plafond : « C'est fini. Je suis fini ». La drogue Superman est plus une fiction encore qu'Archlord. Au lieu de se lever, il reste au lit. Cela ne correspond pas à son rituel. Normalement, il commence sa journée en démarrant Archlord, où il peut saluer sa guilde et sa princesse dans Silancium. Mais il est incapable d'accomplir son rituel ce matin-là. Une série de brefs retours en arrière lui permet de reprendre conscience de la situation. Son ordinateur n'est plus là, il est en morceaux par terre, le verre du miroir de la salle de bain - et le reflet du Ben qu'il qualifiait de zéro - est également brisée. Il réussit à se rappeler ce qui s'est déroulé la veille. Avec sa mère et Jonas, il est rentrée à la maison, où il est allé dans sa chambre. Là, sa mère l'a confronté avec la vidéo du harcèlement. Après le cours de religion, Bogaert et Desmet avaient mis Ben sur la table et lui avaient mis le pantalon et le slip sur les genoux, tandis qu'une horde d'autres élèves filmaient avec leur GSM. Ce qu'on appelle un 'happy slapping'. Ben avait déjà vu la séquence en ligne le soir. Hier, sa mère inquiète avait trouvé le clip sur l'ordinateur de Ben. « Ben, qu'est-ce que c'est que ça ? Pourquoi n'as-tu rien dit ? » Mais, lui qui disait toujours la vérité sur son existence cassée même en ne disant rien, se sent brisé dans son propre empire : sa chambre, son ordinateur, son Archlord. Se

remémorant les images, Ben médite sur son lit : « Voilà la vérité – la pesanteur ».

Dans le film, le directeur ouvre l'enterrement de Ben : « Certaines choses sont trop lourdes à porter. Nous devons l'accepter ». Il ne s'écoule pas beaucoup de temps dans le film entre la pesanteur de Ben et celle du directeur. Juste le temps du dénouement dramatique.

Dans ce bref laps de temps narratif, le personnage principal de Ben parcourt cependant un long trajet mental. « L'essentiel, c'est d'oser » est la devise du film que l'on retrouve sur les affiches. Cette devise a été tirée du film. Elle survient au moment où Ben, à l'aide de sa mère et de son père, met en scène son propre suicide en mer et l'enregistre avec son caméscope. Cela se déroule avec l'assistance silencieuse de Scarlite. La fille est invisible pour ses parents et les autres personnes, mais elle est bien présente pour Ben. Il sait qu'elle vit quelque part et qu'elle le soutient (« heals »). Cette expérience alimente maintenant sa conscience et sa mémoire. En réfléchissant ce matin-là après la grande confrontation avec la réalité et après avoir brisé son ordinateur, Ben dévoile sa perception de la réalité au spectateur. Dans le cadre de son image apparaît une barre de menu comme celle qu'il trouve sur son ordinateur lorsqu'il joue en ligne. Il ne peut plus appeler Scarlite dans Archlord, mais il la fait vivre dans sa représentation du monde réel. D'abord, il va la chercher à la gare.

Ce grand pas vers l'extérieur est la première forme de « l'essentiel c'est d'oser ». Pour commencer, il est assailli par la crainte de trouver Bogaert et Desmet en train de parler avec sa Scarlite. Mais il ne recule pas. Lorsqu'il arrive à la gare, il n'y a nulle trace de Bogaert ou de Desmet. Il parcourt la gare pour la trouver. Il sait qu'elle sera là pour lui. Il la trouve, mais son autisme ne lui permet pas de lui parler et de se présenter. Sans rien dire, il la suit et monte avec elle dans le train pour Bruxelles. Le deuxième acte de son audace. A Bruxelles Nord, il la perd un moment de vue : il se trouve sur le quai et elle s'éloigne de lui dans le train. Il est alors terrassé par la pesanteur de la vérité. Il est complètement perdu, on lui a pris son GSM pour appeler sa mère. C'est alors que l'idée du suicide lui vient. Il se rappelle avoir demandé un jour à son père combien de raisons quelqu'un avait besoin pour se suicider. Depuis, il a compilé un dossier intitulé « cent et une façons de se suicider ». Le train, voilà la solution, pense-t-il. Il n'y a rien à faire, le train le fera pour lui. Mais le troisième acte de son audace se déroule au moment où l'express passe. Il parvient à télécharger Scarlite dans son esprit. Elle est de retour, sa guérisseuse, son ange gardien. Avec elle, il parle du jeu final dans la gare. Après l'humiliation collective en classe enregistrée et mise en ligne, il avait déjà dit à Scarlite dans Archlord :

BenX dit :
Health down
Ca va pas

Je suis mort
crevé mort

Scarlite dit :
Revive held de mon cul
Here to heal you

BenX dit :
To late to heal
Game over
Time 4 endgame

Scarlite dit :
No endgame
Sans moi
Viens

Ben accomplit les actes de l'audace en lui faisant confiance. Le seul véritable autre qu'il ne doit pas craindre lui dit : « Viens ». Dans le film, le spectateur voit comment cette transformation intervient concrètement dans Ben. De Princesse virtuelle en costume, elle devient une fille en chair et en os. Ben parvient à ressentir toute proche sa présence spirituelle et physique. Il puise cette force de réflexion et d'imagination dans la conscience que Scarlite est également quelqu'un dans la vie réelle, une fille qui existe et qui lui veut du bien, qui n'attaque pas son Ben Zéro mais qui le guérit au contraire. C'est d'ailleurs dans son propre territoire, sa chambre, que Scarlite s'approche pour la première fois aussi près de lui dans le monde virtuel. Le phénomène se répète ensuite dans le monde extérieur, « l'autre monde » où les seigneurs comme Bogaert et Desmet dictent seuls leur loi. Il ressent également sa proximité après avoir pris la pilule Superman. Une fois les effets de la drogue dissipés et son empire Archlord détruit, il continue à percevoir la présence de Scarlite. Elle se mue en véritable source d'énergie dans la vie réelle. C'est là qu'il trouve l'énergie du courage.

Le courage d'aller à la gare un samedi (acte un), de prendre place dans le train qui va à Bruxelles (acte deux), de surmonter la pensée et la pulsion du suicide et de jouer le jeu final de manière créative (acte trois). Avec l'aide de sa muse Scarlite, il ose jouer le jeu final avec les lois de la résurrection au lieu de celles de la véritable mort. Il apprend qu'il existe une différence essentielle entre mourir virtuellement dans Archlord et mourir dans la vraie vie. La première mort n'est en effet pas vraie, car il suffit de prendre une autre vie et de continuer à jouer comme si de rien n'était. Il en va différemment dans la vraie vie. La mort est sans retour. Impossible de sortir du cercueil ou de l'urne pour réessayer. Son ange gardien Scarlite aide Ben à s'en rendre compte. Il va comprendre que son suicide éventuel ne ferait qu'offrir à ses bourreaux, Bogaert et Desmet, ce

qu'ils recherchent. Son suicide fait partie de leur plan, de leur stratégie. Ils jouent le jeu du harcèlement et leur but ultime est de compliquer, sans raison, la vie à quelqu'un au point de le faire craquer. Cette pesanteur est leur vérité. C'est également la pesanteur qu'évoque le directeur de l'école lors de l'enterrement. Il déclare sur un ton solennel que certaines choses sont trop dures et qu'il faut l'accepter. Accepter cela, c'est commettre un suicide !

Ben découvre une autre vérité dans la force de Scarlite. Oser transformer la pesanteur en légèreté implique certes une mort, mais pas une mort comme point de non-retour. Dans le processus d'apprentissage « l'essentiel c'est d'oser », Ben prend désormais la direction des opérations. Ce qu'il était en mesure de faire dans la peau de BenX dans Archlord avec sa compagne Scarlite, il ose à présent en faire le jeu final de la vie réelle. Avec la voix de Scarlite, il voit qu'un jeu final ne se joue jamais seul. Un jeu final se joue toujours au niveau le plus élevé du jeu. Pour réaliser une quête dans cette phase, il faut toujours former une guildes avec d'autres. Dans le jeu final, on reconnaît non seulement la réalité des autres, mais aussi leur valeur, ce qui transparait de la confiance que vous avez bâtie en eux. Un jeu final n'est plus une occupation narcissique, ce n'est pas le jeu d'un individu qui tourne en rond pour battre des personnages et marquer des points. C'est n'est pas un stupide jeu guerrier. Non, dans ce jeu final, tout tourne autour du planning, de la stratégie que vous développez ensemble avec votre guildes. C'est là que Ben va puiser l'énergie nécessaire pour le quatrième acte du jeu « l'essentiel c'est d'oser ». Il revient à la maison au grand soulagement de sa mère : la pesanteur de la vérité se transforme en légèreté. Ben passe directement au cinquième acte. Il demande à sa mère, son père et sa nouvelle amie Sabine de devenir membres de sa guildes. Ils acceptent de l'aider à mettre son suicide en scène et en images. Scarlite sera son assistante en régie sur place. Il offre ainsi une réponse créative à la stratégie offensive frontale de Bogaert et Desmet. Ben répond à leur attaque de 'happy slapping' en réalisant un film vidéo. Il y utilise les images filmées par son camarade de classe Coppola avec son caméscope lors de la scène de harcèlement en classe. Ben reprend ces images dans son propre film, son message vidéo diffusé dans l'église. L'acte six de son courage commence là. Dans l'église, Bogaert, Desmet et tous leurs acolytes lâches et passifs sont à leur tour mis à nu. Pas littéralement, mais moralement et spirituellement. C'est alors qu'intervient l'acte sept. Ben apparaît en chair et en os dans le faisceau lumineux de la projection et s'avance jusque dans la nef centrale de l'église. Il montre qu'il a le courage de rester en vie, de faire de la fin un nouveau début. C'est son arme ultime. Elle lui permet de démasquer le jeu vicieux de ceux qui l'ont harcelé. Cela ne se produit pas seulement devant la population de l'école, mais devant celle de toute la Flandre. Lors de ce dénouement, une équipe de télévision est présente pour filmer la résurrection de Ben et la consternation du public présent dans l'église. Les images sont ensuite diffusées dans le reportage que Ben et sa famille ont organisé. C'est la

réponse de Ben à l'attaque, mais elle se joue à un niveau beaucoup plus élevé. Au niveau 80, mais dans la vraie vie.

Dans l'épilogue, on voit ensuite Ben être lui-même avec sa Scarlite. La scène se déroule dans un manège où Ben essaie de gagner en assurance lors d'une séance d'hippothérapie. Gagner la fin de la guerre quotidienne constitue pour lui un nouveau départ. Avec l'aide de ses partisans, sa mère en tête, il ose désormais être lui-même dans la vie de tous les jours : il est capable de dire « Ik ben Ben » (« Je suis Ben »). Son être s'est désormais transformé en un « être ensemble » à sa manière. Il va apprendre à ressentir ce nouvel être avec d'autres. La Scarlite qui est en lui a appris qu'il faut apprendre à sentir pour se sentir bien. C'est quelque chose qui exige d'un autiste comme Ben une audace incroyable. BenX = [Ben Vertriest + mère + Scarlite]. C'est dans cet esprit que la maman parle au spectateur après la séquence du diagnostic : « A un certain moment, il a été catégorisé : autisme. Pour moi, cet enfant était simplement un enfant, Ben était Ben pour moi ». Dans la séquence finale de l'hippothérapie, Scarlite lui demande s'il ose monter à cheval. Il ne préfère pas et argumente : « Mais cet animal n'a rien demandé ». Ben ne veut pas alourdir les choses. Il veut qu'elles conservent leur légèreté. Sa mère et Scarlite lui ont appris que c'était possible en laissant les choses être elles-mêmes : le cheval peut être un cheval, Ben peut être Ben. C'est ainsi qu'apparaît dans la réalité un espace de jeu où ceux qui vivent ont le droit de se trouver en compagnie des autres. Un espace où la différence (être différent) existe, ou mieux : où elle peut ou a le droit d'exister. Cela signifie : vivre avec sa spécificité par rapport aux autres et pourtant avec les autres. Trouver cet espace, telle était la quête de BenX. « Il serait grand temps que tu deviennes qui tu es », lui avait murmuré Scarlite à la fin. Pour mener cette quête à bon port, il devait télécharger le programme « Oser vivre » dans Ben Vertriest. « The end of the endgame ! ».

Réplique des bateaux coloniaux du musée en plein air de Jamestown Settlement utilisés dans le film.

La complexité de l'esthétique cinématographique

Premier film de son réalisateur, BenX témoigne d'une grande maîtrise de l'expression cinématographique. Pour mettre en lumière toute la richesse du film, on trouvera ci-dessous une présentation de ses principales qualités filmiques. Ces dernières fonctionnent en symbiose pour renforcer l'impact du film. Le seul but de cette présentation est donc d'affûter l'œil du spectateur intéressé par la cinématographie complexe de BenX. Le point de départ de cette présentation est le schéma d'analyse de la critique publiée par l'auteur dans chaque édition de *Leren Leven Met Beelden* (une publication annuelle de KineScola). Le schéma connaît trois niveaux :

technique cinématographique, narration et univers du sens. Chaque film évolue à ces trois niveaux en laissant une empreinte unique. Cette présentation met l'accent sur la manière personnelle dont Nic Balthazar a créé son film BenX à partir de chacun de ces trois niveaux.

La technique audiovisuelle

Bande son

Le grand soin apporté à la réalisation de la bande son est une caractéristique essentielle du film européen. Cela signifie que la bande son n'a pas pour unique but de mettre en valeur les images. Le monde des sons apporte une contribution propre au film. Dans un certain sens, le réalisateur compose la bande son comme une entité indépendante du film. Dans BenX, Nic Balthazar utilise la bande son de différentes façons. Il conçoit le monde sonore en adoptant le point de vue du personnage principal, l'autiste Ben Vertriest.

LA VOIX OFF COMME VOIX INTERIEURE

Quand le titre du film apparaît à l'écran pendant le prologue, le spectateur entend résonner une voix qui dit : « Je ne peux pas bien expliquer. » Ce sont les mots du personnage principal. Ce dernier n'apparaît pas encore à l'image. On voit uniquement ses doigts sur le clavier de l'ordinateur. Le spectateur découvre la voix de Ben. Il ne verra ce dernier que plusieurs minutes plus tard. Tout au long du film, la voix de Ben va continuer à jouer le premier rôle dans la bande son. Lorsque sa voix se fait entendre, Ben se trouve généralement hors champ. Cette utilisation systématique de la voix off correspond au monde tel que l'autiste Ben le perçoit. Il ne dit pour ainsi dire rien. Il se tait et c'est pour cela que les autres le considèrent comme un martien qui ne parle pas la langue des habitants de notre planète. Mais il se trompent. Le film présente Ben comme quelqu'un qui parle beaucoup à lui et en lui. La voix off fonctionne ici essentiellement comme la voix intérieure de Ben. Même quand il est à l'image et parle, ses lèvres ne bougent pas et sa bouche reste fermée. Il ne bouge les lèvres compulsivement sans rien dire que lorsqu'il est paniqué. Ben réfléchit énormément. Pendant tout le film, le spectateur a l'impression de pénétrer dans le monde des pensées de Ben par la voix off. Dans BenX, cette voix fonctionne comme une forme particulière de voix commentatrice. Dans de nombreux documentaires et reportages, une voix neutre hors champ explique au spectateur ce qu'il voit. Ce n'est pas le cas dans BenX. La voix n'est pas neutre, mais personnelle. La voix de Ben ne donne jamais une explication purement descriptive de ce que le spectateur voit apparaître à l'écran. Tout au début du film, il présente bien sa mère et son petit frère. Ensuite, il présente également ses ennemis Bogaert et Desmet. Le centre du monde vocal de Ben n'est pas les autres, mais Ben lui-même. Il parle uniquement de ce qu'il pense des autres et surtout de ce qu'il pense de lui

et de ses relations avec les autres. En d'autres mots, la voix intérieure souligne ici la création d'un monde subjectif. Cela correspond à l'état psychologique d'un jeune autiste comme Ben. Il s'isole contre son gré et exprime son impuissance dans son monde de pensées. Il reflète ce qui se passe autour de lui. Par les mots que Ben prononce en son for intérieur, le spectateur comprend lentement ce qui se déroule dans le personnage principal. L'utilisation de cette technique permet à quelqu'un qui ne connaît pas le phénomène de l'autisme de comprendre comment Ben se sent et comment sa personnalité est structurée ou plutôt déstructurée.

ECHO

L'utilisation de l'écho dans certaines séquences est un détail important dans la bande son. Dans son roman, Nic Balthazar mentionne brièvement le phénomène d'écholalie qui caractérise l'autisme. Les autistes répètent des voix en répétant les mêmes mots avec la même intonation. Dans BenX, le spectateur entend plusieurs fois BenX répéter des mots qu'il a entendus. Ces derniers résonnent comme s'il avait une chambre d'écho la tête. Cela se produit par exemple dans les séquences tournées dans la cour pleine d'élèves. Pour Ben, cet endroit est un labyrinthe, un grand chaos dans lequel il essaie à grand peine de s'orienter en marchant sur l'épaisse ligne jaune. Il se focalise sur la ligne et ne s'occupe pas des petits groupes d'élèves qui parlent entre eux sur la ligne. Même quand il se cogne à d'autres élèves, il poursuit son chemin. Il ne réagit pas à leur emportement et ne s'excuse pas. Il suit inflexiblement la ligne jaune en répétant les réactions blessantes que son comportement dérangeant a déclenchées : « Débile », « Regarde où tu vas ». Cette répétition sonne comme un écho. L'effet de l'avant-plan ou de l'arrière-plan est une variante de l'effet d'écho. Ce moyen également permet au réalisateur de concrétiser le monde subjectif dans lequel Ben évolue comme autiste. Quand Ben, accompagné par sa mère après l'incident à l'école (un accès de rage après l'humiliation complète qu'il a subie en classe) se rend pour une énième consultation chez le psychiatre, il réagit en son for intérieur : « Parler, parler, parler ». Dans la première séquence à l'arrêt du bus, plus tôt dans le film, il a déjà commenté ce qu'il voyait et entendait : « Les gens sont bizarres. Ils bavardent ». Lui, apparaît comme le grand taiseux. Parler n'est pas son truc. C'est pour cela qu'il active une sorte de filtre dans sa tête. Il relègue ainsi les explications du psychiatre au second plan et libère de la place pour réfléchir en son for intérieur et avoir plus ou moins prise sur la situation. L'utilisation de cette technique sonore aussi permet au réalisateur de faire plonger le spectateur dans le monde subjectif du personnage principal autiste.

MUSIQUE

La musique est un élément important de la bande son. Le réalisateur utilise la musique selon le même principe que l'avant-plan et l'arrière-plan. Quand Ben se rend à l'école, il referme la porte derrière lui et entre dans un autre monde. L'autre caractère ressort de l'impossibilité de

contrôler lui-même les sons. Les bruits des voitures et mobylettes qui passent, des gens qui bavardent comme si leur vie en dépendait, etc. tous ces bruits incontrôlés essaient, pense Ben, d'entrer dans sa tête. Il a appris à se défendre contre ces attaques sonores. Son arme préférée est son walkman. C'est sa cuirasse acoustique. Il écoute la musique de Praga Khan [<http://dutch.pragakhan.com>]. Nic Balthazar utilise la musique d'ambiance de Kahn lors des séquences où le personnage se trouve dans son propre univers : sa chambre, où tout fait référence au jeu Archlord. Cette même musique d'ambiance fait l'effet d'une sorte de silence sur Ben : pas de bavardages, mais un flux presque silencieux de bruits doux. Son walkman lui permet de se défendre avec cette musique contre l'avalanche de sons qui l'engloutit dès qu'il se trouve dans la rue. Nic Balthazar utilise également quelques morceaux de dance plus durs dans les séquences où le personnage principal est agressé par le monde extérieur. Cette musique permet au spectateur de ressentir l'angoisse de Ben face à la menace du monde extérieur. Les chansons sont un autre aspect de la musique. Nic Balthazar les utilise pour illustrer une humeur donnée de Ben. Ces chansons n'ont pas été écrites pour le film. Ce sont des chansons existantes que Nic Balthazar a sélectionnées parce qu'elles lui semblaient parfaitement indiquées pour traduire le sentiment d'abandon de Ben dans certaines séquences. C'est en particulier le cas de la chanson « Include Me Out » écrite par Tom Barman pour dEUS. [<http://www.deus.be/index.php>]. Voici les paroles de la chanson de l'album de dEUS Pocket Revolution (2005).

Where have i seen this before?
When will i feel it again?
Somebody opened a door
I'm afraid to walk in
Imagination will kill
If imagination stands still
I read it in open book
read it in open book
Oh man, i read it in books of laughter
Oh man, i read it in books of pain

What are you talking to me
Cause i'm not really there
Like a spirit that's free
I'm as light as the air

Oh man, i'm as light as the air and floating
Oh man, i'm as light as the air and floating

Take me on
Where the fire winds blow
Of where a fallen leaf stays

for days
on your shoulder

Cause all i need
Is to find my own
And that summering drone
Illicit and golden

Oh lord where have i seen this before
Oh lord when will i feel it again

Read it in every move
Read it in every game
Read it in what you do
Read it in everything

Oh man, as light as the air and floating
Oh man, as light as the air and floating
Take me on
Where the fire winds blow
Cause when time stands still
I wait until

It's over
And all i need
Is to find my own
And the summering drone
Illicit and golden

Nic Balthazar monte cette chanson après la visite chez le psychiatre. Ben est assis à l'arrière de la voiture de sa mère. Son regard tombe sur une affiche dans un abribus. Il zoome avant sur les mots de l'affiche : « Je suis fou ». Le message de l'affiche publicitaire veut dire tout autre chose que l'interprétation qu'en fait Ben à ce moment dans la voiture. La tristesse, le chagrin, la pesanteur de l'impuissance qu'il rencontre également chez sa mère qui s'encourage pour l'énième fois et qui essaie de la calmer, se retrouvent dans les paroles de « Include Me Out ». Le réalisateur utilise cette même chanson dans la séquence du retour à la maison. En compagnie de Scarlite, Ben a retrouvé le chemin qui mène de Bruxelles-Nord à Gand. Il a remporté une victoire sur lui-même et trouvé grâce à elle la force de revenir à la maison. Il y a arrive au moment où sa mère raccompagne les policiers qui sont venus constater la disparition inquiétante. Sa mère l'aperçoit de l'autre côté de la route et est incroyablement soulagée. Mais Ben l'est aussi. En utilisant deux fois la chanson, le réalisateur esquisse l'évolution qui a eu lieu à l'intérieur de

Ben. Le vague à l'âme suggéré par la chanson prend une autre dimension par les images ensoleillées de son retour. « All I need is to find my own ». Cette même chanson n'est plus nostalgique, mais presque enjouée. La double utilisation alternative de la chanson évoque le chemin accompli par Ben pour quitter la pesanteur et accéder à une sorte de légèreté tempérée qui éclatera littéralement lors du dénouement pendant la scène de l'enterrement mise en scène et filmée par la télévision. Mais la chanson va plus loin que cela. En choisissant la chanson existante, le réalisateur suggère que l'histoire de Ben est également une histoire humaine générale. Ce film n'est en effet pas un documentaire. C'est un film de fiction, une oeuvre d'art dans laquelle on retrouve, outre la spécificité de l'autisme, le drame humain universel de la solitude, du chagrin et de l'impuissance. Lors du générique de fin, le réalisateur utilise une deuxième chanson existante. Il s'agit de « Lonesome Zorro » de et par Arno. [<http://www.arno.be>] Après le film, les paroles traduisent de façon frappante à la fois le monde des sentiments du personnage principal et l'humeur générale du spectateur. Détail intéressant, le nom de chat de Ben n'est pas BenX mais Zorro dans le roman et dans la pièce de théâtre. En optant pour cette chanson, le cinéaste lie une fois encore la fin du film au roman et à la pièce de théâtre.

You've got the power now
Ain't to use to run
Ain't to use to hide
Take a ride on night life
It's not a good life
And I hear you screaming inside

Oh boy
You're a lonesome Zorro
Oh boy
You're a lonesome Zorro

Don't act like a Don Juan
Making love like Peter Pan
And I hear you screaming inside

All day has been a high
The next day's been a low
And I hear you screaming inside

(Oh boy
You're the lonesome Zorro)
(Oh boy
You're a lonesome Zorro)
Oh boy
You're a lonesome Zorro

And I hear you screaming inside

Bande d'images

Le réalisateur utilise la bande d'images de façon multiple, ce qui donne un spectre pictographique très contrasté. Quelques éléments pictographiques frappants contribuent à personnaliser la signature du film.

LES MOTS EN IMAGES

Ben se tait et écrit. Il ne parle pas aux autres, mais se parle à lui-même. Avec les autres, certains autres, il parle en écrivant. Il commence et termine sa journée chaque matin et chaque soir par une conversation avec Scarlite, son alliée dans Archlord. Le spectateur le voit alors à l'image en train de chatter. Ces conversations revêtent une grande importance dans la structure dramatique de l'intrigue. Pour le personnage principal, ces conversations sont des moments de vérité. Il peut dire en toute honnêteté à Scarlite ce qu'il pense et ressent, sans courir le risque d'être raillé et humilié. Les autres moments de « mots en images » sont le billet qu'il laisse à la mère lorsqu'il est sur le point de partir à la gare pour rencontrer Starlite. « Je suis parti. Ne t'inquiète pas ». Parfois, le mot n'apparaît que fugitivement à l'image, mais cela n'en diminue pas la signification. C'est par exemple valable pour : « Que ta colère s'abatte sur ton ennemi ». Ces mots sont imprimés sur le tapis de souris de l'ordinateur de Ben. Sur l'énorme poster d'Archlord qui décore sa chambre, on peut lire le message : « Raise an army, rule the world ». Un autre exemple de mot en images est le texte de l'affiche publicitaire dans la rue et à la gare : « Est-tu fou ? ».

INTERVIEWS

Les témoignages constituent une deuxième série d'images dans lesquelles les mots jouent les premiers rôles. Dans la pièce de théâtre, Nic Balthazar avait déjà utilisé une bande image avec des témoignages d'un certain nombre de personnages. Dans BenX, il approfondit cette technique. Le premier et plus important personnage à entrer en scène de la sorte est la mère de Ben. Apparaissent ensuite de cette manière : Coppola, le camarade d'école de Ben assis à côté de lui en classe, Maaïke, une fille de sa classe, le père de Ben, deux de ses professeurs, celui de métallurgie et celui de religion, le directeur et le psychiatre. Ils parlent face à la caméra en situation d'interview. L'interviewer même n'apparaît pas à l'image et le spectateur ne l'entend pas non plus poser de questions. Les personnes concernées répondent clairement aux questions de savoir qui est Ben et ce qui pourrait expliquer son suicide. Chacun de ces personnages incarne une vision donnée de l'événement. Vers la fin du film, on s'aperçoit que toutes ces interviews font partie d'une émission de télévision du genre « Koppen » ou « Telefacts ». Pendant l'enterrement, le spectateur remarque qu'une équipe de télévision est en train de tourner

dans l'église. Ensuite, il aperçoit Wim De Vilder (présentateur du journal de 19h00 sur *Eén*), puis il voit une scène où la mère et Jonas regardent une émission de télévision diffusant un reportage qui reprend l'interview avec la mère. En d'autres mots, le spectateur doit attendre la fin du film pour que toutes les pièces du puzzle s'emboîtent. Tout au long du film, Nic Balthazar inclut les interviews sous la forme de véritables fragments du film. Elles jouent leur rôle propre même sans référence directe au reportage télévisé.

L'IMAGE DANS L'IMAGE

L'utilisation de l'image dans l'image constitue une caractéristique très marquante de la bande d'images. Cela est essentiellement dû à la place structurelle occupée par le jeu Archlord. Le film commence d'ailleurs par des images d'Archlord qui remplissent la totalité de l'écran. Ce n'est que par la suite que le spectateur s'aperçoit que ces images font en réalité partie de l'écran d'ordinateur du personnage principal. Les images d'Archlord surgissent avec la régularité d'un métronome dans le film. Elles apparaissent très nettes dans le champ et permettent au spectateur de bien s'imaginer l'univers imaginaire propre de Ben. Les très nombreuses séquences d'Archlord ne servent pas uniquement d'illustration. Le réalisateur utilise ces images de façon très créative pour faire comprendre que Ben perçoit la réalité comme un jeu. C'est par le biais des images du jeu de rôle que Ben essaie de structurer son expérience du monde qui le menace et qui est son ennemi. Les images vidéo tournées par Ben sur son caméscope constituent un autre aspect de l'image dans l'image. Le spectateur le voit filmer à l'arrêt de bus et dans la cour. Avec son caméscope, son camarade de classe Coppola tourne les images du harcèlement dont Ben est victime en classe. Coppola filme les auteurs du harcèlement. Ben intègre ces images vidéo dans son propre film qu'il projette dans l'église pendant son pseudo-enterrement. Dans ce petit film, il a également monté des images vidéo tournées avec son caméscope sur le bateau. C'est là qu'il a mis en scène et enregistré son suicide. Les images sont ensuite diffusées lors du journal de *Eén*. Hormis les images vidéo tournées avec le caméscope de Ben, il y a encore les images des élèves qui fixent l'humiliation de Ben sur la caméra de leur GSM avant de la diffuser en ligne. Ces images constituent le cyberharcèlement dont Ben est la cible. Enfin, il y a encore le message filmé de Scarlite que Ben reçoit sur son GSM. La jeune fille lui donne rendez-vous dans la vraie vie. Ces images sont ensuite utilisées par Bogaert et Desmet pour blesser Ben.

GROS PLANS

Dans le film, le réalisateur utilise beaucoup de gros plans, voire de gros plans extrêmes. Lors du prologue, on voit un gros plan sur les doigts de Ben qui tapent sur le clavier de son ordinateur. Ensuite, on trouve encore un gros plan de ses pieds qui bougent très vite alors qu'il est assis sur son siège. Ces images permettent au cinéaste de représenter le

comportement de Ben. De plus, les gros plans extrêmes sont filmés en adoptant une perspective de caméra subjective. Le spectateur perçoit alors la réalité dans l'optique de Ben lui-même. Il voit chaque fois des agrandissements de parties du corps : les lèvres, les yeux, les cheveux. Le psychiatre l'explique dans le film même : l'autiste voit très nettement chaque feuille de l'arbre, mais jamais l'arbre dans son ensemble. Des recherches ont démontré que l'autiste ne regarde pas les yeux de l'autre, mais se fixe sur ses lèvres, tandis qu'une personne normale voit dans les yeux de l'autre s'il dit la vérité.

SUPERPOSITION D'IMAGES

Les images superposées constituent un autre élément pictographique très important. Ici, l'image à l'écran doit représenter en fait deux images différentes simultanément. Avec cette technique, le réalisateur suggère la présence de la Scarlite virtuelle dans le monde réel de Ben, ou plutôt dans le monde du conscient réel de Ben. Cela se produit pour la première fois dans sa chambre, le soir après le harcèlement dans la classe et après la découverte du cyberharcèlement. Le spectateur voit alors apparaître l'image d'Archlord : BenX et Scarlite se trouvent dans Archlord, ils traversent un grand champ dans une nuit éclairée par une énorme pleine lune. Dans le coin supérieur gauche de l'image, le spectateur remarque que Ben et une fille réelle sont sur son lit. On croirait que la conversation qu'ils ont dans la scène d'Archlord a réellement lieu dans la chambre de Ben. Autrement dit : pour Ben, la rencontre dans Archlord prend au moment critique et dramatique le caractère d'une réalité vraie qui le console, qui le renforce et qui lui permet de se reposer et de dormir. Ensuite, la fille apparaît à nouveau dans la vie réelle : dans le parc, après le « viol » à l'ecstasy, à la gare de Gand, dans le train qui va à Bruxelles, à la gare de Bruxelles-Nord, à Gand sur le chemin de la maison, dans le bateau, dans l'église pendant le pseudo-enterrement et finalement avec l'image de fin lors de la séance thérapeutique avec le cheval. La superposition d'images fonctionne dans deux sens : du jeu vers la vie réelle et vice-versa. Parfois, un élément du jeu apparaît en effet sur l'écran de la vie réelle. Le réalisateur montre ainsi l'interdépendance entre jeu et réalité, une interdépendance qui est cruciale surtout pour le personnage principal.

COULEURS

Le réalisateur utilise également les effets de couleur pour raconter le drame. Les images de la vie réelle hors de la maison sont légèrement teintées de bleu. Cela signifie que les véritables couleurs ont été filtrées. Les images traduisent le sentiment glacé que Ben ressent lorsqu'il doit sortir pour se rendre à l'école. Pour lui, c'est toujours l'hiver. Il porte également une veste chaude et épaisse. Le samedi, en partant pour la gare où il doit rencontrer son amie Scarlite, il voit au contraire toutes les

couleurs du monde. C'est surtout vrai pour la séquence tournée dans le couloir de la gare, où il remarque la fille pour la première fois. Dans l'image, les personnes présentes s'immobilisent. Lui seul peut bouger. Mais l'ensemble baigne dans une lumière estivale qui inonde tout de sa chaleur. La couleur blanche est importante dans la même optique. Pendant l'interview, sa mère porte un chemisier blanc. Le crucifix que Ben croise en allant à l'école est lui aussi tout blanc. Dans Archlord, Scarlite apparaît comme la princesse blanche, et l'avatar de Ben apparaît assez lumineux même s'il porte une armure. Il ne faudrait pas oublier la lumière blanche claire du projecteur dans laquelle Ben revient à la vie après son suicide mis en scène. Dans les séquences où Scarlite apparaît en chair et en os à côté de Ben, elle porte un pull rouge chaud et doux. Son nom de Scarlite fait référence au mot anglais « scarlet », qui veut dire rouge, écarlate. Cela symbolise la signification positive de son apparition pour Ben. Son amitié lui donne vie. Dans une scène précédente, dans la salle de bain, on voit un gros plan de la paume de la main ensanglantée de Ben. Il serre tellement fort un éclat du verre du miroir cassé qu'il se coupe la paume. Le rouge du sang est la couleur de la vie. Il dit aussi : « Comme le sang peut être beau ». Le sang rouge, le fait d'être en vie. C'est également la signification de la présence de la rouge Scarlite pour Ben dans la vie réelle. Elle le ramène à la vie : elle l'aide à retrouver son audace de vivre.

La narrativité

BenX raconte le drame de Ben, un garçon autiste. L'élément narratif se décompose en trois couches : la structuration, le scénario et le montage.

DU PROLOGUE A L'EPILOGUE

L'histoire de BenX passe d'un prologue très fouillé à un épilogue bref mais riche de sens. Dans un certain sens, ces deux éléments font de l'histoire un triptyque.

prologue drame épilogue

Long et complexe, le prologue introduit les différentes couches narratives au spectateur. Ce prologue créatif s'ouvre par le chargement du jeu Archlord. Le titre, BenX, apparaît. S'ensuit le générique complet dans un style proche de celui du jeu vidéo. La voix du personnage principal retentit pour la première fois directement après le titre. L'exposition visuelle du personnage principal est remise à plus tard. Le générique est interrompu par un premier fragment de l'interview avec la mère, le premier personnage que le spectateur découvre. Entre-temps, le joueur invisible crée son avatar. Un gros plan sur ses doigts qui parcourent le clavier et ses pieds qui bougent nerveusement. Lorsque BenX apparaît sur son cheval à l'ordinateur, le générique se conclut par : « Written and directed

by Nic Balthazar ». C'est à ce moment que commence véritablement la narration.

Le drame s'ouvre par un zoom arrière : l'image numérisée qui remplissait tout l'écran, apparaît à présent comme un plan sur l'écran de l'ordinateur du personnage principal, lequel se découvre pour la première fois à l'image. Le spectateur sait à présent à quoi ressemble le personnage principal. Nœud du film, le drame débute par la première rencontre dans Archlord entre BenX et Scarlite et se termine par la dernière interview avec la mère. Le drame lui-même se déroule en suivant un crescendo de temps forts : l'humiliation dans la classe, le cyberharcèlement, la consommation forcée de drogue dans le parc, la tentative de suicide en gare de Bruxelles-Nord et enfin le dénouement lors du pseudo-enterrément dans l'église. L'épilogue par lequel se conclut le film est relativement bref. Il se situe dans un manège. Accompagné par un hippothérapeute, Ben apprend à toucher un cheval. Sa mère regarde. Scarlite apparaît également à l'image. Elle parle à Ben. L'image finale montre Ben parlant à quelqu'un qui n'est pas physiquement présent.

NON LINEAIRE

Dans ses grandes lignes, l'intrigue semble se dérouler de façon linéaire. Il en va de même de la succession des paroxysmes dramatiques. De l'autre côté ou plutôt à l'opposé, à contre-courant, la narration est entrecoupée de nombreuses interruptions. Ce sont les interviews, dont la première intervient dans le prologue. Il s'agit de l'extrait de l'interview de la mère. Ces interviews permettent au spectateur d'appréhender l'histoire de façon totalement différente. Le spectateur peut conclure du premier fragment avec la mère qu'il y a eu un mort. A la fin, la mère rappelle au journaliste : « Sinon vous ne seriez jamais venus ». Cela complique la narration filmique. Le spectateur va littéralement assister à une reconstruction linéaire du drame dont il connaît déjà le dénouement sans avoir encore pris connaissance de l'intrigue. Le résultat de cette complexité structurelle est que la narration suscite l'intérêt du spectateur pour l'intrigue proprement dite mais aussi pour son interprétation, c'est-à-dire pour la façon dont les différentes personnes concernées la gèrent. La donnée de cette gestion est encore renforcée par le fait que le spectateur, contrairement aux personnages interviewés, peut se plonger directement au cœur du monde de la pensée du personnage principal. A l'exception de Scarlite, un personnage qui n'apparaît pas dans les interviews, il n'y a qu'au spectateur que la voix intérieure apprend ce que Ben pense et ressent. Le spectateur peut comparer ce que dit Ben et ce que déclarent les personnes interrogées, et l'évaluer dans le miroir du drame qui se déroule.

TROIS SEQUENCES A LA PORTE

Chaque narration a également trait au temps. Un drame se déroule en effet dans le temps. Le réalisateur structure la narration dans le temps en montant les nombreuses séquences autour d'une image récurrente. Cette image est la brève séquence montrant Ben refermer la porte du numéro 160 au matin. Cette prise de vue a été effectuée en contre-plongée. A l'intérieur, il est encore un héros, le joueur à qui tout réussit, le chevalier BenX d'Archlord. Bien vite, il réalise toutefois que ses armes ne lui sont d'aucun secours dans la difficile lutte qui se déroule dans le monde réel. La séquence de la porte se répète trois fois : la première fois, elle constitue le début du premier jour qui se déroule à l'école et qui se termine de façon dramatique par l'humiliation dans la classe, en temps réel et puis sous forme de cyberharcèlement. La deuxième fois, elle se déroule au début de la deuxième journée. Ben retourne à l'école où ses deux bourreaux l'obligent à consommer de l'ecstasy. La troisième séquence de la porte marque le début du voyage de Ben à la gare de Gand puis de Bruxelles. Ce déplacement se termine par la scène où la mère de Ben raccompagne à la porte les deux policiers sur le point de s'en aller. C'est à ce moment que la mère remarque son fils revenu. La séquence de la porte n'apparaît plus ensuite. Cela est dû au fait que Ben n'est ensuite plus abandonné à son sort quand il doit se rendre dans le monde extérieur. A partir de ce moment, il n'est plus la victime, mais celui qui met au point sa propre stratégie offensive et qui réussit à la mettre en œuvre avec l'aide d'autres personnes.

MONTAGE RAPIDE

Le montage rapide des images et sons constitue un des outils filmiques utilisés par le réalisateur pour plonger le spectateur dans l'univers mental du personnage principal. Les montages rapides reviennent régulièrement, en particulier après la scène de harcèlement dans la classe. A partir de ce moment, l'esprit de Ben est confus et inquiet. Il lui est de plus en plus difficile d'avoir prise sur ce qui lui arrive. Pour traduire cette inquiétude et cette agitation, le réalisateur propose chaque fois une série d'images et sons qui s'enchaînent rapidement. La série la plus élaborée arrive après la dissipation des effets de la drogue. Le spectateur voit Ben couché sur son lit. Il réfléchit et essaie de remettre de l'ordre dans ses pensées et ses sentiments. Cela se fait par le biais de très nombreux flashes et voix. Ce montage subjectif aide le spectateur à voir devant quelle mission dramatique Ben se trouve. Le réalisateur intègre également des retours en arrière dans ce type de série de sons et images rapidement montés. Ils représentent les souvenirs qui surgissent dans l'esprit de Ben. Chaque fois, le spectateur remonte ainsi dans l'enfance de Ben. Hormis les brefs retours en arrière, les montages rapides contiennent également souvent des images d'Archlord. Cela explique le mode de pensée de Ben. Il essaie de comprendre ce qu'il voit, entend et vit dans le monde extérieur en revenant à Archlord. Un bref flash de souvenir lui aide à comprendre ce qu'il se passe. Lorsqu'il voit

Bogaert et Desmet au portail de l'école, son esprit repasse à Archlord, où deux gorilles armés l'empêchent de retourner chez les hommes. Cette utilisation créative du montage renforce la perspective subjective de Ben par laquelle le réalisateur veut narrer le plus possible l'intrigue.

LES PERSONNAGES

BenX est un film spécial parce qu'il ne dépeint pas seulement les personnages par le biais des événements dans lesquels ils sont impliqués. Il laisse plusieurs d'entre eux sortir de leur rôle dramatique et réfléchir en tant que personnes sur la situation et sur eux-même. C'est d'abord le cas des personnages secondaires importants que sont la mère, le père, les enseignants, le camarade d'école, la fille de la classe, le directeur de l'école et le psychiatre. Ces personnages ne se trouvent pas tous sur la même ligne narrative. La mère, le père, le camarade de classe Coppola sont tous à leur manière des alliés de Ben. La pleine signification de ce qu'ils déclarent dans l'interview n'apparaît qu'à la lumière du rôle actif qu'ils jouent dans la stratégie de Ben. Cela n'est pas le cas des enseignants, du directeur, de Maaike (la fille de la classe) et du psychiatre. Ces derniers parlent en pensant que Ben est mort par suicide, tandis que les « alliés » de Ben connaissent la vérité. Finalement, il s'avère que Coppola, contrairement à son rôle dans le roman et la pièce de théâtre, n'est pas au courant du suicide mis en scène de Ben. Pourtant, il est très satisfait lors de l'enterrement parce que les images qu'il a prises remplissent leur mission, comme il l'avait prévu en rendant son caméscope à Ben et en lui demandant de regarder les images. L'objectif de Coppola était de rassembler des preuves contre les coupables. Coppola n'est d'ailleurs pas le vrai nom du garçon. C'est le surnom que Ben lui a donné parce qu'il est un fan du réalisateur américain Coppola (la trilogie du Parrain) et aussi parce qu'il sait s'y prendre avec un caméscope.

Parmi les rôles secondaires, les figures de Bogaert et Desmet sont les pôles opposés. Ils sont les véritables ennemis. Ils n'apparaissent à l'écran que dans le cadre de la narration dramatique. Il n'y a pas d'interview avec eux. Ils se profilent comme des adolescents très agressifs. Au début, leur violence à l'encontre des autres est verbale. Cela ressort de la première séquence avec eux dans le bus. Ils y harcèlent une vieille dame en lui adressant des remarques sexistes, ensuite ils décochent leurs flèches en direction de Ben. Il l'importune en débranchant son walkman et en l'humiliant verbalement. Progressivement, leur agressivité se mue en violence physique. Cela se déroule en classe, où ils entraînent le groupe à déshabiller Ben. Et comme si cela ne suffisait pas, ils intimident Ben le lendemain pour qu'il n'aille pas les dénoncer à la direction. Ils le droguent. Nous les retrouvons également comme petits dealers dans la cour de récréation. Mais la plupart des élèves sortent également coupables de la scène dans la classe. Ils jouent également le rôle de personnages secondaires.

L'humiliation en classe est en effet un événement de groupe. La plupart des élèves participent avec plaisir à l'événement. D'autres sont des spectateurs passifs. Nombre d'entre eux se poussent même pour pouvoir filmer la scène avec leur GSM. Ils utilisent leur téléphone comme une mitrailleuse. Seul Coppola veille à filmer tous les complices avec le caméscope de Ben. Maaïke se distancie de ce jeu cruel. Elle se fâche quand elle voit Coppola en train de filmer lui aussi. Mais elle ne connaît pas sa motivation. Maaïke quitte la classe la dernière, sans toutefois trouver le courage d'aller vers Ben pour l'aider.

Scarlite est un personnage secondaire extrêmement important. Elle fait partie du monde d'Archlord. Elle y est la princesse blanche qui forme une guilde avec BenX. Ils se rencontrent dans le monde virtuel de Silancium. Elle est la planche de salut de Ben. La rencontre virtuelle avec elle le matin lui donne l'énergie nécessaire pour commencer sa journée. Leur contact le soir lui offre le repos nécessaire pour s'endormir. Dans le jeu, elle s'appelle elle-même la guérisseuse de BenX. Quand le chevalier veut abandonner le jeu parce qu'il ne trouve plus la force de continuer à jouer (c'est-à-dire de continuer à vivre), elle lui vient en aide. Elle change alors d'apparence. La princesse virtuelle qui dispose des armes nécessaires dans Archlord se mue en une fille de chair et de sang qui est toujours à proximité de Ben chaque fois qu'il a besoin d'elle dans la vie de tous les jours. C'est en effet elle qui fait le premier pas pour qu'ils se rencontrent pour de vrai. Elle prend contact en envoyant un message filmé sur son GSM. Elle organise leur premier vrai rendez-vous. Du point de vue filmique, on remarquera que toutes les véritables personnes qui entourent Ben (en particulier sa mère et son petit frère Jonas) ne remarquent pas Scarlite. Seul Ben la voit et parle avec elle. Cela explique pourquoi le personnage virtuel de Scarlite ne porte pas de nom réel dans le film. Son vrai nom n'apparaît pas en image, pas plus qu'il n'y a d'interview avec elle. En d'autres mots, elle n'existe que pour Ben. Et sa présence a un effet curatif et fortifiant dans sa vie. Elle lui permet de tenir le coup dans la vraie vie. Au fil de l'histoire, cette présence se transforme en une source active d'inspiration et une puissante source d'audace pour oser faire ce qu'il estimait impossible auparavant. Le réalisateur raconte toute l'histoire essentiellement depuis la perspective du personnage principal de Ben. La voix intérieure, la caméra subjective, les gros plans, le caméscope donnent pour ainsi dire au personnage principal l'opportunité de raconter sa propre histoire. Le réalisateur reste celui qui tire les ficelles de l'histoire : les interviews insérées dans la narration en témoignent. Mais tout cela indique que le réalisateur raconte l'histoire avec une grande compassion pour le personnage principal et beaucoup de sympathie pour la mère. Le portrait de Ben Vertriest apparaît grâce à la présence des personnages féminins de la mère et de Scarlite. Il est l'adolescent qui a grandi et qui se situe au seuil de l'âge adulte. Plus il vieillit, plus la vie devient pour lui un fardeau pénible à porter. Autiste qui n'arrive jamais à entrer pleinement en contact avec lui, trimbalé d'un examen à l'autre dans son enfance comme le montrent les retours en

arrière, Ben est de plus en plus souvent confronté à des humiliations. Il fait tout ce qu'il peut pour participer à la vie en commun, pour suivre l'école comme tout le monde, mais cela devient insupportable. Ses condisciples, en particulier les terribles Bogaert et Desmet, lui gâchent l'existence dans le monde extérieur et rendent son fardeau trop lourd à porter. Il lutte contre la pensée du suicide. Sans la présence de sa mère et de Scarlite dans Archlord et quelque part dans le monde extérieur, il ne trouverait pas l'énergie pour vivre. Dans la scène finale, on voit apparaître un nouveau personnage : l'hippotherapeute. Nic Balthazar confie ce rôle à l'acteur de théâtre flamand Wim Vandekeybus, qu'il admire beaucoup et dans les productions théâtrales duquel les animaux constituent une importante source d'inspiration.

LIEUX DE TOURNAGE

L'intrigue se déroule dans le présent et à différents endroits importants. Certains d'entre eux jouent un rôle important dans la narration du drame. Pour commencer, il y a le biotope de Ben. Sa chambre se trouve à l'étage supérieur d'un building. C'est une vaste chambre qu'il a entièrement aménagée dans l'esprit de son jeu de rôle, Archlord. Même son ordinateur fait partie d'un décor d'Archlord. Un paysage montagneux éclairé de l'intérieur enserme son ordinateur. On trouve dans ce paysage montagneux un château fort ainsi que des personnages ci et là. Une grande affiche d'Archlord donne à Ben le sentiment d'être chez soi. Le spectateur découvre également la salle de bain et la cuisine de l'appartement du numéro 160. Ce sont deux endroits où Ben se prépare à sortir dans le monde extérieur chaque matin. Dans la salle de bains, il se trouve confronté au miroir. Dans la cuisine, il retrouve sa mère. De rares scènes se déroulent dans le living. La mère y regarde ses émissions télévisées. Il y regarde attentivement une grande croix blanche. Plus tard, l'église va jouer un rôle essentiel dans le dénouement dramatique. L'abribus est aussi un lieu revêtant une certaine importance. C'est l'arrêt immuable de Ben. Il y reprend son souffle. Il observe alors les autres. Mais l'arrêt de bus est également l'endroit où Bogaert et Desmet frappent pour la deuxième fois. Ils empêchent Ben de prendre le bus. Les bâtiments de l'école constituent également un lieu très important dans le monde extérieur : le portail d'accès, la cour, la classe, la classe de pratique, le bureau du directeur et l'escalier où le prof de religion est interviewé. Les dramatiques séquences de harcèlement se déroulent dans la classe de théorie. Cet événement est précédé d'une scène de cours placée entièrement sous le signe de la religion. Quand le professeur quitte la classe après le cours, Bogaert et Desmet frappent sans pitié. Les cabinets médicaux, salles de tests médicaux et hôpitaux sont également des lieux où se déroule la vie quotidienne de Ben. Les deux gares (Gand et Bruxelles-Nord) d'une part et le bateau en mer d'autre part constituent enfin un petit groupe de lieux inhabituels. Dans l'image de fin, Ben évolue pour la première fois dans un manège. Le lieu de la scène finale du film

diffère ainsi de ce lui du roman et de la pièce de théâtre, où le delphinarium marquait la fin de l'histoire.

L'univers du sens

BenX dévoile pleinement sa richesse cinématographique au niveau de l'univers du sens propre. Chaque film possède un univers du sens propre. C'est particulièrement vrai pour BenX, un film d'auteur qui va bien au-delà du film de divertissement pur. Le réalisateur s'engage profondément pour raconter une histoire qui le touche au plus profond de lui dans un film déjà précédé d'un roman et d'une pièce de théâtre. L'univers du sens de BenX naît concrètement du choix du genre et de plusieurs éléments cinématographiques importants.

GENRE

Le film évolue à l'évidence dans le genre du drame psychologique. Tout au début, la mère annonce qu'il devait y avoir un mort. Qui est le mort ? Pourquoi fallait-il ce mort ? Comment est-il décédé ? Y a-t-il un ou plusieurs auteurs ? Toutes sortes de questions surgissent, auxquelles les spectateurs attendent du réalisateur-narrateur des réponses passionnantes. Et c'est effectivement ce qui se passe. Le réalisateur axe sa ligne narrative sur l'esquisse du portrait humain de la victime. Les auteurs ne prennent pas place au premier plan. Un autre élément qui montre que le cinéaste manie avec créativité les lois du genre.

Le personnage principal n'est pas une victime quelconque. Le clou de l'intrigue réside en effet dans le fait que la victime, Ben, vit une énorme transformation. Même s'il en donne parfois l'impression, il ne se laisse finalement pas abattre avec résignation. C'est précisément parce qu'il s'intéresse à la croissance et au développement du personnage principal de Ben que le film évolue entièrement dans le genre du drame psychologique. Dans ce genre, le monde des sentiments et des pensées du personnage central occupe le premier rang. C'est ici le cas à tous les égards. L'intrigue se focalise sur un jeune qui grandit et qui se débat contre la pensée du suicide. Il se demande si la vie, tellement dure pour lui, vaut vraiment la peine d'être vécue. Quelques personnages secondaires réfléchissent également à la signification humaine de ce qui se déroule.

RELATION ENTRE REALITE ET IMAGINATION

Un aspect passionnant de l'univers du sens est le jeu avec la réalité et l'imagination. La question philosophique de l'être se situe au centre du jeu. Ce problème est récurrent dans la civilisation depuis que le penseur grec a réfléchi pour la première fois sur le moment où un homme peut être certain que ce qu'il pense et voit est réalité plutôt qu'apparence et imagination. Qu'est-ce qui est réalité, qu'est-ce qui est illusion ? Quand

quelqu'un se comporte-t-il authentiquement et quand joue-t-il un jeu ? Aujourd'hui, ces vieilles questions reviennent sous une nouvelle forme. Le monde des images virtuelles des jeux de rôle est-il vrai ou faux ? Les enfants et adultes qui jouent perdent-ils ou non leur sens de la réalité ? Dans BenX, ces questions surgissent dès le prologue. Et cela se produit précisément dans le monde virtuel. La première conversation dans le film entre BenX et Scarlite a trait à cette authenticité quand Scarlite rappelle à Ben que sa princesse pourrait bien être un homme dans la réalité.

Le cinéaste étudie la problématique au niveau humain et psychique du personnage principal. Pour Ben, Archlord fonctionne comme un miroir dans lequel il cherche à tâtons la véritable réalité de son existence et celle de la véritable réalité, le monde extérieur. Cet aspect seul rend le film particulièrement original et passionnant. Le pseudo-monde fictif du jeu présente une dose de réalité que Ben ne rencontre pas dans la vraie réalité. Au niveau du spectateur, le réalisateur travaille également avec le jeu entre la réalité et l'imagination. Le cinéaste rend en outre la narration plus passionnante qu'elle ne l'est déjà en jouant un double jeu avec le spectateur même. Lorsque la mère annonce qu'il fallait d'abord un mort, le spectateur imagine que ce mort est Ben. Qu'il s'agit d'un suicide, ce que viennent corroborer les séquences qui se déroulent en gare de Bruxelles-Nord. Mais les choses ne sont pas aussi simples. Ben surmonte finalement son angoisse du suicide et imagine une stratégie propre pour réagir aux humiliations incessantes : il va organiser son pseudo-enterrement. Le spectateur découvre alors qu'un certain nombre de personnages (la mère, le père et dans une certaine mesure Scarlite) conspirent contre le monde extérieur (l'école, les médias) pour aider Ben à pouvoir continuer à vivre dans un monde où il ne doit plus supporter ces intolérables angoisses. C'est pour cela que la mère déclare dans le dernier extrait d'interview : « Ben est parti, mais heureusement il vit encore. Il vit, dans son propre univers peut-être, mais il vit à présent ». Celui qui devait finalement mourir est le Ben qui était la cible permanente des harcèlements inhumains. Ce Ben-là est désormais mort, et Ben peut à présent trouver le repos dans son propre monde qui fait partie du monde réel.

LEITMOTIVE

Le riche univers de sens de BenX est créé par la forme particulière du dénouement dramatique. Le réalisateur y utilise plusieurs artifices cinématographiques particuliers mettent particulièrement en valeur l'interprétation du genre du thriller psychologique à partir de celle du film spirituel. Outre les éléments techniques et narratifs, il utilise des leitmotifs. Dans BenX, Nic Balthazar utilise quelques motifs imagés très parlants. Ces derniers font office de fils rouges dans l'univers du sens du film. Trois d'entre eux sautent aux yeux : la guerre, le miroir et le crucifix.

LA GUERRE

Nic Balthazar bâtit le propre univers du sens de l'autiste Ben Vertriest autour de la métaphore de la guerre. Sur le tapis de souris de Ben, on peut lire le message : « Que ta colère s'abatte sur ton ennemi ». La devise d'Archlord sur la grande affiche est : « Raise an army, rule the world ». La guerre, la guerre et encore la guerre. Car c'est finalement ce dont il s'agit dans le jeu Archlord. Avec son avatar, Ben a atteint le niveau 80. Cela signifie qu'il est un maître dans le combat. Autour de cela vient se greffer une deuxième guerre : celle du un contre les autres. Dans le monde extérieur (dans la rue, le bus, la cour, en classe, dans le cabinet des médecins), la guerre fait sans arrêt rage dans toute sa violence. Sur ce champ de bataille, Ben ne possède pas les bonnes armes : il doit apprendre à se débrouiller avec un walkman, un caméscope et un GSM. Qui s'avèrent inutiles lorsqu'il se retrouve en première ligne. Un des enseignants témoigne dans l'interview : « Ces gars sont des oiseaux pour le chat, des lapins face à une lampe de braconnier ». Ben est assailli par l'ennemi extérieur jusque dans son château fort, sa chambre où il peut se réfugier. Il est réduit à l'impuissance. L'ennemi lui prend ses armes extérieures et les retourne même contre lui. Et il se moque de l'arme qu'il a lui-même forgée (le crucifix avec un clou dedans). La métaphore de la guerre fonctionne également dans le sens du dénouement via la trace de signification du jeu final. Ben n'est pas tout à fait sans défense. Le réalisateur traite en effet du monde de la guerre au sein d'Archlord de façon inhabituelle. Il réduit au minimum les images de combats. Par contre, il montre le monde de BenX dans Archlord comme une oasis de paix. Cet endroit s'appelle Silantium : calme et tranquillité, rencontre et humanité véritable. BenX et Scarlite ont fait de cet endroit de paix leur lieu de rencontre préféré. C'est là que leur guilda se réunit. Elle ne se compose que de deux membres : BenX et Scarlite. C'est à partir de cette zone virtuelle que naît en Ben une force spirituelle qui l'aide à résister au grand danger qui le menace dans cette guerre avec le monde extérieur. Ce danger est une forte tentation : le suicide que rend nécessaire la pesanteur de son existence. Son alliance avec Scarlite dans Silantium lui permet de forger une nouvelle arme psychique. Cette arme, c'est l'audace de vivre et d'agir dans le monde extérieur que lui confère la volonté de se faire respecter dans sa différence. Il met au point une stratégie : le pseudo-enterrement dans l'église. Dans la vraie réalité, il vainc à présent ses ennemis, pas à la manière virtuelle, fausse d'Archlord, mais comme il se doit dans la vie réelle. D'un point de vue dramaturgique, on retrouve dans le drame psychologique de Ben ce que Nic Balthazar appelle « la plus grande tragédie de tous les temps », à savoir Hamlet de Shakespeare. Pendant tout le drame, le personnage principal d'Hamlet se débat également entre meurtre et suicide, entre léthargie et vengeance. « To be or not to be ». Agir ou se laisser faire. Hasard ou non, on trouve ici aussi un lien avec le verbe être, « ben » étant la première personne d'être au présent. Ce n'est assurément pas par hasard si le réalisateur Balthazar utilise également le leitmotiv du miroir.

LE MIROIR

La photo de Ben sur l'affiche provient de la séquence filmée dans la salle de bains. Dans le film, le miroir joue le rôle d'une métaphore importante. La nudité du haut de son corps dans cette image contraste avec l'image du BenX cuirassé dans Archlord. Invincible d'un côté du miroir, vulnérable de l'autre. C'est pour cette raison que Ben déteste son reflet dans le miroir. Il le considère comme son ennemi. Il n'est absolument pas heureux avec son propre lui, qui lui rappelle qu'il fait partie du monde réel dans lequel il va devoir à nouveau fonctionner tout à l'heure. Dans le miroir, il se traite de grand zéro. Les 80 d'Archlord tranchent avec le 0 de la vie réelle. Au surlendemain du deuxième harcèlement, il est à nouveau face au miroir. Son état mental chancelant, qui a empiré, se traduit par son reflet instable dans le miroir. Il ne peut plus fixer l'image. Elle se dédouble et bouge. Cela reflète parfaitement l'état émotionnel dans lequel il se trouve. Après la première journée de harcèlement, il ne sait plus comment il doit continuer. Mais il lui manque un scénario pour s'attaquer au problème. Il réalise également que ses ennemis Bogaert et Desmet vont continuer leur jeu et le forceront à se taire. Son reflet l'abandonne : le zéro du premier reflet se transforme en une figure pratiquement amorphe battue avant même le début du combat. La troisième séquence du miroir conclut les deux précédentes. Après la deuxième journée de harcèlement et la dissipation des effets de la drogue, il est à nouveau face au miroir dans la salle de bains : il ne peut plus supporter son reflet et brise le miroir. On retrouve dans cette image un écho visuel de son reflet dans la vitre du local de cours. Resté seul après le jeu de l'humiliation, il voit son visage se refléter dans la vitre. Pris d'un accès de colère, il brise l'image. La vitre se casse. Et voici qu'il fait la même chose dans la salle de bains, l'endroit précis où se déroulent chaque matin ses rituels avant le début de la journée. Après la deuxième humiliation, cela n'est plus nécessaire. Il se blesse la paume avec un éclat de verre et découvre la beauté du sang, ainsi qu'il s'en fait la réflexion. L'idée du suicide surgit, mais elle est immédiatement suivie du désir de vivre avec la vraie Scarlite. La répétition de la scène du miroir permet au réalisateur d'aborder la thématique d'un adolescent devenu mûr et qui se bat pour faire accepter son identité. Dans Archlord, le X de BenX constitue une arme dangereuse, une DeathCross. Mais dans la vie réelle, le x est une inconnue. Ben se débat avec son identité sans parvenir à la trouver. Sa maladie, le syndrome d'Asperger, et le débordement d'humiliation, rendent cette quête désormais trop difficile. Le x devient 0 : « Ik ben niks » (« Je ne suis rien »). La seule lueur d'espoir qui le maintient debout est la fidèle présence et le soutien de sa mère, qui l'accepte comme il est, et de Scarlite, qui est contente qu'il soit là comme elle écrit. A la fin, elle lui murmure : « Il serait grand temps que tu deviennes qui tu es ». A travers le thème de l'identité et de l'acceptation de l'identité, le narrateur insiste longuement sur la présence de quelques autres personnes qui

l'aident (sa mère surtout, son père divorcé avec sa nouvelle amie, en partie son camarade de classe Coppola, ainsi que les profs de métallurgie et de religion). De l'autre côté de la barrière se trouvent Bogaert et Desmet, qui ont le même âge que lui et qui lui refusent sans scrupules d'être différent. Leur agression réduit l'être de Ben à un zéro, ce qu'il va intérioriser jusqu'à frôler le suicide.

LE CRUCIFIX

Une troisième métaphore utilisée par le réalisateur pour donnée de la surface et de la profondeur à cet univers du sens est celui du crucifix. Ce dernier apparaît dès que Ben se rend, le premier jour du harcèlement, au bus et marque un bref arrêt et fixe le grand crucifix blanc. C'est à l'évidence un de ses rituels fixes. Sur la croix de bois se trouve un Jésus entièrement blanc. Le samedi, sur le chemin de la gare, il s'arrête également devant le grand crucifix. La croix apparaît également dans le champ lors de la longue scène en classe de religion. Le thème de la leçon a fortement marqué Ben. Le professeur parle de l'absence ou de la présence de Dieu dans le monde. Son cours est placé sous le signe de l'histoire de Jésus sur la croix, qui se demande pourquoi Dieu l'a abandonné. Pendant le cours, le réalisateur montre de façon subjective comment le regard de Ben zoome sur la croix suspendue au-dessus du tableau, tandis qu'il entend le professeur expliquer que Jésus commet d'une certaine façon un suicide. Le réalisateur élabore la scène de façon très marquée en montrant que Bogart lance par trois fois une boule de papier à la tête de Ben pendant cette scène. La troisième fois, le professeur le voit. Il interrompt la leçon, intervient pour rappeler Bogaert à l'ordre et montrer Ben, attentif, en exemple aux autres. Cette interruption intervient au moment précis où le professeur veut passer du récit de la mort de Jésus sur la croix à celui de la résurrection. Mais la troisième boulette de papier, dirigée vers Ben, l'empêche de poursuivre. Le symbole est significatif. D'une certaine façon, le réalisateur reprend le récit du professeur, qui présente d'ailleurs les traits physiques de Jésus. La dramatisation croissante de l'histoire adopte la forme d'une crucifixion : Ben est obligé de prendre des drogues dans une scène qui s'ouvre par l'image de la croix. Dans nombre de films d'Hollywood qui interprètent différemment le genre du film spirituel (films d'esprits, diables, fantômes, etc.), des personnages utilisent le crucifix comme une arme spirituelle pour maintenir à distance et chasser le diable, le mal. Cet usage remonte au temps où l'existence du diable allait encore de soi dans la foi. Au niveau de l'histoire de Ben, ce sont Bogaert et Desmet qui incarnent le diable. Mais le crucifix est une arme qui n'aide pas Ben à les tenir à distance, à fortiori à les chasser. Ben doit alors boire le calice figuré de la crucifixion : la drogue. Cela l'entraîne vers la vraie mort. Il veut mourir en se jetant sous le train. Ce qui suit prend les traits d'une résurrection. Dans le plan de Ben, l'église occupe un rôle central. Alors que tout se joue là, le

crucifix apparaît à plusieurs reprises dans le champ. Pendant ce temps, Ben dévoile sa résurrection spirituelle et humaine via la projection de son film vidéo. Il tourne au ridicule les diables présents dans l'usine ainsi que le diable qui le poussait au suicide et dont il a triomphé. A ce moment crucial, la régie de réalisateur Nic Balthazar et celle de Ben Vertriest coïncident.

4 Conseils pour l'exploitation pédagogique

BenX est un film qui peut rendre un certain nombre de services dans l'enseignement secondaire (professionnel, technique, général et artistique). Il offre de nombreuses possibilités d'exploitation pédagogique. L'exploitation qu'en choisira chaque école dépendra de la politique que prône l'établissement en matière tant d'éducation aux médias (en particulier au cinéma) que de phénomènes comme le harcèlement, le suicide et les troubles mentaux tels que l'autisme. Les décideurs finaux pourront s'inspirer de quelques lignes de force présentées ici. Ce chapitre de notre dossier contient quelques conseils pour l'utilisation pédagogique. Au niveau de la préparation concrète du cours, le dossier offre à l'enseignant un riche matériel de base sur lequel il peut investir en fonction des objectifs de son cours. Dans la deuxième partie du dossier, l'enseignant retrouvera neuf fiches de travail élaborées. Elles sont brièvement expliquées et présentées ici.

Age

A la lumière de l'expérience accumulée avec les présentations théâtrales pour les élèves du secondaire, l'âge de 14 ans semble constituer une limite inférieure. C'est assurément le cas pour le film aussi. Le personnage principal est âgé d'environ 17 ans et suit une formation de métallurgie dans le troisième cycle du secondaire technique. Il serait par trop difficile pour des élèves du premier degré de s'identifier avec le personnage principal. S'ajoute à cela que le réalisateur n'a délibérément pas voulu réaliser un film pour enfants. BenX n'est pas non plus un film destiné à un public exclusivement adolescent, puisque de très nombreux adultes y jouent un rôle important. Sur le plan cinématographique, BenX est un film relativement complexe. Esthétiquement, le langage filmique est très soigné et riche. Tant la bande son que la bande d'images sont très soignées. Les élèves à partir de 14 ans peuvent déjà se plonger dans le style mis en oeuvre, ne fut-ce que parce que le cinéaste utilise de manière créative la langue imagée propre du jeu de rôle Archlord. Il n'y a pas de limite d'âge supérieure. Le film propose également une matière très intéressante pour tous les étudiants des départements formation des enseignants dans l'enseignement supérieur.

Groupes-cibles

Le film peut utilement être utilisé par trois groupes-cibles différents : les élèves des deuxièmes et troisièmes degrés, le groupe du personnel enseignant et éducatif et le groupe des parents des écoliers. Le traitement pédagogique peut différer pour chacun des trois groupes. De façon générale, le traitement peut se focaliser pour les élèves sur les aspects du langage filmique et du personnage principal de Ben. Cela englobe les phénomènes du suicide, du harcèlement et du trouble du comportement qu'est l'autisme. Pour le deuxième groupe (personnel enseignant, éducatif et administratif), le traitement peut se concentrer dans le domaine scolaire sur les comportements de harcèlement, l'acceptation des différences et la promotion du bien-être à l'école dans le cadre d'une journée ou d'une après-midi d'étude pédagogique. Les nombreuses séquences du film mettant en scène des enseignants et le directeur peuvent servir d'inspiration pour un moment de formation de ce type. Une discussion sur ce sujet peut être liée à une réflexion sur le monde scolaire autour du bien-être à l'école, dont la politique anti-harcèlement en particulier constitue une composante importante. Pour les écoles qui mènent déjà une politique en ce sens, le film peut constituer une opportunité d'évaluer et, si nécessaire, de réorienter leur politique. Pour les écoles qui n'ont pas encore formulé de politique en ce sens, le film peut constituer une occasion idéale pour la lancer. Dans un cas comme un autre, la publication *Veilig Online. Tips voor veilig ICT-gebruik op school* constitue un bon mode d'emploi. Un de ses chapitres aborde le thème du cyberharcèlement et offre des informations contextuelles utiles pour l'intrigue du film. Le Ministère Flamand de l'enseignement et de la formation met cette brochure à la disposition de toutes les écoles. Elle contient des conseils utiles ainsi que les informations nécessaires concernant les études et sites web existants comme www.kieskleurtegenpesten.be ou <http://www.ond.vlaanderen.be/antisociaalgedrag>. La brochure est accompagnée d'un CD-Rom qui reprend notamment le présent dossier. Les parents constituent le troisième groupe-cible. Le film offre en effet aussi des opportunités d'organiser des initiatives communes entre la direction de l'école et le comité des parents d'élèves. Au-delà du visionnage du film, une discussion par un panel regroupant enseignants, parents et experts peut approfondir la politique de l'école axée sur le bien-être à l'école, ce qui inclut la lutte contre le harcèlement.

Ce dossier permet de réaliser les objectifs généraux suivants à l'école et en classe. Les objectifs peuvent être concrétisés séparément ou comme un tout.

Objectifs

Objectifs pour l'école pour les deuxième et troisième degrés sur la base de BenX :

Formuler, délimiter et réaliser un projet préventif articulé sur le comportement harceleur des élèves contre leurs condisciples présentant des troubles de caractère dans et en dehors des murs de l'établissement dans le cadre des compétences transversales civisme et compétences sociales.

Elaborer un projet d'information pour les enseignants, le personnel pédagogique et administratif et les élèves des deuxième et troisième degré concernant le phénomène de l'autisme chez les jeunes dans le cadre de la compétence transversale éducation sanitaire (santé psychique et bien-être à l'école).

Formuler et réaliser un projet de prévention pour les enseignants, le personnel pédagogique et administratif et les élèves des deuxième et troisième degré autour du phénomène social du suicide dans le cadre de la compétence transversale éducation sanitaire (santé psychique et bien-être à l'école).

Elaborer un projet informatif pour les enseignants, le personnel pédagogique et administratif au sujet de l'image et de la culture propre des jeunes Flamands aujourd'hui, pour qui les technologies de communication modernes font partie intégrante de la vie quotidienne mais qui n'ont pas acquis spécifiquement ces compétences à l'école.

Elaborer et réaliser un projet d'apprentissage multidisciplinaire autour du sens chez les jeunes dans le cadre de la compétence transversale formation musico-créative (formation aux médias, esthétique, culture des jeunes) et de la compétence transversale éducation sanitaire (santé psychique et bien-être à l'école).

Elaborer un projet informatif transversal pour les élèves des deuxième et troisième degré autour de l'objectif final ICT et en particulier l'utilisation sûre, ciblée et responsable de l'internet.

Objectifs pour le cours pour les deuxième et troisième degrés sur la base de BenX :

Apprendre à visualiser les images du film à partir de la bande son sous le signe du portrait du personnage principal autiste.

Apprendre à comprendre et à expliquer la relation entre l'utilisation filmique du gros plan et la représentation du personnage principal autiste.

Apprendre à découvrir la signification de la structure de la narration filmique à partir de la perspective du montage et du traitement du temps en fonction de l'expression de l'univers du sens du personnage principal autiste

Citer et expliquer les différentes composantes narratives de l'histoire à la lumière des thèmes du suicide, du harcèlement, du cyberharcèlement et de l'autisme.

Identifier, indiquer et être capable d'expliquer les différents leitmotifs à la lumière de la vision qu'a le réalisateur du phénomène de l'autisme.

Mettre en relation l'empreinte personnelle du film et la vision humaine du réalisateur et en formuler sa propre opinion.

Identifier, situer et discuter du genre du drame psychique dans BenX.

Présenter et analyser les différents personnages à partir de scènes, séquences et images concrètes et aborder de façon critique avec les autres élèves les thèmes du suicide, du cyberharcèlement et de l'utilisation raisonnée de l'internet.

Suggestions d'élaboration concrète

Différentes méthodes peuvent permettre aux enseignants de concrétiser les objectifs d'apprentissage. Cela peut se faire au sein de tâches générales (langues, matières philosophiques, esthétique dans certains départements) dans lesquelles la représentation filmique proprement dite peut être organisée et préparée en commun sur la base du matériel contenu dans le présent dossier.

LE FORUM DU FILM

Cela implique que l'école programme une demi-journée de cours pour la projection du film. La projection proprement dite est encadrée par une présentation du film dans la salle. Pour cette introduction, l'équipe préparatrice peut utiliser les données du dossier relatives à la production et au réalisateur. Il est souhaitable de fournir aux élèves une tâche. Par exemple : « Il y a dans le film beaucoup d'images provenant du jeu de rôle Archlord. Etudie comment et pourquoi le réalisateur les utilise pour raconter son histoire ». Après la discussion, une discussion postérieure aura lieu dans la salle de projection ou dans chaque classe séparément. Sur le plan du contenu, la tâche demandée aux élèves peut servir de fil conducteur à la discussion interactive. Cette tâche permet en effet

d'aborder les différents niveaux du film (technique audiovisuelle, narrativité et monde de la signification). Les enseignants peuvent utiliser les fiches de travail et/ou documents d'apprentissage essai ou chatologue.

PROJET DE COURS

Les enseignants qui souhaitent créer leur propre programme d'apprentissage lors d'un ou de plusieurs cours en partant du film projeté peuvent reprendre dans leur projet de cours les documents d'apprentissage essai ou chatologue ainsi que les fiches de travail. Le chatologue est destiné aux élèves moins portés sur la littérature, l'essai aux élèves à orientation plus littéraire. Le degré de difficulté de l'essai est assez élevé à élevé. Pour ce qui est des fiches de travail, l'enseignant peut en utiliser une ou toutes. Elles sont brièvement présentées ci-dessous.

LES FICHES DE TRAVAIL

La partie destinée aux élèves se compose de neuf fiches de travail. Il s'agit de fiches de travail recto-verso séparées et non numérotées. L'enseignant peut les considérer comme des modules distincts parmi lesquels il peut opérer son choix en fonction des objectifs concrets du projet scolaire, de la série de leçons ou d'une leçon séparée. L'enseignant peut imprimer les fiches de travail recto-verso et les reprendre selon ses souhaits dans sa propre préparation et dans son matériel de travail. Il peut regrouper et utiliser les fiches de travail en combinaisons propres. Au point de vue du contenu, les fiches de travail traitent chaque fois d'un aspect du film sous la forme de tâches. La partie enseignant contient le matériel d'étude nécessaire à la préparation des tâches. Chaque fiche de travail possède son propre titre. Chaque fiche de travail se divise en trois volets. Il y a d'abord toujours la rubrique « film ». Cette rubrique fait directement référence au film proprement dit (en général via une photo du film). Le matériel pictographique constitue le fil rouge de la discussion d'un aspect donné du film. La deuxième rubrique, « document » traite d'une facette donnée du sujet à l'aide d'un document. Il peut s'agir d'une citation, d'une photo ou d'un site web. Le document est directement ou indirectement lié au sujet de la fiche. La troisième rubrique, « lien », propose une troisième perspective pour approfondir le sujet. Le mot « lien » signifie ici « quelque chose qui est en rapport avec ». Il peut s'agir d'un site web ou d'autre chose. Dans la présentation des fiches de travail ci-dessous, nous avons retenu l'ordre aléatoire de la partie destinée aux élèves. Le titre de la fiche de travail est imprimé en italique. Il est suivi d'une brève explication.

Lu et vu

Le scénario du film BenX est adapté du roman « Niets is alles wat hij zei » (« Il ne disait rien du tout ») publié en 2005. Il peut être très enrichissant d'analyser avec les élèves la différence entre les deux modes

de narration dans le cadre par exemple de cours de langue. Cette fiche de travail peut servir de base pour ce travail.

Ce que j'entends et ce que je vois

Le titre fait référence à la perspective subjective utilisée pour raconter le film. La bande son et la bande d'images de la plupart des scènes sont réalisées en partant du point de vue du personnage principal. La fiche de travail offre l'occasion d'étudier l'esthétique filmique de l'image et du son.

Ben Vertriest/BenX et Scarlite/Scarlite

Cette fiche de travail traite de la relation particulière que le personnage principal entretient avec le personnage virtuel Scarlite. La fiche de travail peut être utilisée pour aborder le phénomène du jeu en ligne. Les documents d'apprentissage *chatologue* ou *essai* peuvent y être greffés.

Le jeu final

Cette fiche de travail s'attarde sur la signification du terme important de « jeu final ». Cette signification fonctionne au niveau du jeu de rôle, mais aussi au niveau de Ben Vertriest. Le dénouement de l'intrigue peut être amené au premier plan ici. Le document d'apprentissage *essai* offre également un contexte pour ceux qui souhaitent approfondir cet aspect important du film.

Prends parti !

Cette fiche de travail étudie le phénomène du harcèlement. Les documents pédagogiques *chatologue* et *essai* viennent l'étayer.

Maman et Ben

Cette fiche de travail permet d'aborder le phénomène de l'autisme et de mieux comprendre certaines séquences du film en utilisant cette perspective. Le document pédagogique *essai* peut éventuellement y être intégré.

Face au miroir

En partant du traitement du leitmotiv du miroir, la conversation en classe peut se focaliser sur l'univers du sens du film. Pour les élèves à orientation plus littéraire, l'enseignant peut décider d'ajouter à cette fiche de travail le document pédagogique *essai*.

Quelle est la valeur de X ?

On peut retrouver la bande annonce du film sur le site web du film, [www.benx.be]. Cette fiche de travail permet d'analyser plus en détail la bande annonce en groupe et, après cette analyse, d'aborder différents aspects importants du film. Le document pédagogique *chatologue* peut être utilisé pour approfondir la question dans certaines classes.

« L'essentiel, c'est d'oser »

A partir de la devise du film, l'entretien en classe peut se plonger dans l'univers du sens du film. L'enseignant pourra utiliser les documents pédagogiques *chatologue* et *essai* pour étayer ce thème.

BenX

dossier film partie élève
fiches de travail
Sylvain De Bleckere

LU ET VU

FILM

Pour son premier long métrage, Nic Balthazar a assuré la réalisation et écrit le scénario. Il ne s'est pas lancé à la légère pour ce faire. En 2002, il publie un roman pour la jeunesse intitulé « Niets was alles wat hij zei » (« Il ne disait rien du tout »). C'est dans ce roman que l'on découvre pour la première fois le personnage principal de BenX, Ben Vertriest. Après des critiques élogieuses et un accueil favorable, il tire de son roman la pièce de théâtre « Niets » (« Rien »). Un solo pour acteur et vidéo. Nic Balthazar réalise lui-même cette présentation multimédia réussie avec l'acteur Roel Vanderstukken dans le rôle principal, celui de Ben Vertriest. Dans le cadre de cette présentation, l'auteur tourne un court-métrage de 7 minutes. On y trouve déjà quelques acteurs flamands qui interpréteront les premiers rôles dans son premier film : Marijke Pinoy, la maman de Ben, Peter De Graef dans le rôle du psychiatre, Jakob Beks en professeur de métallurgie, Maarten Claeysens dans le rôle de Desmet, An Van Gijsegem dans celui de Maaïke, Ron Cornet comme directeur et Wim De Vilder comme présentateur télé. Dans la version destinée au théâtre, Nic Balthazar utilise la musique de Praga Khan, qui joue également un premier rôle musical dans le film. Avec la présentation multimédia, Nic Balthazar a élaboré de façon audiovisuelle la première version littéraire de l'histoire de Ben Vertriest. Cette première version a servi de tremplin au deuxième ouvrage, le film.

Note ici ta première impression du film et mentionne également si tu as lu le roman ou vu la pièce de théâtre auparavant. Partage ensuite ces expériences avec le groupe.

DOCUMENT

Tu trouveras ci-dessous les deux premiers paragraphes du livre « Niets was alles wat hij zegt » de Nic Balthazar. Lis-les attentivement et détaille ensuite les différences entre le début de l'histoire dans le roman et le film. Formule cette différence. Si tu as la possibilité de lire tout le roman dans le cadre du cours, note au moins trois autres différences entre l'intrigue du roman et le scénario du film.

Treize réverbères à gauche, traverser par-dessus huit bandes de passage piétons. Quinze poteaux à droite. Sept bandes de passage piétons. Encore seize poteaux du côté droit. L'arrêt de bus était là. Depuis qu'il savait compter, il avait tout compté. Depuis qu'il pouvait marcher à quatre pattes quand il était bébé, il avait jalonné des itinéraires fixes qu'il s'entêtait ensuite à suivre. Dévier de ces routes, c'était entrer dans l'incertitude. Et l'incertitude, c'était la peur.

Le bus arrivait chaque jour à sept heures vingt-sept. On pouvait compter là-dessus. C'était certain. C'était bien. Ensuite, c'était la guerre. Ensuite, il fallait essayer de survivre. Chaque jour. Car les règles du jeu changeaient chaque jour.

LIEN

Le film ne fait qu'une seule référence à un livre. C'est un livre qui a joué et joue encore un rôle important dans la civilisation occidentale. Inspire-toi de la photo du film et note pour toi de quel livre il s'agit, et surtout comment il est évoqué dans le scénario du film et revient dans plusieurs scènes.

CE QUE J'ENTENDS ET CE QUE JE VOIS

FILM

Un film ne se compose pas exclusivement d'images. Les sons, les bruits et la musique constituent – assurément dans le cas de BenX – un élément indispensable de la narration. Décris ici comment le réalisateur utilise la bande son de manière particulière et multiple pour nous raconter l'histoire de Ben. Partage tes découvertes avec les autres, puis formulez ensemble une conclusion.

DOCUMENT

Tu trouveras ci-dessous les paroles de la chanson « Include Me Out » écrite par Tom Barman pour l'album de dEUS « Pocket Revolution » (2005). Etudiez la chanson en groupe et recherchez les deux scènes dans lesquelles le réalisateur l'utilise. La chanson prend une signification différente en fonction de la scène. Formulez en groupe comment cela se passe précisément dans le cadre de deux moments de l'histoire.

Where have i seen this before?
When will i feel it again?
Somebody opened a door
I'm afraid to walk in
Imagination will kill
If imagination stands still
I read it in open book
read it in open book

Oh man, i read it in books of laughter
Oh man, i read it in books of pain

What are you talking to me
Cause i'm not really there
Like a spirit that's free
I'm as light as the air

Oh man, i'm as light as the air and floating
Oh man, i'm as light as the air and floating

Take me on
Where the fire winds blow
Of where a fallen leaf stays

for days
on your shoulder

Cause all i need
Is to find my own
And that summering drone
Illicit and golden

Oh lord where have i seen this before
Oh lord when will i feel it again

Read it in every move
Read it in every game
Read it in what you do
Read it in everything

Oh man, as light as the air and floating
Oh man, as light as the air and floating
Take me on
Where the fire winds blow
Cause when time stands still
I wait until
It's over
And all i need
Is to find my own
And the summering drone
Illicit and golden

LIEN

Recherche sur l'internet les paroles de la chanson « Lonesome Zorro » d'Arno et établis un rapport textuel et émotionnel avec le scénario du film. Trouves-tu que le réalisateur a fait le bon choix en terminant son histoire par cette chanson ? Donne une brève justification et partage-la avec le groupe.

BEN VERTRIEST/BEN X ET SCARLITE/SCARLITE

FILM

Dans le film, le personnage principal du jeune homme a deux noms différents, tandis que le personnage secondaire de la fille n'en a qu'un seul. Recherche dans quelle mesure les noms jouent un rôle important dans l'intrigue. Pars de cette photo du film pour ta recherche. Partage tes constatations avec le groupe.

DOCUMENT

Voici un dialogue entre BenX et Scarlite. Peux-tu situer le dialogue dans l'histoire et ensuite expliquer la relation avec Ben Vertriest et BenX et comment Scarlite réagit à son tour par rapport à cette relation ? Cette réaction a-t-elle des conséquences directes pour Ben Vertriest ?

BenX dit :

Health down
Ça va pas
Je suis mort
crevé mort

Scarlite dit :

Revive held de mon cul
Here to heal you

BenX dit :

To late to heal
Game over
Time 4 endgame

Scarlite dit :

No endgame
Sans moi
Viens

LIEN

Le film évoque dans son scénario le jeu en ligne (Archlord). Note ici ton expérience des jeux en ligne. Celle-ci peut être directe (les jeux auxquels tu as déjà joué en ligne) ou indirecte (ce que tes amis t'ont dit ou ce que tu as entendu dans les médias). Partage tes expériences avec le groupe et examine, depuis le point de vue du groupe, dans quelle mesure le jeu en ligne joue un rôle concret dans la vie de Ben Vertriest.

LE JEU FINAL

FILM

Le personnage principal dans The New World est sans aucun doute la jeune princesse.

Situe d'abord cette photo du film dans le dénouement de l'histoire. A partir de ce point de vue, réponds à la mission suivante relative au jeu final. Ben Vertriest parle avec Scarlite du jeu final. Dans ce cadre, il fait référence à la fois au jeu Archlord et à la réalité. Fournis une interprétation concrète de ce que Ben veut réellement dire et comment ce qu'il veut dire devient très visible dans l'histoire.

DOCUMENT

Le suicide est un aspect important dans le dénouement du jeu final. Surfe sur le site web de l'organisation "Zelfmoordpreventie Vlaanderen" et consulte le point "10 gemeenschappelijkheden van suïcide". Prends trois des dix rubriques dont tu penses qu'elles sont identifiables dans le portrait de Ben Vertriest dans le film. <http://www.zelfmoordpreventievlaanderen.be/index.php> Note tes constatations et présente-les au groupe.

LIEN

Dans le film, il y a de nombreuses scènes avec des médecins, dont la figure principale est le psychiatre. Assez curieusement, aucun d'entre eux n'est conscient que Ben vit avec l'idée du suicide. Dans un bref flash-back, nous apprenons qu'il a déjà joué avec cette pensée par le passé. Décris le flash-back et indique ce qui te vient à l'esprit en constatant que les professionnels médicaux ignorent les pulsions suicidaires de Ben. Relie tes idées à tes expériences avec le suicide dans ton environnement direct ou éloigné et/ou via les médias (films, reportages). Partage tes idées avec le groupe.

PRENDS PARTI !

FILM

Analyse ce qui se déroule exactement. Fais attention à de nombreux détails et souviens-toi également de la scène dans le film. Évalue ensuite la situation concrète depuis ta perspective. Pour exprimer ton point de vue, mets-toi dans la peau d'un des élèves : le duo Bogaert et Desmet, un des élèves dont tu ne connais pas le nom, Coppola et Maaïke. Soumets tes constatations au groupe, abordez-les en groupe et dégager une conclusion commune.

DOCUMENT

Le cyberharcèlement est un phénomène nouveau dans notre société de la communication. Dans BenX, Nic Balthazar illustre ce que cela peut signifier et inclure. Compare la situation du film avec le témoignage suivant de Brenda, la maman de Boris. Note tes pensées et partage-les avec le groupe. Discutez ensuite ensemble de vos idées afin de dégager un point de vue commun.

01/03/06 Brenda, maman de Boris :

Boris était nu sur l'internet.

*Je m'étais déjà aperçue depuis un petit temps que quelque chose n'allait pas avec Boris (13 ans). Un beau jour, je ne suis pas parvenue à le faire sortir du lit. Il ne voulait pas aller à l'école. Alors qu'il était en haut dans son lit, un SMS est arrivé sur son GSM : « Tu es sans doute en train de b*** avec Nathalie ? » J'ai été abasourdie et complètement dépitée. Par la suite, j'ai appris que Boris était harcelé à l'école et que Nathalie était également absente ce jour. Et ce n'était que le début de l'histoire. Après la natation, ils avaient utilisé un GSM pour prendre une photo de Boris sous la douche. Le reste de la classe avait inventé des légendes sur un site web. Boris se sent une loque. Quand j'en ai parlé à l'école, le professeur m'a dit qu'il rechercherait les coupables mais qu'il était difficile de punir pour ce qui s'était passé hors de l'école.*

[Klasse voor Ouders 94, mars 2006, p. 6-7]

LIEN

Surfe sur www.pestening.net. Tu trouveras également une rubrique « élèves » sur le site. Mets-toi dans la peau de Ben et imagine que tu navigues sur le site. Estimes-tu que ce site peut mettre Ben sur la voie pour résoudre le problème dont il est victime ? Note tes idées et présente-les au groupe pour dégager une conclusion commune. Formulez ensemble un conseil utile pour Ben.

MAMAN ET BEN

FILM

I

Le premier personnage humain à apparaître dans le film est la maman de Ben. Une des raisons est que le réalisateur Nic Balthazar a vu à la télévision l'émission « Telefacts », dans laquelle une maman de Gand était venue témoigner au sujet du suicide de son enfant, qui était autiste et était harcelé à l'école. Analyse ce que la maman dit dans le film face à la caméra et étudie son comportement vis-à-vis de Ben. Formule toi-même le lien entre les deux séries d'images de la mère. Formule-le avec tes propres mots et dégage une idée commune avec les autres.

DOCUMENT

Recherche les autres personnages qui viennent parler face à la caméra. Enumère-les et recherche ce que leur témoignage apprend d'eux et de la situation qu'ils ont vécue avec Ben.

LIEN

A un certain moment, nous voyons la maman de Ben qui regarde une émission télévisée. Il s'agit d'un reportage de l'émission « Koppen ». Ben regarde avec elle. Ensuite, à la fin du film, nous voyons une nouvelle fois la maman, cette fois avec le petit Jonas, qui regarde une émission dans laquelle elle apparaît elle-même. Nic Balthazar montre ici que les différentes interviews font partie d'un reportage télévisé consacré à Ben. Où voyons-nous dans le film l'équipe de tournage qui a réalisé ce reportage ? Quelle conclusion en tires-tu ? Formule-la et explique au groupe. Pour finir, t'arrive-t-il aussi de regarder des reportages de ce genre ? Si oui, l'un d'entre eux t'a-t-il particulièrement marqué ? Raconte-le aux autres membres du groupe et écoute à ton tour ce qu'ils ont à te raconter.

FACE AU MIROIR

FILM

La photo montre Ben face au miroir. Il se place tous les jours devant le miroir, mais il n'aime pas ce qu'il voit. Recherche comment le réalisateur intègre dans l'histoire l'image du miroir et l'image réfléchie. Réfléchis aux détails suivants : combien y a-t-il exactement de scènes de miroir ? Y a-t-il une certaine évolution ou les scènes sont-elles toutes plus ou moins égales ? Note tes constatations et présente-les au groupe pour dégager une conclusion commune. Fais attention au détail qui suit. Il y a à un moment une image réfléchie de Ben qui ne se trouve pas dans la salle de bains à la maison.

DOCUMENT

Cette scène symbolise ce que ressent quelqu'un qui souffre d'autisme. Peux-tu mettre l'image en relation avec les scènes du film qui évoquent les sentiments de Ben ? Note-les et partage tes idées avec les autres pour voir dans quelle mesure vous êtes complémentaires.

LIEN

Dans le film, le psychiatre pose son diagnostic. Ben souffre du syndrome d'Asperger. Recherche sur Wikipédia ce que cela signifie et vérifie si les informations que tu y trouves s'appliquent également au personnage de Ben. Explique plus en détail.

QUELLE EST LA VALEUR DE X ?

FILM

Le titre du film est BenX. Examine le logo du film. Décris l'image du x. De quel monde provient-il ? Recherche ensuite de quelle façon tu peux l'associer aux informations du réalisateur. Il a trouvé le titre dans la langue parlée. Le titre provient de quelqu'un comme Ben qui dit : « Ik ben niks » (« Je ne suis rien »). Pense ensuite au x que tu as découvert au cours de mathématiques. Regarde l'ensemble du film à partir de différents angles et formule avec tes propres mots une synthèse de tes réflexions. Communique-la aux autres et écoute ensuite les autres. Reformule éventuellement ta première synthèse ensuite.

DOCUMENT

Regardez en groupe la bande annonce du film sur www.benx.be. Décrivez d'abord comment elle est conçue graphiquement à partir du X dans le titre. Quels éléments du film la bande annonce place-t-elle à l'avant-plan et quels éléments restent cachés ? Essayez de décrire ces éléments en groupe puis de les communiquer aux autres groupes. Les groupes parviennent-ils aux mêmes constatations ? Encore une chose pour finir : aurais-tu interprété la bande annonce d'une autre manière ?

LIEN

Le film associe également le X de BenX au phénomène du harcèlement. Regarde cette photo du film sous cet angle. Décrivez ce que l'image représente exactement. Comment ces données sont-elles en relation avec la signification du x de BenX ? Formulez vos constatations et discutez-en avec les autres.

« L'ESSENTIEL C'EST D'OSER »

FILM

La devise du film est « l'essentiel c'est d'oser ». Elle est également imprimée sur l'affiche. Formule personnellement la signification de la devise à la lumière du film. Pour ce faire, tu vas successivement te mettre dans la peau de Ben, de Maaïke, de Coppola et du professeur de métallurgie.

DOCUMENT

Situe cette photo dans l'histoire. Explique avec tes propres mots de quelle façon le personnage contribue à une bonne compréhension de la devise du film. Pense en particulier à la relation spéciale qui unit ce personnage avec le personnage principal.

LIEN

Associe la devise du film à toi-même et à ta classe. Comment traduirais-tu la devise pour toi-même et quelle traduction (dans le sens d'application) en proposes-tu aux autres élèves pour en faire une sorte de code de comportement pour toute la classe ? Note-la et explique-leur.