

Ben X

Belgien, Niederlande 2007

90 Min

FSK: ab 12 Jahren, empfohlen ab 14 Jahren

Regie: Nic Balthazar

Drehbuch: Nic Balthazar

Produktion: MMG Produktion

Co-Produktion: èèn BosBros.Film-TV

Kamera: Lou Berghamans

Schnitt: Philippe Ravoet

Musik: Praga Khan

Darsteller: Greg Timmermans (Ben), Laura Verlinden (Scarlite), Marijke Pinoy (Mutter) Pol Goossen (Vater), Titus De Voogdt (Bogaert), Maarten Claeysseens (Desment) u.a.



Preise: Montréal World Film Festival 2007: Hauptpreis, Publikumspreis, Preis der ökumenischen Jury; Emirates Film Competition Abu Dhabi 2007: Schwarze Perle (bester Film); Preis für innovatives Kino beim Palm Springs Filmfestival 2008 u.a.

Kurzkritik

Jeden Morgen um 5:45 Uhr betritt Ben die Welt des Online-Rollenspiels „Archlord“. In diesem Fantasy-Szenario wird er zum Ritter Ben X, der allen Gefahren trotzt und von der schönen Scarlite bewundert wird. Kurz nach halb sieben ist die virtuelle Realität für Ben zu Ende. Er muss zur Schule gehen, in der er von seinen Mitschülern drangsaliert und gemobbt wird. Ben kann sich nicht wehren. Er leidet unter dem Asperger-Syndrom, einer Form des Autismus. Sein Anderssein kann er unbedroht und geschützt nur in der virtuellen Welt eines Computerspiels leben. Ben X ist die Passionsgeschichte eines Schülers, der gesellschaftlichen Normen und Zwängen nicht zu entsprechen vermag.

(nach *Film des Monats* 5/2008)

Inhalt

Der 17-Jährige Ben, der am Asperger-Syndrom, einer leichten Form von Autismus leidet, taucht jeden Morgen vor der Schule in die Fantasy-Abenteuerwelt von Archlord ein, einem Massen-Mehrspiel-Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG). Als stolzer Ritter Ben X hat er mit der schönen Magierin Scarlite, der er im Laufe des Films auch in der Realität begegnen wird, bereits ein sehr hohes Level erreicht. Im mythischen Reich von Archlord ist er angesehen und stark. Der tägliche Schulbesuch dagegen ist für ihn ein Gang ins Martyrium. Aufgrund seiner Persönlichkeitsstörung ist es ihm nicht möglich, sich gegen die täglichen Angriffe seiner Mitschüler und Mitschülerinnen zu wehren. Auch die Lehrer vermögen ihn nicht zu schützen. Besonders die Mitschüler Desmet und Bogaert drangsaliieren und schikanieren Ben in fast unerträglicher Weise. Sie sind es auch, die die Initiative ergreifen, als Ben auf einen Schultisch gehoben wird, ihm die Hose herunter gezogen wird und er von den Mitschülern und Mitschülerinnen dabei gefilmt wird. Die Filmaufnahmen werden kurz darauf dem verzweifelten Ben auf dem Handy und im Internet zugespielt.

Bens bemühte Mutter erfährt nur nach und nach von den furchtbaren Schikanen, denen ihr Sohn ausgesetzt ist. Ben scheint bald darauf nur noch den Suizid als Ausweg zu sehen. Nur Scarlite, die mit ihm nicht nur im Spiel, sondern offensichtlich auch in der Realität Kontakt aufzunehmen versucht, kann ihn vor

diesem endgültigen Schritt abhalten. Nach weiteren Schikanen finden Ben und seine „Gilde“ in einem fingierten Suizid, bei dem sich Ben vor laufender Kamera von einem Schiff ins Meer stürzt, einen Ausweg. In der Kirche werden nach der Gedenkansprache des Schulleiters Bens vermeintlicher Abschiedsfilm, aber auch die Aufnahmen des „Happy Slappings“ gezeigt. Plötzlich erscheint - wie in einer Auferstehungsszene - Ben auf der Kirchenempore. Die Betroffenheit und Scham der „trauernden Täter und Mitläufer“ könnten nicht größer sein!

Gestaltung

Der Film wird fast ganz aus der Perspektive Bens erzählt. Durch die dokumentarisch wirkende Rückblenden der Interviews mit der Mutter und anderen meist erwachsenen Personen wird eine Spannung erzeugt, die die noch zu erzählende Geschichte Bens immer weiter zuspitzt. Die zunächst als chronologisch erscheinende erzählte Handlung entpuppt sich am Ende „als autobiografischer Rückblick des Protagonisten.“ (Filmheft)

Die visuelle Filmgestaltung ist durch eine sehr dynamische Kameraführung sowie eine dichte Schnittfolge und Montagetechnik geprägt. Letztlich dienen sie alle dazu, sich der Rolle und dem Empfinden Bens anzunähern. Das Verhältnis Bens zu seiner Umwelt wird durch extreme Detailaufnahmen, Überblendungen, Unschärfen, Verzerrungen u.a.m. filmisch umgesetzt. Zudem wird von Beginn an mit zwei Realitätsebenen gespielt, der Realität der virtuellen Welt, die Ben im Fantasy-Spiel Archlord erfährt, sowie der realen Alltagswelt, wie sie Ben in der Schule und der Familie begegnet. Zunehmend scheinen sich diese Ebenen im Film miteinander zu vermischen, ohne sich dabei allerdings ganz aufzulösen. Auch das Spiel mit den unterschiedlichen Realitätsebenen gibt die Gefühle und Empfindungen Bens intensiv wieder.

Interpretation

Der Film beruht auf einer realen Begebenheit, bei der sich vor mehr als zehn Jahren ein autistisch veranlagter Jugendlicher nach zahlreichen Schikanen und Peinigungen in Gent das Leben genommen hat. Nic Balthazar hat darüber ein Jugendbuch verfasst, das nach seinem großen Erfolg Grundlage für die Verfilmung wurde.

Zahlreiche gesellschaftliche jugendrelevante Themen werden im Film angesprochen.

So geht es beispielsweise um die *Bedeutung virtueller Welten* für Jugendliche und Erwachsene. Für Ben, der alles andere als dumm ist, wird das virtuelle Rollenspiel zum Zufluchtsort seines Lebens. Sein Avatar Ben X verkörpert ihm die außerhalb des Spiels vorenthaltene Anerkennung und Ich-Stärke. Sie empfängt im Film ihre eigentliche Kraft aus der Tatsache, dass sich hinter den Mitspielern ebenfalls reale Personen verbergen, was im Fall Scarlites die entscheidende Wende des Films herbeiführt. Aus dem virtuellen Spiel geht die inspirierende Kraft der Befreiung hervor. Eine oberflächliche medienkritische Schelte ist damit ausgeschlossen.

Die *Erfahrung des Mobbing*s ist ein weiteres Thema des Films. Ben, der mit seinen Mitmenschen nicht auf „normale“ Weise kommunizieren kann, wird zum hilflosen Opfer seiner brutalen Klassenkameraden. Auch hierbei spielen die Medien eine bedeutsame Rolle. Mit ihrer Hilfe werden die psychischen und physischen Verletzungen Bens vervielfacht und dem Vergessen entzogen. Die Macht der Medien wird auf beängstigende Weise eingesetzt und ausgenutzt. Die beteiligten Erwachsenen versuchen zwar zu helfen, doch nehmen sie nur selten das ganze Ausmaß der Bedrängnis von Ben wahr. Gerade die Interviews machen dieses Unvermögen deutlich.

Ein weiteres Thema stellen die *christlich-religiösen Anspielungen* und Bezüge dar. Auf dem Weg zur Schule schaut Ben auf das Kreuz bei einer Kirche, in der Schule arbeitet er ein Kruzifix zu einem Stilet um, in gleißendem Licht wie in einem Auferstehungsbild erscheint Ben schließlich auf der Empore der Kirche. „Das Leiden des Jungen wird hier auch als Passion interpretiert – Ben muss für die Unzulänglichkeiten seiner Umwelt büßen und tut dies in Form einer ganz eigenen, hochintelligent inszenierten Wiederauferstehung. Er hat die Reset-Taste betätigt und fängt das Spiel des Lebens noch einmal von vorne an.“(epd Film)
Der Regisseur Nic Balthazar hat darauf hingewiesen, dass die *Krankheit des Autismus* bei Ben eigentlich als Metapher zu verstehen ist. Um in dieser Welt der Gewalt, der fehlenden Solidarität und des Mangels an Empfindung und Liebe leben zu können, ist er gezwungen, sich von ihr fernzuhalten. So ist Ben nicht eigentlich die Ausnahme. Er verkörpert auf seine Weise den Normalfall!

Anregungen für Filmgespräch und Unterricht

Der Film bewirkt durch seine Vielfalt von Zeit- und Wirklichkeitsebenen ein Bedürfnis der Rekonstruktion. Hierzu können im Vorfeld einige Sehhinweise gegeben werden. Ebenso sollte mit Blick auf die konkrete Zuschauergruppe auf die teilweise große Härte und Brutalität des Films hingewiesen werden. In jedem Fall wird das überraschende Ende schnell Anlass zur Diskussion sein. Dabei kann u.a. auf folgende Themen eingegangen werden: Autismus (Asperger-Syndrom), Computerspiele (MMORPG), Mobbing, Suizid, Außenseiter, gesellschaftliche Werte und Normen.

Mögliche Gesprächsimpulse:

- Welche Bedeutung hat das Online-Spiel für Ben?
- Wie lässt sich das Verhältnis Bens zu seiner Familie, seinen Mitschülern/innen, seinen Lehrern/innen und zu „Scarlite“ beschreiben?
- Welche Funktion haben die reportageartigen Interviewszenen im Film?
- Wie ist der überraschende Schluss zu verstehen?
- Welche religiösen Bezüge lassen sich zur christlichen Passion und Auferstehung herstellen und wie lassen sie sich interpretieren?
- Wem würden Sie den Film besonders empfehlen?
- Kennen Sie vergleichbare Erfahrungen der Gewalt und Hilflosigkeit oder halten Sie die Darstellung für übertrieben?

Zitate:

„Es muss erst einen Toten geben, sonst passiert nichts! Sonst gibt’s nie ein Problem, alles geht einfach so weiter. Nein, es muss immer erst jemand sterben. Und dann sind sie alle da! Aber zu spät! Darum musste es Tote geben.“

Interview der Mutter im Film „Ben X“

„Selbstmord unter Jugendlichen – über zehn Prozent aller Jugendlichen denkt mehr oder weniger täglich über die Möglichkeit eines Selbstmordversuchs nach. Selbstmord ist die zweithäufigste Todesursache bei Jugendlichen. In Belgien gibt es täglich sieben Suizidfälle. In Deutschland sterben jährlich zwischen 11 000 und 12 000 Menschen an Suizid.“

Aus: Extras der DVD Ben X

„Jugendliche müssen sich in unserer modernen Gesellschaft vielen Herausforderungen stellen: Drogen, geschiedenen Eltern, Aggressionen, Leistungsdruck, dem Wunsch dazuzugehören, etc. Der Autismus der Hauptfigur ist im Grunde genommen nur eine Metapher.“ Nic Balthazar

Aus: Extras der DVD Ben X

Literatur

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.) Filmheft: Ben X , 2008
(PDF-Datei: http://www.bpb.de/publikationen/4S2H2W,0,0,Ben_X.html)

Film des Monats: Ben X, 2008
(PDF-Datei: http://www.gep.de/filmdesmonats/archiv_383_363634.php)

Katrin Hoffmann: Held an der Konsole, in: epd Film 5.2008, 26-28

„Wir haben es mit einer neuen Form von Realität zu tun“ – Interview mit dem Spieleforscher Andreas Lange, in: epd Film 5.2008, 29-30

Institut für Kino und Filmkultur: Ben x, 2008
(PDF-Datei: http://www.film-kultur.de/glob/kc_2008_benx.pdf)

Anlage:

Vorschlag für eine Filmeinführung

Kennen Sie sich mit Computerspielen aus? Auf jeden Fall haben Sie schon von ihnen gehört! Und bestimmt haben Sie eine Meinung dazu! Vielleicht sind Sie selbst sogar ein leidenschaftlicher so genannter Gamer oder auch eine Gamerin oder – im Gegenteil – Sie lehnen die virtuellen Spielwelten ab, vielleicht nicht ganz so kritisch, aber Sie begegnen ihr mit einer gehörigen Portion Skepsis!

Nun ja, keine Angst, es geht im Film Ben X nicht allein um Computerwelten, ja vielleicht sogar im Gegenteil – es geht in diesem Film ganz um diese unsere Welt, unsere Realität, die Realität, die uns umgibt, und zu der auch der Computer und all die modernen Medienwelten gehören, ja und die die meisten von uns doch wohl auch schätzen dürften! Nicht nur Jugendliche, sondern auch die meisten Erwachsenen tragen ein modernes Handy in ihrer Tasche.

Das Erstlingswerk des belgischen Regisseurs Nic Balthazar, entstanden im Jahr 2007, hat viele renommierte Preise bekommen. U. a. anderem hat er den Haupt- und Publikumspreis beim großen Filmfestival in Montreal gewonnen. Zur Recht, mal abwarten, wie Sie urteilen würden.

Der Film verdankt sich einer traurigen Begebenheit in Belgien von vor über zehn Jahren, bei der ein Jugendlicher bis ins Unerträgliche hinein schikaniert und gemobbt worden war. Nach dem großen Erfolg seines daraus eher zufällig entstandenen Jugendbuches und einer Bühnenfassung hat Nic Balthazar einen Film gemacht, der in Spannung kaum zu übertreffen ist. Es werden uns harte Szenen begegnen, fast unerträglich, wir werden mit Hilflosigkeit und Skrupellosigkeit

konfrontiert, doch dies nicht in einer beschreibenden äußeren Form, sondern letztlich durch die Innenperspektive des Protagonisten, des leicht autistischen Bens, der die Realitäten seines Lebens nur mit Mühe zusammenhalten kann. Der Film ist ein eigenes künstlerisches Werk. Er hat auch seinen eigenen Schluss, und er will damit nicht einfach die vergangenen Geschehnisse aus Gent nachzeichnen. Doch die Themen, die der Film berührt, schlagen sehr wohl eine Brücke zu unserem Leben, zu den Herausforderungen, vor denen wir Menschen an den unterschiedlichen Stellen unserer Gesellschaft mit unserer Verantwortung und Zivilcourage gefordert sind.

Am Ende geht es um das endgame, das Endspiel. Auch wenn Sie nicht alle Computerspielbegriffe kennen oder verstehen – Sie müssen das auch nicht! – Doch achten Sie im Laufe des Films vielleicht einmal auf diesen Begriff. Und vielleicht nehmen Sie auch einmal die religiösen Motive und Anspielungen im Film wahr. Zumindest eine Schneise lässt sich auch auf dieser Spur schlagen, ohne dass sich darin der Film erschöpft!

Seien Sie gespannt auf einen bewegenden ernsten, letztlich jedoch nicht hoffnungslosen Film!

Steffen Marklein
12.08.2009