

BENX

Psychologisch drama over anders zijn



Filmdossier deel leerkracht
Sylvain De Bleeckere

Inhoud

Inleiding	3
1 Filmische basisgegevens	5
Synopsis	5
Filmfiche	5
Productie	6
MMG nv	6
Auteur Nic Balthazar	6
2 De dubbele M-context	10
Jongeren en volwassenen	10
Cyberpesten	12
Zelfdoding	14
Gezin, onderwijs en hulpverlening	21
Verwerking als levenswerk	22
3 Filmanalyse	24
De chatoloog	24
De zwaarheid van de waarheid	30
De complexiteit van de cinematografische schoonheid	35
De audiovisuele techniek	25
De narrativiteit	44
De betekeniswereld	51
4 Tips voor pedagogische verwerking	61

Inleiding

De debuutfilm BenX kan niet ongezien voorbijgaan aan wie vandaag in het secundair onderwijs werkt. Eerst en vooral verschijnen er maar heel weinig films waarin de school in de picture komt. Dat gebeurt in BenX echter wel. We volgen er het hoofdpersonage Ben Vertriest. We zien hem naar school gaan en we volgen hem op de speelplaats, in het leslokaal en in de praktijkklas. Daarnaast komen ook de directeur, twee leerkrachten en twee leerlingen aan het woord. Ze komen getuigen over wat ze hebben gezien en soms niet hebben gezien. De film zoomt eveneens in op de relatie tussen het gezin en de school. Het hoofdpersonage is een autistische jongen van ongeveer zeventien. Hij krijgt het op school hard te verduren en daar komen problemen van. De film biedt meteen een breed forum aan om een aantal fenomenen gemakkelijk bespreekbaar te maken. Het betreft hedendaagse verschijnselen waar de school zonder het willen mee wordt geconfronteerd: zelfdoding, pestgedrag en autisme, of in een meer brede betekenis: gedragsstoornissen.

Terecht of ontrecht vraagt de maatschappij, van ouders tot en met gezagsdragers en ook de media, dat secundaire scholen ook aan die maatschappelijke verschijnselen aandacht schenken. Gemakkelijker gezegd dan gedaan. De belangrijkste missie van de school is en blijft het onderwijs. En toch moeten directies en leerkrachten op de concrete werkvloer middelen vinden om een pedagogisch beleid te voeren dat inspeelt op die maatschappelijke vragen en noden. En in het geval van jongeren als Ben Vertriest, slachtoffers van pesten, kan de school ook soms het verschil maken.

Film is vandaag het vertelmedium bij uitstek. Het brengt mensen als toeschouwers bijeen rond een hedendaags verhaal waarin ze zich kunnen herkennen. Het laat hen toe om achteraf met elkaar over hun gemeenschappelijke beleving te spreken en naar aanleiding ervan gedachten uit te wisselen. Dat geldt zeker als het gaat over onderwerpen die niet gemakkelijk op de dagelijkse agenda verschijnen, onderwerpen die de film BenX geloofwaardig en met kennis van zaken op de scène plaatst.

Via de visie van de film kunnen er gemakkelijker boeiende en belangrijke leergesprekken ontstaan in het kader van de les en/of in het kader van vakoverschrijdende themaprojecten rond een van de volgende, toepasselijke vakoverschrijdende eindtermen (VOETen): burgerzin (de durf om maatschappelijk tussen te komen wanneer mensen onrecht wordt aangedaan), gezondheidssociale vaardigheden (antipestgedrag), en de nieuwe VOET ICT (verantwoord gebruik van het internet in functie van een positieve houding tegenover ICT, waartoe anticyberpesten kan worden gerekend).

Met de film BenX vangt de school twee vliegen in één klap. De debuutfilm van Nic Balthazar is namelijk ook een zeer geslaagd kunstwerk. Het is een Vlaamse film die het kunstzinnige aspect van het medium professioneel weet te enten op de toegankelijke voorstelling van de genoemde, hedendaagse maatschappelijke fenomenen. Vandaar dat de film ook meer dan geschikt is voor een vakoverschrijdend project rond de VOET muzisch-creatieve vorming. Dat is des te meer het geval om de film op een uiterst originele manier het fenomeen van het online gamen integreert in het verhaal. Daarbij komt nog dat het hoofdpersonage ook zelf gebruik maakt van een videocamera.

Het filmdossier voor scholen over de film BenX heeft als doel de verantwoordelijken van de scholen, de directieleden, leerlingenbegeleiders, vertrouwensleerkrachten, maar ook gewoon geëngageerde individuele leerkrachten vooral inhoudelijk toe te rusten om op een pedagogisch verantwoorde en tevens professionele manier de film te integreren in één of ander werking. Het dossier

bestaat uit twee delen. Het deel voor de leerkracht is zeer uitgebreid, en bevat uniek materiaal. Iedere gemotiveerde leerkracht vindt er de nodige achtergrondinformatie om er zijn of haar eigen lesproject of het gemeenschappelijk schoolproject mee te stofferen. Alle aspecten van de film komen aan bod. Het bevat ook twee documenten — een chatoloog (een neologisme voor een samenspraak in chatstijl) en een essay — die ook als leerdocumenten kunnen worden gebruikt zoals wordt uitgelegd in het laatste hoofdstuk van dit dossier. Het handelt over de pedagogische verwerking. Het tweede deel van het dossier, dat voor de leerlingen, bestaat enkel uit werkbladen waaruit de leerkracht volgens het doel van de les en/of het schoolproject kan kiezen. De werkbladen zijn kant en klaar te kopiëren. Met het dossier voor de leerkracht bij de hand kan de leerkracht perfect zijn of haar les met de werkbladen voorbereiden.

Het concept, de tekst en de lay-out van het tweeledige dossier zijn van dr. Sylvain De Bleeckere. Hij doceert aan de opleiding architectuur van het departement architectuur en beelden kunst van de PHL/uHasselt. Hij is ook redactielid van het Vlaamse studietijdschrift over film, CineMagie. Hij dankt oprecht de volgende personen die hem enthousiast hebben geholpen bij het ontwerpen van het dossier. Het zijn in het bijzonder Stephanie Maussen en Loan Tran van KFD, de distributeurmaatschappij van de film, Marine Holthof en Nathalie Van Schelvergem van MMG Film & Television Production, de productiemaatschappij van de film, Rita Van Durme (adjunct van de directeur bij de Afdeling Ondersteuningsbeleid van het Vlaamse ministerie van onderwijs en vorming), Gie Deboutte (voorzitter van het Vlaams Netwerk Kies Kleur tegen Pesten en coördinator van het Project Verbondenheid, K.U.Leuven, Leuven Instituut voor Criminologie) en Jan De Craemer (adjunct van de directeur bij de afdeling Strategische Beleidsondersteuning van het Vlaams ministerie van onderwijs en vorming), en last but not least, regisseur Nic Balthazar. Hij heeft ruim de tijd genomen om samen met de auteur het dossier kritisch door te nemen en waar het nodig was aan te vullen en bij te sturen. Hij schreef ook samen met de auteur van het dossier de gemeenschappelijke ‘chatoloog’.



1 Filmische basisgegevens

Synopsis

Ben Vertriest volgt in de derde graad van het technisch onderwijs de afdeling metaal. Hij is erg goed in zijn vak en de leerkrachten zijn over hem tevreden, ook al weten ze dat hij wat raar doet. De meesten van zijn medeleerlingen kunnen aan Bens schoolresultaten trouwens nog een punt zuigen. De jongen woont samen met zijn gescheiden en alleenstaande moeder. Zijn jongere broertje heet Jonas. Ben wil graag de grote broer zijn voor Jonas en voor zijn moeder de voorbeeldige zoon. Maar dat lukt hem niet. Hij draagt de last van een loodzware onmacht mee. Hij kan het niet helpen dat hij al van kindsbeen af een probleemkind is geweest voor zijn ouders en de juffen. En toch heeft hij het, met de hulp van zijn moeder, al ver gebracht. Op het ogenblik dat de eindstreep van het secundair onderwijs in het vizier komt, voelt Ben zijn krachten wegvloeien. Hij speelt met de gedachte om het op te geven. De aanhoudende pesterijen door zijn klasgenoten, Bogaert en Desmet, versterken Bens voornemen een moord te begaan, de moord op zichzelf. Maar zo eenvoudig gaat dat niet. In de game Archlord treedt Ben op als zijn avatar, de succesrijke ridder BenX. Samen met de human mage Scarlite vormt hij een guild. Zij treedt op als de healer van BenX. Het spel kan beginnen, het plan worden gesmeed en de strategie worden bepaald.

Filmfiche

B-N / 2007 / 90' / regie, scenario: Nic Balthazar / productieleider: Johan Van den Driessche voor MMG / fotografie: Lou Berghmans / montage: Philippe Ravoet / productiedesign: Kurt Loyens / sounddesign: Peter Flaman, Wart Warmsteker / muziek: Praga Khan / geluid: Coen Gravendael / kostuum: Heleen Heintjes / casting: Gunter Schmid / personages: Ben (Greg Timmermans), moeder (Marijke Pinoy), Scarlite (Laura Verlinden), vader (Pol Goossens), Bogaert (Titus De Voogdt), Desmet (Maarten Claeysens), leraar metaal (Jakob Beks), Coppola (Gilles De Schryver), psychiater (Peter De Graef), directeur (Ron Cornet), Maaike (An Van Gijseghem), Sabine (Tania Van der Sanden), Jonas (César De Sutter), leraar godsdienst (Johan Heldenbergh), paardenman (Wim Vandekeybus).

Productie

MMG nv

De film BenX is in hoofdzaak een Vlaamse productie. De film bewijst dat ook een klein land als België en daarbinnen het gewest Vlaanderen over voldoende kapitaal en talent beschikken om een film van internationaal niveau te realiseren. Door de meer filmondersteunende cultuurpolitiek die de voorbije jaren is gevoerd via het Vlaams Audiovisueel Fonds [<http://www.vaf.be>], kent de Vlaamse film langzaam maar zeker een nieuw elan. Een belangrijke speler op de scène van de Vlaamse filmproductie is de maatschappij MMG [<http://www.mmg.be>]. Erwin Provoost richtte het productiehuis op in 1981 onder de eerste naam, Multimedia. Het werkte zich meteen in de kijker met de films van de Vlaamse regisseur Dominique Deruddere: de zowel in Vlaanderen als in het buitenland gewaardeerde art house films Love Is A Dog From Hell, beter gekend onder de titel Crazy Love (1987) en Wait Until Spring, Bandini (1989). Aan de andere kant van het filmspectrum, de populaire film, manifesteerde MMG zich met de kassuccessen Hector (1987) en Koko Flanel (1990) rond de figuur van Vlaamse komiek Urbanus en in een regie van Stijn Coninx. In het midden van de jaren negentig veroverde MMG zich ook een stevige positie op de markt van de fictiereeksen voor televisie: eerst de 23 afleveringen van Windkracht 10, in 2006 bewerkt tot de succesvolle langspeelfilm, Windkracht 10 Koksijde Rescue, in regie van Hans Herborts, en nadien van Flikken, waarvan nu al de negende jaargang in productie is. Dat MMG ook in Hollywood hoge ogen kon gooien, bewees de maatschappij met De Zaak Alzheimer (2003) van Erik Van Looy. MMG coproduceerde met de Nederlandse productiehuis Brosbos. Film-TV Productions in 2005 de succesvolle kinderfilm Het paard van Sinterklaas van Mischa Kamp. De film wist zich in de kijker te werken en twee prijzen weg te kapen op het Chicago International Childrens Film Festival. In het najaar van 2007 start MMG de opnames voor de verfilming van de indringende roman LOS van Tom Naegels. De auteur vertelt er over de perikelen van een jonge journalist in het multiculturele Antwerpen. De maatschappelijke dimensie ontbreekt ook niet in het verhaal van BenX. Voor de productie ervan heeft MMG de succesvolle samenwerking met het productiehuis Brosbos. Film-TV Productions voortgezet. Met BenX bevestigt MMG dat ze de kwaliteit van een art house film kan combineren met de toegankelijkheid van een productie voor een breed publiek van zowel opgroeende jongeren als volwassenen. De opnames zelf vonden plaats van 23 oktober 2006 tot 01 december 2006, en namen 30 draaidagen in beslag. De opnames gebeurden grotendeels op locatie in Vlaanderen: Gent waar het gezin Vertriest woont, het Heilige Maagdcollege van Dendermonde met de speelplaats en het klaslokaal, de stations van Gent Sint-Pieters en Brussel-Noord, de parochiekerk Sint-Dionysius van Sint-Denijs-Westrem, de haven van Zeebrugge, de slotsequenties met het paard in Maarkedal bij Oudenaerde, en de opnames met de boot in het Franse Calais. In de Gentse kanaalzone stond de hangar met de geïmproviseerde studio waar Bens kamer en de huiskamer gerecreëerd werden.

Auteur Nic Balthazar



BenX is de debuutfilm van Nic Balthazar. De toeschouwer merkt echter op geen enkel punt dat hij naar de eerste film van een regisseur zit te kijken. Balthazar, geboren in 1964, was toen hij aan de opnames van BenX begon, immers heel goed vertrouwd met de wereld van het theater en de film. Na zijn studies aan de universiteit waar hij literatuur en theater volgde, werd hij op zijn eenentwintigste al theaterrecensent. Eerst bij De Morgen, nadien bij Radio 1 en Studio Brussel. Van het medium radio evolueerde hij via het medium televisie in de richting van de film. Dat gebeurde bij de opstart van de VRT-zender Canvas. Meer dan tien jaar lang presenteerde hij er op woensdagavond het programma Filmfan. Hij werd in Vlaanderen een gewaardeerde filmcriticus. Iedere week presenteerde hij een waardevolle film. Daarnaast bouwde hij aan een bijna 20 jaar durende VRT-loopbaan als presentator van cultuurprogramma's, bijvoorbeeld van de talkshow Leuven Centraal, en van reisprogramma's als Vlaanderen Vakantieland. Geleidelijk ruilde hij de plaats vóór de camera in en stelde hij zich achter de camera op. Zo leerde hij op de werkvloer van de televisieopnames het ABC van het filmen. Het opmerkelijke van Balthazars debuut is dat hij niet enkel de regie van de film, maar ook het scenario voor zijn rekening neemt. Met BenX stelt Nic Balthazar zich aldus meteen op in de grote traditie van de Europese auteursfilm. Vooral in de periode na de Tweede Oorlog is de Europese auteursfilm een internationaal begrip en fenomeen geworden. Cineasten als de Deen Carl Theodor Dreyer, de Fransen Robert Bresson, François Truffaut, Jacques Tati, de Italianen Roberto Rossellini, Federico Fellini, Pier Paolo Pasolini, de Zwitser Jean-Luc Godard, de Duitsers Rainer Werner Fassbinder, Wim Wenders, Werner Herzog, de Rus Andrei Tarkovski en nog talrijke anderen hebben de boeiende geschiedenis van de Europese film van de tweede helft van de vorige eeuw geschreven. Figuren als Truffaut en Godard zijn net als Nic Balthazar cineast geworden via de weg van de filmkritiek. Nic Balthazar getuigt over de weg naar zijn eigen film:

Ik heb met de grootste filmmakers ter wereld mogen spreken. De strafste acteurs mogen interviewen. Duizenden films mogen zien...

[Balthazar, N., Persmap BenX, Brussel, MMG, p. 3]

Vandaag geven cineasten als de Deen Lars Von Trier, de Britten Ken Loach en Mike Leigh, de Italiaan Roberto Benigni, de Spanjaard Pedro Almodovar aan de rijke traditie van de Europese film een blijvend elan. Nic Balthazar presenteerde onder andere hun films in zijn Canvas rubriek Filmfan. Het zijn stuk voor stuk filmkunstenaars die aan hun werk een zeer persoonlijk karakter geven. In de meeste gevallen toont zich dat in het feit dat ze én voor de regie van de film tekenen én ook zelf het scenario schrijven, of in ieder geval het mee bepalen. In het geval van BenX is Nic Balthazar inderdaad ook de auteur van het scenario. Daarbij is hij niet over een nacht ijs gegaan.



In 2002 publiceerde hij bij uitgever Altiora Averbode de jeugdroman *Niets was alles wat hij zei*. Daarin introduceert hij voor het eerst het hoofdpersonage van BenX, Ben Vertriest. Na de lovende recensies en de goede ontvangst van de roman bewerkte hij zijn boek tot het theaterstuk *Niets*. Een solo voor acteur en video. De tekst ervan is eveneens door uitgeverij Altiora Averbode gepubliceerd, met daarin ook foto's van de theatervoorstelling. Nic Balthazar regisseerde zelf deze succesrijke multimedia-voorstelling met Roel Vanderstukken in de Ben Vertriest-hoofdrol. In het kader van die voorstelling heeft de auteur een kortfilm van 7 minuten gedraaid. Daarin verschijnen enkele Vlaamse acteurs die ook belangrijke rollen in de debuutfilm vertolken: Marijke Pinoy in de rol van de moeder van Ben, Peter De Graef als psychiater, Jakob Beks als leraar metaal, Maarten Claeysens als Desmet, An Van Gijsegem als Maaike, Ron Cornet als directeur, Wim De Vilder als tv-presentator. In de theaterversie gebruikte Nic Balthazar de muziek van Praga Khan die ook in de film een muzikale hoofdrol speelt. Nic Balthazar heeft met de multimedia-voorstelling de eerste, literaire versie van het verhaal over Ben Vertriest audiovisueel getransformeerd. Dat vormde de opstap naar de consequente filmische transformatie in BenX. Het lange en gedocumenteerde ontstaansproces van BenX maakt de film tot een unieke casestudy van hoe een verhaal van woorden evolueert naar een volwaardig en authentiek filmverhaal. De driefasige evolutie betekende voor debuterend cineast Balthazar een belangrijk leerproces. De allereerste impuls tot dat creatieve leerproces is een schijnbaar fait divers dat Nic Balthazar sterk aangegrepen. Het deed zich voor in Gent, zijn geboortestad. Hij vertelt het zelf.

Ongeveer op dat moment gooide zich in Gent een 17-jarige jongen van het Gravenkasteel. Een jongen met een lichte vorm van autisme, zo bleek. Een jongen die bijna letterlijk was doodgepest, zo bleek ook. Sterk aangegrepen door een moeder die zo krachtig haar wanhoop en haar verdriet had uitgeschreewd, groeide in mij het verlangen om voor haar een verhaal te schrijven, dat misschien geen troost, maar alleszins begrip, medeleven zou brengen. Een verhaal over het pesten van zij die zich niet kunnen verweren.

[Balthazar, N., Persmap BenX, Brussel, MMG, p. 3]

Aan de wieg van het drieledige Ben Vertriest-project van Nic Balthazar staat dus een sterk persoonlijk engagement ten aanzien van de fenomenen zelfdoding en pesten bij jongeren in Vlaanderen. Er spreekt een zeer diepe menselijke bewogenheid uit. Die wordt voelbaar in ieder beeld van de film BenX. Nic Balthazar bewijst ermee hoe hij zich op een eigen, creatieve manier de kunst van de cinematografie heeft eigen gemaakt. Een hele krachttoer om een dergelijk zwaarwegend onderwerp kunstzinnig én geloofwaardig te behandelen. Veeleer dan een debuutfilm, is BenX eerder de bekroning van een langzaam opgebouwde carrière in de wereld van de hedendaagse media. Een einde dat tevens een nieuw begin vormt. Wellicht is het geen toeval dat in de film over Ben Vertriest ‘het einde en het begin’ een thematisch leidmotief vormen. “Elk einde is een begin”, dat leert Ben van Scarlite. Voor filmfan Nic Balthazar is zijn debuut evenzeer een eindpunt als een beginpunt.



2 De dubbele M-context

Eén van de grote kwaliteiten van de film BenX is de sterke betrokkenheid bij de menselijke en maatschappelijke leefwereld van vandaag. De dubbele M-context van de film. Na de uitgebreide generiek en proloog, opent het verhaal met het getuigenis van de moeder. Ze zegt: "Er moet altijd eerst een dode vallen. Er moet altijd eerst iemand dood gaan." Hiermee geeft de scenarist-cineast Balthazar de toon aan. Hij laat de toeschouwer weten dat de film op twee sporen tegelijk zal voortbewegen: het spoor van het verhaal en dat van de reflectie over het verhaal. Welnu, beide sporen vormen de menselijke en de sociale context van BenX. 'Een dode vallen', dat duidt op een menselijk drama. 'Eerst moet er...', dat duidt op de maatschappelijke omgeving en de wijze waarop die reageert op het drama. Wie als toeschouwer binnenstapt in de wereld van de film, komt terecht in een spiegelzaal waarin hij of zij zichzelf gereflecteerd ziet in de verschillende spiegelbeelden van de dubbel M-context van het verhaal over Ben Vertriest.

Jongeren en volwassenen

De uitgebreide generiek en proloog introduceert het hoofdpersonage van Ben Vertriest via de game Archlord. Vooraleer de toeschouwer het eerste beeld krijgt te zien van Ben, maakt hij kennis met de onzichtbare speler van de videogame. Hij ziet hoe de speler zijn avatar uitbouwt en binnentreedt in de virtuele wereld van Archlord. Het onzichtbare personage is duidelijk aan het gamen. Archlord hoort thuis in de categorie MMORPG: massive multiplayer online role playing game, waarvan op dit ogenblik World of Warcraft de meest gespeelde game is. Ben Verbiest speelt in Archlord BenX en hij chat op het bestaande platform www.9lives.be van Telenet. Via die grote spiegel van de spelwereld online en het chatten typeert de cineast de hedendaagse jongerenwereld. Hij introduceert het hoofdpersonage Ben terwijl die op het klavier van zijn computer aan het tokkelen is. Die realiteit beantwoordt aan de maatschappelijke werkelijkheid. Op 18 juli 2007 besteedden de Vlaamse nieuwsmedia aandacht aan de resultaten van het Onderzoeks- en Informatiecentrum van de Verbruikersorganisaties OIVO. De krant *Het Volk* formuleerde in zijn editie van 18 juli 2007 de besluiten van het recente onderzoek kernachtig als volgt.

Het merendeel van de jongeren (94 procent) kijkt in zijn vrije tijd het liefst naar tv. Dat blijkt uit een onderzoek bij 2.200 jongeren van 9 tot 18 jaar van OIVO. Internetgebruik volgt direct daarna met een score van 93 procent en vanaf de leeftijd van 13 jaar komt het zelfs aan kop.

Dat laatste profiel past helemaal bij Ben Vertriest. Hij beantwoordt op een wat extreme manier aan het beeld van de jongeren die het liefst op de computer online gamen. De termen 'jongeren' en 'games' zijn tweelingen geworden. Over het fenomeen gamen bij jongeren, verscheen de volgende, recente studie: Maes, T., Mulder, M. (ed.), *Games – Meer dan spelen. ICT Verkenningen voor het onderwijs*. Stichting Kennisnet. Zoetermeer, 2005. (ISBN 90-77647-00-7)

De vrije tijdsindustrie bespeelt onophoudelijk de lucratieve markt van het gamen bij jongeren. Van iedere blockbuster brengt Hollywood automatisch ook een gameversie uit: Lord of the Rings, Harry Potter, Pirates of the Caribbean enzovoort, met de jongeren als doelgroep. Doken er in de decennia zestig, zeventig en tachtig met de regelmaat van

een klok in de media berichten op over de al dan niet bewezen negatieve invloed van het televisiekijken op het gedrag van kinderen en jongeren, dan gebeurt sinds de jaren negentig van vorige eeuw hetzelfde met betrekking tot het gamen. Op het online magazine game.nl verscheen een kort bericht dat goed de huidige maatschappelijke discussie over games en jongeren formuleert.

Buiten de cirkel, om even in de woorden van Universiteit van Utrecht-onderzoekster Copier te blijven praten, van de gamesindustrie wordt door veel mensen het spelen van online games als ‘slecht’ voor de jeugd gezien. Een nieuw, etnografisch onderzoek geeft echter aan dat het spelen in online werelden nog helemaal zo slecht niet is voor de jongeren. Onderzoekers Simon Bradford en Nic Crowe van de Brunel University’s School of Sport and Education volgden drie jaar lang jongeren tussen de 13 en 16 jaar oud in de populaire game Runescape. Volgende onderzoekers geven dit soort online werelden jongeren juist een platform om te ‘experimenteren’ met verschillende identiteiten, alsmede kennis te maken met verschillende culturen, sekse verschillen en vaardigheden. Ook kunnen de werelden als vervanging dienen voor in het echt gemiste ervaringen, zoals een vakantie. De onderzoekers maakten mee dat jongeren op een bepaalde plek in de game afspraken om als nog hun vakantiegevoel op te wekken. Tevens zochten ze samen bars en clubs op om zich online op feesten te wanen.

[<http://www.gamer.nl/doc/40193> (geraadpleegd op 18 juli 2007)]

De woorden ‘de werelden als vervanging’, ‘voor het in het echt gemiste ervaringen’, ‘te wanen’, zijn in het kader van de film BenX relevant. De film weerspiegelt ook goed de huidige, maatschappelijke positie van het gamen bij jongeren. Het functioneert als een aparte wereld, een wereld op zich, een andere planeet ten overstaan van die van de volwassenen. Nog in het gezin noch in de school duiken er sporen op van de gamewereld. Er komt in BenX een korte scène voor in de huiskamer die op het eerste zicht overbodig kan lijken. Overdag heeft de moeder haar zoon Ben op uitdrukkelijke vraag van de schooldirecteur voor consultatie meegenomen naar de psychiater. ’s Avonds, na het eten wellicht, kijken Ben en zijn moeder in de living naar een televisieprogramma. Die scène duurt maar even en laat zien dat de televisie voor Ben niet volstaat. Na een tijdje staat hij op en trekt naar boven, naar zijn kamer waar hij binnentreedt in het universum van Archlord, zijn eigen wereld. Die situatie in de film weerspiegelt enigszins het feit dat ’s avonds de volwassenen eerder televisie kijken in de living, terwijl de jongeren eerder op hun kamer online chatten en gamen. Natuurlijk is de realiteit complexer dan dit statistische basisbeeld, maar in het geval van het eenoudergezin in BenX weerspiegelt die situatie een dagelijkse realiteit. De moeder van Ben treedt amper binnen in zijn territorium en op het ogenblik dat ze dat wel doet, verandert ook alles. Anderzijds blijkt dat toch ook voor Ben, net zoals voor alle jongeren, de televisie deel uitmaakt van hun cultuur. Ze verstaan ook de grammatica ervan. Ben zal dan ook de televisie als de moderne marktplaats, de plaats waar alles aan het licht gebracht wordt, bespelen in de ontknoping van het drama. Ben kiest uiteindelijk voor het televisiemedium om zijn vijanden van antwoord te dienen. Hij encenseert iets wat hij en iedereen dagelijks te zien krijgt op tv in de zovele nieuwsreportages à la Telefacts of Koppen. Mensen die hun verhaal komen doen, en naar wie dankzij de televisie eindelijk even wordt geluisterd. Nic Balthazar wijst er trouwens op dat het ook dankzij een reportage in Telefacts is geweest dat de zelfmoord van de ‘echte Ben’ in Vlaanderen een kleine schokgolf te weeg bracht.

Cyberpesten

De meest dramatische scènes van BenX brengen in beeld hoe vooral het duo Bogaert en Desmet, twee leerlingen uit de metaalklas, hun medeleerling Ben Vertriest systematisch de duivel aandoen. Met zijn film brengt Nic Balthazar een moeilijk thema op de publieke scène. Moeilijk inderdaad, juist omdat het zich meestal afspeelt in de gesloten wereld van de jongeren waar volwassenen amper weet van hebben. De jongeren weten dat en buiten dat gegeven ook uit om onderling soms een onschuldig, soms een gevvaarlijk spel te spelen. Een bericht uit het tijdschrift Klasse voor ouders laat concreet zien wat er al gebeurt.

01/03/06 Brenda, moeder van Boris:

Boris stond in zijn blootje op internet.

Ik had al een tijdje in de gaten dat er wat scheelde met Boris (13). Op een dag kreeg ik hem niet uit bed. Hij wilde niet naar school. Terwijl hij boven in bed lag, kwam er beneden een berichtje op zijn gsm: 'Jij bent zeker aan het n**k*n met Nathalie?' Ik wist niet wat ik las en was volledig van slag. Achteraf hoorde ik dat Boris werd gepest op school en dat Nathalie die dag ook afwezig was. En dat was nog maar het begin van het verhaal. Na de zwemles hadden ze met een gsm een digitale foto genomen van Boris onder de douche. De rest van de klas had er op een website onderschriften bij zitten bedenken. Boris is een wrak. Toen ik dat op school meldde, vertelde de leerkracht dat hij de 'schuldigen zou zoeken' maar dat het moeilijk is om wat buiten de school gebeurt te straffen.

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

Het incident met Boris lijkt erg veel op dat wat Nic Balthazar in BenX in scène zet. Bogaert en Desmet krijgen de groep mee op het ogenblik dat de leraar godsdienst de klas verlaat. Ze orkestreren een pestseance in de klas waarbij ze hun prooi Ben in zijn blootje te kijk stellen terwijl de gsmcamera's genadeloos draaien. Die beelden plaatsen ze online en zenden ze anoniem naar zowel de mailbox als de gsm van Ben zelf. Niet alleen een duidelijk geval van pesten, maar in het bijzonder van het geraffineerde cyberpesten. Enkele degelijke Nederlandstalige, professionele en betrouwbare websites die aan het onderwerp aandacht besteden — www.klasse.be doorklikken op archief en daar de zoekfunctie gebruiken, en www.pesten.net — brengen de fenomenen pesten en cyberpesten goed in kaart. Nic Balthazar heeft het fenomeen cyberpesten in de film sterker, duidelijker en adequater uitgewerkt dan in de roman en het theaterstuk. Zonder ook maar op één ogenblik didactisch te worden, brengt hij in het verhaal van het slachtoffer Ben Vertriest het mechanisme van het cyberpesten aan het licht. In dat licht gezien, verschijnt cyberpesten als pesten via gsm of internet. Ben krijgt beledigende en bedreigende mails en sms'jes. Variaties hierop zijn: het zenden en verspreiden van misleidende informatie of roddels over iemand, het uitsluiten van een individu in chatgroepen (msn), iemands paswoord kraken en gebruiken, foto's van iemand via photoshop in negatieve zin bewerken en dan doorsturen of op een website zetten. Het tijdschrift Klasse voor Ouders stipt in haar nummer 94 aan dat cyberpesten stevig is ingeburgerd bij de Vlaamse jongeren tussen 9 en 18 jaar. Vaak gebeurt het uit verveling of experiment en beseffen de daders niet goed wat ze doen. De slachtoffers zoals Ben Vertriest weten zich tot in hun diepste wezen vernederd en voelen zich nergens nog veilig, ook thuis niet. Dat gevoel verplettert inderdaad ook Ben Vertriest. Op het ogenblik dat hij merkt dat de pestvideo ook op zijn computer verschijnt, slaan bij

hem alle stoppen door. Hij vernietigt dan zelfs zijn meest dierbaar bezit, zijn persoonlijke computer. Slachtoffers van dergelijk cyberpesten, zwijgen, uit angst voor nog meer pesterijen. Het gevolg daarvan is dat de volwassenen, ouders en leerkrachten, onwetend blijvend van wat er zich aan het afspelen is. Dat laatste geldt zeker voor leerkrachten omdat cyberpesten praktisch altijd wordt georganiseerd vanuit thuis via de persoonlijke computer en dus niet vanuit de school. De slachtoffers van cyberpesten worden vogelvrij verklaard. De redenen waarom cyberpesten vaak harder dan het klassieke pesten ingrijpt in het leven van het jonge slachtoffer, zijn: de anonimiteit van de dader ("Ze kunnen me toch niet vinden"), de lage drempel, geen rechtstreeks en fysiek contact of confrontatie met het slachtoffer zodat de dader geen enkel grensbesef heeft en zichzelf uitdaagt om zover mogelijk te gaan, het besef van de dader dat zijn 'werk' online veel 'kijkcijfers' krijgt. In BenX komt trouwens een scène voor waarin Ben vaststelt dat de pestvideo met hem in de hoofdrol het meest bekeken item van de dag is. De menselijke gevolgen voor de slachtoffers van cyberpesten zijn dramatisch: ze lijden onder stress en ontwikkelen een gevoel van onveiligheid. Het tijdschrift Klasse voor ouders verwijst in haar nummer 94 naar buitenlands onderzoek waaruit blijkt dat drie keer zoveel jonge mensen die via internet gepest worden, kenmerken van depressie vertonen. Depressie is een belangrijke opstap naar zelfdoding. Ook dat gegeven tekent de verhaallijn van BenX. Over het fenomeen cyberpesten in Vlaanderen verscheen een recente studie van het viWTA: Vandenbosch, H., Van Cleemput, K., Mortelmans, D., Walrave, M., *Cyberpesten bij jongeren in Vlaanderen. Onderzoeksrapport*. Studie in opdracht van het viWTA-Samenleving en Technologie. Brussel, 2006. Die studie kan worden geraadpleegd op www.viwta.be.



Zelfdoding



Tijdens de dramatische ontwikkeling van BenX is Ben op zeker ogenblik spoorloos. 's Morgens vindt zijn moeder op de ontbijttafel het briefje: "Ben weg, geen schrik". Zijn moeder slaat onmiddellijk alarm. De politie komt. Ze doorzoeken Bens kamer naar een of andere aanwijzing en vinden dan het plakboek dat de jongen heeft samengesteld. Het bestaat uit allerlei knipsels van artikels die hij bijeen heeft gebracht onder de titel: "101 manieren om zelfmoord te plegen". Ondertussen komt Ben terecht in het station van Brussel-Noord waar hij aan alles een eind wil maken door onder de trein te springen. Even later in de film komt een fragment uit het avondniews van Eén in beeld. Nieuwslezer Wim De Vilder kijkt de huiskamer binnen na de uitzending van de video die Ben zelf heeft geregisseerd op een boot op zee. De jongen klimt over de reling en hij laat zich, zo lijkt het, in zee vallen. Wim De Vilder bericht: "Het zijn beklijvende beelden. Elke week neemt één Vlaamse jongere zich het leven". Ook in Nederland kent men het fenomeen. In 2006 publiceerde daar het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS) cijfers waaruit bleek dat zelfdoding al jaren doodsoorzaak nummer twee is, na verkeersongevallen, onder jongeren. In de leeftijdscategorie waartoe het personage van BenX behoort, die van vijftien tot twintig jaar, stelde het CBS een toename vast. Van 32 gevallen in 2004 naar 38 in 2005. Als oorzaak stipt men in veruit de meeste gevallen psychische problemen aan als de oorzaak. De jongeren die zelfdoding als een uitweg voor hun problemen kiezen, laten natuurlijk hun rouwende ouders achter die op hun beurt met heel wat psychische vragen worstelen. Terecht besteedt BenX heel veel aandacht aan de moeder van Ben. Ook in de dramatische uitwerking van de zelfdoding besteedt Nic Balthazar aandacht aan de overwegingen van het hoofdpersonage om al dan niet voor de uitweg van de zelfdoding te kiezen. De film zelf verschijnt in de sequenties als een krachtig pleidooi naar jongeren toe om niet voor zelfdoding te kiezen. Over het menselijke en maatschappelijke fenomeen van zelfdoding bij jongeren, bestaat er al heel wat literatuur. De website van de organisatie Ouders van een overleden kind publiceren op hun site in de rubriek 'literatuur' een uitgebreide geannoteerde bibliografie van de Nederlandstalige publicaties over het fenomeen zelfdoding bij kinderen en jongeren [<http://www.ovok.be/index.php?id=79>]. Ook de website van de dienst Zelfmoordpreventie Vlaanderen bevat zeer relevante basisinformatie voor volwassenen (ouders en leerkrachten) die met het fenomeen zelfdoding bij jongeren in hun directe omgeving worden geconfronteerd. [<http://www.zelfmoordpreventievlaanderen.be/index.php>]

Autisme

Ik kan het niet goed uitleggen.

Ik kan ook niet liegen.

Alles wat ik zeg, is waar,
zelfs als ik zwijg.

Dat zijn de eerste woorden die de toeschouwer het personage Ben hoort spreken. In een andere scène, namelijk naar het einde toe van de film — Ben zit in de trein naast het meisje dat hij tijdens het gamen heeft leren kennen als Scarlite — vraagt het meisje “Ça va?” Hij antwoordt niet, staat recht en stapt uit de trein. In zichzelf hoort de toeschouwer hem denken: “Niks is alles wat ik zeg”. Deze zin verwijst direct naar de titel van de jeugdroman waarmee Nic Balthazar de hoeksteen heeft gelegd voor het verhaal van BenX. De titel luidt: “Niets was alles wat hij zei”. Samen met Ben zelf en ook met zijn ouders, vooral dan zijn moeder, gaat de toeschouwer op zoek naar de achtergrond van Bens gedragsproblemen. Hij gedraagt zich al van kindsbeen af als een zonderling. Hij weet zelf niet waarom, zijn ouders, zijn juffen uit het basisonderwijs en zijn leerkrachten uit het secundair onderwijs staan ook voor een raadsel. Via talrijke flashbacks krijgt de toeschouwer herinneringsflitsen van Ben te zien. Hij heeft tal van onderzoeken moeten ondergaan tot de psychiater op zeker ogenblik ‘het vonnis’ velde: autisme. Zowel in de jeugdroman als in de film maakt Nic Balthazar zinvol gebruik van het dramatische gegeven van de dokters en de onderzoeken om ook aan de toeschouwer uit te leggen wat de wetenschap vandaag onder autisme verstaat. In de roman licht de behandelende dokter de diagnose aan Ben zijn moeder als volgt toe.

Uw zoon lijdt aan autisme. Maar het slechte nieuws is ook goed. Want we hebben wel degelijk te maken met een randgeval. Ben is wat je zou kunnen noemen een randautist. Autismus is iets waar we de laatste tijd meer en meer over te weten zijn gekomen, onder mee dankzij de fenomenale vooruitgang in hersenscanners. U moet het zich zo voorstellen, mevrouw. Het is echt alsof wij met een ruimtetuig alsmaar verder doordringen in de donkere, onbekende gebieden in het menselijke hoofd. En zo hebben we gezien dat autisten als het ware een paar planeten missen in dat gigantische sterrenstelsel dat we ironisch genoeg de kleine hersenen noemen. Op het eerste gezicht lijken ze vaak perfect normaal. Vandaar dat je autisten niet zo meteen kunt herkennen. Het zijn integendeel vaak een beetje onaards mooie, sprookjesachtige wezens. Zoals uw knappe zoon. Maar hun klein “defect”, als ik het zo mag noemen, heeft wel verstrekkende gevolgen. Autisten leven als het ware in hun eigen wereld? Vandaar dat ze moeilijkheden hebben met menselijk contact. Moeilijkheden ook om zich aan te passen aan de veranderende situaties in de “echte” wereld.

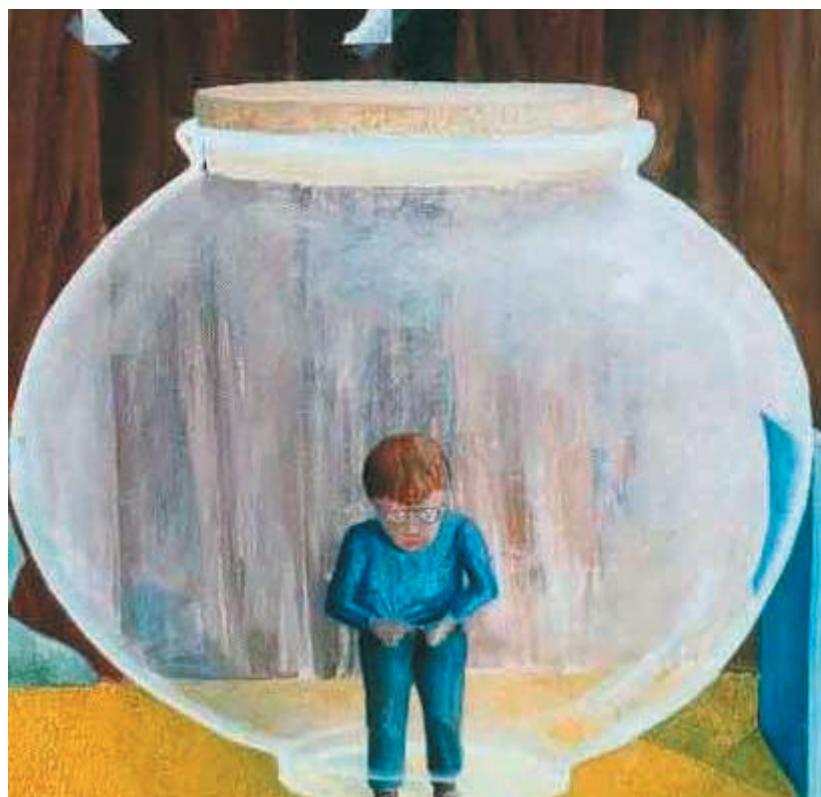
[Balthazar, N., Niets was alles wat hij zei. 2005, p. 29]

In de film zelf klinkt ook die informatie door, vooral voor en tijdens de consultatie bij de psychiater. De directeur van de school heeft aan de moeder van Ben gevraagd om na het voorval op school — Ben heeft in een aanval van woede het raam van de klas met een stoel bekogeld en aan diggelen geslagen — de psychiater te raadplegen. Moeder en zoon zitten te wachten op de gang waar het plaatje van ‘geestelijke gezondheidszorg’ hangt. Terwijl ze wachten denkt Ben terug aan de dag dat “ze het wisten” dat hij leed aan autisme: het syndroom van Asperger. De Nederlandse Wikipedia geeft de volgende omschrijving van het syndroom. Het autisme waaraan Ben Verliest lijdt, wordt herkenbaar in die omschrijving.

Hetsyndroom van Asperger, of Aspergersyndroom, is een pervasieve ontwikkelingsstoornis binnen het autistische spectrum. Het verschil met andere vormen van autisme, zoals PDD-NOS en klassiek autisme, is voornamelijk een kwestie van definitie. Bij het syndroom van Asperger horen bijvoorbeeld wel sociale problemen, gebrek aan inlevingsvermogen, de voorkeur voor stereotiepe bezigheden en de afkeer van veranderingen, maar de intelligentie en taalontwikkeling zijn niet of tenminste niet ernstig gestoord. Door de relatieve pluspunten op het gebied van intelligentie en communicatieve vaardigheden wordt het Syndroom van Asperger ook wel hoogfunctionerend autisme genoemd. Zelf noemen ze hun stoornis ook wel het *Oops, wrong planet!*-syndroom, vanwege het idee dat ze al vanaf hun geboorte in de verkeerde wereld leven die niet op hen is afgestemd.

[<http://nl.wikipedia.org>, geraadpleegd op 18 juli 2007]

|



n de laatste sequentie met de psychiater interpreteert Ben voor zichzelf de diagnose van de dokter: "Hij heeft autisme" met: "Autisme heeft mij." Naar aanleiding van Bens recente, agressieve gedrag op school verduidelijkt de psychiater nog nader waar het precies over gaat. Hij beschrijft de autistische Ben niet als zwak-zinnig, maar als sterk-zinnig. Ben is sterk van zinnen en buiten-gewoon, want de jongen vecht iedere dag om als een gewone jongen door het leven te gaan. Wanneer de moeder de geneesheer erop wijst dat Ben op school wel wordt "dood gepest", reageert hij met: "Dat gebeurt. Het zou niet mogen, maar het gebeurt". De man adviseert om, gezien de goede schoolresultaten van Ben, de jongen te blijven aanmoedigen school te blijven lopen en dus zijn dagelijkse sterk-zinnige gevecht voort te zetten. De planetenbeeldspraak die Wikipedia gebruikt om het Syndroom van Asperger te duiden, werkt ook door in de romanversie, maar niet in de film. In film gebruikt de dokter nog de beeldspraken van de computer — "een computer die anders is geconfigureerd" — en van de bomen en het bos — "hij ziet het blaadje heel scherp, maar niet de boom, hij kan tussen de bomen het bos niet zien." De flashbackbeelden van het oogonderzoek van de kleine Ben bevestigen die laatste beeldspraak. De kleine Ben kan niet op commando nu eens die letter en dan weer een andere letter zien en uitspreken. Na veel aandringen ratelt hij alle letters zonder aarzelen heel snel af in de exacte volgorde waarop ze op de testplaat vóór hem staan. In de film blijkt zeer goed hoe Ben door zijn aandoening sociaal onmachtig is. Dat blijkt het duidelijkst uit het simpele, maar ingrijpende feit dat hij niet de taal op een normale manier kan gebruiken. Hij spreekt namelijk niet met de anderen, ook niet tegen zijn moeder. Altijd weer opnieuw wil hij spreken, want hij is verstandig genoeg om te weten wat hij moet zeggen en wat van hem wordt verwacht. Hij hoort hoe hij de woorden in zichzelf zegt, alleen kan hij ze niet uit zijn mond krijgen. Ze blijven in hem zelf hangen en daar kunnen ze beginnen te woekeren. Vandaar dat Ben getuigt dat hij nooit liegt, altijd de waarheid zegt, ook wanneer hij zwijgt. Vooral wanneer hij niets zegt, spreekt hij de volle waarheid van zijn bestaan uit.



Maar voor de anderen klinkt de stilte van die waarheid als sociaal Chinees. Ze weten niet wat ze moeten denken over Ben. Voor figuren als Bogaert en Desmet is Ben een marsmannetje, iemand die op de verkeerde planeet rondloopt. In dat pestige verwijt duikt de planetenbeeldspraak van het Syndroom van Asperger weer op. De film toont dat de pesters het rare gedrag als een voorwendsel gebruiken om de vreemde persoon te mogen pesten. Ze leggen namelijk de schuld van het pesten niet bij zichzelf, maar bij het slachtoffer. In het geval van de autist Ben Vertriest komt daar wel nog de onwetendheid bij. De medeleerlingen weten eigenlijk niet waarom Ben die er uiterlijk normaal uitziet,

raar doet. Nic Balthazar gebruikt in deze context graag de beeldspraak van de blinde, een beeldspraak die hij niet in het filmverhaal zelf gebruikt. Veronderstel, zegt hij, dat we de blinde die op straat loopt, niet zouden herkennen als een blinde. We zien hem overal tegenaan lopen. We zullen denken dat hij dronken is of dat het gaat om een onnozelaar. Voorbij lopende jongeren zullen met de persoon in kwestie misschien wel een of andere verbale of fysieke pesterij uithalen. Maar op het ogenblik dat we zien dat het om een blinde man gaat, snellen we hem ter hulp. Niemand denkt eraan om die persoon te gaan treiteren of te vernederen. Welnu, zegt Nic Balthazar, autisme is een vorm van mentale en daardoor sociale blindheid. De onwetendheid daarover bij jongeren en volwassenen veroorzaakt dan ook veel onnodig leed. In de film zelf verduidelijkt het personage van de psychiater rechtstreeks vóór de camera nog dat autisten "wandelende vulkanen" zijn, "tijdbommen, ze leven undercover in onze wereld en "de reactie komt veel later dan de oorzaak". Dat laatste verklaart waarom in BenX het hoofdpersonage zo lang wacht om te reageren op de pesterijen. Dat heeft ook veel te maken met zijn onbeschrijfelijke moed om te overleven midden de hem vreemde wereld van de anderen. Zo heeft een gedragstherapeut hem leren glimlachen wanneer de anderen hem boos aankijken of behandelen. Ben herhaalt voor zichzelf dat advies ook voortdurend, zelfs dan wanneer Bogaert en Desmet hem in het bijzijn van alle klasgenoten vernederen. Voorts blijkt uit tal van sequenties dat Ben een filmcamera bij zich draagt. Hij filmt hoe de anderen handelen en omgaan met elkaar om hen daarna te leren imiteren. Hij zegt tegen zichzelf: "Ik kan alleen maar kijken, afkijken om te imiteren wat ik nooit zal leren". Het permanente zwijgen van Ben is ook een teken van zijn vrees om een medemens aan te raken. Voor de anderen lijkt het wel of hij last heeft van smetvrees. Alleen zijn moeder geeft hij, zij het met enige tegenzin, een kus op haar wang. De moeder zelf geeft hem geen kus omdat ze weet dat hem dat lastig valt. Ze brengt haar hand aan haar lippen en raakt dan vluchtig met haar vingers zijn hoofd aan. Dat vaste ritueel accepteert hij. Meer niet. Autisten kennen altijd en overal ongelooflijk veel angst omdat ze geen toekomstperspectief kennen. Hun mentale blinde vlek is het gegeven van de toekomst. Ze weten niet hoe de volgende dag er zou kunnen uitzien, wat ze volgende week zelf zouden kunnen ondernemen. Ze kunnen niet dromen van waar ze volgende zomer graag hun vakantie zouden willen doorbrengen. Daarom willen ze het liefst dat alles precies hetzelfde is en blijft. Dan is de wereld enigszins begrijpbaar voor hen. Strikt medisch gezien, is het plan dat Ben in de film op het einde onderneemt, namelijk zijn eigen zelfmoord en begrafenis ensceneren, onmogelijk voor een autist. Toch blijft het verhaal op artistiek niveau zeer geloofwaardig omdat de regisseur juist laat zien dat Ben zijn plan niet alleen uitvoert. De anderen nemen het initiatief zodat hij kan uitvoeren wat hij eigenlijk wil. Het personage Scarlite speelt in die zin een belangrijke hoofdrol. Door de eigen cinematografische kracht van BenX dringt het na verloop van tijd tot de toeschouwer door welke onvoorstelbare energie er nodig moet zijn voor iemand als Ben om in het dagelijkse leven rechtop te blijven staan. De jongen spreekt zichzelf voortdurend moed in om stand te houden: "Ik moet nadenken, vooral voor-denken, voor-zien, alles voor-zien." Dat de anderen, jongeren en volwassenen, nauwelijks kunnen vermoeden wat er zich afspeelt in het hoofd van de immer zwijgende Ben is begrijpelijk. Dat dit een motivatie wordt om hem ongenadig te pesten, is zonder meer misdadig. In de woorden van Ben, zou dit moeten klinken als: moord-dadig. De volgende websites bevatten waardevolle informatie over het fenomeen autisme voor wie ermee direct of indirect te maken heeft.

www.autismevlaanderen.be



De site van de Vlaamse Vereniging voor Autisme (VVA). De Vlaamse Vereniging Autisme is de vereniging die opkomt voor de belangen van personen met autisme. Daartoe organiseert ze de autismetelefoon, een bondgenotenwerking met allerlei activiteiten, informatie en sensibilisatie. Ouders en familieleden, zoals broers en zussen, partners of kinderen van een persoon met autisme én hun sociaal netwerk, kunnen bij de vereniging aankloppen; en ook personen met autisme. VVA streeft naar een snelle en degelijke diagnose, een waaier van gepaste voorzieningen, goed opgeleide dienstverleners en een toegankelijke samenleving.

www.pasnederland.nl

De Nederlandse site van de belangervereniging Personen uit het Autisme Spectrum. Doelgroep van PAS is de groep normaal begaafde, hogerfunctionerende volwassenen met een Autisme Spectrum Stoornis of een vermoeden hiertoe. PAS hanteert een leeftijdsgrondschans van 18 jaar om lid te kunnen worden. De site bevat heel wat gratis te raadplegen dossiers.



Gezin, onderwijs en hulpverlening

De dubbele M-context van de film BenX vindt zijn volle omvang in de schildering van de maatschappelijke instanties die een hoofdrol spelen in de jongerenfenomenen cyberpesten, zelfdoding en autisme. De film geeft geen geïsoleerd beeld van die fenomenen afzonderlijk, maar brengt ze samen in een geloofwaardig verhaal waaruit de complexe relaties tussen die fenomenen blijken. Hierdoor ontstaat er een zeer genuanceerd beeld. Het hoofdpersonage van Ben beweegt zich in drie milieus: dat van het gezin, van de school en de hulpverlening. Nic Balthazar schetst van meet af aan het gezin als een positief milieu. Niettegenstaande hij een kind is van wie de ouders gescheiden leven en enkel zijn alleenstaande moeder voor hem en zijn broertje Jonas zorgt, kent Ben toch een echt thuisgevoel. Thuis is de enige plaats waar hij zich veilig en min of meer gelukkig voelt. Uit de gezinsequenties leert de toeschouwer hoe de moeder in het leven van haar zoon een vaste structuur heeft gebracht. Hij heeft ook van haar alle ruimte gekregen om boven zijn eigen kamer in te richten volgens de wereld van Archlord. Op geen enkel moment discussieert de moeder met Ben over de inrichting van zijn kamer; ze respecteert die ruimte als het heilige territorium van haar opgroeiende zoon. Tussen de veilige haven van het gezin en de rest van de wereld staat er een enorme barrière. Wanneer Ben 's morgens de deur van het huis achter zich sluit, om naar school te gaan, dan verandert de hele omgeving. Hij beleeft die als bijzonder vijandig. Hij moet voor alles en nog wat op zijn hoede zijn. De geluiden klinken vreemd en de mensen lijken op slapende bloedhonden die ieder ogenblik kunnen toeslaan. Het tweede milieu dat in de film aandacht krijgt, is dat van de school. De toeschouwer leert de klas van Ben kennen. Hij of zij komt in de klas waar de theorielessen doorgaan en het atelier waar de praktijklessen worden gegeven. Enkele klasgenoten krijgen een concreet gezicht: Coppola, de jongen die tijdens de theorie naast Ben zit, en Maaike, het meisje dat zich distantiert van de aanhoudende pesterijen met Ben als mikpunt, maar die het aan moed ontbreekt om daartegen in opstand te komen. Bogaert en Desmet zijn de kwelgeesten van de klas. Ze domineren de medeleerlingen en demonstreren tegenover hen hun reële macht door Ben als gemakkelijk slachtoffer van hun acties uit te kiezen. Nic Balthazar beschrijft dit fenomeen zelf als volgt:

Typisch hier is het quasi fascistoïde verwerven van macht door het naar beneden trappen op zij die nog lager staan in de pikorde. Dat verklaart de populariteit van pesten. De meerderheid die enkel meelacht is in deze film uiteindelijk nog meer waar het om gaat dan de aanstokers zelf.

[Nic Bathazar, 22 juli 2007, in gesprek met de auteur]

Bogaert en Desmet delen ook drugs op de speelplaats. Het schoolmilieu bestaat ook uit de groep van de leerkrachten en de directie. Het personage van de directeur staat centraal in enkele, belangrijke dramatische scènes naar het einde toe van de film. De regisseur ensceneert ook enkele lesmomenten: één in de les godsdienst en één in de praktijkklas metaal. Al deze volwassenen krijgen tevens de tijd om buiten het leslokaal hun persoonlijke gevoelens en gedachten over het gebeuren uit te spreken. In deze scènes laten ze weer een ander gezicht van de school zien. Al de schoolsequenties schetsen een beeld van een gemeenschap die zich bewust is van het probleemkind Ben. Ze weet dat hij wat apart is en niet in het plaatje van de doorsnee leerling past. Toch hebben ze geen klachten over hem, want wat het leren zelf betreft, is hij eerder een voorbeeld. Ze weten eigenlijk ook dat Ben het moeilijk heeft daar sommige medeleerlingen met hem de spot drijven. Tegelijkertijd hopen ze vurig dat de jongen uiteindelijk doorbijt en volhardt. Af en toe geven ze hem een schouderklopje, maar dat wakkert dan weer de spotlust van Bogaert en Desmet op. De schoolgemeenschap spreekt bij monde van de directeur en de twee

leerkrachten haar structurele onmacht uit tegenover een leerling als Ben. Vandaar dat de directeur na het incident van het ingeslagen raam aan de moeder van Ben vraagt om advies in te winnen bij de behandelende geneesheer. Meer kan de school blijkbaar niet doen. Er zijn de individuele inspanningen van gemotiveerde en idealistische leerkrachten, en er is de algemene, pedagogische doelstelling om de leerlingen voor te bereiden op het harde, reële leven buiten en na de school. De directeur stelt dat de school daarin meestal slaagt, maar erkent dat ze soms ook faalt. Uit de betrokken houding van de directeur en de leerkrachten spreekt uiteindelijk toch onmacht en gelatenheid. Dat blijkt ook uit hun reacties tijdens de begrafenis. Het derde milieu is dat van de hulpverlening. In de film komt die het minst positief in beeld. In het verhaal speelt dat milieu ook minder mee. Dat weerspiegelt voor een stuk de realiteit zelf. De moeder van Ben staat helemaal alleen. Wanneer ze voor die ene keer in paniek de politie belt, kijken beide politiemannen wat meewarig naar de bezorgde vrouw en beloven ze haar "de maatschappelijke cel" te verwittigen. De enige hulpverlening die op het toneel verschijnt, is de medische. De rol van de dokters en therapeuten verdicht zich uiteindelijk in die van de psychiater. Hij stelt de juiste diagnose, maar verder dan de wetenschappelijke vaststellingen gaat hij niet. Naar de opmerking van de moeder dat Ben "dood wordt gepest" op school, luistert hij wel, maar hecht er verder geen belang aan. Dat valt immers buiten het domein van zijn wetenschappelijke observatie en vaststelling. Ben zelf is de enige die in de drie maatschappelijke milieus verschijnt en vaststelt dat ze los van elkaar handelen en optreden. Daar is hij vooral het eerste slachtoffer van. De film van Nic Bathazar heeft op geen enkel punt de pretentie om de drie milieus de les te spellen. Zelf verduidelijkt hier nog:

In wezen is ook niemand meteen simpelweg met de vinger te wijzen. Iedereen heeft zijn werk gedaan, zijn best gedaan. Dit is een tragedie van goede bedoelingen.

[Nic Bathazar, 22 juli 2007, in gesprek met de auteur]

Trouwens, in één film kunnen niet eens alle aspecten van één geval uit de doeken worden gedaan. Hetzelfde geldt ook voor een boek, of het nu een roman, een wetenschappelijk werk of een getuigenisboek betreft. De regisseur heeft met verschillende concrete personen gesproken die als ouder of leerkracht ervaring hebben met jongeren als de fictieve Ben Verriest. Dat heeft hem geleerd dat de werkelijkheid in heel wat gevallen dramatischer is dan een speelfilm kan suggereren. De drieledige milieuschets staat in BenX in de eerste plaats in dienst van de dramatische vertelling en de geloofwaardigheid van het scenario. De geslaagde film biedt een complex forum aan om vanuit een degelijke filmische analyse een maatschappelijk debat aan te gaan over hoe een moderne, democratische samenleving als deze waarin we nu leven, kan evolueren in de richting van een structurele aanvaarding van het fenomeen van de het anders zijn.

Verwerking als levenswerk

De film BenX is een fictiefilm die op geen enkel moment vervalt in een documentaire uiteenzetting over cyberpesten, zelfdoding en autisme bij jongeren. Voor het schrijven van het scenario heeft Nic Balthazar wel grondig onderzoek verricht naar die fenomenen zodoende dat zijn verhaal over Ben Vertriest diepe wortels heeft in de realiteit. Trouwens tijdens de openingsgeneriek verschijnt dezin: "Inspired by true events". De geloofwaardigheid van de film vindt haar grond niet alleen in het vooronderzoek voor het scenario, maar ook in de structuur zelf ervan. Het scenario heeft namelijk geen rechtlijnige vertelstructuur. Dat komt door de portrettering van het personage van Ben zelf. Nic Balthazar schildert Ben niet van op een verre afstand. Hij objectiveert het personage niet. Hij laat zijn personage toe zichzelf en zijn kijk op de wereld te schilderen. Dat gebeurt op diverse manieren: hij volgt met aandacht hoe de jongen zijn eigen wereld uitbouwt in Archlord, hij geeft de jongen alle tijd om in zichzelf na te denken, met zichzelf te overleggen en in zichzelf naar een oplossing te zoeken voor de problemen die hij kent. Hij geeft ook aan de jongen een videocamera waarmee die zijn eigen beelden kan regisseren. Dat alles houdt in dat Nic Balthazar als auteur niet het objectiverende standpunt inneemt van bijvoorbeeld de dokters voor wie Ben Vertriest een bepaald 'geval' is. De toeschouwer krijgt de gelegenheid om binnen te treden in de eigen wereld van Ben, iets wat zelfs zijn eigen moeder, laat staan de medeleerlingen en de leerkrachten niet gegund is.

Op dit structurele punt bevindt zich de menselijke dimensie van de dubbele M-context. Ben verschijnt als een volwaardig, menselijk subject. Dat blijkt uit de onvoorstelbare energie die hij aanboort om alles wat in zichzelf en rondom zichzelf gebeurt te registreren. Ben zegt niets, maar werkt alles: zijn werk bestaat in de onophoudelijke ver-werking van zijn structurele onmacht, zijn uitwendige emotionele inertie, zijn niet in woorden te vatten angst, zijn uitzinnig verlagen naar begrip en aanvaarding van zijn anders zijn.

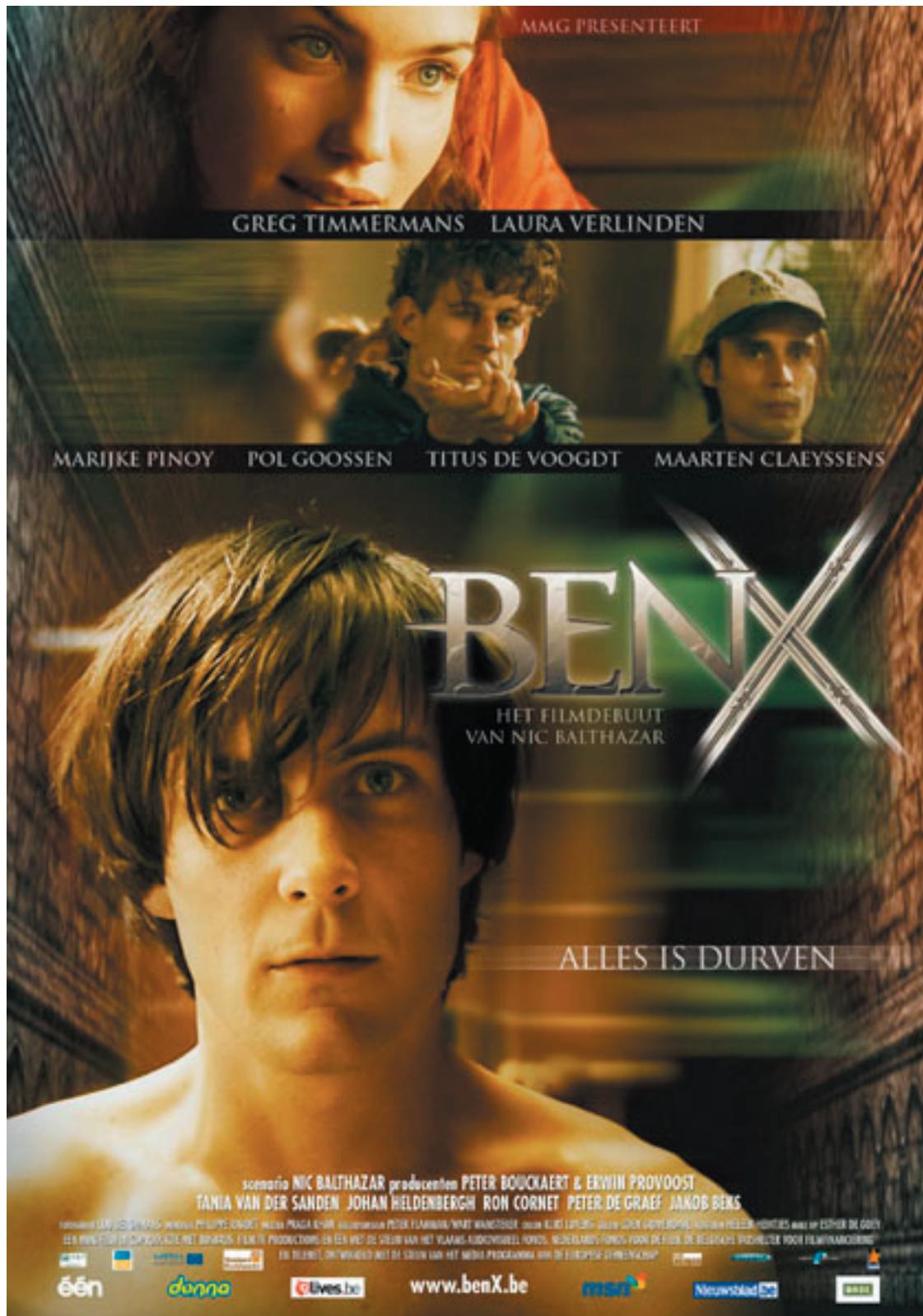
Antropologisch gezien, noemen we dat vandaag een existentieel basisgegeven. De mens is geen mens, hij werkt voortdurend aan zijn mensijn, nog beter: aan zijn menswording. Friedrich Nietzsche heeft in de jaren zeventig en tachtig van de 19^{de} eeuw de grondslag gelegd van dat nieuw, existentiële denken. Als eerste heeft hij in de moderne, westerse beschaving ingezien dat de waarde van menselijkheid te maken heeft met de wijze waarop een mens in het leven beweegt. Hij liet zien dat die waarde niet zozeer een kwestie is van kennis, macht of bezit, maar wel van het simpele, maar tevens aartscomplex feit om te werken aan de zingeving van wat iemand overkomt.

Met dat menselijke werk van ver-werking is Ben Vertriest onophoudelijk bezig. In dat werk klopt hij constant overuren tot de existentiële bron van zijn menselijke energie opdroogt door de hitte van zijn onmacht tegenover de onmenselijke pesterijen.

Nic Balthazar geeft niet alleen oog voor het verwerkingsproces van het hoofdpersonage. Ook de andere personages treden uit hun zuiver narratieve rol. De regisseur onderbreekt namelijk regelmatig de loop van de vertelling. Hij plaatst de nevenpersonages vóór de camera en laat hen vertellen wat ze als mensen ervaren. Pas op het eind begrijpt de toeschouwer de context van deze interviews. Ze maken deel uit van de televisiereportage over Bens antwoord op de onophoudelijke pesterijen.

Opmerkelijk daarbij is dat die personages over hun verwerking spreken na de afloop van de dramatische feiten. De toeschouwer krijgt die beelden echter te zien nog vóór hij of zij zelf de afloop van het drama kent. Nic Balthazar geeft voor dat humane aspect van de verwerking de meeste filmtijd aan het personage van de moeder. Zij is trouwens de allereerste figuur die de toeschouwer in de film te zien krijgt. Vanuit dat menselijk perspectief gezien, opent zij eigenlijk de film. Zij spreekt over de wijze waarop zij als moeder probeert de gebeurtenissen te verwerken. Hetzelfde geldt ook nog voor de personages van de schoolkameraad Coppola, de leraar metaal, de leraar godsdienst, de directeur, de vader en de psychiater. Zij komen allemaal voor in het verhaal zelf, waar ze hun eigen rol spelen, maar ze treden ook uit het verhaal en spreken hun hart uit. De menselijkheid in de aandacht voor de tijd van de verwerking als levenswerk maakt van het filmverhaal BenX een uitzonderlijke en waardevolle humane film. De hartslag ervan

beweegt op het ritme van de heersende nood aan een menswaardige zingeving van wat er met en in het leven gebeurt. Hierdoor geeft BenX, de filmversie van het verhaal, een nog meer uitgesproken spirituele werking dan de roman en het theaterstuk. Dat spreekt zeer duidelijk uit het onderscheid tussen de drie. Nic Balthazar situeert de grote ontknoping, de begrafenis, in de roman en het theaterstuk in de neutrale ruimte van een crematorium. Dat decor heeft hij helemaal veranderd in BenX. En hoe! Hij laat het hele gebeuren plaatsvinden in een kerkgebouw. Het feit dat hij, ook weer in tegenstelling tot de eerste twee versies, in de film veel ruimte schept voor het personage van de godsdienstleraar past in diezelfde spirituele accentuering.



3 Filmanalyse

BenX is in de eerste plaats een fictiefilm. De debuterende cineast bespeelt op een creatieve manier het genre van de psychologische thriller en geeft erdoor aan het verhaal een rijke humane en maatschappelijke diepgang. De beste methode om recht te doen aan de pedagogische mogelijkheden om naar aanleiding van de film met jongeren en volwassenen over fenomenen als cyberpesten, zelfdoding en autisme bij jongeren te spreken, is om eerst de rijke cinematografie zelf te onderzoeken. Dat gebeurt hierna in drie verschillende modi die elkaar aanvullen en die niet na, maar langs elkaar kunnen worden gelezen. Er is een chatoloog, een essay en een uitgebreide filmanalyse.

De chatoloog

Met het neologisme ‘chatoloog’ verstaat we een dialoog in de stijl van het chatten. Concreet is deze chatoloog ontstaan als een gesprek tussen de auteur van het dossier, Sylvain De Bleeckere, en regisseur Nic Balthazar. De chatsessie vond plaats op 25 juli 2007. In het begin ervan komt een verwijzing naar de Hollywoodfilm Rain Man (1988) van Berry Levinson. Het hoofdpersonage Charlie Babbitt (Tom Cruise) is een yuppie die op zekere dag ontdekt dat hij een autistische broer heeft, Raymond (Dustin Hoffman), van wie hij het bestaan niet kende. In de loop van de film gebruikt Charlie de abnormale snelle intelligentie van Raymond om een fortuin te winnen in Las Vegas. Via deze film kwam het grote publiek voor het eerst in contact met het fenomeen autisme. Een groot taboe was doorbroken.

SYLVAIN SAYS
BenX uniek
Geen andere films
met autist
in hoofdrol.

NIC SAYS
Natuurlijk zijn er al films gemaakt
over mensen met autisme.
Zelden of nooit,
is het hún verhaal.
Altijd over hen.
In Rain Man bijvoorbeeld gaat het
over de autist (Dustin Hofman)
maar het blijft wel het verhaal
van de yuppie Tom Cruise.

SYLVAIN SAYS
De film Rain Man
heeft autisme
wel op de kaart gezet

NIC SAYS
Ja zeker,
toont hoe belangrijk cinema kan zijn.
Ik zou het fantastisch vinden
als BenX hetzelfde doet
voor mensen met Asperger syndroom.
Zogezegd autisme light.
Maar voor zij die er aan lijden zeker niet lichter.
Want zij moeten proberen leven in onze wereld,
die zij niet verstaan.
Terwijl wij hen niet verstaan.
Vandaar dat men het ook wel eens
het 'Oops wrong planet' syndrome noemt.

LVAIN SAYS
Dustin Hofman speelt dat
wel schitterend.

NIC SAYS
Absoluut. Bijna even goed als Greg Timmermans ;-)
Een autistische dame zei me ooit:
Dustin H doet dat heel goed
om iemand met autisme te spelen.
Zo speel ik elke dag om te doen
alsof ik 'een normaal mens' ben.
Ik span me iedere dag in
om gewoon te doen.
Onophoudelijk.
24 uur op 24 uur.



SYLVAIN SAYS

Nog andere films
met personages
met een mentale stoornis?

NIC SAYS

Le huitième Jour van Jaco Van Dormael
is fantastisch.
Of Spider van David Cronenberg.
Daar kruip je ook echt in het hoofd
van iemand die totaal anders denkt.
Dat is pas fascinerend.
Hetzelfde bij
Forrest Gump (Tom Hanks) bij voorbeeld.
Heb ooit Tom Hanks mogen ontmoeten
en ik hou van die man.

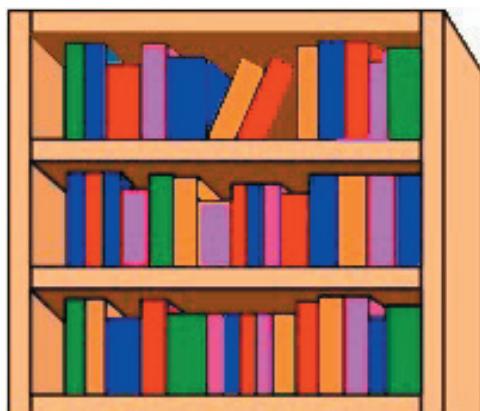


SYLVAIN SAYS

BenX toch uniek.
De wereld
gezien met de ogen
van een autist

NIC SAYS

't is moeilijk uit te leggen
hoe iemand met autisme precies de wereld ziet.
't Komt neer op een combinatie
van te veel informatie.
Kijkt een autist naar een boekenkast,
dan ziet hij alle titels,
wij zien de kast.
Het geheel.
Zij alle details.
Vandaar: hun computer crasht zo vaak.
Dat gevoel heb ik een beetje proberen weergeven.
Zowel in geluid als in klank.
Klank is fenomenaal belangrijk.
Ook al merk je dat nooit zo.
Om het gevoel van constante angst weer te geven
waar mensen met autisme mee worstelen.



SYLVAIN SAYS

Ben noemt zichzelf
een nul,
in Archlord is
hij wel niveau 80.

NIC SAYS

Grappig dat je dat zegt.
BenX leest ook als 'k ben niks.
Een gevoel
waar heel veel jongeren,
niet enkel autisten mee worstelen.



SYLVAIN SAYS

Voor zijn moeder
is hij Ben,
gewoon Ben.

NIC SAYS

Voor mij is
dit geen film
enkel over autisme of zo.
Wel over die rare gasten.
Waarvan je soms hoort zeggen:
'ze vragen erom om gepest te worden.'
Omdat autisten nu eenmaal
vaak de sociale codes
niet begrijpen,
zijn het ook vaak 'ambetante' gasten,
onbeleefd, zogenaamd ongevoelig.
Als deze film iets wil vertellen
dan is het wel:
deze mensen
zijn absoluut niet ongevoelig,
en ze vragen helemaal niet
om gepest te worden.



SYLVAIN SAYS

Scarlite en Ben,
romantisch?

NIC SAYS

De meest romantische romantiek is
de meest onmogelijke.
De treinscène
vind ik bijvoorbeeld nog altijd mooi.
Dat iemand al genoeg heeft
om naast iemand te zitten.
Gewoon naast haar zitten
en niets zeggen, is
voor hem genoeg.
Maar zelfs dat lukt uiteindelijk niet.



SYLVAIN SAYS

BenX,
ook een Vlaamse
film met
een menselijke boodschap?

NIC SAYS

Ik weet dat het niet trendy is
om dat te doen,
laat staan om het er bij te zeggen, maar ja,
BenX is een film met een boodschap.
Want als je niets te zeggen hebt,
moet je zwijgen, vind ik.
En als je iets doet als een film maken,
dan heb je beter iets te zeggen.



Oproepen tegen pesten is
natuurlijk wel vaker gedaan,
al kan het niet vaak genoeg.
Maar deze film is een oproep
naar nieuwsgierigheid
naar de mensen die we
gewoon niet cool, vervelend, ambetant vinden.
Het is in hun denkwereld durven meegaan,
in plaats van
ze mordicus
in onze wereld te willen duwen,
en als ze dat niet kunnen,
dan maar platslaan.

SYLVAIN SAYS

Een film die de wereld
een beetje kan veranderen?

NIC SAYS

Vergelijk het met een film
over blinden voor een wereld
die het fenomeen blindheid niet kent,
en zich gewoon wat ergert
aan al die onnozelaars
die overal tegenaan knallen,
niemand herkennen, en nooit op tijd komen.
Het moment dat iedereen zou beseffen
dat er een ziekte bestaat als blindheid
komt er meteen begrip.
Er zijn duizenden mensen wiens leven een hel is
omdat de meeste mensen
niet echt weten wat autisme is,
en omdat er geen mededogen is
met mensen die
op één of de andere manier
anders in elkaar steken.
Ja. Dan is menselijkheid
het enige wat wij zo diep in ons hebben,
en toch vaak zo ver moeten gaan zoeken.



SYLVAIN SAYS

Nic, jouw debuut
zeer sterk,
meer dan zomaar geslaagd te noemen.
Een film
die ooit moest worden gemaakt.
En tegelijkertijd zeer spannend
om naar te kijken
en te luisteren!!!

NIC SAYS

Thx sylvain.
Het hele verhaal van de roman,
het toneelstuk en dan de film
is voor mij een aaneenschakeling geweest

van kleine wonderen.
Het grootste wonder dat ik plotseling
de kans heb gekregen
om met zoveel getalenteerde topmensen
te mogen gaan werken.
In film spreekt men altijd maar
over de regisseur.
Maar hij is niet eens de man aan het roer.
Hij is misschien enkel de kerel
in de kaartzaal.
Het zijn de anderen
die het schip doen varen.
De acteurs, camera, klank,
licht mensen, de monteur,
de componisten, de producent...
Het is voor mij ook echt fantastisch geweest
als ervaring om met hen
te mogen werken.
En het meest fantastische van al komt nu:
ook met een publiek
dit verhaal te mogen delen.

SYLVAIN SAYS

Thx Nic !!!
Voor jouw durf
met de inzet van zoveel bekwame mensen,
ons het verhaal van Ben
te hebben willen vertellen.



De zwaarheid van de waarheid

Ben ligt op zijn rug in zijn bed. Naakt bovenlijf. Handen onder zijn hoofd, starend naar het plafond. De toeschouwer ziet hem in vogelperspectief en hoort hem in zichzelf spreken: "Het was uitgewerkt. Ik was uitgewerkt."

De toeschouwer weet wat de jongen bedoelt. Ben heeft zopas zijn voorlopig laatste gevecht verloren. Bogaert en Desmet hebben hem na school aan het bushokje opgewacht. Ze hebben hem verhinderd op de bus te stappen en naar een klein, wat verloren gelegen parkje in de buurt meegenomen. Daar hebben ze hem zijn gsm afgenoem. Dat is voor Ben een frontale aanslag op zijn eigen wezen. Die gasten stelen als het ware zijn diepste zelf. Zijn gsm vormt zijn houvast, het werkt als zijn kompas: het contact met zijn moeder, zijn rots in de branding, contact ook met Scarlite, zijn gamevriendin en healer. Naar zijn gsm heeft ze hem een beeldbericht gestuurd. Daarop legt ze, breed glimlachend, hun eerste date in real time vast: "Morgen in het station, om 10u22". Dat alles hebben Bogaert en Desmet hem afgenoem: ze weten hoe ze eruit ziet, waar en wanneer ze zich zal bevinden, terwijl zij niet weet hoe ze haar Ben in het echt kan herkennen. In het reële leven lijkt hij immers helemaal niet op zijn avatar in Archlord, BenX. Daar ontmoet hij Scarlite in Silancium. Ze vormen er samen een guild, ze overleggen er, maar vooral ze ontmoeten er elkaar. In het virtuele land van Silancium schuilen ze, het is hun plek waar rust en stilte (silentia/silence) heerst. In de wereld waar de wet van het gevecht tussen drie verschillende rassen — de Humans, de Orcs en de Moon Elves — plaatsvindt, waar zich binnenin die rassen verschillende concurrerende clans vormen, in die wereld van Archlord vinden ridder BenX en prinses Scarlite elkaar in de zone waar alleen stilte en rust heersen. Voor hen is het de plaats van waarheid. In de wereld van het zwaard en de zwaarte ontmoeten ze elkaar in hun gekozen oase van lichtheid. Daar ontwikkelen ze hun diep menselijk verlangen naar een plek waar planten als ontmoeting, verbondenheid, vriendschap en liefde kunnen en mogen groeien. BenX kan er aan zijn prinses Scarlite de echte waarheid vertellen. Er ontstaat in de beleving van Ben Vertriest een zekere paradox. De enige plaats waar Ben echt kan zijn wie hij is, bevindt zich in de onechte wereld van de game. In het begin van de film leest de toeschouwer mee met Ben wanneer Scarlite schrijft: "Remerber 'prinses' kan in echt ook een man zijn". Maar in Silancium durft hij de andere, de enig echte andere uit de buitenwereld die hij kent, vertrouwen en antwoordt hij: "Gij zijt gij". Daarmee sluit hij de dag af en gaat slapen. 's Morgens krijgt hij een message via het 9lives.be forum: een foto van een meisje en een woordbericht: "Blij dat ook gij zijt :-))" Die inhoud keert op het einde terug wanneer Ben in het echt spreekt met Scarlite.

Ben heet in het echt Ben Vertriest. In Archlord heet hij ook Ben, daar heeft hij de nickname BenX. Tussen Ben Vertriest en BenX bestaat er tegelijkertijd een sterk verband en een gigantisch verschil. In beide namen gaat het over zijn, er-zijn, iemand-zijn. "Ik ben Ben". Ben, een voornaam als een werkwoord, de eerste persoon van zijn in de tegenwoordige tijd. Maar wat is zijn in de tegenwoordige tijd voor Ben? Het antwoord op die vraag, speelt Ben al heel zijn jong leven parten. Hij vindt het antwoord niet op die vraag. Dat is op zich ook begrijpelijk, menselijk en zelfs gewoon, toch op het eerste gezicht. Geen enkel kind kan zonder de hulp van anderen, zijn ouders, weten wie hij of zij is. Geen enkel kind, geen enkel mens geeft aan zichzelf de naam die h(z)ij zijn/haar ganse leven draagt. Via een jarenlang leerproces adopteert het individu de eigennaam die hij van de anderen heeft gekregen. In de meeste gevallen verloopt dat proces behoorlijk min of meer normaal. Gelukkig! Ben is een uitzondering. Maar ook uitzonderingen bestaan, hebben een zijn. Bij Ben verloopt dat proces van bewustzijn van zichzelf niet op een natuurlijke, vanzelfsprekende wijze. Hij is autistisch, en leeft in voortdurende kortsluiting met de anderen en als gevolg daarvan met zichzelf. Moest het er in de wereld aan toegaan zoals thuis bij zijn moeder, dan zou hij zich goed in zijn vel voelen. Maar dat is niet het geval. Hij is een x voor zichzelf. Natuurlijk weet hij wie zijn moeder en zijn broertje Jonas zijn. In het begin van de film stelt hij ze een voor een aan de toeschouwer voor. Hij stelt ook zichzelf voor. Hij staat 's morgens in de badkamer voor de spiegel en noemt, in het bijzijn van de camera, zijn spiegelbeeld "een

nul". Hier klinkt BenX als "k ben niks". Ben is een nul! Ben [X = 0] De X betekent in de game ook: "game over, gedaan, einde". Het drama handelt inderdaad over het einde van BenX.

De jongen mist in de buitenwereld de anderen die hem vertrouwen schenken in zijn zijn, in wie hij is. Er is alleen zijn moeder die ongelooflijk haar best doet, maar ook machteloos staat wanneer ze haar Ben naar buiten moet sturen in de storm van het echte leven. Daar waar de anderen hem behandelen als een marsmannetje dat op de verkeerde planeet is terecht gekomen. Alleen in het land Silancium van Archlord ontmoet hij een andere uit die wereld die zegt: "Blij dat ook gjij zijt :-)"

Op het ogenblik dat Scarlite in het echte leven, daar waar de anderen heersen, waar het voor Ben altijd oorlog is, op het ogenblik dat zij op dat slagveld hem wil komen 'healen', slaan Bogaert en Desmet toe. Ze verkrachten hem, niet in seksuele zin, maar in menselijke zin: ze ontnemen hem het wezenlijke contact met die éne noodzakelijke andere. Dat contact heeft hij broodnodig om de x-factor van zijn bestaan als Ben met een plus te kunnen invullen. Bogaert en Desmet beroven hem van zijn gsm én dus van zijn moeder én van de date met het meisje dat blij is dat hij is. Hij weert zich uit alle macht om zijn gsm terug te pakken. In de metaalklas heeft hij een kruisbeeld gelast. Hij maakt er in het geheim een wapen van; hij verbergt er een scherpe nagel in. Zijn bedoeling is een DeathCross wapen te smeden, een uiterst kostbaar en nuttig wapen in de virtuele wereld. Maar op het ogenblik dat Ben in het parkje zijn verborgen wapen uithaalt en het richt tegen Bogaert en Desmet, ervaart hij het verschil tussen Archlord en het reële leven. In de eerste wereld is hij de onklopbare ridder BenX. In dat personage beweegt hij in het spel op hoog niveau, niveau 80. Hij is er dan ook een zeer gerespecteerde speler. Maar hier en nu, in vlees en bloed, stelt hij niets voor: [BenX= 80 \Rightarrow Ben (x =0)]. Zijn twee vijanden lachen hem vierkant uit, ontwapenen hem en verplichten hem een xtc-drug in te slikken. Ze noemen het pilletje een superman. De Ben Nul verandert voor even in een superman. Wanneer zijn dood ongeruste moeder hem verdwaasd in het parkje vindt, roept hij haar toe: "Ik ben genezen". Wat hij anders niet kon zijn, kan hij nu wel: de liefhebbende zoon die zijn moeder omhelst en kust, de oudere broer die zijn kleine broer Jonas in bescherming kan nemen. Zijn moeder weet beter. Ook Ben stelt na de uitwerking van de drug vast dat zijn zogenaamde genezing eerder een nachtmerrie is.

Uitgewerkt! De volgende ochtend ligt hij op zijn bed te staren op zijn rug, neergeveld: "Het is uitgewerkt. Ik ben uitgewerkt". De drug superman is nog een grotere fictie dan Archlord. Die morgen bij het ontwaken blijft hij op zijn bed liggen. Dat is tegen zijn dagelijks ritueel in. Dat schrijft voor dat hij de dag begint met het uploaden van Archlord waar hij in Silancium zijn guild, zijn prinses, kan groeten. Maar deze ochtend kan hij zijn ritueel niet uitvoeren. In een reeks van gedachteflitsen, korte snelle flashbacks, krijgt Ben weer wat vat op de situatie: zijn computer is weg, die ligt aan stukken geklopt op de grond, het glas van de spiegel in de badkamer met het beeld dat hij als Ben Nul bestempelt, licht ook aan scherven op de grond. Hij slaagt erin zich te herinneren wat er zich gisteren heeft afgespeeld. Met zijn moeder en Jonas thuisgekomen, is hij naar zijn kamer gegaan. Daar confronteerde zijn moeder hem met de pestvideo. Bogaert en Desmet hadden na de godsdienstles Ben op de tafel gezet en hem daar zijn broek en onderbroek op zijn knieën getrokken; een horde medeleerlingen filmde met hun gsm het tafereel. Een 'happy slapping'. Ben zag zelf het pestfilmpje al 's avonds online. Gisteren had zijn ongeruste moeder het filmpje gevonden op Ben zijn computer. "Ben wat is dit? Waarom hebt ge dat niet gezegd?" Maar hij die 'niets' zeggend altijd de waarheid over zijn gebroken wezen uitspreekt, voelde zich verbrijzeld worden in zijn eigen imperium: zijn kamer, zijn computer, zijn Archlord. Bij die herinneringsbeelden spreekt de mediterende Ben op zijn bed: "Dan kwam de waarheid – de zwaarheid".

In de film opent de directeur de begrafenis van Ben: "Sommige dingen zijn te zwaar om te dragen. Dat moeten we aanvaarden." Tussen de zwaarheid van Ben en die van de directeur ligt er niet zoveel filmische tijd, de tijd van de dramatische ontknoping. In die

korte filmische verteltijd legt het hoofdpersonage Ben wel een zeer lange mentale weg af. "Alles is durven" is het motto van de film, afdrukkt op de affiche. Dat motto is een citaat uit de film. Het komt voor op het ogenblik dat Ben met de hulp van zijn moeder en vader op zee zijn zelfmoord ensceneert en opneemt op video. Dat gebeurt onder de stille assistentie van Scarlite. Het meisje is onzichtbaar voor de echte mensen, zijn ouders en alle anderen, maar voor Ben is ze vlees en bloed. Hij weet dat ze ergens leeft en hem steunt ("heals"). Die ervaring voedt nu zijn bewustzijn en zijn geheugen. Wanneer hij die ochtend nadenkend op zijn bed ligt na de grote crash met de realiteit, terwijl als gevolg daarvan zijn computer klaar is voor het containerpark, ziet de toeschouwer hoe Ben het beeld van de werkelijkheid nu ziet. In het frame van zijn beeld bevindt zich onderaan een besturingsbalk zoals dat was op zijn computer wanneer hij aan het gamen was. Hij kan Scarlite niet meer in Archlord oproepen, maar hij brengt haar tot leven in zijn beeld van het reële leven. Eerst gaat hij op zoek naar haar in het station.

Die grote stap naar buiten is de eerste vorm van 'alles is durven'. Eerst overvalt hem het angstbeeld van Bogaert en Desmet die zijn Scarlite aanspreken. Maar hijlaat er zich niet door tegenhouden. Wanneer hij in het station aankomt, zijn er geen Bogaert en Desmet te bespeuren. Hij loopt door het station om haar te vinden. Hij weet zeker dat ze er zal zijn voor hem. Hij vindt haar ook, maar zijn autisme verhindert hem haar aan te spreken en zich bekend te maken. Zwijgend volgt hij haar en stapt met haar mee op de trein naar Brussel. De tweede act van het durven. In Brussel-Noord raakt hij haar even kwijt: hij staat op het perron en zij rijdt van hem weg in de trein. Op dat ogenblik overvalt hem de zwaarheid van de waarheid. Hij voelt zich totaal verloren, zijn gsm om zijn moeder te bellen, is hem afgенomen. Dan overvalt hem de gedachte van zelfmoord. Ooit had hij eens aan zijn vader gevraagd hoeveel redenen een mens nodig heeft om zelfmoord te plegen. Ondertussen had hij een map aangelegd over honderd en een manieren om zich van het leven te beroven. De trein, zo denkt hij nu, dàt is de oplossing. Hij hoeft het niet zelf te doen, de trein doet het wel voor hem. Op het ogenblik dat de sneltrein passeert, treedt de derde act van het durven in werking. Hij slaagt erin om Scarlite te downloaden in zijn geest. Ze is terug, zijn healer, zijn beschermengel. Met haar overlegt hij in het station over de endgame. Voorheen, met name in de nasleep van de collectieve vernedering in de klas, opgenomen en online geplaatst, had hij in Archlord aan Scarlite al gemeld:

BenX says
Health down
Tga ni goe
ben zo dood
zo doodmoe

Scarlite says
Revive held van mijn gat
Here to heal you

BenX says
To late to heal
Game over
Time 4 endgame

Scarlite says
No endgame
Zonder mij
Kom

Ben voltrekt de acten van het durven door haar te vertrouwen: die ééne echte andere die hij niet hoeft te vrezen, die andere die zegt: ‘Kom’. In het filmische beeld ziet de toeschouwer hoe die verandering zich concreet in Ben voltrekt. Van een virtueel aangeklede Prinses Archlord verandert ze in een meisje van vlees en bloed. Ben slaagt erin haar spirituele én ook fysieke aanwezigheid zeer nabij te voelen. Hij put die denk- en verbeeldingskracht uit het besef dat Scarlite ook in het echt iemand is, een bestaand meisje die het goed voor heeft met hem, die zijn Ben-nul-zijn niet aanvalt, maar integendeel geneest. De eerste keer dat Scarlite hem zo nabij komt in het echt, gebeurt trouwens in zijn eigen territorium, zijn Archlord kamer. Nadien doet zich het ook voor in de buitenwereld, die ‘andere wereld’, waar alleen warlords als Bogaert en Desmet de spelregels bepalen. Ook na de inname van de supermanpil voelt hij haar nabijheid. Na de ontnuchtering en de destructie van zijn Archlord-rijk blijft de doorvoelde aanwezigheid van Scarlite. Ze groeit uit tot een echte krachtbron in het reële leven. Daar put hij de wil uit om te durven.

De durf om op een zaterdag naar het station te rijden (act één), om op de trein naar Brussel te stappen (act twee), om de gedachte en de drang om zichzelf te doden te overstijgen en de zwaarte van de endgame op een creatieve manier te spelen (act drie). Hij durft met de hulp van zijn muze Scarlite de endgame spelen op de wijze van de verrijzenis in plaats van op die van de echte dood. Hij leert dat er een wezenlijk onderscheid bestaat tussen sterven als virtueel lichaam in Archlord en doodgaan in het echte leven. Het eerste is immers niet echt, want je kan terug je dode lichaam gaan ophalen en opnieuw tot leven brengen en voortgamen alsof er niets is gebeurd. Dat is wel even anders in het echte leven. Dood is dood. Je kan niet uit je kist stappen of uit je urne, en gewoon nog eens opnieuw proberen. Zijn engelbewaarder Scarlite helpt Ben dàt in te zien. Hij gaat begrijpen dat zijn eventuele zelfmoord alleen maar past in het plan van zijn belagers, de pestmeesters Bogaerts en Desmet. Zijn zelfmoord komt voort uit hun plan, hun strategie. Zij spelen het pestspel van de zwaarte met als endgame quest: het leven van iemand nodeloos zo zwaar mogelijk maken zodoende dat hij of zij eraan bezwijkt. Die zwaarte is hun waarheid. De waarheid ook die de schooldirecteur op de begrafenis uitspreekt. Op een plechtige toon verklaart hij dat sommige dingen te zwaar zijn en dat we dat moeten accepteren. Dat accepteren is zelfmoord plegen!

Ben ontdekt in het krachtenveld van Scarlite een andere waarheid. Durven de zwaarheid om te vormen tot lichtheid. Die houdt wel een dood in, maar geen dood als point of no return. In het leerproces ‘alles is durven’ neemt Ben nu zelf de touwtjes in handen. Waartoe hij in staat was in Archlord als BenX samen met zijn guildmate Scarlite, dàt durft hij nu te transformeren naar de endgame in het reële leven. Met de stem van Scarlite ziet hij in dat je nooit een endgame alleen speelt. Een endgame speel je immers altijd op het maximum level van de game. Om in die fase een quest uit te voeren, moet je altijd een guild vormen met anderen. In de endgame erkent je niet alleen de realiteit van de anderen, maar ook de waarde ervan, wat zich toont in het vertrouwen dat je in hen hebt opgebouwd. Een endgame is geen narcistische bezigheid meer, het is niet het spel van een individu dat alleen maar wat rondloopt in de game om figuren te verslaan en te scoren. Geen debiele shoot-em-up. Neen, in een endgame draait alles om de planning, de strategie die je samen met je guild ontwikkelt.

Uit dat inzicht put Ben de kracht voor de vierde acte van het ‘alles is durven’-game. Hij keert terug naar huis tot grote opluchting van zijn moeder: de zwaarheid van de waarheid verandert in lichtheid. Onmiddellijk gaat Ben over tot de vijfde act. Hij vraagt zijn ouders, zijn moeder én vader, alsook diens nieuwe vriendin Sabine, om lid worden van zijn guild. Ze stemmen in om hem te helpen zijn zelfmoord te enceneren in een videofilm. Scarlite treedt op als zijn regie-assistente op locatie. Hiermee geeft hij een creatief antwoord op de frontale en doeltreffende offensieve strategie van Bogaert en Desmet. Ben beantwoordt hun ‘happy slapping’-aanval met zijn videofilm. Ben gebruikt daarbij de beelden van de opnames die zijn schoolkameraad Coppola met Bens camera van de pestscène in de klas heeft opgenomen. Ben neemt die beelden op in zijn eigen film,

zijn videoboedschap, vertoond in het kerkgebouw. Act zes van zijn durven begint daar. In de kerk worden Bogaert en Desmet, samen met al hun passieve collaborateurs, hun laffe guildleden, nu op hun beurt in hun hemd gezet. Niet letterlijk, maar moreel en spiritueel. En dan volgt act zeven. Ben verschijnt in levende lijve in de lichtbundel van de projectie en hij stapt door de middenbeuk van de kerk. Hij toont zijn durf om te blijven leven, om van het einde een nieuw begin te maken, zijn ultiem wapen waarmee hij het vuile spel van pestwarriors ontmaskert. Dit gebeurt niet alleen op de scène van de school, maar zelfs op die van heel Vlaanderen. Tijdens de ontmaskering in de kerk er is een filmteam aanwezig die de heropstanding van Ben en de consternatie van de aanwezigen in de kerk opneemt en nadien uitzendt in de reportage die Ben en zijn familie hebben georganiseerd. Dit is Bens antwoord op de aanval, maar op een veel hoger level gespeeld. Als een echte level 80 speler in het reële leven.

Daarna, in de epiloog, zien we Ben zichzelf zijn, samen met zijn Scarlite. De setting is een paddock waar Ben in een sessie hippotherapie probeert zelfzekerheid op te doen. Het einde van het dagelijkse oorlog moeten voeren wordt voor hem een nieuw begin. Hij durft nu met de hulp van zijn medestanders in het reële leven, met zijn moeder in de eerste plaats, zijn wie hij is: "Ik ben Ben" mogen zeggen. Zijn zijn kan nu een samen-zijn worden op zijn manier. Hij leert dat nieuwe zijn met de anderen voelen. De Scarlite in hem heeft hem geleerd dat om je goed te voelen, je moet leren voelen. Iets wat van een autist als Ben een ongelooflijke durf vereist. BenX = [Ben Verriest + moeder + Scarlite]. In die geest spreekt de moeder na de diagnosesequentie tot de toeschouwer: "Op zeker ogenblik krijgt ge een stempel: autisme. Voor mij was dat kind gewoon een kind, voor mij was Ben Ben."

In het slotbeeld met de hippotherapie vraagt Scarlite of hij niet op het paard durft te stijgen. Hij wil dat liever niet en argumenteert: "Die beesten hebben daar toch niet om gevraagd." Ben wil de dingen niet zwaar maken. Hij wil ze in hun eigen lichtheid laten zijn. Dat, zo heeft hij van zijn moeder en Scarlite geleerd, gebeurt door de dingen vooral zichzelf te laten zijn: het paard mag een paard zijn, Ben mag Ben zijn. Zo ontstaat er in de realiteit een speelruimte waarin wie leeft er mag zijn samen met de anderen. Een ruimte waarin de andersheid (het anders zijn) bestaat, of beter: mag bestaan, kan bestaan. Dat betekent: leven met zijn of haar aparte eigenheid ten overstaan van én toch samen met de anderen. Die ruimte vinden, dat was de quest van BenX. "Het wordt hoog tijd te worden wie je ziet", had Scarlite hem op het einde ingefluisterd. Om die quest tot een goed einde te brengen, moest hij in Ben Verriest het programma Durf Om Te Leven downloaden. The end of the endgame!



De complexiteit van de cinematografische schoonheid

De debuutfilm BenX getuigt van een groot meesterschap in de kunst van de cinematografie. Om recht te doen aan de rijkdom ervan, volgt hier een presentatie van de meest opvallende filmische kwaliteiten. Op het niveau van de film versterken die elkaar en komen ze niet afzonderlijk voor. De presentatie heeft dan ook enkel de bedoeling om het oog van de geïnteresseerde filmkijker voor de complexe cinematografie van BenX te scherpen. Het uitgangspunt van de presentatie is het analyseschema van het filmgesprek dat de auteur publiceert in iedere editie van Leren Leven Met Beelden (een jaarlijkse uitgave van KineScola). Het schema kent drie niveaus: het filmtechnische, het narratieve en de betekeniswereld. Iedere film beweegt zich volgens een eigen unieke signatuur op die drie niveaus. In de presentatie ligt de nadruk op de eigen wijze waarop Nic Balthazar zijn film BenX vanuit elk van de drie niveaus heeft gecreëerd.

De audiovisuele techniek

Klankband

De aandacht voor de klankband vormt een typisch kenmerk van de Europese film. Dat betekent dat de klankband meer doet dan alleen maar de beelden ondersteunen. De wereld van de geluiden gaan een eigen bijdrage leveren tot de film. De regisseur componeert de klankband in zekere zin als een zelfstandig deel van de film. Nic Balthazar wendt in BenX de klankband aan op diverse wijzen. Hij ontwerpt de geluidswereld vanuit het perspectief van het hoofdpersonage, de autist Ben Verriest.

VOICE-OVER ALS INNENSTEM

Wanneer in de proloog de filmtitel op het doek verschijnt, weerklankt een stem die zegt: "Ik kan het niet goed uitleggen." Het zijn de woorden van het hoofdpersonage. Hij zelf blijft buiten het beeldkader, alleen zijn vingers op het computerklavier zijn zichtbaar. De toeschouwer maakt eerst kennis met de stem van Ben, en pas verschillende minuten later komt Ben in beeld. In de loop van de film blijft de stem van Ben de hoofdrol spelen op de klankband. Wanneer zijn stem weerklankt, bevindt hij zich meestal buiten beeld. Dit systematisch gebruik van de voice-over beantwoordt aan de belevingswereld van de autist Ben. Hij zegt zo goed als niets. Hij zwijgt en de anderen beschouwen hem daardoor als een marsmannetje die blijkbaar de taal niet spreekt van de aardse bewoners. Ze vergissen zich. De film introduceert Ben als iemand die heel veel spreekt tot zichzelf en in zichzelf. De voice-over functioneert hier vooral als de innenstem van Ben. Ook wanneer hij in beeld is, en hij spreekt, dan bewegen zijn lippen niet, zijn mond blijft dicht. Alleen als hij doodsbang is, beweegt hij zijn lippen dwangmatig zonder iets te zeggen. Ben denkt enorm veel na. De hele film door krijgt de toeschouwer via de innenstem inzage in de gedachtewereld van Ben. Die stem werkt in BenX als een bijzondere vorm van commentaarstem. In veel documentaires en reportages geeft er een neutrale stem buiten beeld toelichtingen bij wat de toeschouwer ziet. Dat gebeurt niet in BenX. De stem klinkt niet neutraal, maar persoonlijk. De stem van Ben geeft nooit een zuiver beschrijvende toelichting van wat de toeschouwer in beeld ziet verschijnen. Helemaal in het begin stelt hij wel zijn moeder en zijn broertje voor. Nadien introduceert hij ook zijn vijanden Bogaerts en Desmet. De stemwereld van Ben vindt zijn middelpunt niet in de anderen, maar in Ben zelf. Hij spreekt in de eerste en laatste plaats over wat hij denkt over de anderen en vooral wat hij denkt over zichzelf in relatie tot hen. Met andere woorden, de innenstem ondersteunt hier de creatie van een subjectieve wereld. Dat beantwoordt aan de psychologische gesteldheid van een autistische jongen als Ben. Hij zondert zich tegen zijn zin en uit onmacht af in zijn gedachtewereld. Hij reflecteert wat er rondom hem gebeurt. Via de woorden die Ben tot

zichzelf spreekt, krijgt de toeschouwer langzaam een besef van wat er zich afspeelt in het hoofdpersonage. Dankzij het gebruik van die techniek kan zelfs iemand die geen kennis heeft over het psychisch fenomeen autisme, toch begrijpen hoe Ben zich voelt en hoe zijn persoon in elkaar steekt, of liever: niet in elkaar steekt.

ECHO

Een niet onbelangrijk detail op de geluidsband is het gebruik van echo in sommige sequenties. In de jeugdroman vermeldt Nic Balthazar kort het fenomeen van de echolalie dat typisch is voor autisme. Autisten herhalen stemmen door de dezelfde woorden in dezelfde intonatie te herhalen. In BenX hoort de toeschouwer Ben enkele keren woorden die hij hoort, nazeggen. Die weerlinken alsof zijn hoofd een echokamer is. Dat gebeurt bijvoorbeeld in de sequenties op de speelplaats vol leerlingen. Hij ervaart de plaats als een doolhof, pure chaos waarin hij met veel moeite zich probeert te oriënteren door op de gele, dikke lijn te lopen. Daarbij fixeert hij zich op de lijn en trekt zich niets aan van de groepjes leerlingen die ook op de lijn met elkaar staan te praten. Hij botst tegen hen aan en loopt door. Hij reageert niet op de boze reacties, hij verontschuldigt zich niet. Alleen de gele lijn telt en ondertussen herhaalt hij de negatieve reacties op zijn storend gedrag: "Debiel", "Kijk waar ge loopt". Die herhaling klinkt als een echo. Een variant van het echo-effect is dat van de voorgrond en de achtergrond. Ook dat middel maakt deel uit om de subjectieve wereld waarin Ben als autist beweegt, te concretiseren. Wanneer Ben, begeleid door zijn moeder, na het incident op school — een woede-uitbarsting nadat hij de extreme vernedering heeft moeten ondergaan in het klaslokaal — voor de zoveelste consultatie bij de psychiater zit, reageert hij in zichzelf met : "Praten, praten, praten". In de eerste bushaltesequentie, eerder in de film, geeft hij commentaar op wat hij ziet en hoort en zegt: "Mensen zijn raar. Ze babbelen." Hij verschijnt als de grote zwijger. Praten is niet zijn ding. Vandaar dat hij in zijn hoofd als het ware een filter inschakelt waarbij hij de uitleg van de psychiater naar de achtergrond duwt en zo ruimte maakt om in zichzelf te kunnen denken waardoor hij min of meer wat greep krijgt op de situatie. Door het gebruik van die geluidstechniek kan de regisseur de toeschouwer meenemen in de subjectieve ervaringswereld van het autistische hoofdpersonage.

MUZIEK

Een belangrijk element van de klankband is de muziek. De regisseur wendt de muziek aan in de lijn van het voorgrond- en achtergrond effect. Wanneer Ben naar school gaat, trekt hij de deur van het huis achter zich dicht en stapt binnen in de andere wereld. Het andere karakter blijkt uit de onmogelijkheid om zelf de geluiden te controleren. De klanken van voorbij rijdende brommers en auto's, van mensen die aan het babbelen zijn alsof er hun leven van af hangt enzovoort, allemaal ongecontroleerde straatgeluiden die, in de optiek van Ben, proberen binnen te dringen in zijn hoofd. Hij heeft geleerd zich tegen die klankaanval te verdedigen. Zijn geliefd wapen is zijn walkman. Zijn klankharnas. Hij luistert er naar de muziek van Praga Khan [<http://dutch.pragakhan.com>]. Nic Balthazar gebruikt die sferische, ambiente muziek van Kahn bij de sequenties waarin het hoofdpersonage zich in zijn eigen thuiswereld bevindt: zijn kamer waar alles verwijst naar de game Archlord. Diezelfde sferische muziek werkt op Ben als zijn soort stilte: geen babbelende stemmen, maar een bijna stille stroom van zachte klanken. Op zijn walkman verdedigt hij zich met die muziek tegen de klanklawine die hem overvalt van zodra hij op straat loopt. Nic Balthazar gebruikt ook enkele hardere dansnummers in de sequenties waarin de agressie van de buitenwereld ingrijpt op het hoofdpersonage. Die muziek helpt om Bens angstgevoel bij het bedreigende buitengeweld op te roepen. Een ander aspect van de muziek zijn de songs. Nic Balthazar zet die in om een bepaalde stemming waarin Ben zich bevindt, te vertolken. De songs zijn niet geschreven voor de film. Het betreft bestaande songs die Nic Balthazar

heeft geselecteerd omdat ze hem gepast lijken om Bens gevoel van verlatenheid in bepaalde sequenties te vertolken. Dat geldt voor de song Include Me Out van Tom Barman, uitgevoerd door dEUS. [<http://www.deus.be/index.php>]. Ziehier de lyrics van de song uit het dEUS-album 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 monteert die song na het bezoek aan de psychiater. Ben zit achteraan in de auto van zijn moeder. Zijn oog valt op een affiche die ergens in een bushokje hangt. Hij zoomt in op de woorden op de affiche: "Ik ben gek". Op de boodschap op de reclameaffiche is helemaal anders bedoeld dan de manier waarop Ben ze interpreteert op dat ogenblik in de auto. De droefheid, het verdriet, de loodzware zwaartekracht van de onmacht, die hij ook bij zijn moeder ervaart maar die zich voor de zoveelste keer weer moed inspreekt en hem gerust probeert te stellen, dat alles krijgt woord en klank in de song *Include Me Out*. De regisseur gebruikt diezelfde song in de sequentie van de terugkeer naar huis. Ben heeft in het gezelschap van Scarlite de weg van Brussel-Noord naar Gent gevonden. Hij heeft zichzelf overwonnen en door haar in zichzelf de kracht gevonden om terug te keren naar huis. Hij komt er aan op het ogenblik dat zijn moeder de politie buiten laat die gekomen is om de onrustwekkende verdwijning te komen vaststellen. Zijn moeder merkt hem aan de overkant van de straat op en is ongelooflijk opgelucht. Maar ook Ben is dat. Via het dubbel gebruik van de song schetst de regisseur de evolutie die zich in Ben voltrekt. De weemoed die de song verklankt, krijgt door de zonnige terugkeerbeelden een andere stemming. "All I need is to find my own." Hetzelfde lied klinkt nu niet meer weemoedig, maar bijna opgewekt van toon. Het dubbel en zich wijzigend gebruik van de song evoceert Bens weg van de zwaarte naar een soort getemperde lichtheid die letterlijk aan het licht zal komen in de ontknoping tijdens het geïnsceneerde, door de televisie gefilmde begrafenistafereel. De song doet nog meer. Door te kiezen voor de bestaande song suggereert de regisseur het verhaal van Ben ook een algemeen menselijk verhaal is. De film is inderdaad geen documentaire. Het is een fictiefilm, een kunstwerk waarin naast het specifieke van het autisme, ook het algemeen menselijk drama van eenzaamheid, diep verdriet en onmacht herkenbaar is. Bij de aftiteling monteert de regisseur nog een tweede bestaande song. *Lonezone Zorro* van en door Arno. [<http://www.arno.be>] Na de film vertolken de lyrics zowel de gevoelswereld van het hoofdpersonage als de algemene stemming bij de toeschouwer op een treffende manier. Een interessant detail daarbij is dat in de roman- en de theaterversies van het verhaal de chatnaam van Ben niet BenX maar Zorro is. Door voor die song te kiezen linkt de cineast op het einde van de film nog eens aan de roman en het theaterstuk.

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

Beeldband

De regisseur gebruikt de beeldband op een veelzijdige wijze wat een zeer geschakeerd beeldspectrum oplevert. Enkele opvallende beeldelementen typeren de eigen signatuur van de film.

WOORD IN HET BEELD

Ben is een zwijger en een schrijver. Hij spreekt niet tegen de anderen, maar in zichzelf. Met de anderen, met sommigen, spreekt hij door te schrijven. Wanneer hij 's morgens en 's avonds zijn dag begint en eindigt met een gesprek met Scarlite, zijn bondgenoot in Archlord, ziet de toeschouwer het chatgesprek in het beeld. Die gesprekken zijn voor de dramatische opbouw van het verhaal van groot belang. Voor het hoofdpersonage Ben zijn die gesprekken momenten van waarheid. Tegenover Scarlite kan hij eerlijk zeggen wat hij denkt en voelt, zonder het risico te lopen te worden uitgelachen en vernederd. Andere momenten van 'woord in beeld' is het briefje dat hij schrijft voor zijn moeder wanneer hij op het punt staat naar het station te vertrekken om Scarlite te ontmoeten: "Ben weg. Geen schrik". Soms komt het woord maar even in beeld, maar dat maakt het daarom niet minder betekenisvol. Dat geldt bijvoorbeeld voor: "Laat je woede op je vijand neerdalen". Die woorden staan gedrukt op de muismat van Bens computer. Op de metershoge poster van Archlord die zijn kamer versiert, staat de boodschap: "Raise an army, rule the world". Een ander voorbeeld van 'woord in beeld' is de tekst op de reclame-affiche in het straatbeeld en in het station: "Ben je gek?".

INTERVIEWS

Een tweede reeks beelden waarin woorden de hoofdrol spelen, zijn de getuigenissen. Reeds in de theaterversie heeft Nic Balthazar gebruikt gemaakt van een beeldband met getuigenissen van een aantal personages. In BenX werkt hij die techniek verder uit. Het eerste en het belangrijkste personage dat zo in beeld komt, is de moeder van Ben. Daarnaast komen op dezelfde manier nog in beeld: Coppola, de schoolkameraad van Ben die naast hem in de klas zit, Maike, een meisje uit zijn klas, Bens vader, twee van zijn laarkrachten, die van metaal en godsdienst, de directeur en de psychiater. Ze spreken voor de camera in een interviewsituatie. De interviewer komt zelf niet in beeld, evenmin hoort de toeschouwer hem of haar de vraag stellen. De betrokken personen antwoorden duidelijk op vragen over wie Ben is en wat zijn zelfmoord zou kunnen verklaren. Ieder van die personages vertolkt een bepaalde kijk op het gebeuren. Naar het einde toe van de film blijkt dat al deze interviews deel uitmaken van een televisie-uitzending, stijl Koppen of Telefacts. Tijdens de begrafenis merkt de toeschouwer dat in de kerk een cameraploeg aan het werk is. Nadien ziet de toeschouwer Wim De Vilder van het Eén 19u00 avondjournaal en nog later komt er een scène waarin de moeder en Jonas naar de tv-uitzending kijken waarin het interview met de moeder als deel van de reportage over Ben wordt uitgezonden. Met

andere woorden, pas aan het eind snapt de kijker hoe het plaatje juist in elkaar steekt. Nic Balthazar last echter in de loop van de film de interviews in als volwaardige filmfragmenten die, ook zonder de directe verwijzing naar de televisiereportage, hun werk doen.



BEELD IN BEELD

Een zeer opvallend kenmerk van de beeldband is het gebruik van het beeld in het beeld. Dat komt vooral door de structurele plaats die de game Archlord bekleedt. Trouwens, de film opent met beelden van Archlord die het volledige scherm vullen. Nadien ziet de toeschouwer dat die beelden thuishoren op het computerscherm van het hoofdpersonage. De Archlord-beelden duiken met de regelmaat van een klok op in de film. Ze tekenen zich zeer scherp af op het filmdoek en helpen hiermee de eigen belevingswereld van Ben levendig voor te stellen. De talrijke Archlord-sequenties doen meer dan louter illustreren. De regisseur wendt die beelden op een zeer creatieve manier aan zodat de toeschouwer gaat begrijpen dat Ben de werkelijkheid waarneemt vanuit het frame van de game. Via de gamebeelden probeert Ben structuur te krijgen in zijn beleving van de voor hem bedreigende, vijandelijke wereld. Een ander aspect van ‘beeld in beeld’ zijn de videobeelden die Ben maakt met zijn videocamera. De toeschouwer ziet hem filmen aan het bushokje en op de speelplaats. Met zijn camera maakt zijn schoolkameraad Coppola de videobeelden van de pesterij waarvan Ben in het klaslokaal het slachtoffer is. Coppola filmt de daders van de pesterij. Ben gebruikt die videobeelden om in zijn eigen film te integreren die hij projecteert in de kerk tijdens zijn schijnbegrafenis. In dat filmpje zijn ook de videobeelden gemonteerd die hij met zijn camera heeft opgenomen op de boot. Daar heeft hij zijn zelfmoord in scène gezet en opgenomen. Die beelden worden nadien op het avondniews van Eén uitgezonden. Behalve de videobeelden die met de camera van Ben zijn opgenomen, zijn er nog de beelden van de leerlingen die met de ingebouwde camera van hun gsm de vernedering van Ben vastleggen en nadien online posten. Die beelden vormen de actie van het cyberpesten waarvan Ben het mikpunt vormt. Ten slotte is er nog de gefilmde boodschap van Scarlite die Ben ontvangt op zijn gsm. Het meisje spreekt met hem af om elkaar te ontmoeten in het echte leven. Die beelden worden dan weer door Bogaert en Desmet misbruikt om Ben te kwetsen.

CLOSE-UP

In de film gebruikt de regisseur heel wat close-ups, extreme close-ups zelfs. In de proloog komt er de close-up van de vingers van Ben die op het klavier van zijn computer aan het tikken is. Nadien komt ook nog van de close-up van zijn voeten die zeer snel bewegen terwijl hij nochtans op zijn stoel zit. Met deze beelden portretteert de cineast hoe Ben zich gedraagt. Daarnaast vormen de extreme close-ups beelden die vanuit een subjectief cameraperspectief zijn opgenomen. De toeschouwer ziet dan de werkelijkheid vanuit de optiek van Ben zelf. Hij ziet telkens grote uitvergrotingen van lichaamsdelen: lippen, ogen, haren. De psychiater verklaart dat in de film zelf: de autist ziet heel scherp ieder blad van de boom, maar nooit de boom in zijn geheel. Onderzoek leert dat een autist niet kijkt naar de ogen van de ander, maar zich fixeert op de lippen, terwijl een normaal iemand in de ogen van de ander de waarheid ziet van wat die zegt.

DUBBELE BEELDLAAG

Een ander, zeer belangrijk beeldelement zijn de dubbel gelaagde beelden. Bedoeld is dat er in het beeld op het doek in feite simultaan twee verschillende beelden verschijnen. Met die techniek suggereert de regisseur de aanwezigheid van de virtuele Scarlite in de reële wereld van Ben, of beter gezegd: in de reële bewustzijnswereld van Ben. Dat gebeurt voor het eerst in zijn kamer, de avond na de pesterij in de klas en na de vaststelling van het cyberpesten. Dan ziet de toeschouwer het Archlord-beeld: BenX en Scarlite bevinden zich in Archlord, ze lopen door een groot veld in het nachtelijk donker waarin een zeer grote volle maan schijnt. In de linkerbovenhoek van het beeld merkt de toeschouwer dat Ben en een reëel meisje op zijn bed liggen. Hierdoor lijkt het dat het gesprek dat ze houden binnen de scène van Archlord echt plaatsvindt in de kamer van Ben. Nog anders geformuleerd: de ontmoeting in Archlord krijgt op dat dramatisch, moeilijk ogenblik voor Ben het karakter van een echte werkelijkheid die hem troost, sterkt en toelaat om te kunnen rusten en slapen. Nadien verschijnt het meisje opnieuw in het echte leven: in het park na de verkrachting met de XTC, in het station van Gent, op de trein naar Brussel, in het station van Brussel-Noord, in Gent op weg naar huis, op de boot, in de kerk tijdens de schijnbegrafenis en in het slotbeeld tijdens de therapeutische sessie met het paard. De dubbele beeldlaag werkt in twee richtingen: in die van het gamebeeld naar het reële leven of omgekeerd. Soms verschijnt namelijk een element uit de game op het beeld uit het reële leven. Hiermee laat de cineast de verwevenheid zien tussen de game en de realiteit, een verwevenheid die vooral voor het hoofdpersonage van het grootste belang is.



KLEUREN

De regisseur maakt ook gebruik van de kleurenwerking om het drama te vertellen. De beelden uit het reële leven buitenhuis krijgen een licht blauwe tint. Dat betekent dat de echte kleuren weg gefilterd zijn. De beelden vertolken het ijzige gevoel dat Ben voelt wanneer hij naar moeten moet om naar school te gaan. Voor hem is het eigenlijk altijd winter. Hij draagt ook een dikke, warme jas. Wanneer hij daarentegen op zaterdag naar buiten gaat om in het station zijn meisje Scarlite te ontmoeten, ziet hij de wereld in volle kleuren. Dat geldt vooral voor de beelden in de gang van het station waar hij het meisje voor het eerst waarneemt. In het beeld bevriezen de aanwezige personen, alleen hij kan bewegen. Maar het geheel baat in een zomers licht dat aan alles zijn warme kleur geeft. In diezelfde optiek is de witte kleur van belang. Zijn moeder heeft tijdens het interview een witte trui aan. Ook het kruisbeeld dat Ben op weg naar school passeert, is helder wit. Scarlite verschijnt in Archlord als de witte prinses, en ook de avatar BenX heeft ofschoon hij een harnas draagt, een eerder lichtende verschijning. En dan is er nog het heldere witte licht van de projector waarin Ben na zijn geënsceneerde zelfdoding weer tot leven komt. In de sequenties waarin Scarlite niet meer als avatar, maar als een reëel meisje bij Ben is, draagt ze een warme, zacht rode trui. Haar naam Scarlite verwijst naar het Engelse woord scarlet dat ‘scharlaken, rood’ betekent. Dat vertolkt de positieve betekenis van haar verschijning voor Ben. Haar vriendschap brengt hem leven. In een eerdere scène, namelijk in de badkamer, komt er een close-up van Ben zijn bebloede handpalm. Hij houdt een scherf van het gebroken spiegelglas vast die hij zo hevig vastklemt, dat hij erdoor zijn handpalm snijdt. Het rood van het bloed is de kleur van het leven. Hij zegt ook: “Zo schoon dat bloed kan zijn.” Het rode bloed, het in leven zijn. Dat is ook wat de aanwezigheid van de rode Scarlite betekent voor Ben in het reële leven. Ze brengt hem weer tot leven: ze helpt hem zijn durf om te leven terug te vinden.



De narrativiteit

BenX vertelt het drama van de autistische jongen Ben. Het verhalende, narratieve element kent drie lagen: de structurering of de opbouw, het scenario en de montage.

VAN PROLOOG NAAR EPILOG

Het verhaal van BenX beweegt tussen een zeer uitgewerkte proloog en een korte, betekenisvolle epiloog. In zekere zin maken ze van het verhaal een triptiek.



De proloog is uitgebreid en complex, en introduceert de toeschouwer in de diverse vertellagen. De creatieve proloog opent met loaden van de game Archlord. De titel BenX verschijnt. Daarna volgt de uitgebreide generiek in de stijl van het videospel. Direct na de titel weerklinkt voor het eerst de stem van het hoofdpersonage. De visuele expositie van het hoofdpersonage wordt uitgesteld. De generiek wordt onderbroken door een eerste fragment van het interview met de moeder, het eerste personage dat de toeschouwer te zien krijgt. Ondertussen vormt de onzichtbare gamespeler zijn avatar. Een close-up van zijn tokkelende vingers en zenuwachtig bewegende voeten. Wanneer op het computerbeeld van BenX op zijn paard verschijnt, besluit de generiek met: "Written and directed by Nic Balthazar". Dan begint eigenlijk de vertelling.



Het drama opent met een uitzoom: het computerbeeld dat zo even nog het volle scherm vulde, blijkt nu een beeld te zijn op het computerscherm van het hoofdpersonage dat nu pas voor het eerst in beeld komt. Nu weet de toeschouwer hoe het hoofdpersonage eruit ziet. Het lange middeldeel, het drama, zet in met de eerste ontmoeting in Archlord tussen BenX en Scarlite en eindigt met het laatste interview met de moeder. Het drama zelf verloopt via een crescendo van hoogtepunten met als eerste de vernederende pesterij in het klaslokaal, gevolgd door het cyberpesten, vervolgens met de drugverkrachting in het park, daarna gevolgd door de zelfmoordpoging in het station van Brussel-Noord, waarna de ontknoping volgt tijdens de schijnbegrafenis in de kerk. De epiloog die de film besluit, is relatief kort. De locatie is een paddock. Onder de begeleiding van een hippotherapeut leert Ben een paard aanraken. Zijn moeder kijkt toe. Scarlite is ook in beeld. Ze praat tegen Ben. Het slotbeeld toont dat Ben aan het praten is tegen iemand die echter niet fysiek aanwezig is.

NIET-LINEAIR

In grote lijnen getekend, lijkt het verhaal lineair te verlopen. Dat is het ook wat de opvolging van de dramatische hoogtepunten betreft. Daarnaast of beter nog: daarentegen in, tegen de stroom in, volgen er verspreid over het verhaal belangrijke onderbrekingen. Ze bestaan uit de interviews die in de proloog zijn geïntroduceerd via het fragment met de moeder. Door de interviews gaat de toeschouwer het verhaal helemaal anders bekijken. Uit het eerste fragment met de moeder kan de toeschouwer afleiden dat er een dode is gevallen. Naar het einde toe, herinnert de moeder de journalist eraan: "Anders zouden jullie ook niet zijn afgekomen". Dat impliceert dat complexiteit van de filmische vertelling. De toeschouwer krijgt als het ware een lineaire reconstructie van het drama waarvan hij de afloop al weet nog voor hij of zij het drama leert kennen. Het resultaat van die structurele complexiteit is dat de vertelling de interesse van de toeschouwer niet enkel wekt voor het eigenlijke drama, maar ook voor de interpretatie ervan. Dit wil zeggen: voor de verwerking ervan door de verschillende betrokkenen. Het gegeven van de verwerking krijgt nog extra gewicht door het feit dat de toeschouwer, in tegenstelling tot de geïnterviewde personages, direct inzicht krijgt de gedachtewereld van het hoofdpersonage. Via de innenstem weet alleen de toeschouwer wat Ben denkt en voelt, op het personage van Scarlite na, een personage dat echter niet verschijnt in de interviews. De toeschouwer kan wat Ben zegt en wat de geïnterviewden verklaren met elkaar vergelijken en zelf ook beoordelen in de spiegel van het drama dat zich voltrekt.



DRIE DEURDAGEN

Iedere vertelling handelt ook over de tijd. Een drama speelt zich immers af in de tijd. De cineast structureert de vertelling in de tijd door de vele sequenties te monteren rond een terugkerend beeld. Bedoeld is, de korte sequentie die toont dat Ben 's morgens de huisdeur van nummer 160 achter zich sluit. De opname ervan gebeurt in een kikvorsperspectief. Hij komt van binnen naar buiten als een held, de succesrijke gamer, de ridder BenX uit Archlord. Algaauw ervaart hij dat zijn wapens in de echte wereld hem niet helpen in de moeilijke strijd. De deursequenties komt drie keren voort: de eerste keer vormt ze het begin van de eerste dag die zich op school afspeelt en die dramatisch eindigt met de vernederende pesterij in de klaslokaal in real time en nadien in cyber time. De tweede keer geeft ze het begin aan van de tweede dag. Ben trekt weer naar school en dan wordt hij het slachtoffer van de verkrachting met de drug. De derde keer verschijnt de deursequentie als opening van Bens persoonlijke tocht naar de stations van Gent en Brussel. Die eindigt met de scène waar de moeder van Ben aan de deur staat met de twee politiemannen die op het punt staan te vertrekken. Op dat ogenblik merkt de moeder haar teruggekeerde zoon op. Daarna verschijnt de deursequentie niet meer. Dat komt omdat Ben van dan af niet meer alleen aan zijn lot overgelaten in de buitenwereld moet optreden. Van dan af is hij niet meer het slachtoffer, maar degene die offensief zijn eigen strategie ontwikkelt en met de hulp van anderen succesvol uitvoert.

SNELLE MONTAGE

Eén van de filmische middelen die de cineast aanwendt om de toeschouwer mee te nemen naar de eigen belevingswereld van het hoofdpersonage, is de snelle montage van beeld en geluid. De snelle montages komen regelmatig voor, in het bijzonder vanaf het pesttafereel in de klas. Van dan af is Ben erg verward en onrustig. Het wordt voor hem steeds moeilijker om vat te krijgen op wat hem overkomt. Om die hectische onrust weer te geven, last de cineast telkens een reeks van beelden en geluiden in die elkaar snel opvolgen. De meest uitgewerkte reeks komt na de uitwerking van de drug. De toeschouwer ziet Ben op zijn bed liggen. Hij denkt en tracht zijn gedachten en gevoelens te ordenen. Dat gebeurt via allerlei flitsen van beelden en stemmen. Die subjectieve montage helpt de toeschouwer in te zien voor welke dramatische opgave Ben staat. In dergelijke reeks van snel gemonteerde klanken en beelden verwerkt de cineast ook flashbacks. Zij vertegenwoordigen geheugenflitsen die bij Ben opduiken. Tegelijkertijd krijgt de toeschouwer daardoor inzicht in de kindertijd van Ben. Behalve die korte flashbacks bevat een snelle montagereeks ook dikwijls beelden uit Archlord. Dat verklaart hoe Ben denkt. Hij tracht wat hij in de buitenwereld ziet, hoort en meemaakt te begrijpen door terug te keren naar Archlord. Een korte geheugenflits helpt hem te begrijpen wat er gebeurt. Wanneer hij Bogaert en Desmet aan de schoolpoort ziet staan, schakelt zijn brein over op Archlord waar twee zwaar bewapende gorilla's van mannen hem de weg versperren. Met een dergelijk creatief gebruik van de montage versterkt hij het subjectief Ben-perspectief van waaruit de cineast het verhaal zoveel mogelijk wil vertellen.

DE PERSONAGES

BenX is een bijzondere film omdat hij niet alleen de personages schildert via de gebeurtenissen waarbij ze zijn betrokken. Verschillende van hen laat hij ook uit hun dramatische rol treden en als persoon over zichzelf en de situatie reflecteren. Dat geldt in de eerste plaats voor de belangrijke nevenpersonages van de moeder, de vader, de leerkrachten, de schoolkameraad, het meisje uit de klas, de schooldirecteur en de psychiater. Die personages bevinden zich niet allemaal op dezelfde verhaallijn. De moeder, de vader, de schoolkameraad Coppola zijn elk op hun manier de bondgenoten van Ben. Wat zij in het interview vertellen, krijgt pas zijn volle betekenis in het licht van hun actieve rol die ze spelen in de strategie van Ben. Dat geldt niet voor de leerkrachten,

de directeur, Maaike, dit is het meisje uit de klas, en de psychiater. Zij vertellen vanuit het inzicht dat Ben overleden is door zelfdoding, terwijl de anderen, de moeder enzovoort, beter weten. Uiteindelijk blijkt dat ook Coppola, in tegenstelling met zijn rol in de roman en het theaterstuk, niet op de hoogte is van de gespeelde zelfmoord van Ben. Toch is hij op de begrafenis heel tevreden omdat de beelden die hij heeft opgenomen toch nog hun rol spelen, de rol die hij had voorzien toen hij aan Ben zijn camera had terug gegeven met de bede naar de beelden te willen kijken. Coppola's doel was bewijsmateriaal verzamelen tegen de schuldigen. De naam Coppola is niet de echte naam van de jongen. Het is de naam die Ben hem geeft omdat zijn schoolkameraad fan is van de Amerikaanse filmregisseur Coppola (The Godfather-trilogie), en natuurlijk ook omdat die goed overweg kan met de videocamera.



Wat de nevenpersonages betreft, vormen de figuren Bogaert en Desmet de tegenpolen. Zij zijn de echte vijanden. Zij komen alleen in beeld via de dramatische vertelling. Geen interviews met hen. Zij verschijnen als zeer agressieve kerels. Om te beginnen, is hun geweld tegen de anderen verbaal. Dat blijkt al uit de eerste sequentie met hen in de bus. Ze pesten er een oud vrouwtje over wie ze seksistische uitspraken doen; daarna richten ze hun pijlen op Ben. Ze storen hem door zijn walkman te ontkoppelen en hem allerlei verbale vernederingen toe te spreken. Hun agressie escaleert geleidelijk in fysiek geweld. Dat gebeurt in de klas waar ze de groep meesleuren in het uitkleden van Ben. Als dat nog niet genoeg is, intimideren ze Ben 's anderendaags zodat hij hen niet gaat verklikken bij de directie. Ze drogeren hem. Ze zijn immers ook actief als kleine drugdealers die op de speelplaats hun handeltje uitbouwen. Maar uit de scène in het klaslokaal blijkt echter dat de meeste leerlingen in de klas ook niet vrijuit gaan. Ook die treden op als nevenpersonages.

De vernedering in het klaslokaal is immers een groepsgebeuren. De meeste leerlingen participeren met plezier aan het gebeuren. Anderen kijken gewoon toe. Heel wat van hen verdringen elkaar om het met hun gsmcamera te kunnen filmen. Ze gebruiken hun gsm als een machinegeweer. Alleen Coppola zorgt ervoor dat zij allen als medeplichtigen worden opgenomen met de camera van Ben. Ook het meisje Maaike distantieert zich van het wrede spel. Ze ergert zich eerst aan het feit dat blijkbaar ook Coppola aan het filmen is. Dat komt omdat ze zijn motief nog niet kent. Maaike verlaat als laatste de klas, maar ook zij vindt de durf niet om naar Ben toe te stappen en hem te helpen.



Een uiterst belangrijk nevenpersonage is Scarlite. Zij hoort thuis in de wereld van Archlord. Ze is daar de witte prinses die met BenX een guild vormt. Ze ontmoeten elkaar in de virtuele wereld van Silancium. Voor Ben is zij zijn houvast. Door de virtuele ontmoeting met haar 's morgens put hij de nodige kracht om de dag te beginnen en door hun samenkomst 's avonds vindt hij de nodige rust om te kunnen inslapen. In de game noemt zij zichzelf de healer van BenX. Wanneer de ridder het spel wil opgeven, omdat hij geen krachten meer vindt om verder te spelen, in dit geval: verder te leven, komt zij hem te hulp. Dan verandert ze van verschijning. Van een virtuele prinses die in Archlord ook over de nodige wapens beschikt, wordt ze een meisje van vlees en bloed die in de nabijheid van Ben vertoeft telkens hij haar in het echte leven nodig heeft. Het is inderdaad het meisje zelf dat de eerste stap zet voor een ontmoeting in het echte leven. Zij neemt met hem contact via een gefilmde boodschap die ze naar zijn gsm stuurt. Ze organiseert hun eerste date in het echt. Opmerkelijk is dat, filmisch gezien, al de echte personen die Ben omringen, te beginnen met zijn moeder en zijn broertje Jonas, het meisje Scarlite niet waarnemen. Alleen Ben ziet haar en spreekt met haar. Dat verklaart waarom het virtuele personage Scarlite geen reële naam krijgt in de film. Haar echte naam komt niet in beeld. Met haar is er ook

geen interviewfragment. Met andere woorden, zij bestaat enkel en alleen voor Ben. En voor hem werkt haar aanwezigheid in zijn beleving genezend en verstekend. Haar aanwezigheid houdt hem in het echte leven overeind en, op het ritme van het verhaal, verandert die aanwezigheid in een actieve bron van inspiratie en een sterke bron van durf om te kunnen doen wat hij voorheen onmogelijk achtte. De regisseur vertelt het hele verhaal vooral uit het perspectief van het hoofdpersonage Ben. Via de innenstem, de subjectieve camera, de close-ups, de eigen videocamera krijgt het hoofdpersonage als het ware de kans om zijn eigen verhaal te vertellen. De regisseur blijft degene die de verhaaltouwtjes in handen heeft en houdt. De inlas met de interviews getuigen daarvan. Maar uit het geheel blijkt dat de regisseur het verhaal vertelt vanuit een groot medeleven met het hoofdpersonage en met een grote sympathie voor de moeder. Dankzij de aanwezigheid van de vrouwelijke personages van de moeder en Scarlite ontstaat het portret van Ben Vertriest. Hij is de opgroeiende jonge man die op de drempel staat van de volwassenheid. Naar mate hij ouder wordt, wordt de levenslast echter zwaarder en zwaarder. Als autist die nooit met zichzelf ten volle contact krijgt, die zoals de flashbacks tonen als kind van het ene naar het andere onderzoek is meegenomen, krijgt hij steeds meer te maken met vernederingen. Hij spant zich uitermate in om aan het gewone leven deel te nemen, school te lopen zoals iedereen, maar dat wordt ondraaglijk. Zijn klasgenoten, vooral Bogaerts en Desmet, behoorlijk foute kerels, verpesten zijn leven in de buitenwereld en maken de last te zwaar om dragen. Hij vecht tegen de gedachte aan zelfmoord. Zonder de aanwezigheid van zijn moeder en zonder die van Scarlite in Archlord en ergens in de buitenwereld, zou hij niet de bron van het durven leven kunnen vinden. In het slottafereel verschijnt nog een nieuw personage, dat van de hippotherapeut. Nic Balthazar laat die gastrol van de paardenman spelen door de Vlaamse theaterman Wim Vandekeybus voor wie de cineast zeer veel waardering heeft en voor wiens dans- en theaterproducties dieren een belangrijke inspiratiebron vormen.

LOCATIES

Het verhaal situeert zich in de hedendaagse tijd, maar op verschillende belangrijke plaatsen. Enkele daarvan spelen een belangrijke rol in de vertelling van het drama. Om te beginnen is er de biotoop van Ben. Zijn kamer bevindt zich op de bovenste verdieping in een appartementsgebouw. Het is een ruime kamer die hij volledig heeft ingericht in de geest van zijn game Archlord. Zelfs zijn computer maakt deel uit van een decor uit Archlord. Een berglandschap, vanbinnen verlicht, omvat zijn computer. Er bevindt zich een burcht in dat berglandschap en hier en daar staan figuurtjes opgesteld. Een grote poster van Archlord schept voor Ben het nodige thuisgevoel. De toeschouwer krijgt ook in het huisblok nummer 160 nog de badkamer en de keuken van dat appartement te zien. Dat zijn de twee plaatsen waar Ben 's ochtends zich klaar maakt voor zijn dagelijkse tocht in de buitenwereld. In de badkamer komt hij zijn spiegelbeeld tegen, in de keuken zijn moeder. Er komen slechts enkele scènes voor die zich situeren in de woonkamer. Daar kijkt de moeder naar haar televisieprogramma's. Op weg naar de bushalte blijft Ben heel even staan aan het kerkgebouw. Hij kijkt dan aandachtig naar een groot wit kruis. Later speelt het kerkgebouw een hoofdrol in de dramatische ontknoping. De bushalte is op haar beurt een locatie die niet onbelangrijk is. Het is Bens vaste halte. Hij komt er even op adem. Dan observeert hij de anderen. De bushalte wordt echter ook de plaats waar Bogaert en Desmet de tweede keer toeslaan. Ze verhinderen er dat Ben de bus neemt. Een zeer belangrijke locatie in de buitenwereld is het schoolgebouw: de toegangspoort, de speelplaats, het klaslokaal, de praktijkklas, het bureel van de directeur en de trap waar de leraar godsdienst wordt geïnterviewd. De dramatische pestsequenties spelen zich af in het klaslokaal waar de leerlingen theorie volgen. Aan het gebeuren gaat het lestaafereel vooraf dat helemaal in het teken staat van de godsdienstles. Wanneer de leraar na het rinkelen van de bel het lokaal verlaat, slaan Bogaert en Desmet genadeloos toe. Tot de orde van de locaties uit het dagelijks leven van Ben, behoort ook nog de categorie van de dokterskabinetten

en de medische testruimtes in de ziekenhuizen. Tot de kleine groep van de ongewone locaties, horen de twee stations, van Gent en Brussel-Noord, enerzijds en de boot op zee anderzijds. In het slotbeeld vertoeft Ben voor het eerst op het terrein van een paddock. Hierdoor verschilt de laatste filmlocatie van die uit de roman en de theatervoorstelling, waar het dolfinarium de eindplaats van het verhaal is.



De betekeniswereld

De film BenX onthult zijn cinematografische rijkdom ten volle op het niveau van de eigen betekeniswereld. Iedere film heeft zijn eigen betekeniswereld. Voor de auteursfilm BenX geldt dat in hoge mate, omdat hij ver boven het loutere entertainment staat. De regisseur engageert zich sterk om een verhaal te vertellen dat hem ten diepste raakt, waarin hij zich eerst via een jeugdroman en dan via een theatervoorstelling heeft verdiept. De betekeniswereld van BenX ontstaat concreet vanuit de keuze voor het genre en enkele belangrijke, cinematografische elementen.

GENRE

De film beweegt zich duidelijk in het genre van het psychologische drama. Helemaal in het begin deelt de moeder mee dat er eerst een dode moet vallen. Wie is die dode? Waarom moet die dood gaan? Hoe is hij of zij gestorven? Is er een dader of zijn het daders? Allerlei vragen duiken op waarvan de toeschouwer verwacht dat de verteller-cineast hem of haar op een boeiende manier een antwoord zal geven. Dat gebeurt ook inderdaad. De cineast focust de verhaallijn op de schildering van het menselijke portret van het slachtoffer. De daders komen niet op de voorgrond te staan. Er is nog een ander element dat laat zien dat de cineast creatief omgaat met de wetten van het genre.



Het hoofdpersonage is niet zonder meer een slachtoffer. De pointe van de plot bestaat er immers in dat het slachtoffer Ben een grote verandering ondergaat. De jongen laat zich niet passief afslachten, ook al lijkt het er soms wel op. Juist omwille van de aandacht voor de groei en de ontwikkeling van het hoofdpersonage, de autist Ben Verstriet, beweegt de film zich helemaal binnen het genre van het psychologische drama. In dat genre staat de gevoels- en denkwereld van het hoofdpersonage op de voorgrond. Dat gebeurt hier in alle opzichten. Het verhaal focust op een opgroeide jongen die in zichzelf worstelt met de gedachte aan zelfdoding. Hij stelt zich de vraag of het leven dat voor hem zo zwaar is, wel de moeite waard is om te worden geleefd. Ook enkele nevenpersonages denken na over de menselijke betekenis van wat er gebeurt.

RELATIE REALITEIT-VERBEELDING

Een boeiend aspect van de betekeniswereld is het spel met wat werkelijkheid en verbeelding is. In het midden van spel staat de bekende filosofische vraag over het zijn. Sinds de Griekse wijsgeer voor het eerst geschreven heeft over wanneer een mens zeker kan zijn of iets wat hij denkt en ziet, echt is en wanneer het eerder schijn of inbeelding is, komt dat probleem overal in de beschaving voor. Wat is echt, wat is vals? Wanneer gedraagt zich iemand echt of speelt hij maar een spel? Vandaag weerlinken die oude vragen weer men een nieuwe klank. Is de virtuele beeldenwereld van de games echt of onecht? Verliezen de kinderen en de jongeren die de games spelen, erdoor hun besef van de werkelijkheid of niet? In BenX komen die vragen al meteen in de proloog op de scène. Dat gebeurt uitgerekend in de virtuele wereld zelf. Het eerste gesprek in de film tussen BenX en Scarlite handelt over echt zijn nadat Scarlite Ben eraan herinnerde dat zijn prinses in het echt misschien wel een man zou kunnen zijn.



De cineast werkt de problematiek uit op het menselijke, psychische niveau van het hoofdpersonage. Voor Ben functioneert Archlord als een spiegel waarin hij de echte werkelijkheid van zijn bestaan en dat van de echte werkelijkheid, de buitenwereld, aftast. Alleen al dat aspect maakt de film bijzonder origineel en boeiend. De zogenaamde, fictieve schijnwereld van de game heeft een dosis echtheid die Ben in de echte realiteit niet tegenkomt. Op het niveau van de toeschouwer werkt de cineast ook met het spel tussen werkelijkheid en verbeelding. De cineast maakt namelijk de vertelling nog boeiender dan ze al is door ook met de toeschouwer zelf een dubbel spel te spelen. Wanneer de moeder aankondigt dat er eerst een dode moet vallen, gaat de toeschouwer er zelf van uit dat die dode Ben is. Zelfdoding dus, wat de sequenties die zich afspelen in het station van Brussel-Noord bevestiging krijgt. Maar zo eenvoudig ligt het niet. Ben overstijgt zijn drang tot zelfdoding en verzint een eigen strategie om op de aanhoudende vernederingen te reageren: de organisatie van de schijnbegrafenis. Dan ontdekt de toeschouwer dat een aantal personages — de moeder, de vader en in zekere zin ook Scarlite — samenzwerven tegen de buitenwereld — de school, de media — om Ben te helpen om voortaan verder te kunnen leven in een wereld waarin hij niet meer die ondraaglijke, zware angsten moet dragen. Vandaar dat de moeder in het laatste interviewfragment verklaart: "Ben is weg, maar gelukkig leeft hij nog. Hij leeft, in zijn eigen wereld misschien, maar hij leeft nu." Wie er uiteindelijk moet dood gaan, is de Ben die voortdurend mikpunt was van onmenselijke pesterijen. Die is nu dood, waardoor Ben nu rust kan vinden in zijn eigen wereld die toch deel uitmaakt van de reële, echte wereld.

LEIDMOTIEVEN

De rijke betekeniswereld van BenX ontstaat door de bijzondere vormgeving van de dramatische ontknoping. Daarbij hanteert de regisseur enkele bijzondere cinematografische middelen die bijzonder geschikt zijn voor de interpretatie van het genre van de psychologische thriller vanuit dat van de spirituele film. Het betreft, naast de technische en narratieve elementen, de uitwerking van leidmotieven. In BenX werkt Nic Balthazar enkele sprekende beeldmotieven uit. Ze werken als rode draden die het betekenisweefsel van de film vormen. Drie springen in het oog: de oorlog, de spiegel en het kruisbeeld.



DE OORLOG

Nic Balthazar bouwt de eigen belevingswereld van de autist Ben Vertriest op vanuit de metafoor van de oorlog. Op de muismat van Ben staat de boodschap: "Laat je woede op je vijanden neerdalen". Het motto van Archlord op de grote poster luidt: ""Raise an army, rule the world". Oorlog, oorlog en nog eens oorlog. Daarover handelt uiteindelijk de game Archlord. Ben heeft er als avatar het niveau 80 bereikt. Dat betekent dat hij er een meester in de strijd is. Daarnaast heerst er rondom hem nog een tweede oorlog: die van één tegen de anderen. In de buitenwereld — op de straat, in de bus, op speelplaats, in de klas, in het kabinet van de dokters — woedt de oorlog onophoudelijk en in alle hevigheid. Op dat slagveld beschikt Ben niet over de goede wapens: walkman, camera, gsm, daar moet hij het mee doen. Die blijken nutteloos te zijn wanneer hij in de vuurlijn komt te staan. Eén van de leerkrachten getuigt in het interview: "Die gasten zijn vogels voor de kat, konijnen voor de lichtbak." Zelfs in Bens huisburcht waar hij zich in zijn kamer kan verschansen, zelfs daar dringt de vijand van de buitenwereld binnen. Ben komt weerloos te staan. De vijand neemt hem zijn buitenwapens af en keert ze zelfs tegen hem. En met zijn zelf gesmeed wapen, het kruisbeeld met een nagel erin verborgen, drijft de vijand de spot. De metafoor van de oorlog werkt ook door in de betekenis van de ontknoping via het betekenisspoor van de endgame. Ben is niet helemaal weerloos. De regisseur bewerkt namelijk de wereld van de oorlog binnen Archlord op een ongewone manier. Hij reduceert de gevechtsbeelden tot een minimum. Daarentegen laat hij de wereld van BenX in Archlord verschijnen als een oase van rust. Silantium heeft die plaats: rust en stilte, en daardoor ontmoeting en echt menszijn. BenX en Scarlite hebben van die plaats van vrede hun geliefkoosde ontmoetingsplek gemaakt. Daar verzamelt hun guild. Die bestaat weliswaar maar uit twee leden: BenX en Scarlite. Vanuit die virtuele zone ontwikkelt zich in Ben een spirituele kracht die hem helpt om het grote gevaar te weerstaan dat hem in de oorlog met de buitenwereld bedreigt. Het gevaar van de grote bekoring: de zelfdoding wegens de zwaarte van zijn bestaan. Door zijn verbondenheid met Scarlite in Silantium slaagt hij erin een nieuw, psychisch wapen te smeden: zijn durf om te leven en te handelen in de buitenwereld vanuit de wil om zich in zijn anders zijn te doen respecteren. Hij ontwerpt een strategie: de schijnbegrafenis in de kerk. In de echte realiteit overwint hij nu zijn vijanden, niet op de virtuele, onechte manier van Archlord, maar op die wijze die past bij het echte leven. Vanuit dramaturgisch oogpunt bekeken, weerlinkt er in het psychologisch drama van Ben iets van wat Nic Balthazar "de grootste tragedie aller tijden" noemt, namelijk Hamlet van Shakespeare. Het hoofdpersonage Hamlet worstelt ook voor de hele duur van het drama tijd tussen moord en zelfmoord, tussen lethargie en wraak. To be or not to be. Handelen of u laten doen. Toeval of niet, ook hier is er de link naar het werkwoord zijn, bestaan in de eerste persoon van zijn in de tegenwoordige tijd. Het is zeker geen toeval dat de cineast Balthazar ook het leidmotief van de spiegel uitwerkt.

DE SPIEGEL

De foto op de affiche van het hoofdpersonage Ben komt uit de filmsequenties in de badkamer. Het spiegelbeeld werkt in de film door als een belangrijke beeldspraak. De naaktheid van zijn bovenlichaam dat het beeld laat zien, contrasteert met het beeld van de geharnaste BenX in Archlord. De onkwetsbare aan deze kant, de kwetsbare aan de andere kant. Vandaar dat Ben niet houdt van zijn spiegelbeeld. Hij beschouwt het als zijn vijand. Hij is absoluut niet gelukkig met zijn echte zelf dat hem eraan herinnert dat hij deel uitmaakt van de echte wereld waarin hij straks weer moet functioneren. Hij noemt zichzelf in de spiegel een grote nul. De 80 uit Archlord staat tegenover de 0 uit het echte leven. Op de ochtend van de tweede pestdag staat hij weer voor de spiegel. Zijn wankele, verslechterde mentale toestand blijkt uit het onstabiele spiegelbeeld. Hij kan het beeld niet meer fixeren. Het verdubbelt zich en beweegt. Dat weerspiegelt perfect de emotionele toestand waarin hij zich bevindt. Na de eerste pestdag weet hij niet hoe het verder moet. Hij heeft geen scenario

waarmee hij dat probleem kan aanpakken. Hij beseft immers dat zijn vijanden Bogaerts en Desmet verder zullen gaan met hun spel en hem zullen aanpakken zodoende dat hij erover zijn mond houdt. Zijn spiegelbeeld laat hem in de steek: de nul van het eerste spiegelbeeld vervaagt nu bijna tot een amorf figuur die al verslagen is nog voor de strijd is begonnen. De derde spiegelsequentie brengt de twee vorige tot een conclusie. Na de tweede pestdag en na de uitwerking van de drug, staat hij weer in de badkamer voor de spiegel: hij kan het beeld van zichzelf niet meer verdragen en slaat de spiegel aan scherven. In dat beeld steekt een visuele echo van zijn spiegelbeeld in het glas van het raam in het leslokaal. Nadat hij alleen achterblijft, na het spel van de vernedering, ziet hij zijn gezicht weerspiegelt in het glas. Van woede slaat hij het beeld stuk. Het glas gaat eraan. Nu doet hij hetzelfde in de badkamer: de plaats waar hij iedere morgen trouw zijn rituelen uitvoert om de dag te kunnen beginnen. Na de tweede pestdag hoeft het niet meer. Hij verwondt zijn handpalm met een gebroken scherf en ervaart de schoonheid van het bloed, zoals hij het zelf noemt. De gedachte aan zelfdoding steekt de kop op, maar tegelijkertijd ook die van het verlangen om te leven met de echte Scarlite. Via het beeldrijm van het spiegelbeeld roept de cineast de thematiek op van een opgroeiende jongen die vecht voor de aanvaarding van zijn identiteit. In Archlord vormt de X van BenX een gevaarlijk wapen, een DeathCross; maar in het echte leven betekent de x een onbekende. Ben worstelt met zijn identiteit en vindt die niet. Die zoektocht wordt door zijn aangeboren ziekte, het Syndroom van Asperger, en de ontsporing van de aanhoudende pesterijen gewoon te zwaar. De x vernadert in een 0: "k ben nik's". Het enige lichtpunt dat hem staande houdt, is de trouwe aanwezigheid en steun van zijn moeder die hem aanvaardt zoals hij is en Scarlite die, zoals ze zelf schrijft, blij is dat hij er is. En op het einde fluistert ze hem toe: "Het wordt hoog tijd om te worden wie dat ge zijt". In de uitwerking van die thematiek van de identiteit en de aanvaarding van de identiteit legt het verhaal de volle nadruk op de aanwezigheid van enkele, zorgende anderen (zijn moeder vooral, zijn gescheiden vader met zijn nieuwe vriendin, gedeeltelijk ook zijn schoolkameraad Coppola en de leerkrachten metaal en godsdienst). Aan de andere kant van de weg staan Bogaert en Desmet, leeftijdsgenoten die gewetenloos Ben iedere anders zijn ontzeggen. Hun agressie reduceert Bens wezen tot een nul, wat hij gaat verinnerlijken tot op het gevaarlijke punt van de zelfdoding.



HET KRUISBEELD

Een derde gegeven waarmee de cineast aan de betekeniswereld oppervlakte en diepte geeft, is het motief van het kruisbeeld. Het verschijnt al wanneer Ben op de eerste pestdag naar de bus stapt en even blijft stil staan en het grote witte kruisbeeld in zich opneemt. Het is duidelijk één van zijn vaste rituelen. Op het houten kruis hangt een Jezusfiguur, volledig in het wit. Ook wanneer hij op de derde dag, de zaterdag naar de bus stapt om naar het station te gaan, blijft hij voor het beeld staan. Het kruisbeeld komt eveneens in beeld tijdens het uitgewerkte tafereel in de godsdienstklas. Het thema van de les spreekt Ben sterk aan. De leraar spreekt over de aanwezigheid of afwezigheid van God in de wereld in het teken gesteld van het verhaal van Jezus aan het kruis die zich ook afvraagt waarom God hem heeft verlaten. Tijdens de les toont de regisseur met een subjectieve camera hoe de blik van Ben inzoomt op het kruisbeeld dat boven het bord hangt, terwijl hij de leraar hoort uitleggen dat Jezus in zekere zin zelfmoord pleegt. De regisseur werkt zeer treffend het tafereel uit door tijdens het tafereel te laten zien dat Bogaert tot drie keer toe een papierprop op het hoofd van Ben schiet. De derde keer heeft de leraar het gezien, hij ontbreekt de les, komt tussen om Bogaert terecht te wijzen en de aandachtige Ben als voorbeeld voor de anderen te stellen. Die onderbreking gebeurt juist op het ogenblik dat de leraar van het verhaal van de kruisdood van Jezus wil overgaan naar dat van de verrijzenis. Maar de derde papieren kogel van Bogaerts, gericht op Ben, verhindert hem voort te gaan. Dat is betekenisvol. In zekere zin neemt de regisseur het verhaal over van de leraar die trouwens het uiterlijk heeft van een Jezusfiguur. De verdere dramatisering van het verhaal neemt de vorm aan van een kruisiging: de verkrachting met drug, ingeleid door het gevecht met het kruisbeeld. In tal van Amerikaanse Hollywoodfims die het genre van de spirituele film anders interpreteren, namelijk als films over geesten, duivels, spoken enzovoort, zetten personages het kruisbeeld in als spiritueel wapen om de duivel, het kwaad dus, op afstand te houden en weg te drijven. Dit gebruik gaat ver terug in de tijd toen het geloof in het bestaan van de duivel nog een vanzelfsprekende zaak was. Maar op het niveau van het verhaal van Ben zijn Bogaert en Desmet inderdaad de vlees geworden duivels. Maar het kruisbeeld als wapen helpt Ben niet om ze op afstand te houden, laat staan om ze terug te dringen. Hierdoor moet Ben de beker van de kruisdood in figuurlijke zin moet drinken: de drug. Dat voert hem naar de echte dood. Hij wil sterven: zich laten doden door de trein. Wat daarna volgt, krijgt het karakter van een verrijzenis. In het plan van Ben staat het kerkgebouw centraal. Terwijl alles zich daar afspeelt, komt het kruisbeeld opnieuw herhaaldelijk in beeld. En dat terwijl Ben via de projectie van zijn videofilm zijn eigen spirituele en menselijke verrijzenis laat zien. Hij zet de echte duivels in de kerk in hun morele hemd en de echte duivel van de zelfdoding in hem zelf heeft hij overwonnen. Op dat cruciaal moment vallen de regie van de regisseur Balthazar en die van Ben Verriest samen.



4 Tips voor pedagogische verwerking

BenX is een film die het secundair onderwijs (beroeps-, technisch, algemeen en kunstonderwijs) een aantal goede diensten kan bewijzen. De mogelijkheden tot pedagogische verwerking zijn talrijk. Welke ervan een bepaalde school kiest, zal afhangen van het beleid dat de school zelf voert of wil gaan voeren op het gebied van zowel de media-opvoeding, in het bijzonder filmopvoeding, als op dat van de fenomenen pesten, zelfdoding en mentale stoornissen zoals autisme. Zij die de concrete beslissing nemen, kunnen zich laten inspireren door enkele krachtlijnen die hier worden uitgetekend. Dit hoofdstuk van het filmdossier bevat enkel tips voor een pedagogische verwerking. Op het niveau van de concrete lesvoorbereiding, biedt het dossier aan de leerkracht heel wat basismateriaal dat hij of zij in functie van eigen lesdoelen kan investeren. In het tweede deel van het dossier vindt de leerkracht negen uitgewerkte werkbladen die hier kort worden toegelicht en voorgesteld.

Leeftijd

Uit de ervaringen met de theateropvoeringen voor leerlingen uit het secundair onderwijs is gebleken dat 14 jaar de ondergrens is voor de leerlingen. Dat geldt zeker ook voor de film. Het hoofdpersonage is ongeveer 17 jaar oud en volgt de opleiding metaalbewerking in de derde graad van het technisch-secundair onderwijs. De identificatie van leerlingen van de eerste graad met het hoofdpersonage is te moeilijk voor hen. Daarbij komt dat de regisseur bewust geen kinderfilm heeft willen maken. Een zuivere jongerenfilm is BenX evenmin daar in de film heel wat volwassenen uitvoerig in beeld en aan het woord komen. Ook op cinematografisch gebied is BenX geen vanzelfsprekende film. De filmtaal is esthetisch zeer verzorgd en rijk. Zowel de klankband- als de beeldband zijn sterk uitgewerkt. Leerlingen vanaf 14 jaar kunnen zich al inleven in de gebruikte filmstijl, ook al omdat de cineast creatief gebruik maakt van de eigen beeldtaal van de online game Archlord. Op de bovengrens staat zeker geen leeftijd. De film biedt ook zeer interessante stof voor alle studenten in de departementen lerarenopleiding van het hoger onderwijs.

Doelgroepen

De film kan verantwoord worden ingezet voor drie verschillende doelgroepen: de leerlingen van de tweede en de derde graad, de groep van het onderwijzend en opvoedend personeel, en de groep van de ouders van de scholieren. Voor elk van de drie groepen kan de pedagogische verwerking verschillen. Algemeen gezegd, kan de werking voor de leerlingen zich focussen op de aspecten van de filmtaal en van het hoofdpersonage Ben. Daaraan hangen de fenomenen van de zelfdoding, het pesten en de gedragsstoornis van het autisme vast. De werking voor de tweede doelgroep, het onderwijzend, pedagogisch en administratief personeel, kan zich concentreren op het schoolbeleid rond pestgedrag, het omgaan met verschillen en het bevorderen van het welbevinden op school en dit in het kader van een pedagogische studiedag of -namiddag. De talrijke filmsequenties met de leerkrachten en de directeur kunnen een inspirerende opstap vormen voor een dergelijk vormingsmoment. Een besprekking ervan kan worden gelinkt aan een reflectie over het schoolbeleid rond het welzijn of welbevinden op school, waarvan vooral het antipestbeleid een belangrijke component vormt. Voor die scholen die al een beleid voeren, kan de film een geschikte gelegenheid zijn voor het evalueren en, waar nodig, het bijsturen van het beleid. Voor scholen die een dergelijk beleid nog niet hebben geformuleerd, kan de film een ideale gelegenheid scheppen om ermee van start te gaan. In beide gevallen biedt de gedrukte publicatie *Veilig Online. Tips voor veilig ICT-gebruik op school* een goede

handleiding. Een hoofdstuk ervan behandelt het aspect cyberpesten en biedt nuttige achtergrondinformatie bij het filmverhaal. Het Vlaams Ministerie van onderwijs en vorming stelt de brochure ter beschikking van alle scholen die er naast nuttige adviezen, de nodige informatie vinden over bestaande onderzoeken en websites zoals de site www.kieskleurtegenpesten.be of de website <http://www.ond.vlaanderen.be/antisociaalgedrag>. Bij de brochure hoort de cd-rom met onder andere dit filmdossier. De derde doelgroep zijn de ouders. De film biedt immers ook mogelijkheden tot een gemeenschappelijk initiatief van de schooldirectie en het oudercomité. Na een gemeenschappelijke visie van de film, kan in een panelgesprek met leerkrachten, ouders en deskundigen het eigen schoolbeleid rond welzijn of welbehagen op school, inclusief antipestgedrag, worden uitgediept.

Met dit filmdossier bij de hand, kunnen de volgende algemene doelstellingen worden gerealiseerd in school- en in lesverband. De doelen kunnen afzonderlijk of als een geheel worden waargemaakt.

Doelen

Doelen die in *schoolverband* voor de tweede en derde graad met BenX als exemplaar:

Een preventieproject rond het pestgedrag van leerlingen tegenover karaktergestoorde medeleerlingen op school en buiten de schoolmuren formuleren, afbakenen en realiseren in schoolverband in het kader van de VOETen burgerzin en sociale vaardigheden.

Een informatieproject voor leerkrachten, pedagogisch en administratief personeel plus de leerlingen van de tweede en de derde graad uitwerken rond het fenomeen autisme bij jongeren in het kader van de VOET gezondheidsseducatie (psychische gezondheid en welzijn op school).

Een preventieproject voor leerkrachten, pedagogisch en administratief personeel plus de leerlingen van de tweede en de derde graad formuleren en realiseren rond het maatschappelijke fenomeen zelfdoding in het kader van de VOET gezondheidsseducatie (psychische gezondheid en welzijn op school).

Een informatieproject voor leerkrachten, pedagogisch en administratief personeel over het beeld en de eigen cultuur van de hedendaagse jongeren in Vlaanderen, voor wie de moderne communicatietechnologie deel uitmaakt van het dagelijks leven zonder dat ze de kennis en vaardigheden daartoe explicet op school hebben geleerd.

Een multidisciplinair leerproject rond zingeving bij jongeren uitwerken en realiseren in het kader van de VOET muzisch-creatieve vorming (mediavorming, esthetica, jongerencultuur) en de VOET gezondheidsseducatie (geestelijke gezondheid, welzijn op school).

Een vakoverschrijdend informatieproject voor de leerlingen van de tweede en de derde graad rond de ICT-eindtermen, in het bijzonder rond veilig, doelmatig en verantwoord gebruik van het internet.

Doelen in *lesverband* voor de tweede en derde graad met BenX als exemplaar.

De filmbeelden leren zien vanuit de klankband die in het teken staat van het portret van het autistische hoofdpersonage.

De relatie tussen het filmische gebruik van de close-up en de voorstelling van het autistische hoofdpersonage leren begrijpen en duiden.

De betekenis van de structuur van de filmische vertelling leren ontdekken vanuit de optiek van de montage en de behandeling van de tijd in functie van de uitdrukking van de belevingswereld van het autistische hoofdpersonage

De diverse narratieve componenten van het filmverhaal noemen en duiden in het licht van de thema's zelfdoding, pesten, cyberpesten en autisme.

De verschillende leidmotieven herkennen, aanwijzen en kunnen duiden in het licht van de visie van de regisseur op het fenomeen autisme.

De eigen signatuur van de film verbinden met de humane visie van de regisseur en er een eigen mening over formuleren.

Het genre van het psychische drama in BenX herkennen, situeren en bespreken.

De verschillende personages voorstellen en analyseren vanuit concrete scènes, sequenties en beelden, en erover met de andere leerlingen een kritisch gesprek aangaan over de thema's zelfdoding, cyberpesten en verantwoord gebruik van het internet.

Suggesties voor concrete uitwerking

Leerkrachten kunnen de hoger vermelde lesdoelen realiseren via diverse methoden. Dat kan gebeuren binnen de algemene vakken (talen, levensbeschouwelijke vakken, esthetica in sommige afdelingen) waarbij de filmvoorstelling zelf gemeenschappelijk kan worden georganiseerd en voorbereid aan de hand van het materiaal in dit filmdossier.

HET FILMFORUM

Dat impliceert dat de school voor een halve lesdag de filmvertoning programmeert. De vertoning zelf wordt ingekaderd in een degelijke inleiding in de zaal. Voor die inleiding kan het voorbereidende team gebruik maken van de dossiergegevens over de productie en de regisseur. Het is wenselijk om de leerlingen een kijkopdracht mee te geven. Een voorbeeld: ‘In de film komen heel wat beelden voor uit de online game Archlord. Let erop hoe en waarom de regisseur die gebruikt om het verhaal te vertellen.’ Na de bespreking volgt er in de zaal of in de afzonderlijke klassen een nabespreking. Inhoudelijk kan de kijkopdracht de leidraad vormen voor de interactieve bespreking. De kijkopdracht laat immers toe om de verschillende niveaus van de film — audiovisuele techniek, narrativiteit en betekeniswereld — ter sprake te brengen. De leerkrachten kunnen gebruik maken van de werkbladen en/of de leerdocumenten essay of chatoloog.

LESPROJECT

De leerkrachten die hun eigen leerprogramma in een afzonderlijke les of enkele lessen aan de hand van de geziene film willen uitwerken, kunnen de leerdocumenten chatoloog en/of essay, alsook de werkbladen in hun lesproject opnemen. De chatoloog richt zich tot minder literair ingestelde leerlingen, het essay naar de meer literair georiënteerde leerlingen. De moeilijkheidsgraad van het essay is vrij hoog tot hoog. Wat de werkbladen betreft kan de leerkracht gebruik maken van één of van enkele of van allemaal. Hieronder

worden de bladen kort voorgesteld.

DE WERKBLADEN

Het deel van de leerlingen bestaat uit negen werkbladen. Het zijn afzonderlijke, tweezijdige en niet genummerde werkbladen. De leerkracht kan ze zien als afzonderlijke modules waaruit hij/zij zelf een keuze kan maken in functie van de concrete doelstellingen van het schoolproject, de lessenreeks of de afzonderlijke les. De leerkracht kan de werkbladen recto verso uitprinten en naar eigen wens en inzichten opnemen in een eigen voorbereiding en werkmateriaal. Hij of zij kan de werkbladen in een eigen combinatie bundelen en gebruiken. Inhoudelijk behandelen de werkbladen telkens één aspect van de film in de vorm van opdrachten. Het deel leerkracht bevat voor de voorbereiding van opdrachten het nodige studiemateriaal. Ieder werkblad heeft een eigen titel. Vormelijk is ieder werkblad drieledig. Er is altijd eerst de rubriek ‘film’. Die rubriek sluit direct aan bij de film zelf, meestal via een filmfoto. Het beeldmateriaal vormt de leidraad voor de bespreking van een bepaald aspect van de film. De tweede rubriek ‘document’ behandelt een bepaald facet van het onderwerp aan de hand van een document. Dat kan een citaat, een foto of een website zijn. Het document staat direct of indirect in verband met het onderwerp van het werkblad. De derde rubriek ‘link’ biedt een derde invalshoek voor de uitdieping van het onderwerp. Het woord ‘link’ betekent hier ‘iets wat in verband staat met’. Soms is het een website, soms ook niet. In de voorstelling van de werkbladen hieronder wordt de eerder willekeurige volgorde gehouden van het deel leerling. De titel van het werkblad is cursief weergegeven. Daarna volgt een korte toelichting.

Gelezen en gezien

Het scenario van de film BenX steunt op een grondige bewerking van de jeugdroman *Niets is alles wat hij zei* (2005). Het loont meer dan de moeite om met de leerlingen in het kader van bijvoorbeeld taallessen het onderscheid tussen beide vertelwijzen te onderzoeken. Het werkblad zet daartoe aan.

Wat ik hoor en wat ik zie

De titel verwijst naar het subjectief perspectief van waaruit de film is gemaakt. De klankband en de beeldband van meeste scènes zijn gemaakt vanuit het standpunt van het hoofdpersonage. Het werkblad biedt de gelegenheid om de filmesthetica van klank en beeld te bestuderen.

Ben Vertriest/BenX en Scarlite/Scarlite

Het werkblad behandelt de bijzondere relatie die het hoofdpersonage onderhoudt met het online personage Scarlite. Hier kan het werkblad dienst doen om het fenomeen online gamen ter sprake te brengen. De leerdocumenten chatoloog of essay kunnen bijkomend worden toegevoegd.

De endgame

Het werkblad schenkt aandacht aan de betekenis van de belangrijke term ‘endgame’. Die betekenis functioneert op het niveau van de game, maar evenzeer op dat van Ben Vertriest. De ontknoping van het filmverhaal kan hier op de voorgrond treden. Het leerdocument essay biedt hier ook ondersteuning voor wie dieper wil ingaan op dat belangrijk aspect van de film.

Kies partij!

Met dit werkblad komt het fenomeen pesten aan bod. De leerdocumenten chatoloog en essay bieden verdere ondersteuning.

Moeder en Ben

Dit werkblad biedt ruimte om in te gaan op het fenomeen autisme en om vanuit dat inzicht bepaalde filmsequenties beter te begrijpen. Eventueel is hier het leerdocument essay ondersteunend te integreren.

Vóór de spiegel

Vanuit de behandeling van het leidmotief van de spiegel kan het klassengesprek inzoomen op de betekeniswereld van de film. De leerkracht kan voor de meer literair ingestelde leerlingen beslissen om bij dit werkblad het leerdocument essay bij te voegen.

Wat is de waarde van X?

Op de website van de film [www.benx.be] bevindt zich de trailer van de film. Met het werkblad kan het leergesprek de trailer nader analyseren en via die analyse kan het gesprek enkele belangrijke aspecten van de film behandelen. In sommige klassen kan het leerdocument chatoloog voor verder verdieping zorgen.

"Durven is alles"

Vertrekend van het motto van de film, kan het leergesprek ingaan op de betekeniswereld van de film. Het is mogelijk dat de leerkracht hierbij de chatoloog of het essay als leerdocument inschakelt.

