



Ben X

Belgien 2007

Buch und Regie: Nic Balthazar, nach seinem Jugendbuch „Nichts war alles, was er sagte“

Kamera: Lou Berghmans

Musik: Praga Khan

Szenenbild: Kurt Loyens

Kostüm: Heleen Heintjes

Schnitt: Philippe Ravoet

Produktion: MMG Produktion, één & BosBros. Film-TV Productions

Darstellerinnen/Darsteller: Greg Timmermans (Ben), Laura Verlinden (Scarlite), Marijke Pinoy (Bens Mutter), Pol Goossen (Bens Vater), Titus De Voogdt (Bogaert), Maarten Claeysens (Desmet), Jakob Beks (Metallarbeitslehrer) u. a.
FSK: ab 12 Jahre, 90 Minuten

Auszeichnungen (Auswahl): Hauptpreis, Publikumspreis und Preis der Ökumenischen Jury, Montréal Film Festival 2007; Hauptpreis der Jury (Schwarze Perle), Abu Dhabi Film Festival 2007; Heineken Red Star Award (Preis für innovatives Kino), Palm Springs Film Festival 2008

empfohlen für 8. – 12./13. Jahrgangsstufe

Inhalt

Mit Level 80 gehört Ben weltweit zu einem der besten Spieler auf der Internetplattform „Archlord“. In dieser virtuellen Welt des Computerspiels fühlt er sich zuhause. Mit seiner Internetpartnerin Scarlite, die ihn für seine Leistungen bewundert und zu seiner Heilerin wird, hat er schon viele Herausforderungen gemeistert. Die beiden tauschen sich seit einem Jahr auch über Mails aus, kennen sich persönlich aber nicht. In der realen Welt kommt Ben dagegen nicht so gut zurecht. Spät erst erkannten die Ärzte, dass Ben unter dem Asperger Syndrom leidet, einer besonderen Form von Autismus. Ben erlebt seine Umwelt vollkommen anders als andere. Er ist zwar hoch intelligent, seine Kommunikationsfähigkeit jedoch deutlich eingeschränkt. Deshalb wird er seit seiner Kindheit von den anderen als Außenseiter gesehen und immer wieder gehänselt, verspottet, gemobbt und sogar tätlich angegriffen. Der Leidensdruck durch zwei besonders aggressive Mitschüler und Schlägertypen wird für Ben unerträglich, nachdem er von der ganzen Klasse gedemütigt wird. Plötzlich kursieren Handyclips dieser Szene im Internet. Ben entschließt sich ganz im Stil seines geliebten Computerspiels „Archlord“ zu einem „Endgame“. Scarlite, die von seiner Krankheit nichts weiß, aber der Überzeugung ist, dass er ein Endgame niemals ohne seine Partnerin spielen darf, möchte ihn zum ersten Mal auch in der realen Welt treffen. Sie macht sich Sorgen um Ben. Am Bahnhof aber, wo sie auf ihn wartet, verliert Ben den Mut und wagt es nicht, sie anzusprechen. Nun scheint Selbstmord für ihn der einzige Ausweg. Doch dann taucht Scarlite wieder auf, nicht in der Wirklichkeit, aber als innere Stimme in Bens Kopf, die ihn bestärkt und ermutigt, nach einer besseren Alternative zu suchen. So findet Ben einen ungewöhnlichen Weg aus seiner schwierigen Situation und in der Realität Hilfe und Unterstützung durch seine Eltern.

Filmbesprechung

Dieser brisante und hochaktuelle Film wurde zur erfolgreichsten flämischen Kinoproduktion der letzten Jahre und gewann auf internationalen Festivals zahlreiche Preise. In seinem Spielfilmdebüt bringt der belgische Filmkritiker und Autor Nic Balthazar sein eigenes Jugendbuch „Nichts war alles, was er sagte“ (in Deutschland noch nicht erschienen) in eine filmisch adäquate Form. Das Buch, das Balthazar zuvor auch erfolgreich als Theaterstück inszenierte, schrieb er frei nach dem authentischen Fall eines 17-jährigen Autisten, der durch Mobbing in den Selbstmord getrieben wurde. Die künstlerische Verarbeitung des Stoffes bietet ein weitaus positiveres und komplett anderes Ende an, das die Auseinandersetzung mit weit verbreitetem jugendlichem Selbstmord – nach einer im Film zitierten Nachrichtensendung haben zehn Pro-

zent aller flämischen Jugendlichen zwischen 15 und 18 Jahren schon einen Selbstmordversuch unternommen – auf eine konstruktivere Ebene hebt. Im Film inszeniert Ben seinen Selbstmord mit einem Videofilm, in dem man ihn von einer Schiffsreling scheinbar in den Tod springen sieht. Die Inszenierung findet ihren Höhepunkt bei der öffentlichen und durch die Medien begleiteten Trauerfeier für Ben in einer Kirche. Dort wird ein von Ben vorbereiteter Film eingespielt, mit dem er sich an seinen Peinigern und an der Ignoranz der Mitschüler und Lehrer rächt, die offenbar erst dann aufgerüttelt werden und zur Einsicht kommen, wenn es Tote gibt. Der Film zeigt Aufnahmen der demütigenden Mobbingszene im Klassenzimmer. Er macht Bens Martyrium öffentlich und stellt seine Widersacher vor aller Augen bloß. Daraufhin taucht Ben selbst wieder auf – auf der Empore stehend und von Licht überstrahlt. Seine Haltung mit den ausgebreiteten Armen erinnert an den Gekreuzigten. Die Einstellung ist das letzte einer ganzen Reihe von Bildzitate im Film, die auf Jesu Kreuzigung und, am Ende, auf dessen Wiederauferstehung verweisen.

Der Regisseur war sich bewusst, dass er seinen Film ansprechend und publikumswirksam gestalten musste, wenn er die Jugendlichen mit seinen zentralen Themen – Mobbing in seinen verschiedenen Formen und Selbstmord – und mit seinem Anliegen aufzuklären wirklich erreichen wollte. Denn moralische oder gar autoritäre Appelle gegen Mobbing fruchten in der Realität ebenso wenig wie in Bens Film-Klasse. Jugendliche werden sich durch das narrative Grundprinzip des Films aber unmittelbar angesprochen fühlen, das formal bestechend und künstlerisch innovativ die reale Spielhandlung und dokumentarisch wirkende Interviewszenen mit dem bekannten 3D-Computerspiel „Archlord“ verknüpft, ohne etwa mit erhobenem Zeigefinger vor den Gefahren solcher virtuellen Realitäten in pauschaler Verallgemeinerung zu warnen. Für die Erfordernisse des Films wurde das Onlinespiel so programmiert, dass sich die Figuren in Bens Geschichte einpassen. Die Erfahrungen Bens mit diesem Spiel bekommen für ihn existenzielle Bedeutung, schöpft er daraus doch den Großteil seines Selbstwertgefühls. Hier findet er die Bestätigung seiner Fähigkeiten durch andere, insbesondere durch Scarlite. In der virtuellen Welt des Spiels fühlt sich Ben als Held, in der äußeren Realität jedoch als eine Null, als ein Nichts. Weil der Film unterschiedliche Wahrnehmungswelten und Wirklichkeitsebenen vermischt und zueinander in Beziehung setzt, macht er sensibel für fremde Sichtweisen, eine Grundvoraussetzung jeglichen Verständnisses und aller Verständigung. Er verdeutlicht zugleich, dass auch das Medium Film nur eine Wirklichkeitskonstruktion unter anderen ist.

Gleich zu Beginn des Films ist der Zuschauer mitten in der virtuellen Realität des Computerspiels Archlord, das später mehrfach auch in der „Realität“ unübersehbar ins Bild kommt, sei es durch die neben der Tastatur liegende Bedienungsanleitung oder durch eine Kulisse in Bens Zimmer. Ein Off-Erzähler führt in die Geschichte ein. Erst kurze Zeit später ist zu erkennen, dass es sich bei dem Erzähler um Ben selbst han-

delt, der erst nach einigen Filminuten auch im Bild zu sehen ist, wenn die Kamera aus der virtuellen Bildschirmwelt langsam zurückfährt und in einer Halbtotalen den Blick auf ihn und sein Zimmer freigibt. Zuvor sind in einem Zwischenschnitt Teile eines Interviews mit Bens Mutter zu sehen, in der sie das – anscheinende – Ende des Films vorwegnimmt und die Zuschauer glauben macht, in dem Film gehe es um den Freitod eines Menschen. Damit ist hinreichend Spannung aufgebaut, um nun auch Ben selbst vorzustellen. Er sitzt mit nacktem Oberkörper vor dem Computer, während die Kamera langsam um ihn kreist und auch eine Detailaufnahme seiner ebenfalls nackten, seltsam zitternden Füße zeigt. Zum Ende der Exposition erfährt man von Ben, dass er einen streng geregelten Tagesablauf hat, im Online-Spiel ein wahrer Meister ist und dort seit mehr als einem Jahr eine Partnerin namens Scarlite hat, deren Foto in einer Mail zu sehen ist.

Von Bens Umgang mit der realen Welt erzählen die nächsten Szenen. Stumm und schwer atmend betrachtet er sich im Badezimmerespiegel. Aus dem Off ertönt seine Stimme: „In Games kann man sein, wer oder was man will. Hier kannst du nur ein Mensch sein, die Null, die du im Spiegel siehst.“ Das Computerspiel ist auch hier präsent, ein Menüfenster aus dem Spiel ist in das Realbild einkopiert. So wie ein Spieler seine Spielfigur mit Gegenständen und Attributen aus einem Menü ausstattet, so wappnet sich Ben mit Attributen für seine Existenz in der Realität. Sein Lächeln muss er sich mühsam aufsetzen. Ein Pulsmesser hilft zwar nicht gegen die Aufregung, macht sie aber messbar und vermittelt so das Gefühl von Kontrolle. Beim Frühstück begrüßt ihn seine Mutter, doch Ben wirkt abwesend und unfreundlich. Nur seine Off-Stimme lässt erkennen, dass er sich nicht anders verhalten kann, weil er in seiner verbalen und nonverbalen Kommunikation gestört ist. Kamera und Ton übernehmen seine extrem subjektive Wahrnehmungsweise der äußeren Wirklichkeit. Wie im Computerspiel, das in Sekundenbruchteilen von einer Einstellungsgröße auf die andere wechseln kann, nimmt auch Ben seine Umgebung wahr. Zusätzlich wird die Stimme seiner Mutter vorübergehend im Ton verzerrt, was mit den durch Weitwinkelobjektiv verzerrten Detailaufnahmen ihres Mundes korrespondiert. Kurz darauf verlässt Ben das Haus und macht sich auf den Weg in die Schule, eine Szene, die im weiteren Verlauf noch mehrfach gezeigt, dann aber in wesentlichen Details verändert wird. Auch diese Szene vermittelt mit ihren schnellen Schnitten und extremen Positionswechseln der Kamera von der Obersicht in die Untersicht ganz seine Sicht der Dinge. Den überlauten Straßenlärm und die damit assoziierte Hektik des Alltags übertönt Ben, indem er in voller Lautstärke Musik aus seinem Walkman hört. Auf diese Weise schottet er sich auch von der Außenwelt ab, die ihn überfordert, sobald er mit unvorhergesehenen Ereignissen konfrontiert wird.

Inzwischen entsprechend sensibilisiert für Bens Handicap und seine extrem subjektive Wahrnehmung, können die Zuschauer nun leichter nachvollziehen, warum

Ben von den beiden Schlägertypen und Drogenhändlern Bogaert und Desmet so stark gemobbt wird und warum er sich kaum wehren kann. In mehreren Szenen in und außerhalb der Schule macht der Film deutlich, dass es Bogaert und Desmet keineswegs nur auf Ben abgesehen haben. Sie machen sich im Bus über eine alte Frau lustig, und weder der Metallarbeitslehrer noch der Religionslehrer oder der Direktor, der von Ben erwartet, sich wie ein normaler Junge zu verteidigen, können die beiden wirklich in ihre Grenzen verweisen. In einem Interviewausschnitt bringt es ein Lehrer auf den Punkt: „Nun ja, was soll man tun? Das, was wir immer tun. Zu wenig, nichts!“ Das macht auch die Erwachsenen zu Mitschuldigen an Bens Leiden. Die beiden Übeltäter mögen brutal und abstoßend wirken, aber sie haben nichts zu verlieren und glauben daher, sich alles erlauben zu können. Der Film visualisiert in Rückblenden mit expressiven Bildern und Tönen Bens tief verletzte Gefühle, denn auch die Erwachsenen verhalten sich ihm gegenüber kaum anders. Bens Grundschullehrerin reagiert im Sportunterricht ungehalten, die Ärzte überschlagen sich mit Mutmaßungen und machen Ben zum Versuchskaninchen, und der Psychiater, der nach vielen Untersuchungen wenigstens die richtige Diagnose stellt, ignoriert die sozialen Folgen von Bens Zustand. Lediglich Bens Eltern, deren Ehe durch die zermürbenden Erfahrungen mit ihrem Sohn allerdings in die Brüche ging, stehen voll und ganz hinter ihm, auch wenn die Mutter allzu sehr den Fachleuten vertraut, sich immer wieder zu neuen Arztbesuchen überreden lässt und Ben vor der bösen Welt beschützen möchte. Bens Vater dagegen ist von Anfang an der Meinung, sein Sohn habe in der Psychiatrie nichts zu suchen und solle als hoch intelligenter Mensch und im Sinne der Gleichwertigkeit auch eine ganz normale Schule besuchen. Als Ben seine Eltern um Hilfe bittet, sind beide jedoch uneingeschränkt für ihn da und auch bereit, mit ihm den gewagten Selbstmordversuch zu inszenieren.

Bens Selbstmordinszenierung kann als fulminanter Spielzug gelesen werden, der von einem sich wandelnden Selbstwertgefühl spricht. Denn für den Protagonisten geht es nicht nur darum, dass die anderen ihn in seinem Anderssein akzeptieren, sondern auch, dass er sich selbst so annimmt, wie er ist. Anfangs fühlte Ben sich nur im Spiel als vollwertig, in der Realität aber als Null, zumal er krankheitsbedingt viele soziale Verhaltensweisen nur nachahmen kann, ihren tieferen Sinn aber nicht versteht. Nur einmal wendet Ben die Kampfstrategien aus „Archlord“ in der Realität an und will sich mit Hilfe einer selbstgemachten Waffe, eines zum Dolch umgebauten Kreuzifixes, gegen Bogaert und Desmet zur Wehr setzen. Die virtuelle Welt des Spiels lässt sich jedoch nicht in die Realität übertragen, in der Ben nur über ein stark verlangsamtes Reaktionsvermögen verfügt. Seine Gegenwehr endet daher katastrophal: Die beiden Klassenkameraden schlagen ihn nieder und verabreichen ihm eine Ecstasy-Pille.

Als Bens Mutter den Mobbing-Videoclip im Internet entdeckt und ihren Sohn damit konfrontiert, zerstört Ben seine gesamte Computeranlage und symbolisch

damit seine virtuelle Identität. Mit der Inszenierung des Selbstmordvideos findet er zu einer kreativen Lösung in der Realität. Scarlite, die den Glauben an seine Fähigkeiten verkörpert, ermutigt ihn dazu. Sie sagt am Ende einen der Schlüsselsätze zu Ben: „Es ist höchste Zeit zu werden, wer du bist.“ Das Schlussbild des Films zeigt Ben bei einer Pferdetherapie – sicher keine Garantie für ein glückliches, konfliktfreieres Leben, aber ein wichtiger Schritt für Ben, besser mit seinen Gefühlen umgehen zu lernen und sich der Außenwelt mehr zu öffnen. Er ist nun nicht mehr auf die virtuelle Welt von „Archlord“ angewiesen, die er zerstört hat, sondern er kommuniziert endlich unmittelbar mit einem Menschen, selbst wenn Scarlite zu diesem Zeitpunkt nur in seiner eigenen Vorstellung existiert.

Schon das Thema – der Umgang mit Außenseitern, Andersdenkenden und -führenden – macht den Film für den Einsatz im Unterricht sinnvoll. Was ihn darüber hinaus für die Medienerziehung so einzigartig macht, ist seine vielschichtige Auseinandersetzung mit Realitäten auf verschiedenen Ebenen. Medien setzen sich auf vielfältige Weise mit der gesellschaftlichen Realität auseinander – Spielfilme und Computerspiele wie „Archlord“ mit Vorstellungen einer möglichen, aber fiktiven Realität, Dokumentarfilme mit nonfiktionaler Realität. In diesem Zusammenhang ist es bemerkenswert, dass einer der Schüler im Film schreit: „Und jetzt Kino!“ (also fiktive Realität), als man Ben vor der ganzen Klasse die Hose herunterzieht (also „echte“ Realität) und alle ihr Handy zücken, als sei dies ein vergnügliches Spektakel. Nur ein Schüler, der Ben gerne helfen möchte, nimmt Bens Videokamera und filmt die gesamte Szenerie so, dass die grausame Realität dieser Demütigungsszene später in der Kirche allen bewusst und auch von der Kamera der TV-Reporter eingefangen wird. Die gleiche Überlagerung von Fiktion und Nonfiktion, nur mit umgekehrtem Vorzeichen, findet sich in der inszenierten Selbstmordszene auf dem Schiff. Scheinbar „objektiv“ nimmt die Videokamera auf, wie Ben über die Reling in den Tod springt. Erst mit Bens Filmpräsentation in der Kirche führt ein Perspektivwechsel der Kamera, also ein anderer Kamerastandpunkt, dazu, das angebliche Dokument als reine Fiktion zu entlarven.

Wenn aber Fiktion und Nonfiktion so nahe beieinander liegen und sich für den Außenstehenden nicht immer eindeutig voneinander unterscheiden lassen, ist es nur konsequent, dass Ben von seinem Standpunkt aus die Realität auch etwas anders sieht als die Mehrheit der anderen. Auf geradezu poetische Weise zeigt der Film solche Unterschiede etwa in der Szene in der Bahnhofshalle, als Ben zum vereinbarten Treffen mit der realen Scarlite zu spät kommt. Als Ben sie endlich findet, frieren alle Bewegungen der Menschen um ihn herum ein. Ben geht an den erstarrten Personen vorbei und auf Scarlite zu, was seine Sehnsucht nach ihr und seine Fixierung auf sie ausdrücken soll. In Wirklichkeit, das zeigt die nächste Szene, hat sich Ben gar nicht von der Stelle bewegt, die reale Scarlite geht enttäuscht wieder zum Zug und achtlos

an Ben vorbei, ohne ihn zu bemerken. Ben schafft es irgendwie, in denselben Zug einzusteigen wie Scarlite und setzt sich stumm neben sie, aber zu einer wirklichen Begegnung zwischen den beiden kommt es nicht, denn Scarlite erkennt nicht, dass es sich bei dem seltsamen Sitznachbarn um ihren Onlinespielpartner Ben X handelt. Dennoch weicht Scarlite, als von diesem Zeitpunkt an nur von Ben imaginierte Figur bis zum Ende nicht mehr von seiner Seite und verhindert einen realen Selbstmordversuch. Auf diese Weise wird sie für Ben, wie ursprünglich im „Archlord“-Spiel, erneut zur virtuellen Partnerin und darüber hinaus zu seiner „Heilerin“ und zur Garantin seines Überlebenswillens. Bens Gespräche mit ihr, die nur für den Zuschauer, nicht aber für die Umstehenden in seiner Umgebung hörbar sind, werden in den folgenden Szenen in Parallelmontage mit der Vermisstenanzeige der Mutter gesetzt, die in seinem Zimmer sein selbst gebasteltes Album „101 Wege, sich selbst zu töten“ gefunden und den Vater und die Polizei alarmiert hat. Ihre eigentlich berechtigten Sorgen werden anhand der Parallelmontage ad absurdum geführt, in der Ben und die von ihm imaginierte Scarlite wie selbstverständlich in einer Kneipe beim Gespräch zu sehen sind.

Kommunikationstheoretiker wie Gregory Bateson oder Paul Watzlawick („Wie wirklich ist die Wirklichkeit?“) und Psychiater wie Ronald D. Laing waren sich in einem Punkt einig: Jeder Mensch, ob im medizinischen Sinn „normal“ oder „verrückt“, entwickelt ein eigenes Weltbild, das in sich stimmig ist. Dabei ist die Wahrnehmungsweise des einen nicht mehr oder weniger wert als die des anderen. Wenn man sich in die Wahrnehmungswelt des anderen hineinversetzt, werden auch fremde oder verrückte Verhaltensweisen nachvollziehbar und verständlich. Nach dieser Theorie hat auch Nic Balthazar seinen Film formal und inhaltlich aufgebaut. Indem er das Publikum akustisch und visuell an Bens Welt teilnehmen lässt, sieht und hört dieses die Realität mit dessen Augen und Ohren. Mit dieser Empathie erst ist echtes Verständnis möglich. Ben ist kein Ausgeschlossener mehr, der bei seinen Mitschülern auf Angst, Unverständnis und Abwehr stößt, sondern ein logisch und menschlich handelndes Individuum mit besonderen Eigenschaften. Für Ben sind Onlinecomputerspiele, deren mögliche Gefahren nicht geleugnet werden sollen, anfangs genauso real wie diese äußere Wirklichkeit, und sogar noch wichtiger als diese, denn erst sie ermöglichen ihm die Kommunikation mit anderen. Wenn aber jeder Wirklichkeitsausschnitt im Prinzip gleich „real“ ist, wird auf der formalen Ebene des Films auch die traditionelle Unterscheidung zwischen fiktionalem Spielfilm als möglicher Realität, Dokumentarfilm als abgebildeter Realität und Computerspiel als rein virtueller Realität brüchig. Indem der Film mit unserer Wahrnehmung, unseren oft klischeehaften Erwartungshaltungen und Wirklichkeitskonstruktionen spielt, macht er uns bewusst, wie fragil die vermeintlich versicherbare Eindeutigkeit äußerer Wirklichkeit und gleichermaßen die medial vermittelte Konstruktion von Wirklichkeit sein können.

Hintergrundinformation: Autismus und Asperger-Syndrom

Diese tiefgreifende Entwicklungsstörung, die immer noch nicht restlos erforscht ist und in verschiedenen Formen und Ausprägungen auftritt, gilt inzwischen als eine angeborene, also genetisch bedingte Wahrnehmungs- und Informationsverarbeitungsstörung des Gehirns. Sie zeigt sich schon im frühen Kindesalter. Über ein Prozent der Bevölkerung ist davon betroffen, ein kontinuierlicher Anstieg wird beobachtet. Die Störung macht sich durch deutliche Schwächen in der sozialen Interaktion und Kommunikation sowie durch stereotype Verhaltensweisen und bemerkenswerte Stärken in Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Gedächtnis und Intelligenz bemerkbar. In den aktuellen Diagnosekriterien wird zwischen frühkindlichem Autismus (Kanner-Syndrom) und dem weniger stark ausgeprägten Asperger-Syndrom unterschieden, das sich im Unterschied zum Kanner-Syndrom oftmals erst nach dem dritten Lebensjahr bemerkbar macht. Nicht immer ist die verzögerte Sprachentwicklung eines Kindes schon ein hinreichendes Diagnosekriterium für dieses Syndrom, häufiger erweisen sich Menschen mit dieser Störung als motorisch ungeschickt. Je nach Intelligenz, Sprachentwicklung und Ausprägung des Autismus können Kinder mit Autismus eine Regelschule besuchen oder ist eher der Besuch einer Förderschule in Betracht zu ziehen.

Dem Darsteller von Ben, Greg Timmermans, ist es hervorragend gelungen, typische Symptome des Asperger-Syndroms in seiner Körpersprache auszudrücken. Das reicht von der Vermeidung direkter Blickkontakte über das unwillkürliche Zittern seiner Füße, die der Film mehrmals in Großaufnahme zeigt, die intensive Verwendung von Kopfhörern, um sich mit lauter Musik von der Außenwelt abzuschirmen, bis zu seinen insgesamt unbeholfen und unkoordiniert wirkenden Bewegungen und seiner verlangsamten Reaktionsfähigkeit in kommunikativen Situationen.



Filmarbeit

Der außergewöhnliche Film empfiehlt sich zum Einsatz im Fach Deutsch sowie im Rahmen der Auseinandersetzung mit den Themen Gewalt, Mobbing und auch Selbstmord in den Fächern Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde und Politische Bildung. Das im Film ebenfalls aufgegriffene und ständig variierte Thema der Konstruktion von Wirklichkeit(en) sowohl in der Realität wie auch in den Medien ist für die älteren Jahrgangsstufen geeignet.

Zur Einstimmung auf die Nachbereitung und analog zur Filmexposition können die Schüler befragt werden, ob sie das Onlinespiel „Archlord“ oder ähnliche Computerspiele aus eigener Anschauung kennen und welche Erfahrungen sie damit gemacht haben. Es schließt sich die Frage an, warum dieses Onlinespiel für Ben so wichtig ist, mit welchen Problemen er zu kämpfen hat und mit welchen Mitteln er versucht, diese Schwierigkeiten zu meistern. Obwohl Bens etwas andere Wahrnehmung der Wirklichkeit im Film eine zentrale Rolle spielt, sollte grundsätzlich vermieden werden, ihn als merkwürdigen „Sonderfall“ darzustellen, der unseres Verständnisses und unserer Toleranz bedarf, denn er hat dasselbe Recht auf Menschenwürde und Akzeptanz wie jeder andere auch.

Auf Basis einer Mind Map und anhand eines Fragenkatalogs lassen sich die inhaltlichen Entwicklungen und filmischen Besonderheiten interpretatorisch erschließen sowie die zentralen Themen des Films diskutieren. Arbeitsblätter zur Figurencharakterisierung und zur filmischen Konstruktion von Wirklichkeiten dienen der Vertiefung dieser Aspekte.

Weiterführende Literatur- und Linktipps zum Film gibt es unter www.kinofenster.de („Ben X“ in der Suchmaske eingeben).

Themen

Außenseiter, Autismus, Behinderung, Jugend, Kommunikation, Medien, virtuelle Welten, Schule, Vorurteile, Identität, Gewalt (Mobbing), Selbstmord, Toleranz, Selbstvertrauen

Rahmenlehrplanbezüge

„Ben X“ eignet sich für die Jahrgangsstufen 8 – 12/13 und bietet vielfältige Anknüpfungspunkte an die Rahmenlehrpläne der Länder Berlin und Brandenburg, insbesondere für die Fächer Deutsch, Politische Bildung, Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde. Exemplarisch sei verwiesen auf die Rahmenlehrpläne Brandenburgs, Sekundarstufe I, im Fach Deutsch, Themenbereich „Medial gestaltete Texte untersuchen, produzieren, präsentieren“ oder im Fach L-E-R auf den thematischen Schwerpunkt „Konflikte und Gewalt – Ursachen und Möglichkeiten der Bewältigung“.

Vorschläge zur Einstimmung

„Einstimmung auf den Film. Dialog und Figur“

Besondere Eintrittskarte: eine ansprechend gestaltete Karte mit einem Dialogsatz

Bens

Einstimmung auf den Film

Dialog und Figur

Mit Hilfe der Dialogsätze von Ben entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine erste Vorstellung vom Protagonisten des Films.

Jeder erhält einen Dialogsatz, liest ihn in Ruhe durch und überlegt, wer diesen Satz in welcher Situation gesprochen haben könnte, was er zum Ausdruck bringt und welche Emotionen er transportiert. Entsprechend soll der Satz laut vorgetragen werden.

Ohne Pause tragen die Schülerinnen und Schüler nun nacheinander ihren Satz vor. Das geschieht im Stehen, mehrere Durchgänge sind möglich. Es entsteht eine Art Klangcollage der Figur.

In der Reflexion wird gemeinsam erarbeitet, wer diese Figur sein könnte, was sie auszeichnet, wie sie die Welt sieht und mit welchen Problemen sie konfrontiert sein könnte.

Dialogsätze von Ben:

„Ich kann mich nicht gut erklären!“

„Alles, was ich sage, ist wahr, auch wenn ich nichts sage.“

„Planung ist alles! Strategie ist alles!“

„Übersicht! Darum geht es. Du musst versuchen zu sehen, und zusehen, dass sie dich nicht sehen!“

„Menschen sind komisch! Sie labern und labern und labern immer.“

„Es war schon immer so, dass mit mir etwas nicht stimmte.“

„Ich bin der Mann, mit dem schon immer etwas los war.“

„Du bist du!“

„Mittlerweile bin ich auf Level 80. Das ist ziemlich hoch.“

„Das heißt, dass man stark ist, respektiert auf der ganzen Welt.“

„In Games kann man sein, was man will.“

„Lächeln heißt eigentlich nur, dass es gar nichts zu lachen gibt.“

„Ich muss nachdenken, voraussehen.“

„Bisher konnte mir niemand erklären, wie ich eigentlich richtig sein sollte.“

„Ruhig, ruhig bleiben – einfach ganz normal.“

„Einfach mitlachen, heißt es doch immer! Dann werden sie aufhören!“

„Ich bin dran! Aber ich war doch eigentlich schon immer dran!“

„Mich wappnen!“

„Herzschlag 94-94 ...“

„Es hat sich ausgewirkt! Augen wieder offen – Kopf zu!“

„Alles geht so schnell kaputt!“

„Nichts ist alles, was ich sagte.“

„Mut ist alles! Den Mut, doch das zu tun, was man nicht kann.“

Ben X

Mind Map und Filmgespräch

Die Schüler erstellen nach der Filmsichtung gemeinsam ein Mind Map zum Film.

Die Methode des Mind Mappings – eine Assoziationsmethode zu einem Kernbegriff – eignet sich besonders gut, um zunächst das Filmerleben in all seinen Dimensionen zu erfassen, und empfiehlt sich deshalb bei diesem sehr komplexen Film als Grundlage für das vertiefende Filmgespräch.

Ein großer Papierbogen ist vorbereitet, auf dem in der Mitte der Filmtitel „Ben X“ steht und eingekreist wird.

Die Schüler notieren mit einzelnen Begriffen oder kurzen Formulierungen ihre Gedanken, Empfindungen und Assoziationen zum Film.

Dabei können sie sich auf bereits vorhandene Begriffe anderer beziehen, so dass Gedanken- und Assoziationsketten zu einzelnen Schwerpunkten entstehen.

Erst wenn alle ihre Gedanken eingebracht haben, werden ggf. Verständnisfragen zu einzelnen Begriffen gestellt und wird das Gespräch eröffnet.

Mögliche Fragen und Diskussionsaspekte zur Auswahl:

- Wie wirkt Ben auf dich? Ist er dir eher sympathisch oder unsympathisch? Begründe diese Einschätzung!
- Wie wird Ben von seinen Klassenkameraden gesehen und welche Unterschiede gibt es in ihrem Verhalten ihm gegenüber?
- Wie sieht Scarlite Ben in der virtuellen Welt des Computerspiels, und was bedeutet das Mädchen umgekehrt für ihn?
- Wie erlebt Ben seinen täglichen Schulweg und die Schule selbst? Wie und mit welchen filmischen Mitteln stellt der Film diese subjektive Erlebniswelt dar?
- Warum ist Ben überhaupt in dieser Schule? Was spricht dafür, was eventuell dagegen, ihn zusammen mit den anderen in dieser Klasse zu unterrichten? Waren sich Ben Eltern in diesem Punkt immer einig?
- An einer Stelle heißt es, nicht Ben habe Probleme mit den anderen, sondern die anderen mit ihm. Wie ist diese Aussage zu verstehen? Bist du damit einverstanden?

- Wie sieht sich Ben selbst im Spiegel, und was hat er deiner Meinung nach im Laufe des Films alles zu lernen, damit sich sein Selbstbild positiv verändert? Wer hilft ihm bei diesem Lernprozess und auf welche Weise geschieht das?
- Wie werden Bens Erinnerungen an seine Kindheit und an weitere zurückliegende Ereignisse filmisch vermittelt? Woran erkennt man, dass es sich um Bens Erinnerungen handelt?
- Warum ist, dem Regisseur zufolge, „der Autismus der Hauptfigur im Grunde nur eine Metapher“?
- Vieles von dem, was Ben denkt und fühlt, erzählt er in einem inneren Monolog als Off-Erzähler. Sein besonderes Wahrnehmungsvermögen und sein scharfer Verstand lassen ihn die eigenen Defizite gut erkennen, aber sie hinterfragen auch uns scheinbar Selbstverständliches. Welche Beispiele aus dem Film sind dir in Erinnerung geblieben?
- In Anlehnung an die literarische Vorlage äußert Ben im Film: „Nichts war alles, was ich sagte.“ Was meint Ben damit und warum hat er dadurch wohl größere Probleme als jemand, der wirklich stumm ist?
- In Ergänzung zu dem zuvor genannten Monolog heißt es an anderer Stelle: „Alles, was ich sage, ist wahr, auch wenn ich nichts sage.“ Wie ist diese Aussage zu verstehen?
- „Wenn du dich gut fühlen willst, musst du lernen, dich gut zu fühlen“, heißt es gegen Ende des Films. Das klingt fast wie eine Tautologie. Was meint Ben damit, und kannst du mit dieser Aussage selbst auch etwas anfangen?
- Auf der Bild- und auch auf der Handlungsebene spielt der Film „Ben X“ mehrfach auf das Leiden Christi und seine Kreuzigung an. Erörtert, ob und inwiefern sich die freiwillige Opferung Jesu mit einem Selbstmord vergleichen lässt, wie es an einer Stelle im Film heißt, und an welchen Stellen der Film weitere Parallelen zur christlichen Passionsgeschichte zieht. Kommt Bens „kreativer Tod“, wie Scarlite ihn nennt, einer Auferstehung gleich?
- In der öffentlichen Rezeption des Films war der Schluss umstritten, der Ben bei einer Pferdetherapie zur Stimulation seiner Gefühlswahrnehmung zeigt. Möglicherweise lag das daran, dass man nach Bens fulminantem Rachefeldzug mit dem Video über seinen vermeintlichen Selbstmord, bei dem ihm jedoch die Eltern die entscheidende äußere Hilfestellung gaben, eine stärkere Persönlichkeitsentwicklung seiner Person erwartet hätte. Wie hast du selbst dieses Ende empfunden, und wie könnte es nach diesem Ende mit Ben – und Scarlite – weitergehen?

Zum Thema Mobbing

- Warum haben sich Bogaert und Desmet ihren Klassenkameraden Ben als bevorzugtes Opfer ausgesucht, obwohl sie sich sogar ihren Lehrern gegenüber cool und überlegen geben, ihre Stärke also gar nicht unter Beweis stellen müssen?
- Warum greifen eine Mitschülerin und ein Mitschüler nicht ein, als Ben vor der Klasse schikaniert wird, obwohl sie doch offensichtlich nicht mit dem Verhalten der anderen einverstanden sind?
- Was wäre erforderlich, damit sie dennoch eingreifen könnten?
- Im Film wird Ben noch in weiteren Szenen bedrängt, schikaniert und geschlagen. Was genau passiert in diesen Szenen, und wie reagiert Ben auf diese Demütigungen?
- Als Ben in der Klasse schikaniert und gemobbt wird, sagt er in einem inneren Monolog: „Ruhig bleiben, einfach nur lächeln, einfach mitlachen, heißt es doch immer, dann hören sie auf.“ Ist diese Ansicht zutreffend oder sollte man sich anders verhalten, wenn man selbst zum Opfer einer Mobbingattacke wird?
- Bogaert und Desmet verteidigen sich vor dem Schulleiter mit der Begründung, ein normaler Mensch würde begreifen, dass das nur ein Jux gewesen sei. Warum trifft diese Begründung nicht zu? Was verrät sie vielmehr über die beiden Täter?

Zum Thema Selbstmord

- Nach einer Nachrichtenmeldung im Film haben über zehn Prozent aller flämischen Jugendlichen schon einmal einen Selbstmordversuch unternommen. Nach dem gescheiterten Treffen mit Scarlite steht Ben kurz vor dem Selbstmord. Sind seine Gründe für euch nachvollziehbar? Gibt es überhaupt „gute“ Gründe für einen Selbstmord?
- Welche unterschiedlichen Bedeutungen des Begriffs „Endspiel“ verwendet der Film?
- Was meint Scarlite mit ihrer Bemerkung: „Man kann schon mal sterben, aber doch nicht in echt“? Mit welchen Argumenten überzeugt sie Ben, das „Endgame“ nicht durchzuführen und stattdessen nach einer kreativeren Lösung zu suchen?
- Warum lenkt Ben seine Aggressionen nicht mehr nach außen? Was würde dann möglicherweise passieren?
- Welche Funktion haben die folgenden beiden Interviewausschnitte von Bens Mutter am Anfang und am Ende des Films? „Es muss immer erst einen Todesfall geben. Vorher passiert nichts. Vorher sieht niemand irgendein Problem. Es geht alles so weiter wie bisher. Nein, es muss immer erst einer sterben, so traurig das ist.“ – „Es muss erst einen Todesfall geben, vorher läuft nichts, ja, sonst wäre von euch doch auch keiner gekommen. Nur wegen eines Jungen, der schikaniert wird?“ Hat sie mit ihrer Meinung Recht?

- Am Ende des Films ist Ben mit einem Pferdetrainer auf der Koppel zu sehen. Seine Mutter sagt im Interviewausschnitt, Ben lebe vielleicht in seiner eigenen Welt, aber er sei wenigstens noch am Leben. Ist dieses Ende tröstlich oder eher ernüchternd?

Hintergrundinformation: Cybermobbing und Happy Slapping

Cybermobbing

Unter diesem Begriff, auch Cyber-Bullying oder Cyber-Stalking genannt, versteht man die Nutzung moderner Kommunikationsmittel wie dem Internet, um anderen Menschen zu schaden. Dabei werden die Opfer durch Bloßstellung im Internet, durch permanente Belästigung oder durch Verbreitung falscher Behauptungen gemobbt. Nach einer Studie des holländischen Internetproviders Planet Internet wurde bereits jeder zehnte Jugendliche Opfer einer Belästigung über das Internet.

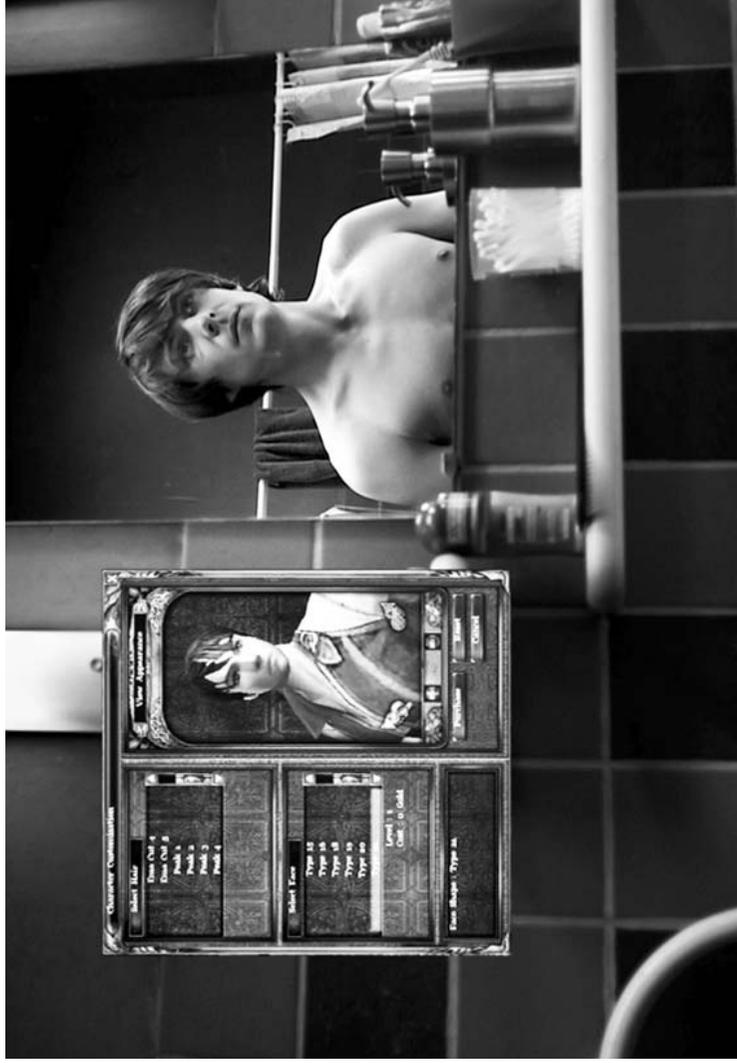
Happy Slapping

Dieser englische Begriff (wörtliche Übersetzung „fröhliches Schlagen“) bezeichnet einen körperlichen Angriff auf meist unbekannte Passanten, aber auch Mitschüler oder Lehrer. Die Opfer werden manchmal bis zur Bewusstlosigkeit verprügelt, ins Gesicht geschlagen, sexuell genötigt oder sogar vergewaltigt. In der Regel wird ein solcher Angriff von einem weiteren Beteiligten mit einer Handy- oder Videokamera gefilmt. Die Aufnahmen werden anschließend oft ins Internet gestellt oder per Mobiltelefon verbreitet, so wie es der Film „Ben X“ auch zeigt. Als die erste Drehbuchfassung für „Ben X“ geschrieben wurde, war der Begriff, der dieses Phänomen beschreibt, noch nicht geprägt.



Hinweis: Der Film kann Anlass sein zur weitergehenden Auseinandersetzung mit diesem wichtigen und sensiblen Thema. Tipps und Anregungen für den Unterricht finden sich beispielsweise auf der Website www.lehrer-online.de/255282.php.

Figurencharakterisierung Ben



- Charakterisiere Ben in Stichworten:

.....

.....

.....

- Welche filmischen Mittel werden eingesetzt, um Bens Wahrnehmung der Welt darzustellen?:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Skizziere in Stichpunkten, wie Bens Neubeginn aussehen könnte:

.....

.....

.....

.....

.....

Realitätsebenen im Film – Übungen zum filmischen Erzählen



Wähle eine der folgenden Aufgaben aus und bearbeite sie auf einem separaten Blatt:

Aufgabe 1: Bens virtuelle Welt in „Archlord“

Gleich in der Exposition des Films fühlt man sich als Zuschauer unmittelbar in die virtuelle Welt von „Archlord“ hineinversetzt, in der Ben X und Scarlite als Atavare die gefährlichsten Abenteurer bestehen. Welche dramaturgische Funktion hat diese erste Sequenz im Hinblick auf den Zuschauer und auf die Charakterisierung von Ben?

Welche Bedeutung gewinnt dieses Onlinespiel für Ben?

Warum zerstört er später dennoch seine gesamte Computeranlage und wie gelingt es Ben, den virtuellen Kontakt mit Scarlite aufrechtzuerhalten und sogar auf eine neue Stufe zu stellen?

Aufgabe 2: Szenenanalyse

Ben hat sich mit Scarlite am Bahnhof verabredet, kommt aber zu spät. Beide erleben dieselbe Situation vollkommen unterschiedlich, was auch damit zu tun hat, dass nur Ben weiß, wie Scarlite wirklich aussieht. Mit welchen filmischen Mitteln gelingt es dem Film zu zeigen, dass Bens Wahrnehmung der Situation stark von der Scarlites abweicht?

Aufgabe 3: Fiktionales und Dokumentarisches

Recherchiere und begründe, worin sich der Spielfilm und der Dokumentarfilm in Bezug auf die Darstellung von Wirklichkeit unterscheiden. Welche Funktion (auch dramaturgisch gesehen) haben die vielen Interviewausschnitte mit Personen aus Bens unmittelbarer Umgebung? Wirken sie eher fiktiv oder dokumentarisch? Bens vermeintlicher Selbstmord wird in einer Videodokumentation gezeigt, die sich am Ende als inszeniert, als Fiktion erweist. Welche Schlüsse lassen sich aus dieser unterschiedlichen Präsentation von Wirklichkeit in Bezug auf den Realitätsanspruch ziehen?