

informiert über aktuelle Kinofilme und DVD-Veröffentlichungen
liefert thematische und ästhetische Hintergrundinformationen zur Filmbesprechung
bietet Pädagoginnen und Pädagogen Diskussionsansätze auf Grundlage der Lehrpläne

BEN X

Ben X. Belgien/Niederlande 2007. 90 Min. Regie und Drehbuch: Nic Balthazar. Kamera: Lou Berghmans. Musik: Praga Khan. Darsteller: Greg Timmermans (Ben Verriest), Laura Verlinden (Scarlite), Marijke Pinoy (Bens Mutter), Pol Goossen (Bens Vater), Titus De Voogdt (Bogaert), Maarten Claeysens (Desmet) u. a. Verleih: Kinowelt. Start: 8. Mai 2008. FSK: Freigegeben ab 12 Jahren. Auszeichnungen: Hauptpreis, Publikumspreis und Preis der Ökumenischen Jury beim Film Fest Montreal Filmfestival 2007; Hauptpreis der Jury beim Abu Dhabi Filmfestival 2007; Preis für innovatives Kino beim Palm Springs Filmfestival 2008. Der Film lief auch auf der Berlinale 2008 in der Reihe „Generation 14+“.

IKF-Empfehlung:

Klassen: ab Klasse 7

Fächer: Sozialkunde, Deutsch,
Religion, Ethik, Musik

Themen: Autismus (Asperger-Syndrom),
Computerspiele (MMORPG),
Mobbing – Bullying – Slapping,
Suizid



Inhalt

„Jeden Morgen spiele ich von 5.45 Uhr bis 6.33 Uhr Computerspiele. Immer.“ – Ben ist anders. Dem jungen Autisten fällt der Kontakt zu anderen Menschen schwer. Lieber sitzt er vor dem Computer und spielt das Online-Computerspiel „Archlord“. Als Außenseiter wird er in der Schule besonders von seinen Klassenkameraden Bogaert und Desmet tyrannisiert. Eines Tages wird Ben von den beiden furchtbar gedemütigt. Einige seiner Mitschüler filmen dies mit dem Handy und stellen es ins Internet. Ben denkt in seiner Verzweiflung sogar über Selbstmord nach. Da schlägt ihm Scarlite, die er aus dem Online-Computerspiel kennt, vor, sich mit ihm treffen ...

Themen

Regisseur und Drehbuchautor Nic Balthazar schrieb das dem Film zugrunde liegende Jugendbuch „Nichts war alles, was er sagte“, das er auch als Theaterstück adaptierte, nachdem er einen Artikel über den Suizid eines autistischen Jungen gelesen hatte, der virtuell gemobbt wurde. Geschickt verknüpft der bemerkenswert inszenierte Film mehrere Themen:

Im Mittelpunkt des Films steht ein junger Mann, ein Autist, der am Asperger-Syndrom leidet. Beim sog. Asperger-Syndrom handelt es sich um eine „Kontakt- und Kommunikationsstörung, ... die durch eine qualitative Beeinträchtigung des Interaktionsverhaltens, mangelndes Einfühlungsvermögen, motorische Auffälligkeiten und ausgeprägte Sonderinteressen charakterisiert ist“ (Remschmidt 2000, S. 1296). Auch wenn es sich dabei im Vergleich zum frühkindlichen Autismus um eine eher leichte Form im sog. Autismus-Spektrum handelt, haben „Aspies“, wie sie sich selbst nennen, vor allem Schwierigkeiten, zwischenmenschliche Beziehungen einzugehen. Was dies für den Alltag bedeutet, beschreibt der Asperger-Autist Rainer Döhle:

„Viele Asperger-Autisten sehen anderen Menschen ungern in die Augen, vermeiden Körperkontakt, wie etwa das Händeschütteln, sind unsicher, wenn es darum geht, Gespräche mit anderen zu führen, besonders, wenn es sich um einen eher belanglosen Smalltalk handelt ... Daher haben Autisten oft auch keine oder kaum Freunde ... In der Schule etwa sind sie in den Pausen lieber für sich, weil sie mit dem ‚ganz normalen‘ Umgang anderer Schüler untereinander, mit ihrem Geplauder und ihren Witzen wenig anfangen können“ (zitiert nach: www.aspies.de/as.htm).

Nic Balthazar gelingt es – auch durch die hervorragende Darstellung Bens durch den Schauspieler Greg Timmermans – diese Besonderheiten in vielen Szenen deutlich zu machen: Ben wird als ein junger Mann gezeigt, der sich merkwürdig bewegt, Körper- und Blickkontakt vermeidet, keine Freunde hat, Redewendungen in Frage stellt („Guten Morgen. Das sagen Menschen immer. Ob er gut ist oder nicht“) und für den das Verhalten anderer Menschen, zum Beispiel ein Kuss, befremdlich ist („Menschen sind komisch. ... Sie trinken den Speichel voneinander“). Eine Rückblende, die von zahlreichen ärztlichen Untersuchungen in Bens Kindheit erzählt, zeigt, dass Ben – wie viele „Aspies“ – eine außergewöhnliche Begabung hat: Beim Augenarzt kann er die Buchstaben des Sehtests auswendig aufsagen, ohne hingucken zu müssen (eine Szene, die an „Rain Man“ erinnert). Ben hört außerdem häufig Musik mit Kopfhörer, um – wie er sagt – den Lärm der Außenwelt mit „besserem Krach“ abzuschirmen. Hier spielt der Film auf die ungewöhnliche Wahrnehmungsschärfe vieler Asperger-Autisten an (vgl. z. B. Quarks & Co. 2006, S. 5-6).

Der Film findet mit Bens Leidenschaft für Computerspiele eine weitere erzählerische Entsprechung dafür, dass Autisten in ihrer „eigenen“ Welt leben. Regelmäßig spielt Ben „Archlord“, ein Online-Computerspiel, das zur Gruppe der sog. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) gehört. Diese Spiele sind dadurch gekennzeichnet, dass sie von Hunderttausenden Spielern („Massively Multiplayer“) gleichzeitig über das Internet („Online“) gespielt werden können. In der virtuellen Welt wird der Spieler durch ein sog. *Avatar* vertreten, der alleine oder mit anderen zusammen Abenteuer bestehen muss und sich dabei in Bezug auf seine Fähigkeiten weiterentwickelt und seine Ausrüstung verbessert („Role-Playing“). Bedeutsam für die Faszinationskraft solcher Spiele ist der Aspekt der Ausübung von Macht, Herrschaft und Kontrolle über das Spielgeschehen. Ben formuliert es so: „Planung ist alles. Strategie ist alles“. Medienwissenschaftler sprechen auch vom Konzept der sog. „strukturellen Koppelung“, bei der eigene Schwächen im Spiel kompensiert werden können (vgl. hierzu bes. die MMORPG-Nutzer-Studie von Cypra 2005). In der virtuellen Welt gilt für Ben: „Dann ist man stark und wird in der Welt respektiert.“ Diesen Aspekt verdeutlicht der Film bereits in einer Szene zu Beginn, als Ben morgens vor dem Spiegel steht und von den Unterschieden zwischen der virtuellen und der realen Welt spricht, während in der Realaufnahme das Charakter-Fenster aus dem Spiel eingeblendet ist (siehe Kasten).



Ben vor dem Spiegel: „In Games kann man sein, wer oder was man will. Aber hier kann man nur der Eine sein. Der Blödmann, den man im Spiegel sieht. Ich muss ihm alles beibringen. Zum Beispiel, wie man lacht, das mögen die Leute. „Lächeln“ nennen sie das. Das heißt, es gibt eigentlich gar nichts zu lachen. Und so bastelt man seinen eigenen Avatar zusammen. 20 Sekunden für meine Hände. 15 für meine Haare. Man ist so stark wie seine Waffen und seine Tools. Mein Herzschlagmesser zum Beispiel. Um mein Herz zu überwachen. Falls ich nervös werde. Es macht mich nicht weniger nervös, aber jetzt kann ich exakt sehen, wie nervös genau.“

Dass die Freiheit bei der Konstruktion von Spiel-„Identitäten“ sehr groß ist, macht der Film auch beim Chat von Ben und Scarlite über ihre wahre Geschlechtsidentität deutlich (Scarlite: „Denk dran: die Prinzessin kann in Wahrheit auch ein Mann sein“). Der auch formal bemerkenswerte Film montiert Sequenzen aus dem Computerspiel mit Realaufnahmen. In vielen Szenen visualisiert der Film Bens Ohnmachtserfahrungen und Rachephantasien, indem er zeigt, wie Bens Avatar im Spiel auf die Situation reagiert.

So stark und mächtig sein Avatar „Ben X“ in der virtuellen Welt auch ist, die Wirklichkeit von Ben Vertriest sieht anders aus. Der Film greift hier auch das Mobbing bzw. Bullying (engl.: tyrannisieren) unter Schülern auf. Bereits morgens im Bus, auf dem Schulhof und im Unterricht wird Ben besonders von seinen beiden Mitschülern Bogaert und Desmet gehänselt, beleidigt, schikaniert und gequält. In einer erschütternden Szene wird Ben von seinen Mitschülern im Klassenzimmer gedemütigt: Sie zwingen ihn, sich auf das Lehrerpult zu stellen, unter großem Gejohle wird ihm die Hose heruntergezogen. Während Ben verzweifelt versucht, sich die Hose wieder hochzuziehen, filmen viele Mitschüler auf ihrem Mobiltelefon mit, ohne sich darüber Gedanken zu machen, wie Ben sich fühlt. Der Film thematisiert das sog. Happy Slapping (engl.: Fröhliches Schlagen), ein euphemistischer Ausdruck für das „Verprügeln, Quälen, Demütigen einer Person, um das Ganze mit der im Handy integrierten Kamera zu fotografieren bzw. zu filmen und an Dritte zu versenden oder im Internet zu verbreiten“ (Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein, 2007, S. 6). Für die Verbreitung solcher Filme durch Internet, E-Mail oder Handy wird mittlerweile auch der Begriff „Cyber-Mobbing“ verwendet (zur Verbreitung gewalthaltiger Filme durch das Mobiltelefon siehe bes. Grimm & Rhein 2007). Nach der aktuellen „JIM 2007“-Mediennutzungsstudie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest waren etwa ein Drittel der 12- bis 15-jährigen Handybesitzer schon einmal Zeuge von Happy Slapping (vgl. MPFS 2007, S. 60-61). Eindrucksvoll zeigt diese Szene, dass zwar nur wenige Schüler aktiv mitwirken, aber viele Mitschüler die Tat filmen oder die Demütigung beobachten. Nur Bens Sitznachbar versucht am Anfang einzugreifen, wird aber zurückgestoßen und beschließt, die Täter zu filmen, um Ben zu helfen. Andere, wie eine Mitschülerin, lehnen die Tat zwar offensichtlich ab, trauen sich aber nicht einzugreifen. Der Film bietet hier Anknüpfungspunkte für die weitere Auseinandersetzung im Unterricht.



Der Film spricht auch das sensible Thema der Selbsttötung (Suizid) Jugendlicher an. Ausgelöst durch die Demütigungen denkt Ben im weiteren Verlauf des Films immer häufiger über das „Endspiel“ nach: „Mein Plan. Der Plan in einem Wort. Mord. Der Mord an mir selbst.“ Als „Endgame“ (= Endspiel) wird die letzte Phase eines Computerspiels bezeichnet, in der es, nachdem der Avatar das Levelmaximum erreicht hat, zur finalen Begegnung mit dem Gegner, meist in Form eines Kampfes, kommt. Für Ben wird „Endspiel“ auch zum Ausdruck für „Selbstmord“. Am Bahnhof wird er von Scarlite gerade noch gehindert, sich vor einen Zug zu stürzen. Bei einer Schifffahrt mit Scarlite und seinen Eltern stürzt er sich vor laufender Kamera (scheinbar) ins Meer. In „Ben X“ kommt es zu einem dramatischen Finale, das bei der Trauerfeier in der Kirche, bei der Bens Abschiedsfilm gezeigt wird, noch eine überraschende und glückliche Wendung bereithält.

Fragen zu den Themen

- ? Was ist bei Ben anders als bei seinen Mitmenschen? In welchen Szenen wird dies besonders deutlich?
- ? Lies den Text „Das Asperger-Syndrom aus der Sicht eines Asperger-Autisten“ (www.aspies.de/as.htm), in dem Rainer Döhle von den Alltagsproblemen eines „Aspies“ berichtet. Welche davon findest du auch im Film wieder?
- ? Beschreibe Bens Familie. Wie gehen seine Mutter, sein Vater (der ausgezogen ist und eine neue Freundin hat) und sein kleiner Bruder Jonas mit ihm um?
- ? Beschreibe Scarlite. Welche Bedeutung hat sie für Ben? Warum erfahren wir nicht ihren wirklichen Namen?
- ? Von wem wird Ben gequält? Was machen die Personen? Welche Szenen sind dir noch besonders in Erinnerung?
- ? Wie ist das Verhältnis zwischen Ben und seinen Lehrern?
- ? Im Park wird Ben von Bogaert und Desmet gezwungen, eine Ecstasy-Pille zu schlucken. Im Drogenrausch spricht Ben davon, wie in einem Computerspiel, in dem man immer ein neues Leben erhält, „wiedergeboren“ zu sein. Warum sagt Ben zu seiner Mutter, dass er „geheilt“ sei? Was ist bei Ben unter Drogeneinfluss anders als sonst?
- ? Welche Figuren sind in den „dokumentarischen“ Interviews zu sehen? Welche davon tauchen besonders häufig auf? Was erzählen sie von Ben? Welche Figuren werden nicht interviewt (Bens kleiner Bruder Jonas, Bogaert und Desmet, Scarlite)? Was kann der Grund dafür sein? – Welche Vermutungen hast du im Verlauf des Films entwickelt, um welches Ereignis es geht, von dem die Interviewten sprechen?
- ? Hast du schon einmal von „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“ gehört? Was ist das Besondere an diesen Spielen? Welche MMORPG-Spiele kennst du? Hat der Film dich auf das Spiel, das es wirklich gibt (siehe Web-Tipps), neugierig gemacht? Diskutiert, ob es sich dabei um Werbung („Product placement“) handelt. – Ab welchem Alter wird „Archlord“ von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) empfohlen? Informiere dich auf der USK-Website über die fünf Alterskennzeichen. Wie werden dort Spiele, die ab 12 Jahren freigegeben sind, beschrieben? Diskutiert die Altersfreigaben.
- ? Warum spielt Ben das Online-Computerrollenspiel so gerne? Welche Gründe nennt er dafür?
- ? An welche Szenen des Films erinnerst du dich, in denen ein Kreuz zu sehen ist? Denke dabei auch an Bens Schulweg oder den Religionsunterricht. Über welches Thema sprach der Religionslehrer („Eigentlich begeht Jesus Selbstmord“)? Was stand an der Tafel („Wo ist Gott“)? Warum schaut Ben im Film so häufig auf eine Darstellung des gekreuzigten Jesus? Was mag er in diesen Momenten denken? Schreibe einen „Brief an Gott“ aus Bens Sicht (vgl. Lehrplanbezug für den RU). – Erörtert, ob man Bens Erscheinen bei der Trauerfeier in der Kirche als „Auferstehung“ oder „Wiedergeburt“ bezeichnen kann. Wie ist sein „Auftritt“ inszeniert?
- ? Der Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein unterscheidet in seiner Broschüre „Happy Slapping und mehr“ folgende „Rollen“ beim Happy Slapping bzw. Cyber-Mobbing: Opfer, Täter, Techniker, Voyeur, Mitläufer und Zuschauer/Mitwisser (siehe Literaturhinweise). Überlege dir für die Szene in „Ben X“, wie sich die Mitschüler verhalten haben. Welche unterschiedlichen Gründe kann es dafür geben, dass (fast) niemand eingegriffen hat? Überlege, was ein Zuschauer tun könnte, der Angst hat, selbst Opfer zu werden. Was würdest du tun? – Diskutiert in diesem Zusammenhang auch über ein Verbot von Handys in Schulen.
- ? Der Begriff „Endspiel“ hat im Film zwei unterschiedliche Bedeutungen. Welche?

- ? In seiner Verzweiflung denkt Ben an Selbstmord. In welchen Szenen wird deutlich, dass Ben darüber nachdenkt, sich zu töten? Wie versucht Scarlite, Ben beim Gespräch im Café und später in seinem Zimmer davon zu überzeugen, sich nicht umzubringen?
- ? Diskutiert den überraschenden Schluss (Bens „Wiedergeburt“ bzw. „Auferstehung“ in der Kirche). Informiere dich durch Ratgeber (siehe Literaturhinweise und Web-Tipps) oder die Befragung von Fachleuten, was Ben und seine Familie stattdessen machen können.

Filmisches Erzählen

Bereits in der fulminanten und originellen Titelsequenz werden die auffälligsten Stilmittel des Films eingesetzt: Der Beginn simuliert das Login in ein MMORPG-Computerspiel. Die Credits sind als Teil der Fenster gestaltet. Aus dem Off hören wir parallel zum erscheinenden Text das Tippen auf einer Tastatur und das Klicken einer Maus. Gleichzeitig erklingt pompöse, bedrohlich wirkende, Spannung erzeugende Musik. Als im Spiel der Avatar ausgewählt wird, der klirrend sein Schwert schwingt, erscheint der Titel des Films (siehe Bild). Während nun Hände zu sehen sind, die eine Maus bedienen und auf einer Tastatur tippen, hören wir eine männliche Voice over (Erzählstimme), von der wir noch nicht wissen, zu wem sie gehört: *„Ich kann's nicht gut erklären. Ich kann mich nicht gut erklären. Ich kann auch nicht lügen. Alles, was ich sage, ist wahr. Sogar wenn ich schweige.“*



Nun wird ein weiteres Stilmittel eingeführt: Die erste Person, die wir im Film sehen, ist eine Frau, die – wie in einem Dokumentarfilm – als „Talking Head“ in einem Interview gezeigt wird (siehe Bild): *„Es muss erst einen Toten geben, sonst passiert nichts. Sonst gibt's nie ein Problem, alles geht einfach so weiter. Nein, es muss immer erst jemand sterben. Und dann sind sie alle da! Aber zu spät. Darum musste es Tote geben.“*

Dabei wird das Interview im Wechsel mit dem Computerspiel montiert (Cross-Cutting). Die Computerspielsequenzen verwenden dabei auffällige Kameraperspektiven (Auf-/Untersichten) und spektakuläre Kreisfahrten. Nach dem letzten Credit fährt die Kamera zurück. Nun ist zum ersten Mal ein junger Mann zu sehen, der spielend vor seinem Computer sitzt. Während er im Spiel zusammen mit einem weiblichen Avatar gegen Gegner kämpft, hören wir wieder die Voice over: *„Jeden Morgen spiele ich von 5.45 Uhr bis 6.33 Uhr Computerspiele. Immer. Inzwischen bin ich Level 80. Wem das nichts sagt: Das ist einfach viel. Dann ist man stark und wird in der Welt respektiert. Hunderttausende sind online. Aber seit mehr als einem Jahr spiele ich nur noch mit ihr.“* Nachdem der Kampf vorbei ist, sprechen die beiden im Spiel miteinander: Wir erfahren, dass ihr Name Scarlite ist. Ben logt sich aus. Sein Alltag beginnt.

Dieser Anfang macht neugierig: Wer ist die im Interview gezeigte Frau (von der wir erst in der darauffolgenden Szene beim Frühstück erfahren, dass es Bens Mutter ist)? Wer musste sterben? Was genau ist passiert? Der Film präsentiert zahlreiche Interviewpassagen mit verschiedenen Personen (Mutter, Vater, ein Mitschüler, mehrere Lehrer, Direktor, Psychiater), die alle von einem schrecklichen Ereignis sprechen. Unter dem Gesichtspunkt der Spannungserzeugung arbeitet der Film vor allem mit der unterschiedlichen Informationsverteilung zwischen Filmfiguren und dem Zuschauer, der weniger weiß und somit angeregt wird, Hypothesen aufzustellen. Die Bedeutung der Aussagen in den Interviews erschließt sich erst im Nachhinein: Das Ereignis, von dem gesprochen wurde, war nicht die vielleicht vermutete Selbsttötung Bens oder ein Amoklauf, bei dem er sich an seinen Peinigern rächte, sondern die von Ben und seinen Helfern inszenierte „Auferstehung“ bei der Trauerfeier. Dass der Film zeitlich nicht linear erzählt, wird in der vorletzten Szene deutlich: Ben sitzt zusammen mit seiner Familie und Scarlite vor dem Fernseher, in dem ein Interview mit der Mutter zu sehen ist.

Die Dramaturgie des Films entspricht der klassischen Dreiteilung Exposition – Konfrontation – Lösung. Der Beginn dieser drei etwa gleich langen Teile wird durch ähnlich gestaltete Sequenzen (mit zum Teil identischen Einstellungen) markiert: Wir sehen Ben am Morgen im Badezimmer vor dem Spiegel, beim Verlassen des Hauses (Einstellungen in Vogelperspektive und extremer Untersicht), auf seinem Weg zur Bushaltestelle, der ihn an einem gekreuzigten Jesus vorbeiführt. Diese Wiederholungen sind auch inhaltlich motiviert: Für viele autistische Menschen ist es besonders wichtig, dass der Alltag durch stereotype Verhaltensweisen strukturiert ist.

Filme sind in der Lage, die Zuschauer mit der Hauptfigur zu identifizieren oder emotional Anteil nehmen zu lassen. Die Identifizierung oder Anteilnahme gelingt auch dann, wenn der Held ganz anders als wir selbst ist. Um aus der Perspektive Bens zu erzählen, versucht der Film mit Hilfe mehrerer filmischer Mittel, den Zuschauer an Bens Gedanken und Gefühlen teilhaben zu lassen: Hierzu gehören neben der bereits erwähnten Erzählstimme auch Bens Erinnerungen an Kindheit und Jugend (Familie, Schule, Untersuchungen bei verschiedenen Fachärzten etc.), die in Rückblenden gezeigt werden. Sie werden häufig durch Begebenheiten ausgelöst, die eine Ähnlichkeit mit Situationen aus seiner Vergangenheit aufweisen. Auch Bens Phantasien werden visualisiert, so zum Beispiel als er im Drogenrausch Scarlite umarmt und küsst. Erst der Blick einer alten Dame, die ihn beobachtet, zeigt dem Zuschauer, dass Scarlite in diesem Moment gar nicht da ist. Bemerkenswert ist auch der Moment inszeniert, als Ben Scarlite zum ersten Mal in Wirklichkeit sieht: Während er durch den Gang auf Scarlite zugeht, „frieren“ die anderen Menschen ein. Die Zeit steht still. Auch für die schärfere Wahrnehmung vieler Asperger-Autisten findet der Film eine visuelle und akustische Entsprechung: Bens Perspektive wird zum Beispiel in Gesprächssituationen durch die häufige Verwendung von Groß- und Detailaufnahmen des Mundes ausgedrückt. Akustisch wird dies mit Hall, Echo-Effekten oder hyperrealistischen Geräuschen unterstrichen. Dem Film gelingt es eindrucksvoll, mit diesen kunstvoll eingesetzten filmischen Mitteln aus der Perspektive eines Asperger-Autisten zu erzählen und so ein Verständnis für Bens Situation zu ermöglichen.

Autismus im Film (Auswahl):

Rain Man. USA 1988. Regie: Barry Levinson. – Das Mercury Puzzle. USA 1998. Regie: Harold Becker. – Mozart und der Wal. USA 2005. Regie: Petter Naess. – Snow Cake. Großbritannien/Kanada 2006. Regie: Marc Evans.

Fragen zum filmischen Erzählen

- ? erinnere dich an die Titelsequenz des Films. Welche auffälligen Gestaltungsmittel, die auch im weiteren Verlauf des Films eingesetzt werden, sind hier bereits zu sehen bzw. hören?
- ? Welche Gestaltungsmittel verwendet der Film, um aus Bens Perspektive zu erzählen? Beschreibe eine Szene, in der Bens Wahrnehmung besonders deutlich wird, zum Beispiel als Ben Scarlite zum ersten Mal sieht oder als er neben Scarlite im Zug sitzt.
- ? Wie wird Bens Perspektive im Film auch akustisch umgesetzt? Welche Geräusche werden besonders laut oder übertrieben deutlich präsentiert?
- ? Welche verschiedenen Arten von Musik werden im Film verwendet? Welche Funktion hat die Musik (zum Beispiel Leitmotiv, Ausdruck einer Stimmung, Spannungserzeugung)? Welcher Song ist im Film zweimal zu hören (siehe weiterführende Anregung unten)?
- ? Was ist die Funktion der Interview-Passagen?
- ? Im Film sind häufig Bilder aus dem Online-Computerspiel „Archlord“ zu sehen. Nenne Beispiele für die unterschiedliche Art und Weise, wie die Bilder in den Film montiert sind (Einblendung eines Inventar-Fensters, Überblendung etc.).
- ? In manchen Sequenzen arbeitet der Film mit Parallelmontagen: Die Ereignisse verschiedener Handlungsstränge werden abwechselnd gezeigt. An welche Parallelmontagen erinnerst du dich? Welche Funktion haben sie?
- ? Um den für Autisten wichtigen Aspekt eines geregelten Alltags zu verdeutlichen, arbeitet der Film mit Wiederholungen. An welche Ereignisse und/oder Einstellungen erinnerst du dich, die wiederholt gezeigt werden? Was ist zum Beispiel an den drei Morgen gleich, was anders?
- ? Lege eine Tabelle mit drei Spalten (Exposition – Konfrontation – Konflikt) an. Trage in die Spalten Ereignisse aus dem Film ein, an die du dich noch erinnerst. Wenn du möchtest, kannst du auch noch Zeilen ergänzen, die mit einzelnen Figuren zu tun haben (zum Beispiel Scarlite, Bogaert und Desmet), um die Szenen einzelnen Handlungssträngen zuzuordnen. Welche „Überschriften“ würdest du den drei Teilen geben?
- ? Diskutiere den Schluss des Films, bei dem Ben an einer Pferdekoppel mit Scarlite spricht. Die letzten Einstellungen zeigen, dass seine Familie zu Ben herüberschaut, der alleine auf dem Zaun sitzt. Interpretiere dieses Ende. In welchen anderen Szenen des Films ist Scarlite zu sehen, obwohl sie offensichtlich nicht wirklich da, sondern Teil von Bens Phantasie ist? Bei welchen Szenen bist du unsicher? Welche Hinweise gibt der Film, dass Scarlite doch wirklich existiert (die Mutter sieht, dass Scarlite Ben eine Message geschickt hat; Bogaert und Desmet schauen sich Scarlites MMS auf dem Handy an)?

Lehrplanbezüge

Beispielhaft möchten wir Sie auf einige mögliche Bezüge zu den Lehrplänen für die Hauptschule in Rheinland-Pfalz hinweisen. Der Film ist selbstverständlich auch in vergleichbaren Lehrpläneinheiten anderer Jahrgangsstufen, Schularten und Bundesländer einsetzbar:

Sozialkunde	<p>Klasse 7. Thema 1: Jugendliche in sozialen Gruppen. Problem/Leitfrage 2: Wovon ist das Zusammenleben in einer Schulklasse bestimmt? Teilziele: Überblick über Kriterien, die eine gute Klassengemeinschaft kennzeichnen; Einblick in die Strukturen der eigenen Klasse und Kenntnis von Möglichkeiten, sie zu verbessern. Problem/Leitfrage 3: Welche Möglichkeiten haben die Schülerinnen und Schüler, auf das Schulleben Einfluss zu nehmen? Teilziel: Einblick in die Grundsätze für die friedliche Konfliktregelung in der Schule. Methodische Anregung: Bestandsaufnahme (Gewalt in der Schule). Problem/Leitfrage 4: Welche Bedeutung hat die Gruppe der Gleichaltrigen für Jugendliche in Schule und Freizeit? Teilziele: Bewusstsein, dass Gruppen das Verhalten ihrer Mitglieder beeinflussen; Bereitschaft, rationale, gewaltfreie Konfliktlösungen bei Auseinandersetzungen innerhalb und außerhalb der Gruppe anzustreben; Bereitschaft, sich von Gruppen abzugrenzen, die die Individualität ihrer Mitglieder missachten und/oder menschenverachtende Gewalt befürworten. Methodische Anregungen: Fälle aus Jugendliteratur und Filmen, Umfragen über Freizeitverhalten an der Schule; Projekt mit dem Deutschunterricht: Schreiben und Aufnehmen einer entsprechenden Spielszene; Interviews mit Sachverständigen, Befragung von Mitschülerinnen und Mitschülern; Rollenspiel; „Spielregeln“ aufstellen.</p> <p>Klasse 8. Thema 4: Umgang mit Massenmedien. Problem/Leitfrage 3: Wie gehen wir mit den neuen Medien vernünftig um? (Wirklichkeit aus zweiter Hand – persönliche Erfahrung). Teilziel. Fähigkeit und Bereitschaft zu einem vernünftigen, selbstbestimmten Umgang mit den elektronischen Medien. Methodische Anregungen: Untersuchung der Spiel- und Freizeitgewohnheiten; Einsatz und Auswertung eines Computerspiels.</p>
Deutsch	<p>Klassen 7-8: Medienerziehung. Gegenstand: Auditive und audiovisuelle Medien (hier: Film); . Ziel: Besonderheiten der "Sprache" des Films erfahren (Aufbau und medien spezifische Darstellungsformen, Bilder als Wirklichkeit, Aneignung von Sichtweisen, Kameraperspektiven und -einstellungen). Gegenstand: Computer und neue Kommunikationstechniken. Ziel: vorhandene Kenntnisse anwenden und wirtschaftliche Aspekte neuer Kommunikationstechniken einbeziehen. Gegenstand: Videoclip. Ziel: Geschwindigkeit und Mittel der Darstellung wahrnehmen können (Selektieren, Verlangsamten, Erinnerung und Gefühl)</p>
Ev. Religion	<p>Klassen 7-8. Thema: Jugend: Aufbruch - Sehnsüchte. Inhalte (Auswahl): Lebensphantasien, Lebensziele und Lebensaufgaben: Wunsch und Wirklichkeit; Ich und die anderen; Von der Sehnsucht zur .(Sehn)-Sucht (Nicht stoffgebundene Süchte, z.B. Computer). Thema: Mensch sein - In Verantwortung leben. Inhalte (Auswahl): Konflikte in der Klasse/ Schule; Gewaltbereitschaft und Eskalation; Möglichkeiten der Prävention und Deeskalation; Erfahrung von Bedürftigkeit im Umgang mit Behinderung.</p> <p>Klassen 9-10. Thema: „Mein Gott...!“ – Gotteserfahrungen, Gottesbegegnungen, Gottesfragen. Schwerpunkt: Entdecken, dass Menschen nach der Verantwortung Gottes für das Leiden in der Welt fragen. Inhalte (Auswahl): Leiden und die Suche nach Erklärungen (persönliches Leiden; Leiden und Ungerechtigkeit in der Gesellschaft); Gott und das Leiden; Umgang mit dem Leid. Schwerpunkt: Die Suche nach Sinn und das Erleben von Sinnlosigkeit als zentrale Frage des Lebens entdecken. Inhalte: Sinnsuche; Sinnlosigkeit. Verknüpfung: Gott im Leben? (Fiktives Schreiben: Brief an Gott). Thema: „Alles hat seine Zeit“ - Sterben, Tod und Auferstehung. Inhalte (Auswahl): Selbstmord; Auferstehung im Leben.</p>
Ethik	<p>Klasse 7-8. Themen: PC-Spiele; Konflikte und Konfliktregelung. Projektvorschlag: Sinnvolle Freizeitgestaltung mit dem PC. Klassenstufe 9-10. Themen: Multimedia/ virtuelle Wirklichkeit(en); Videos/Filme; Internet. Projektvorschlag: Sinnliche, artifizielle, imaginäre und virtuelle Wirklichkeiten (Jg. 9/10)</p>
Musik:	<p>Klasse 9. Thema: Funktionale Musik: Film- und Fernsehmusik. Zu erwerbende Sachkompetenz: Benennung typischer Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen von Musik in Film und Fernsehen. Mögliche Umgangsweisen: Arrangements von Titelmusiken auf ihre Trailerfunktion untersuchen; Funktionen der Filmmusik untersuchen: Prolog, Background, Epilog usw. (Fachbegriffe: Leitmotiv-Technik, Mood-Technik, Soundtrack, Score)</p>

Weiterführende Anregungen:

§ Der Song „Include me out“ der belgischen Band „dEUS“ ist im Film zweimal als akustische Klammer einer Montagesequenz zu hören: (1) Zum ersten Mal erklingt er, als Ben nach seinem Wutausbruch von seiner Mutter abgeholt wird und die beiden im Auto nach Hause fahren. Statt mit ihr zu sprechen, setzt er seine Kopfhörer auf. (2) Zum zweiten Mal ist der Song zu hören, als Ben und Scarlite zusammen im Bus sitzen und sie ihm sagt: „Ich bin so froh, dass du du bist.“ – Recherchiere den Text des Liedes, das auf der CD „Pocket Revolution“ (2005) veröffentlicht wurde, zum Beispiel auf der Website der Band (www.deus.be). Versuche zu beschreiben, wie Ben sich in diesen Szenen fühlt. Warum hat der Regisseur dieses Lied gewählt?

Include Me Out (Auszug)

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

§ Die deutsche Gruppe „Pur“ hat auf ihrer CD „Mächtig viel Theater“ (1998) den Song „Ich will raus hier“ veröffentlicht, der in Zusammenarbeit mit Birger Sellin, einem autistischen jungen Mann, entstanden ist. Der Text findet sich auf der Website der Band (www.pur.de) in der Rubrik „Songtexte“. Welche in diesem Lied beschriebenen Erfahrungen und Gefühle finden sich auch in „Ben X“ wieder? Was ist anders? Recherchiere, welche Unterschiede es zwischen der Autismus-Form von Birger Sellin und dem Asperger-Syndrom von Ben gibt.

Literaturhinweise

... zum Thema Autismus:

- ATTWOOD, Tony (2005). *Asperger-Syndrom: Wie Sie und Ihr Kind alle Chancen nutzen. Das erfolgreiche Praxis-Handbuch für Eltern und Therapeuten.* Stuttgart: Trias.
- BERNARD-OPITZ, Vera (2007). *Kinder mit Autismus-Spektrum-Störungen (ASS).* Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Eltern und Lehrer. Stuttgart: Kohlhammer (2. Aufl.).
- HERMELIN, Beate (2002). *Rätselhafte Begabungen.* Eine Entdeckungsreise in die faszinierende Welt außergewöhnlicher Autisten. Stuttgart: Klett-Cotta.
- JOERGENSEN, Ole S. (2007). *Asperger: Syndrom zwischen Autismus und Normalität.* Diagnostik und Heilungschancen. Weinheim: Beltz (3. Aufl.).
- KLICPERA, Christian & INNERHOFER, Paul (2002). *Die Welt des frühkindlichen Autismus.* Befunde, Analysen, Anstöße. München: Ernst Reinhardt (3. Aufl.).
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz (1999). Empfehlungen zur Förderung von Schülerinnen und Schülern mit autistischem Verhalten. Mainz (überarbeitete Auflage). [Download als PDF-Datei: <http://foerderung.bildung-rp.de>]
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz (o.J.). Handreichungen zu den Empfehlungen zur Förderung von Schülerinnen und Schülern mit autistischem Verhalten. Mainz. [Download als PDF-Datei: <http://foerderung.bildung-rp.de>]
- REMSCHMIDT, Helmut (2000). Das Asperger-Syndrom. Eine zu wenig bekannte Störung? *Deutsches Ärzteblatt*, 97, H. 19 (12. Mai 2000), A-1296-1301. [Download: www.aerzteblatt.de/v4/archiv/pdf.asp?id=22954]
- SCHIRMER, Brita (2006). *Elternleitfaden Autismus.* Stuttgart: Trias.
- SCHOR, Bruno & SCHWEIGGERT, Alfons (1999). *Autismus – ein häufig verkanntes Problem.* Kinder und Jugendliche mit autistischen Verhaltensweisen in allen Schularten. Donauwörth: Auer (2. Aufl.).

... Literatur von Menschen mit Autismus:

- BRAUNS, Axel (2004). *Buntschatten und Fledermäuse.* Leben in einer anderen Welt. München: Goldmann.
- MUKHOPADHYAY, Tito R. (2005). *Der Tag, an dem ich meine Stimme fand.* Ein autistischer Junge erzählt. Reinbek: Rowohlt.
- PREIBMANN, Christine (2005). *... und dass jeden Tag Weihnachten wär'.* Wünsche und Gedanken einer jungen Frau mit Asperger-Syndrom. Berlin: Weidler.
- PRINCE-HUGHES, Dawn (2005). *Heute singe ich mein Leben.* Eine Autistin begreift sich und ihre Welt. Berlin: Ullstein.
- SCHÄFER, Susanne (2002). *Sterne, Äpfel und rundes Glas.* Mein Leben mit Autismus. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- SCHUSTER, Nicole (2007). *Ein guter Tag ist ein Tag mit Wirsing.* Das Asperger-Syndrom aus der Sicht einer Betroffenen. Berlin: Weidler.
- SELLIN, Birger (1993). *Ich will kein Inmich mehr sein.* Botschaften aus einem autistischen Kerker. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

... zum Thema Computerspiele:

- CYPRA, Olgierd (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten?* Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Mainz: Johannes Gutenberg Universität (Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwissenschaften). [Download als PDF-Datei: www.mmorgp-research.de]
- DITTLER, Ulrich & HOYER, Michael (Hg.) (2008). *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten.* Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: Kopaed. [Hinweis: Das Buch ist im IKF-Medien-Shop erhältlich (www.ikf-medien.de).]
- KAMINSKI, Winfred & LORBER, Martin (Hg.) (2006). *Clash of Realities.* Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: Kopaed. [Hinweis: Dieser Band zur internationalen Fachtagung „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“ ist im IKF-Medien-Shop erhältlich (www.ikf-medien.de).]
- KAMINSKI, Winfred & WITTING, Tanja (Hg.) (2007). *Digitale Spielräume.* Basiswissen Computer- und Videospiele. München: Kopaed. [Hinweis: Das Buch ist im IKF-Medien-Shop erhältlich (www.ikf-medien.de).]
- OEHMICHEN, Ekkehardt & SCHRÖTER, Christian (2005). Junge Nutzertypen: Aktiv-dynamischer Umgang mit dem Internet. *Media Perspektiven*, 8/2005, 396-406.

... zum Thema Mobbing – Bullying – Slapping:

GRIMM, Petra & RHEIN, Stefanie (2007). *Slapping, Bullying, Snuffing!* Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin: VISTAS (Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein 1).

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST (Hg.) (2007). *JIM 2007*. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. [Download als PDF-Datei: www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf]

RAT FÜR KRIMINALITÄTSVERHÜTUNG IN SCHLESWIG-HOLSTEIN (Hg.) (2007). *Happy Slapping und mehr...* Brutale, menschenverachtende oder beleidigende Bilder auf Handys. Kiel: Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein. [Download: www.kriminalpraevention-sh.de: bei "Broschüren"]

RENGES, Annemarie (2001). *Mobbing in der Schule*. Weinheim: Beltz.

Web-Tipps

www.benx.be

Offizielle Film-Website (niederländisch, englisch, französisch)

www.benx.kinowelt.de

Deutsche Film-Website des Verleihs

... zum Thema Computerspiele:

www.f01.fh-koeln.de/www/

Fachhochschule Köln: Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“

www.clash-of-realities.de

Website zur Fachtagung „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“

www.archlordgame.com

Website des im Film gespielten MMORPG „Archlord“ (USK: ab 12 Jahre)

www.usk.de

Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Informationen zu Altersfreigaben von Computerspielen

... zum Thema Autismus:

www.aspies.de

Aspies e.V.: Selbsthilfeorganisation von und für Menschen im Autismusspektrum

www.asperger-online.de

Website der Autismus Therapie Ambulanz Linker Niederrhein

www.aspergia.net

Webseite und Plattform für Menschen mit Asperger Syndrom, ihre Angehörigen und auch für Fachleute

www.autismus.de

autismus Deutschland e.V. – Bundesverband zur Förderung von Menschen mit Autismus

www.autismus-online.de

Vereinigung zur Förderung autistischer Menschen – Regionalverband Linker Niederrhein e. V.

www.wdr.de/tv/quarks/global/pdf/Q_Autismus.pdf

Quarks & Co: „Autismus – wenn Denken einsam macht“ (Begleitmaterial zur Sendung vom 25.04.2006)

<http://37grad.zdf.de/ZDFde/inhalt/12/0,1872,5577036,00.html>

37 Grad: „Meine Welt hat tausend Rätsel“ (Informationen zur Sendung vom 24.07.2007)

www.autismus-hochbegabung.de

Webseite zur Studie „Autismus/Asperger – Syndrom und Hochbegabung“ von Philipp Knorr

<http://foerderung.bildung-rp.de>

Bildungsserver Rheinland-Pfalz: Individuelle Förderung als Auftrag aller Schularten

... zum Thema Mobbing – Bullying – Slapping:

www.polizei-beratung.de/vorbeugung/jugendkriminalitaet/gewaltvideos_auf_schuelerhandys/

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes: Merkblatt zu „Gewaltvideos auf Schülerhandys“

www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Schule/s_360.html

Online-Familienhandbuch: zusammenfassender Artikel von Annemarie Renges zum Thema „Mobbing in der Schule“

