

## La marginalité malmenée

*Ben X* de Nic Balthazar

Gilles Marsolais

---

Guy Maddin

Number 136, March–April 2008

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25319ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Marsolais, G. (2008). Review of [La marginalité malmenée / *Ben X* de Nic Balthazar]. *24 images*, (136), 62–62.

# La marginalité malmenée


par Gilles Marsolais

Il y a longtemps qu'un film ne s'était imposé avec une telle force par la pertinence de son contenu, en prise directe sur les nouvelles réalités de notre temps, et par l'évidence de ses qualités de réalisation sur tous les plans, intégrant notamment les nouvelles technologies du Web. **Ben X**, génial premier film du Belge Nic Balthazar, ancien critique de cinéma, nous rive à notre siècle par sa maîtrise absolue, par sa façon de rendre compte des effets dévastateurs du harcèlement psychologique (et physique) chez un jeune autiste en intégrant au dispositif du cinéma avec une habileté déconcertante les codes et l'esthétique des jeux vidéo en ligne. Loin d'être un simple exercice de style comme on l'a vu chez d'autres cinéastes qui ont exploré cette avenue du jeu vidéo (mais sans interrelations avec le cyberspace), la dualité technique et langagière qu'implique ce rapprochement s'inscrit ici au cœur même du drame. Elle en est l'essence même, et le génie du réalisateur est d'avoir réussi à les fusionner, littéralement, afin de scruter de l'intérieur les remous de cette marginalité harcelée et sans défense.

D'emblée, le film s'ouvre sur un jeu vidéo en ligne : il est, plein écran, ce jeu vidéo qui tout du long servira de fil conducteur et de relais diégétique, déclencheur des développements du drame. Ce dispositif, couplé à d'autres technologies récentes issues d'Internet et de sa culture (*texto*, *chat*, *webcam*) avec ses dérivés : cybersexe, cyberharcèlement, *happy slapping* (bagarres provoquées et captées en direct sur un portable pour être aussitôt diffusées sur le Web), ne sert surtout pas de prétexte à quelque intrigue pétaradante d'un autre « film d'ados » ; il se révèle plutôt comme un instrument d'exploration

privilegié de la psyché de cet adolescent et un moyen efficace d'illustrer allégoriquement ses réactions face aux situations d'humiliation et de harcèlement dont il est l'objet de la part de ses camarades de classe. La hauteur de vue non moralisatrice adoptée par le réalisateur confirme que son propos déborde largement l'examen de ce cas précis : il renvoie à l'importance du spectre autistique dans notre société, qui a gagné en étendue et en importance depuis l'apparition et le développement fulgurant de la sphère Internet, avec ses bons et ses mauvais côtés, dont l'isolement qu'entraîne trop souvent, ironiquement, ce moyen de communication incontournable. L'autisme de Ben, qui le prédispose à percevoir le monde extérieur comme une agression, et sa fuite dans la réalité virtuelle comme seul moyen de défense où il peut espérer être promu héros sont donc une métaphore de notre société, et son cheminement vers l'idée du suicide correspond autant à une réalité sociologique, qui a atteint des proportions épidémiques à l'échelle de la planète, qu'à une logique narrative implacable. Bref, tous les éléments de ce film magistral sont consubstantiels, et ils semblent couler de source avec une fluidité remarquable. Aussi, aucune fioriture ne vient altérer l'ensemble, pas même la rencontre de Ben avec une partenaire de jeu bien en chair, Scarlite, projection à peine fantasmée issue de cette réalité virtuelle, qui réussit à s'introduire dans l'univers impénétrable de Ben pour remettre en question ses stratégies de jeu et de défense, et aucun effet n'est souligné qui viserait à faire passer maladroitement un message. Même sa finale, qui volontairement laisse matière

à discussion, témoigne d'une même maîtrise diabolique, en revisitant la fameuse notion de *happy end*.

Les nouvelles technologies sont en train de transformer radicalement le septième art, qui pourrait n'avoir été qu'un phénomène propre au XX<sup>e</sup> siècle avec ses règles établies et son langage codifié, s'accommodant au passage de quelques écarts de narration qui ont défini sa modernité ou sa dimension novatrice auxquelles les meilleurs cinéastes ont souscrit, leurs œuvres constituant les repères indispensables de sa trop courte histoire. Cette mutation se vérifie jusque dans l'acte même de la lecture du film, s'alimentant de la confusion entre le monde réel et le monde virtuel. Mais ici, plus encore, en amont, le réalisateur a osé intégrer à son film des scènes entières qu'il a réalisées à l'intérieur d'un jeu vidéo en ligne, allant même – là est la nouveauté – jusqu'à diriger, en vrai metteur en scène, les personnages virtuels de ce jeu (*Archlord*, de Codemasters) qui étaient eux-mêmes animés par de véritables joueurs. La magie d'un montage exceptionnel a fait le reste, fusionnant, même sur le plan musical, cet univers virtuel avec des scènes d'action réelles pour aboutir à un résultat époustouflant. Comme en son temps **Citizen Kane** est venu bousculer le langage cinématographique figé dans sa codification sans pour autant porter ombrage aux œuvres fortes qui lui ont succédé, à sa façon **Ben X** s'impose d'emblée comme un film phare annonciateur de ce que sera le cinéma du XXI<sup>e</sup> siècle. 

Belgique, 2007. Ré. et scé. : Nic Balthazar. Ph. : Lou Berghmans. Mont. : Philippe Ravoet. Mus. : Praga Khan. Int. : Greg Timmermans, Laura Verlinden. Dist. : Equinoxe.

Sortie prévue : 11 avril 2008