

## **Jeu de rôle (d'une vie)** ***Ben X* de Nic Balthazar**

Nicolas Gendron

---

Volume 25, numéro 4, automne 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33525ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

### Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

### Citer ce compte rendu

Gendron, N. (2007). Compte rendu de [Jeu de rôle (d'une vie) / *Ben X* de Nic Balthazar]. *Ciné-Bulles*, 25(4), 16-17.

# Jeu de rôle (d'une vie)

NICOLAS GENDRON

**B**en n'est pas sitôt né qu'il se sait différent. Pire encore, on le pointe du doigt. C'est que la médecine décriée, après quelques hésitations, qu'il est atteint du syndrome d'Asperger, un état semblable à l'autisme. À l'aube de l'âge adulte, les caractéristiques de son handicap font de lui la risée de quelques écoliers abrutis : il fuit les contacts visuels, se crée une routine implacable par crainte du changement, a souvent des gestes maladroits et se cantonne « dans un isolement dont il est le premier à souffrir »<sup>1</sup>. Mais outre son excellente mémoire, c'est un autre trait majeur de l'enfant Asperger qui lui sert d'échappatoire : une passion quasi obsessionnelle dans un domaine très précis, un jeu de rôle sur Internet. Réfugié derrière son ordinateur, anonymement réputé pour être un des meilleurs joueurs du cyberspace, le jeune homme accumule les armes virtuelles dans l'attente folle de pouvoir un jour vaincre sa peur du monde réel.

Le mur des apparences ne demande souvent rien de mieux que d'être abattu. Et **Ben X** nous le prouve autant dans son discours que dans son emballage, loin d'être purement plastique. Car voilà une œuvre qu'il serait aisé d'aborder de reculons à la vue de son affiche et de son générique façon jeu vidéo, qui peuvent laisser croire qu'on n'aura droit qu'à un gros joujou *high-tech*, de surcroît traversé par ce qui pourrait sembler une longue publicité pour

un produit existant. Or, la démarche du réalisateur belge Nic Balthazar, ancien critique de cinéma, repose sur des assises plus viscérales. Poussé à l'écriture romanesque, il réagit au suicide d'un jeune autiste en imaginant une histoire poignante, qui deviendra par la suite une pièce de théâtre couronnée de succès, et enfin son premier film. Une charge aussi contemporaine et visuelle ne pouvait qu'aboutir au cinéma. Le résultat est probant, et ce, sur tous les plans.

Après l'entrée en matière, jamais plus l'animation par ordinateur n'apparaîtra superflue. Si, par le passé, elle a pu servir d'exercice de style (**Cours, Lola, cours**) ou de prétexte à un cadre farfelu (**Thomas est amoureux**, une autre production belge — tiens donc!), elle sert ici de véritable tremplin dramatique. Ben exprime assez tôt son désir d'être quelqu'un d'autre, se répétant chaque matin devant le miroir qu'il n'en peut plus de ce con qui le toise. Ben X, son *alter ego* Internet, n'est donc jamais bien loin dans son esprit, mais aussi dans l'enchaînement des images, alors que son double en armure lui renvoie un portrait renforcé de lui-même. Non seulement Ben X évalue-t-il mieux son espace environnant, il parle en plus par l'entremise d'un clavier et facilite ainsi le rapport à l'autre de Ben. Grâce à cette courroie de transmission peu compromettante, l'adolescent parvient à entrer en contact avec une fille de son âge, dont le nom codé est Scarlite. L'opposition réalité-virtualité est si maîtrisée que le doute persistera tout du long sur l'existence, symbolique ou non,

de cette « guérisseuse ». Toujours est-il que ce rapprochement à distance apaise pour un temps le volcan intérieur de Ben, le distrayant quelque peu du harcèlement dont il est victime à l'école. Il lui donne l'impression que cette Scarlite arrive à le connaître sans même savoir son nom.

Faute de certitude à ce sujet, il perçoit ses bourreaux, qui osent se prétendre « ses meilleurs amis », comme des monstres bien vivants, par la lunette de son jeu vidéo, évidemment. Et quand ceux-ci iront trop loin, un réflexe le pousse à jauger les munitions qui lui restent, rêvant de transférer dans son quotidien tourmenté les pouvoirs et les habiletés acquis dans ce monde virtuel. Autrement, il oppose au bruit des villes et à la fureur qui l'anime la trame sonore des aventures de son vis-à-vis (sans forcer l'image, on pourrait même se risquer à l'appeler son « vie-à-vie »). Balthazar se plaît d'ailleurs à télescoper les sons à plusieurs endroits, les jumelant parfois à de très gros plans, de manière à évoquer le mal-être de Ben, de par son caractère nerveux, ses tics, ses sautes d'humeur. Avant qu'on aille plus loin, il apparaît inconcevable de ne pas s'incliner devant la prestation tout en intériorité de Greg Timmermans, qui « respire » ce personnage devenu ténébreux par conditionnement, sans grossir le trait. Cette nouvelle tête, qu'on reverra sûrement, est aussi admirablement entourée.

Preuve que ce film audacieux joue sur plusieurs tableaux, Balthazar a ajouté ça

1. Voir à ce chapitre un site très pertinent : <http://www.autisme.qc.ca/comprendre>.



Ben (Greg Timmermans) et Ben X

et là un parfum de documentaire. Professeurs, élèves et parents défilent donc devant la caméra pour témoigner d'un drame qu'on devine sans jamais le nommer, même si le scénario réserve quelques surprises. Dans la mouvance du cinéma belge des dernières années dont la parole s'est voulue engagée, cette incursion dans le cinéma de genre est en fait le reflet d'un regard profond sur une société où l'on est parfaitement capable de passer sans cérémonie d'un suicide aux exploits sportifs dans les bulletins télévisés. À la limite, on trouvera normal qu'un jeune paumé comme Ben en vienne à demander à ses parents : « Combien faut-il de raisons pour se suicider? » Mais les bien-pensants sourcilleront dès que, dans un moment complice avec sa Scarlite matérialisée, ce même Ben plaisante à propos des mille et une façons de s'enlever la vie. Pourtant, cette

scène d'un humour morbide déclenche des rires embarrassés. On assiste également, impuissant, aux dommages collatéraux du monopole de l'image. L'épisode bouleversant où Ben subit une humiliation en public porte en lui toute la stigmatisation vécue par une tête de Turc, à l'ère du quidam ridiculisé contre son gré sur YouTube et autres musées Internet de la bêtise humaine. Pas étonnant que Ben préfère ajouter un X à son prénom, et qu'il finisse par détruire vitre, miroir ou ordinateur, en fait tout ce qui lui renvoie un reflet de lui-même qu'il n'a pas choisi, qu'on lui a imposé. C'est sans compter cette narration impudique, au cours de laquelle on réalise que cet autiste possède une lucidité qui lui appartient. Il se questionne, par exemple, sur la présence de Dieu, une croix mutée en arbalète dans les mains, ou se moque encore de l'hypocrisie ambiante qui mène

tous et chacun à répondre invariablement « oui » à la question : « Ça va? »

C'est un privilège de pouvoir accéder à l'intimité d'un tel personnage. Et d'oublier l'écran pour espérer ardemment que Ben « devienne qui il est ». Parce que **Ben X** existe déjà, comme une œuvre fondamentale et aboutie. ■

#### Ben X

35 mm / coul. / 90 min / 2007 / fict. / Belgique-Pays-Bas

Réal. : Nic Balthazar  
 Scén. : Nic Balthazar, d'après son roman  
 Image : Lou Berghmans  
 Mus. : Praga Khan  
 Mont. : Philippe Ravoet  
 Prod. : Peter Bouckaert et Erwin Provoost  
 Dist. : Équinoxe Films (sortie printemps 2008)  
 Int. : Greg Timmermans, Laura Verlinden, Marijke Pinoy, Pol Goossen, Titus De Voogdt, Maarten Claeysens