

# Ben X.

## Apuntes sobre el estatuto de la verdad y lo singular del sufrimiento<sup>1</sup>

*Ben X* | Nic Balthazar | 2007

Gisela Smania\*

Recibido 1 enero 2013; aprobado 23 febrero 2013

### Resumen

La película *Ben X* (Nic Balthazar, 2007) nos acerca a la problemática del autismo y a lo virtual como nuevo escenario del lazo. Una de las lecturas posibles sobre el film permite interrogarnos sobre cuáles son las posibilidades que un video juego puede dar para engancharse al Otro y qué uso particular se puede hacer de él.

El presente artículo analiza dicha película sosteniendo como eje el binomio realidad-ficción, a partir del cual surge la pregunta por el estatuto de la verdad. Por otra parte, pone de relieve el problema ético sobre como situar la dimensión singular del sufrimiento subjetivo.

**Palabras clave:** Realidad | Ficción | Verdad

### Abstract

The film *Ben X* (Nic Balthazar, 2007) approaches us to the autism's problematic and to the virtual space as a new bond scene. One of the possible lectures about the film let us wonder about the possibilities that a video game can provides to hook up to the Other and which particular use can it has.

This article analyzes the movie taking as main idea the pairing reality-fiction, and from that point on, the question about the statute of the truth. On the other hand, put on the spotlight the ethical problem about how to place the singular dimension of subjective suffering.

**Key words:** Reality | Fiction | Truth

*Ben X* (Balthazar, 2007) es una película que nos interpela, parece ser éste un gusto especial de su director, Nic Balthazar, que siempre nos confronta con distintas problemáticas que toman su fuerza a la luz de las transformaciones de nuestra época. Así como en esta oportunidad nos acerca a la problemática del autismo y a lo virtual como nuevo escenario del lazo, en su última película, *Tot altijd* (Time of my life, 2012), instala un debate fuerte sobre la eutanasia, ese borde sensible, esa frontera biopolítica entre la vida y la muerte. Es el estilo del director, su manera de interpelar al espectador.

Tenemos entonces la perspectiva temática, la forma argumental de la película, que ubica prácticamente una especie de catálogo de aspectos a tratar. Nos encontramos con muchos ángulos sobre los cuales poner el foco. Yo he decidido tomar sólo algunos de ellos:

- El primer foco podemos posarlo sobre un pequeño detalle, uno de los más interesantes para mí, que es el



binomio realidad-ficción. Tomo ese par en primer lugar porque está como puerta de entrada en la película, no solamente en el escenario virtual del juego de roles *online* de título *Archlord*, sino en otro detalle, anterior incluso, que es el anuncio de que esta película trata sobre un caso verídico. ¿Qué cosa instala este dato primero para el espectador?, ¿qué ocurre cuando se nos pone al tanto de que estamos frente a un caso que ocurrió y a la vez lo que

\* giselasmania@hotmail.com

vemos es ya, en sí misma, una ficción, una versión sobre eso? Este elemento pone en juego una manera especial de entrar a la película.



La pregunta entonces sobre qué es realidad y que no, y cuál es el estatuto de la verdad, atraviesa toda la película, de principio a fin. Para esto, la película se sirve de distintos recursos fílmicos: la animación de Internet es el más explotado, por supuesto. Ese recurso pone en juego la alternancia en la vida de Ben (Greg Timmermans) entre su mundo virtual y su mundo real, la vida de Ben vivida desde un “como si”, como en un videojuego. Otro recurso fílmico interesante es el uso de la forma documental, un documental paradójicamente ficcionado, que recrea, emula el testimonio de distintos personajes. La película intenta reforzar la dimensión de lo verdadero utilizando para eso la misma ficción. Y, quizás el detalle más contundente respecto a este par realidad-ficción lo encontramos en la propia trama de la película, más precisamente en el desenlace, que ubica la dimensión engañosa de la verdad, en este montaje de la muerte de Ben, esa escena final que ubica a todos como pudiendo ser engañados por eso que capta el ojo de la cámara.

Jacques Lacan tiene una expresión muy linda para sacarnos del rodeo infinito de lo verdadero y lo falso; encuentra una manera precisa de definir el asunto de la verdad, es una expresión que acuñamos de su enseñanza y que posiblemente muchos hayan escuchado: la verdad tiene estructura de ficción (Lacan, 1956-1957: 253). Para cada uno su novela, su versión particular, la lente desde la que mira, interpreta el mundo. Hay entonces tantas verdades, tantas lentes como sujetos.

Pero si Lacan ya decía eso cerca de 1960, imagínense hoy, en plena era virtual. Cada vez más, nuestro “principio de realidad” está habitado por una gran cantidad de ficciones que la época, de la mano de la tecnología, pone a nuestra disposición. Asistimos al imperio de la imagen, que permite a cada uno recrear su propio personaje y echarlo a rodar en lo social. Tenemos allí los ejemplos más

paradigmáticos, como son por ejemplo las redes sociales, y tenemos también al mundo de los *gamers*, todo un artefacto simbólico e imaginario, con sus reglas, su código específico, sus relatos épicos, etc. Vendrían a ser nuevos mitos del siglo XXI, nuevas formas virtuales del lazo que merece —en eso estamos— un análisis profundo (me acordaba, que en momento de presentar el libro de este Ciclo, se mencionaba ya a la Gran Matrix, que hizo furor en su momento, para designar esa especie de Caverna de Platón de nuestro tiempo)<sup>2</sup>. Ya se anticipaba así la incidencia de lo virtual en la vida cotidiana.

Son conocidas las críticas que derivan —si se quiere— en una especie de demonización de lo virtual, aduciendo que desenchufa a los sujetos de “su” realidad para “poner la cabeza en reposo y dejar al ojo fascinado” (Miller, 2010). El asunto ha sido entonces problematizado desde los aspectos más diversos: si es algo adictivo, si incide en la escalada creciente de violencia escolar, social, principalmente entre adolescentes, etc., etc.

En este punto, la película hace hincapié en otra mirada: las posibilidades que un videojuego puede dar para engancharse al Otro, allí donde hay pocas “chances” subjetivas para eso, como en el caso de Ben. El uso particular que él hace de este juego de roles, nos permite entonces contradecir los supuestos anteriores. A Ben, la ficción entramada en ese mundo virtual, le presta un nombre (no es poca cosa para el psicoanálisis), lo nombra de una manera singular; le presta además un semblante más eficaz a la hora de tratar con otros, eso que precisamente no logra por sí mismo, pese a sus esfuerzos. Tenemos, por ejemplo, su imagen en el espejo, imitando gestos o ensayando fórmulas “lenguajeras”, en el esfuerzo de habitar algo del lenguaje, de abrochar algo de las palabras a su cuerpo, allí donde todo es cortocircuito. Ben instrumenta ese recurso tecnológico y se sirve de él, relacionándose con un objeto en particular y con un recorte del saber muy específico, para situar “las reglas del juego”.

El guiño de la película es que todo el tiempo está llevándonos a pensar cuándo va a ser el *game over* para Ben. A cada momento el film nos insinúa o nos hace temer la posibilidad de que Ben pase al acto, frente a la violencia feroz de sus compañeros. Nos lleva a esperar un desenlace fatal. A mí me gusta siempre poner una película en tensión con otra, en este caso la historia de Ben se colocaría en el reverso de *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) que habla de la matanza ocurrida en Columbine y cuyo título refiere a la frase “hay un elefante en la habitación”, expresión utilizada para indicar los problemas enormes que no se

ven, se ignoran. Tenemos allí dos casos “verdaderos”, que localizan dos maneras absolutamente dispares de ligarse a la tecnología.

Para concluir, algunas menciones ineludibles. Por un lado la pregunta respecto de lo que le ocurre a Ben, de qué sufre, de qué está hecha su particular desconexión. Asistimos hoy a un debate sostenido sobre la problemática del autismo, en el intento de hacer escuchar —frente a la perspectiva “universalizante” del tema, que recae en cómo clasificar y tratar “para todos” la experiencia más propia de un sujeto— la experiencia más íntima del desarraigo de un sujeto del mundo que lo rodea.

Así como mencionaba hace un momento el asunto ético que supone para Lacan el problema de la verdad, estamos aquí frente a otro de suma actualidad: cómo situar la dimensión “singular” del sufrimiento de un sujeto, eso no absorbible en los casilleros de la evaluación. A mi modo de ver, la película logra muy bien introducirnos en un elemento fundamental de esta problemática. Tenemos muy bien tratado, por ejemplo, el detalle de la voz, ese murmullo permanente de *lalengua*, esas bocas parlotando que la cámara recorta. La película no olvida introducirnos a cada momento en esa experiencia sonora, propia del autismo. Por supuesto ubica también la experiencia difícil del Otro, encarnado principalmente en el personaje de

la madre, en sus cálculos interminables para producir un signo de consentimiento por parte de su hijo al lazo.

Allí están también los otros —a mi modo de ver, presentados de una manera un tanto estereotipada—, todos aquellos que sostienen el enorme edificio que se monta alrededor de este diagnóstico de *Asperger*: la figura del psiquiatra, la del director de escuela, el lugar de la medicación, etc. Esta estereotipia resalta tal vez los espacios anónimos en que transcurre la problemática de Ben. En este punto, una mención especial merece el lugar de los compañeros y su violencia descomunal. Creo que el estereotipo deja un poco “mal parados” a los jóvenes de nuestro tiempo. Si corremos un poco ese *cliché*, podemos encontrar muy bien aquello que designa a la afectación de los adolescentes hoy y las respuestas más variadas a ese exilio propio de la denominada crisis adolescente.

Respecto de la escena final, si nos esforzamos también en correr el sabor a moraleja que destila, pone de relieve la dimensión más singular del sujeto, su “insondable decisión” (Lacan, 1946: 168) de agarrarse a la vida, frente a la pulsión de muerte y al empuje que le pisa los talones. Esa muerte simulada, en complicidad con su familia y esa jovencita que desde su cabeza lo acompaña, vale como un *witz* del sujeto, en el intento de despojarse de los estigmas del Otro, “para que Ben no sea otra cosa que Ben”.

---

## Referencias

AAVV (2003) *Psicoanálisis y cine. Signos de la época*. Publicaciones Universidad Nacional de Córdoba. Extensión Universitaria.

*Ben X* (2007) Película dirigida por Nic Balthazar. Bélgica / Países Bajos.

*Elephant* (2003) Película dirigida por Gus Van Sant. Estados Unidos.

Lacan, J. (1946) “Acerca de la causalidad psíquica” en *Escritos 1*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1985.

Lacan, J. (1956-1957) “La Relación de Objeto” en *El Seminario de Jacques Lacan*. Libro 4. Buenos Aires: Paidós, 2010.

Miller, J.-A. (2010) “Vuestro ojo es subyugado mientras hace dormir a vuestra cabeza.” Entrevista realizada por Christopher Labbé y Olivia Recasens. *Le Point*. París. 25 de febrero de 2010. Disponible en: [http://lacarta.eol.org.ar/ediciones/031/template.asp?amp/miller\\_entrevistas/le\\_point.htm](http://lacarta.eol.org.ar/ediciones/031/template.asp?amp/miller_entrevistas/le_point.htm)

---

<sup>1</sup> Trabajo presentado en la VIII edición del Ciclo de Cine y Psicoanálisis de la Universidad Nacional de Córdoba, Desatados. Sobre rarezas, insensateces y otros extravíos, en el encuentro correspondiente al 3 de abril del año 2012.

<sup>2</sup> La autora hace referencia al libro *Psicoanálisis y cine. Signos de la época* (Varios autores, 2003) [N. del E.].