

NERVE

REGIE Henry Joost, Ariel Schulman

DREHBUCH Jessica Sharzer nach dem Roman von Jeanne Ryan

DARSTELLER Emma Roberts, Dave Franco, Emily Meade, Miles Heizer, Kimiko Glenn, Marc John Jefferies, Juliette Lewis, u.a.

LAND, JAHR USA 2016

GENRE Thriller, Literaturverfilmung

KINOSTART, VERLEIH 08. September 2016, StudioCanal



SCHULUNTERRICHT ab 9. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG ab 14 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER Medienkunde, Sozialkunde, Psychologie, Englisch, Deutsch, Ethik

THEMEN Soziale Medien/Internet, Manipulation, Anerkennung, Außenseiter, Identität, Sucht/Suchtgefahren, Mut, Rivalität, Gesellschaft, Jugendliche/Jugend, Kommunikation

INHALT

Als die zurückhaltende Highschool-Schülerin Vee von ihrer Freundin Sydney bloßgestellt wird, ist sie fest entschlossen, allen zu beweisen, dass eine echte Kämpferin in ihr steckt. Kurzerhand meldet sich die junge Frau bei einem illegalen Online-Spiel namens „Nerve“ an, das unter Jugendlichen gerade für große Begeisterung sorgt. Als „Player“ muss Vee Herausforderungen meistern, die ihr die zahlenden Zuschauer, die sogenannten „Watcher“, stellen. Bei Erfolg winkt eine bestimmte Summe, die mit jeder neuen, riskanteren Mutprobe weiter ansteigt. Für den Anfang soll sie in einem Diner einen Fremden küssen und sucht sich ausgerechnet den attraktiven Ian aus, der sich ebenfalls als „Nerve“-Player erweist. Gemeinsam eilen die beiden fortan von Aufgabe zu Aufgabe, müssen aber schon bald feststellen, dass aus dem rauschhaften Spiel bitterer Ernst wird.

NERVE

UMSETZUNG

Die Aufgabe der Privatsphäre, der Wunsch, immer auf dem neuesten Stand zu sein, und das Streben nach größtmöglicher Aufmerksamkeit – der Young-Adult-Roman „Nerve“ und seine Verfilmung greifen Themen auf, die in unserer schnelllebigen Internetwelt immer größere Bedeutung erhalten. Die Protagonistin Vee steht stellvertretend für viele junge Menschen, die ihr noch nicht gefestigtes Selbstbild durch eine medial vermittelte Performance stärken wollen. Eingebunden in den rasanten Handlungsverlauf sind formale Spielereien wie Handyvideos und Chatverläufe, mit denen die Filmemacher unterstreichen, wie sehr unser Alltag heute von technischen Errungenschaften durchdrungen ist. Obwohl das Drehbuch manchmal mit dem dramaturgischen Holzhammer arbeitet, gibt der spannende und in den Hauptrollen gut besetzte Film einige wichtige Denkanstöße.



ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT

Beim Thema „Medienkompetenz“ könnte „Nerve“ als Beispiel dienen, da der Thriller die Gefahren einer unreflektierten Online-Nutzung mehrfach in den Blick nimmt und deutlich zeigt, dass auch die sogenannten „Watcher“ eine Verantwortung tragen, wenn sich die „Player“ bei ihren Mutproben in Gefahr begeben. Vor dem Hintergrund des aktuellen „Pokémon GO“-Hypes bietet sich die Roman-Adaption als Ausgangspunkt für eine Diskussion über Online-Spiele und deren Suchtpotenzial an. Auch wenn der Film in seiner Figurenzeichnung manchmal etwas plump ausfällt, wäre es durchaus lohnenswert, die zum Vorschein kommende Dynamik innerhalb der Online-Community und den Gruppennutzen genauer zu untersuchen. Darüber hinaus lassen sich „Nerve“ und seine Ästhetik mit dem ähnlich gelagerten Thriller „The Game“ von David Fincher vergleichen, der 1997, also vor Anbruch des Smartphone-Zeitalters, entstand.

INFORMATIONEN ZUM FILM <http://nerve-film.de/>

LÄNGE, FORMAT 96 Minuten, digital, Cinemascope, Farbe

FSK ab 12 Jahre

FBW Prädikat „besonders wertvoll“

SPRACHFASSUNG deutsche Fassung