

NERVE

Land, Jahr: USA 2016
Sprache: Deutsche Synchronversion
Länge: 97 Minuten
Regisseur: Henry Joost, Ariel Schulman
Drehbuch: Jessica Sharzer, basierend auf dem Roman von Jeanne Ryan
Darsteller*innen: Emma Roberts, Dave Franco, Juliette Lewis, Emily Meade, Kimiko Glenn, Samira Wiley, Miles Heizer
Kinostart: 08.09.2016

FSK: ab 12
Altersempfehlung: ab 13 Jahren
Schulunterricht: ab 08. Klasse
Fächer: Medienkunde, Sozialkunde, Psychologie, Ethik, Deutsch, Englisch
Gattung: Spielfilm
Genre: Thriller, Literaturverfilmung
Themen: soziale Medien, Manipulation, Anerkennung, Außenseiter, Identität, Sucht/Suchtgefahren, Mut, Rivalität, Gesellschaft, Jugend/Jugendliche, Kommunikation

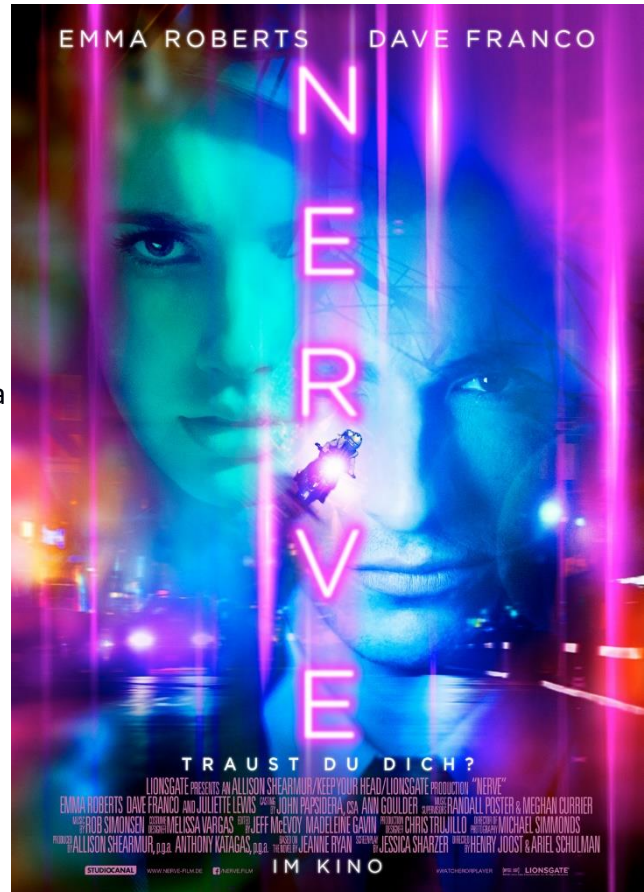
Weitere Informationen:

Jurybegründung zum „Prädikat Besonders Wertvoll“ der Filmbewertungsstelle

<https://www.fbw-filmbewertung.com/film/nerve>

Filmtipp von VisionKino

<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/nerve/>



Impressum

Herausgegeben von den
17. SchulKinoWochen Hessen 2023
www.schulkinowochen-hessen.de

Autorin: Antje Knapp
www.hinter-die-kulissen.net

Projektbüro im
DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum
Schaumainkai 41
60596 Frankfurt am Main
Tel: +49 69 961220-681
Fax: +49 69 961220-669
hessen@schulkinowochen.de

HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR LEHRER*INNEN

Kurzinhalt

Die zurückhaltende Highschoolschülerin Vee ist fest entschlossen, ihrer extrovertierten Freundin Sydney zu beweisen, dass sie keine Langweilerin ist. Sie meldet sich beim illegalen Online-Spiel NERVE als *Playerin* an, und muss sich den Challenges stellen, die ihr ihre *Watcher* auftragen. Etwas peinlich berührt küsst sie also einen Fremden vor laufender Handy-Kamera, und stellt dabei fest, dass diese Grenzüberschreitung ihr ein Hochgefühl verleiht. So stimmt sie auch der nächsten Challenge zu, sich von diesem gutaussehenden Fremden, selbst ein *NERVE-Player*, auf seinem Motorrad in die Stadt mitnehmen zu lassen. Von diesem Moment an bestimmen immer heftigere Challenges den gemeinsamen Abend der beiden, die längst zu einem *Player-Team* zusammengewachsen sind. Als Vee schließlich an ihre Grenzen kommt und aus dem Spiel aussteigen will, muss sie feststellen, dass dies aufgrund der Eigendynamik, die das Spiel entwickelt hat, nicht mehr möglich ist. Ihre einzige Chance ist es, das bittere Finale zu bestehen. Mit Hilfe des Hacker-Netzwerks ihres Freundes Tommy schafft sie es jedoch, die Logik des Spiels selbst zu nutzen und den anonymen *Watchern* einen Spiegel vorzuhalten.

Umsetzung

Dieser rasante Thriller auf Leben und Tod entwickelt sich in der Neonkulisse des nächtlichen Downtown New York. Die Internetkommunikation bestimmt die Bildgestaltung durch die Einblendung von Chatverläufen, Followern, Likes und spannungssteigernden Timern. Die Unausweichlichkeit des Spiels entfaltet sich, wenn aus harmlosen Challenges nach und nach „Spielchen“ auf Leben und Tod werden, bei denen der Großteil des Publikum nicht bereit wäre, mitzumachen, aber dennoch niemand den Bildschirm ausschaltet. Die Lust am Morbiden, stets weit genug entfernt um selbst zu leiden, wird eindrücklich unterstrichen. Die Auflösung von NERVE durch die Programmierkünste von Vees Freunden ist dabei ein fast schon zu versöhnliches Ende. Einzig die allerletzte Filmeinstellung, die den „Neuanfang“ von Vees und Ians Beziehung plötzlich durch die Handy-Kamera zeigt, verweist auf die quälende Allgegenwärtigkeit des „öffentlichen Auges“.



Arbeitsblatt 1: Mögliche Fragestellungen für ein Filmgespräch

Beim Onlinespiel NERVE kann man auf drei Arten beteiligt sein: als *Player*, *Watcher* oder als *Prisoner* des Spiels.

1. Die *Player*

Das Spiel lockt mit der Frage „Bist du ein *Player* oder ein *Watcher*?“ Warum scheint der eine Begriff positiver besetzt zu sein, als der andere?

Warum nimmt Vee als *Player* an NERVE teil? Geht es ihr dabei nur ums Geld?

Warum steigt sie in so kurzer Zeit in die Top Ten auf?

Welche Rolle spielt der Faktor Zeit, also der Countdown, bei den einzelnen Challenges?

Warum ist Vees Freundin Sydney *Playerin* – aus der gleichen Motivation heraus wie Vee?

Wodurch wird das Spiel zur Sucht?

Stell dir vor, du wärst ein NERVE-*Player*: wie weit gehst du? Was wäre eine Grenze, die du nicht überschreitest? Denkt dabei an die Challenges aus dem Film.

2. Die *Watcher*

Was macht NERVE für die *Watcher* so attraktiv?

Warum wäre das Spiel ohne die *Watcher* nicht denkbar?

Wie beeinflussen sie das Geschehen?

Welche Rolle spielt es, dass die Challenges live übertragen werden?

Was ist der Unterschied zwischen einem Beobachter vor Ort und einem Online-*Watcher*?

Was ist der Unterschied zwischen einer Abstimmung durch Handheben und einem Online-Klick?

Warum erscheinen ab etwa der Hälfte des Films die

Watcher mit vermurrttem Gesicht? Was erzählt das über ihr Bewusstsein von richtig und falsch?



3. Die *Prisoner*

Als Vee einen Polizisten über das Spiel informieren will, wird sie zum *Prisoner* von NERVE.

Warum greift der Polizist nicht ein?

Warum ist es unmöglich das Spiel zu stoppen?

Denkt an das Ende des Films: was meint Vee damit, wenn sie sagt, man müsste den anonymen *Watchern* die Maske vom Gesicht ziehen?

Gibt es *Prisoner* des Internets auch im wahren Leben? Nennt Beispiele!

Auf dem YouTube-Kanal von klicksafegermany könnt ihr Inspirationen finden:

Watch your web – das Internet vergisst nichts:

<https://www.youtube.com/watch?v=QHkMd6OC6EI>

Norwegischer Spot "Elternsprechtage":

<https://www.youtube.com/watch?v=KVMk58vw-Ac>

Arbeitsblatt 2: #Challenge

Im Internet gibt es jede Menge Challenges – auf TIKTOK, INSTAGRAM, YOUTUBE oder anderen Kanälen. Dabei gibt es Challenges zu Werbezwecken, als sportliche Herausforderung oder zum Überschreiten von Peinlichkeitsgrenzen. Manche Challenges können aber auch gefährlich sein.

1a) Tauscht euch in Kleingruppen aus:

Kennt ihr Challenges aus eurem eigenen (Online-) Leben?

Habt ihr selbst oder eure Freunde an Challenges mitgemacht?

Was war die Aufgabe?

Was war eure Motivation mitzumachen, selbst wenn ihr kein Geld dafür bekommen habt?

Was wären für euch die Grenzen einer Challenge, bei der ihr nicht mehr mitmachen würdet?



2b) Denke an deine Rolle als *Watcher* in deinem täglichen Social-Media-Leben: Siehst du dir gerne Challenges an, bei denen andere mitmachen? Was likest du - und was unterstützt du dadurch? Hast du schon mal ganz bewusst *keine* likes verteilt, weil du mit etwas nicht einverstanden warst?

1b) Gibt es Unterschiede zwischen den folgenden, sehr ähnlichen Begriffen?

Schreibt eine eigene Definition:

Challenge _____

Mutprobe _____

Herausforderung _____

Motivation _____

Inspiration _____

Arbeitsblatt 3: #Challenge

2. Grenzen setzen

Sollte man selbst Grenzen haben, die man auf keinen Fall überschreitet? Oder tut es gut, seine eigenen Grenzen regelmäßig herauszufordern? Was macht eine „gute“ Challenge aus, was eine „Schlechte“? Wie wichtig ist es eigentlich, „Nein“ sagen zu können – und wann sollte man es tun?

Bildet drei Gruppen und bereitet eine Podiumsdiskussion zu oben genannten Fragestellungen vor. Überlegt gemeinsam, wie die euch zugeteilte Person argumentieren würde. Vielleicht helfen euch die Begriffe aus Aufgabe 1b) bei eurer Argumentation. Eine*r von euch wird anschließend eure Überlegungen auf einem Podium mit den anderen Teilnehmer*innen diskutieren. Dort sollte unbedingt ein*e Moderator*in für einen geregelten Ablauf sorgen (Lehrer*in oder Schüler*in). Diese*r kann auch Meinungen und Fragen aus dem Publikum zulassen.

Gruppe 1: Beantwortet die Fragen aus der Sicht von Jerry Dunn, „Americas Marathon Man“, dem das Zitat „Don't limit your challenges – challenge your limits.“ zugeschrieben wird, welches viele Menschen beflügelt. Achtet bei den Infos auf seinen persönlichen Werdegang.

Infos (englisch) unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jerry_Dunn_\(runner\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jerry_Dunn_(runner))

Gruppe 2: Wie hätte Pete Frates argumentiert († 2019), ein Miterfinder der #IceBucketChallenge, eine Solidaritätsaktion, an der sich unzählige Menschen beteiligten.

Infos unter: <https://vrff.de/die-icebucketchallenge-als-und-was-dahinter-steckt/>

Gruppe 3: Welche Einstellung hat wohl Sarah Platt, die sich mit 16 Jahren mehrere Halswirbel brach, als sie an der „Skullbreaker Challenge“ auf TikTok teilnahm.

Infos unter: <https://www.ems-vechte-surfer.de/nachrichten/klinik-warnt-vor-tiktok-mutprobe-schaedelbrecher-345790.html>

Infos (englisch) unter: <https://www.msn.com/en-gb/news/newscotland/teenager-breaks-neck-after-attempting-tiktok-challenge-while-being-egged-on-by-pals/ar-AA117bem?ocid=a2hs>

Weitere links mit Gedanken zum Thema:

Online Challenges und ihre Grenzen:

<https://www.kompass-social.media/artikel/challenge-accepted-viraler-spass-und-seine-grenzen>

Nein sagen können:

https://www.feelok.de/de_DE/jugendliche/themen/stress/start/nein_sagen/tipps/ich_sage_nein.cfm

Arbeitsblatt 4: Filmsprache

1. Visuelle Umsetzung der Internetkommunikation

In Nerve wird die Handlung in der realen Welt konstant durch Aufforderungen und Kommentare in der digitalen Parallelwelt beeinflusst. Beschreibt, wie dies visuell umgesetzt wurde und wie durch die Bildgestaltung die Aussage mitbestimmt werden kann.

- In Bild 1 beobachten wir Vee durch die Schrift ihres Computerbildschirms. Die Schrift ist spiegelverkehrt. Wo befindet sich das Publikum in der Logik der Bildanordnung und welche Rolle wird ihm dadurch zugeschrieben?



Bild 1

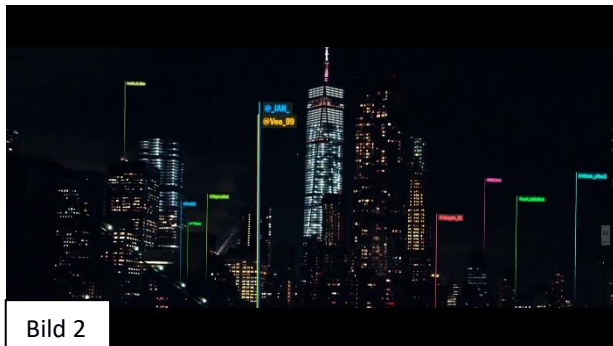


Bild 2

- In Bild 2 sehen wir Downtown Manhattan, auf das zwei kleine Säulen mit der Aufschrift @_IAN_ und @Vee_99 zufahren. In der Stadt selbst leuchten verschiedene Säulen auf. Wie verändert dies unsere Wahrnehmung der Protagonist*innen und ihrer Umgebung?

Das Filmende

Das Ende des Films geht nach der vorangegangenen akuten Bedrohungssituation erstaunlich positiv aus, Vees Freunde können das Spiel ohne Tote oder Verletzte stoppen. Wie schätzt ihr dieses Ende ein? Gefällt es euch? Begründet eure Meinung.

- Es ist ein realistisches Ende. Es ist ein Happy End. Es ist ein offenes Ende.

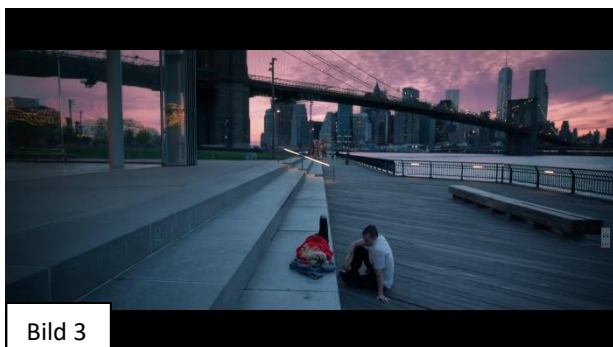


Bild 3



Bild 4

Nach dem Showdown in der Arena sehen wir Vee und Ian entspannt am Flussufer vor der Skyline von Manhattan sitzen. Ein neuer Tag beginnt und mit ihm ein neuer Anfang.

- Was ändert sich von Bild 3 zu Bild 4 – am Bildausschnitt, dem Focus und der Aussage?
- Bild 4 ist das letzte Bild des Films. Warum könnte es ebenso das erste Bild eines zweiten Teils sein? Wer hält das Handy in der Hand? Welche „Folgegeschichte“ wird hier suggeriert?
- Überlegt euch ein drittes mögliches Ende zu diesem Film!