

Nerve

Nerve è tratto da un racconto dell'americana Jeanne Ryan edito nel 2012 e ambientato in una grande metropoli (nel film, New York), i cui luoghi più noti diventano il teatro di un reality game che viene seguito attraverso gli smartphone. L'app che lancia il gioco ti chiede subito se vuoi guardare soltanto (allora paghi) o se vuoi partecipare in prima persona (e allora hai la possibilità di guadagnare denaro). I giocatori devono da subito accettare le sfide proposte e riprendersi mentre le eseguono: ad esempio baciare uno sconosciuto in una tavola calda, ballare sui tavoli, salire su una gru in cima a un grattacielo. Quelli che guardano filmano a loro volta i protagonisti, aumentandone il seguito e proponendo sempre nuove sfide. Il gioco è segreto, per modo di dire: i giovani sanno tutti di cosa si tratta, non la società degli adulti o la polizia; anche perché chi fa la spia è immediatamente bandito dal gioco.

Simile ad altri film di genere (ricordiamo *The Game* ma anche lo storico *I guerrieri della notte*) **Nerve** ha ovviamente un'affinità anche col mondo dei videogiochi, a partire dalla recente mania per il "Pokémon Go", che ha visto utenti di tutte le età setacciare la città per cercare di acchiappare i personaggi con gli smartphone. Ma in **Nerve** la cosa più interessante è questa ambigua trasformazione distopica di tutti coloro che guardano e seguono i giocatori in una miriade di produttori di un reality, che possono influenzare, cambiare le regole, mettere alla prova il comportamento dei partecipanti.

La protagonista del film è Venus (Emma Roberts), una solitaria ragazza appassionata di fotografia, che accetta di mostrare alla sua amica Sydney (Emily Meade) di essere capace anche di gesti impulsivi, nonostante il suo amico e confidente Tommy (Miles Heizer), uno smanettone che frequenta il deep web la sconsigli. Reticente a lasciare i sobborghi dove vive, Venus accetta di recarsi di notte a Manhattan, dove incontra Ian (Dave Franco), un altro giocatore. Quando i giocatori che li osservano capiscono che tra i due può scoccare la scintilla, cominciano a creare sfide che i due dovranno affrontare insieme. Mano a mano che il gioco procede, Venus diventa sempre più sicura di sé, e il suo conto in banca comincia a crescere, destando però i sospetti di sua madre (Juliette Lewis).

A questo punto il film oscilla tra il dramma adolescenziale e la realtà aumentata (grazie anche alle belle riprese notturne che riproducono una New York al neon e multicolore), ma mostra anche i suoi limiti, con un finale da *deus ex machina* (la task force dei buoni del deep web) che smaschera irrealisticamente tutti i partecipanti bollandoli come criminali e riporta tutti alla realtà, svelando che un telefonino può uccidere tanto quanto una pistola. Non che in teoria non possa essere vero: ma raccontato così, un po' *Tron* e un po' *Il tempo delle mele*, è un messaggio che dura giusto il tempo del film.

Beppe Musicco