



## BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tips zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

## Mein Freund Joe

My Friend Joe

BRD/Irland/Großbritannien

Regie: Paolo Agazzi

Buch: David Howard, nach dem Roman  
„Jan mein Freund“ von Peter Pohl

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 10 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 752

Spielfilm, 96 Min., Farbe, dtF

### Inhalt

Alle sind von der Steilklippe ins Meer gesprungen, nur Chris nicht. Nun muß er seiner Clique beweisen, daß er kein Feigling ist. Als er einem Getränkewagen nachjagt, um eine Cola zu stiebitzen, taucht ein Fremder auf. Er heißt Joe und ist ein Crack auf dem Mountainbike. Die Cola holt er sich ohne das geringste Problem – und wie er die Treppe zum Strand herunterfährt, das macht ihm so schnell keiner nach. Joe wird Chris' bester Freund. Auch Chris' Eltern mögen ihn, doch sie machen sich Sorgen: Mit Joe stimmt etwas nicht. Immer hat er Schrammen, und keiner weiß, wo er herkommt.

Wenn Chris nicht so gemein über Mädchen reden würde, hätte ihm Joe längst die Wahrheit gesagt. Denn eigentlich ist er eine Sie, heißt Joanne und ist Hochseilartistin. Ihr Onkel Curt hat sie zum Jungen gemacht, denn nur die sind hart im Nehmen. Wenn Joanne gegen seine Regeln verstößt, bekommt sie Schläge. Er hat ihr den Umgang mit Fremden verboten und dreht völlig durch, als er von der Freundschaft zu dem Jungen erfährt. Joanne flieht in Chris' geheime Höhle und offenbart sich dem Freund. Trotz seiner Verunsicherung wird ihm sofort klar, daß Joanne Hilfe braucht. Die Leute vom Zirkus haben es nie gewagt einzuschreiten. Chris Mutter' gibt jedoch nicht eher nach, bis Curt verhaftet ist. Joanne könnte von nun an bei Chris' Familie leben. Doch trotz ihrer Sehnsucht nach genau so einer Familie entscheidet sie sich für das Zirkusleben. Im nächsten Jahr wird der Zirkus wiederkommen ...

### Anmerkungen zum Film

*Mein Freund Joe* ist ideal zugeschnitten auf eine Altersgruppe, die als Publikum kaum bedient wird, weil sie so



schwer festzumachen ist. Junge Menschen zwischen der magischen Welt der Kindheit und dem erwachenden Bewußtsein des Erwachsenen fallen in eine kulturelle Lücke. Sie definieren sich selbst nicht mehr als Kinder und ziehen den Film für Erwachsene dem Kinderfilm vor. Kein Wunder, denn Filme, die auf ihr besonderes Lebensgefühl eingehen, sind selten.

*Mein Freund Joe* gelingt das Unglaubliche: eine hinreißende Mischung aus Abenteuer, Spannung und ernsthafter Konfliktbewältigung. Er trifft damit genau die Befindlichkeit von Kindern und Jugendlichen in der Vorpubertät und Pubertät. Mit dem Hauch Romantik, die von der stimmungsvoll fotografierten Meereskulisse ausgeht und die sich in den von Chris favorisierten Romanen fortsetzt, wird zusammen mit dem Flair der Zirkuswelt ein attraktives Ambiente für eine Geschichte geschaffen, die ihre Spannung aus dem Rollentausch bezieht.

Das Landschaftsidyll ist ein Eldorado für Abenteuer, zu denen auch die Mutproben der Jungen gehören. Viele Kinder seines Alters würden sich wünschen, wie Chris an Irlands malerischer Küste aufzuwachsen. Aber Chris lebt nicht einfach in einer beschaulichen Umgebung. Es gibt für ihn ganz handfeste Probleme mit seinen Freunden. Auch Joe alias Joanne, die auf ihre Art in einer Welt der Illusionen zu Hause ist, hat es nicht leicht. Für sie bedeutet es harte Arbeit und ein entbehrungsreiches Leben, den artistischen Zauber zu erschaffen.

Das Mädchen in Jungenkleidung ist ein beliebtes Motiv in der Literatur, auf der Bühne und vor der Kamera. Der Zuschauer fiebert mit der Heldin, die in der Gefahr schwebt, demaskiert zu werden. In keinem Alter ist

dieser Rollentausch brisanter als in der Pubertät, wo die ersten Erfahrungen mit der Geschlechtsidentität gemacht werden. Trotz der Strenge ihres Onkels und den Gefahren der Artistik, öffnet die "Verwandlung" Joanne auch ein Schlupfloch für ein lustvolles Spiel. Es macht ihr sichtlich Spaß, den eingebildeten Knaben eine Lektion zu erteilen. In der Eingangssequenz, in der sie als amerikanischer Junge mit ihrem Mountainbike eingeführt wird, sieht man ihr vor Begeisterung strahlendes Gesicht, als sie dem Getränkewagen nachjagt. Joanne haßt es, wegen ihres Onkels die lästige Perücke tragen zu müssen. Aber sie weiß auch die Vorteile zu nutzen, die es hat, ein Junge zu sein. Denn mit dem Mädchen Joanne hätte sich Chris, so abfällig wie er immer über Mädchen redet, bestimmt nicht eingelassen.

Joanne treffen seine Diffamierungen hart. Deswegen zögert sie den Moment der Offenbarung immer wieder hinaus. Die Ironie besteht darin, daß nichts von dem, was Chris über Mädchen sagt, seinen Umgang mit dem neuen Freund, der eine Freundin ist, vorher wirklich beeinflusst hat. Wie absurd die Betonung dieses kleinen Unterschieds ist, wird klar, als Joanne sich zu erkennen gibt. Chris' Reaktion: "Muß ich dich jetzt küssen?" demonstriert seine Hilflosigkeit. Sie zeigt, daß es in der Pubertät etwas Wichtiges zu lernen gilt: Den selbstverständlichen Umgang mit dem anderen Geschlecht, ohne Scheu und Abgrenzung.

Der listige Kunstgriff des Rollentauschs hilft, Freundschaft zwischen Mädchen und Junge losgelöst von allen Unsicherheiten und Vorurteilen durchspielen zu können. Doch obwohl es keinen Unterschied für die Freundschaft von Chris und Joanne macht, ist es nicht egal, was man ist und wer man ist. Joanne kämpft gegen Curt um ihre Identität als Mädchen, und es ist ihr wichtig, als solches von ihrem Freund akzeptiert zu werden. Auch wenn sie den Jungen sportlich überlegen ist, überspannt der Onkel als ihr Trainer Joannes Leistungsvermögen. In seinem Drang zur Spitzenklasse und in seinem Männlichkeitswahn hat er sich zu der fatalen Vorstellung verstiegen, nur mit der Körperkraft eines Mannes sei sie gegen einen solchen Unfall gefeit (Joannes Mutter verunglückte tödlich bei einer Zirkusat-traktion am Hochseil). Für Joanne ist es existentiell, der Macht des Onkels und seiner fixen Idee zu enttrinnen. Sie möchte endlich ein Mädchen sein dürfen und über sich selbst bestimmen.

*Mein Freund Joe* ist auch ein Film über Abhängigkeit, über Mißhandlung und über Vorurteile gegen Fremde. Die Ablehnung von Fremden besteht auf beiden Seiten. Sowohl bei Chris' Freunden gegenüber den Zirkusleuten als auch bei den Schaustellern, die wie Curt nicht selten Sinti sind. Joes Versteckspiel hat nebenbei den Zweck, ihre Herkunft zu verschleiern. Manche Sinti meiden – einer tradierten Vorstellung gemäß – den Umgang mit den Gadjos (Nicht-Zigeuner).

Für den aggressiven Curt ist der Kontakt zu einem

Fremden Grund genug, die Nichte brutal zu schlagen. Der Onkel ist eine schillernde Figur. Vereinnahmend, argwöhnisch, trotz eines lahmen Beins von respekt-einflößender athletischer Kraft und gefährlich in seinem durch Alkohol verstärkten Jähzorn. Daß er gegen Ende immer öfter mit ledernem Mantel und Stiefeln zu sehen ist, überzieht ein wenig sein Auftreten als dämonischer Despot und läßt die Anlage seiner Figur als Menschen mit einer bitteren Vorgeschichte verflachen.

Dennoch wird die Zirkuswelt in ihren differenzierten, inneren Beziehungen gezeigt und die bei diesem Sujet naheliegende Neigung zum Klischee vermieden. Es ist eine Welt für sich, in der es eine verhaltene Opposition gegen Curts Tyrannei gibt. Besonders Clown Simon hält zu Joanne. Doch gerade er ist durch seine Mitschuld an der Familientragödie blockiert. Die Hilfe muß von außen kommen. Chris' Mutter, eine unkonventionelle Frau, zeigt sich sensibel und couragiert. Ein Mann wie Curt kann sie nicht einschüchtern. Sie hat die Zeichen der Mißhandlung erkannt und sieht sich in der Verantwortung, was in einem Gespräch mit Chris' Vater deutlich wird. Eine solche Diskussion zwischen Eltern hat Seltenheitswert im Film, weil sie szenisch nicht viel hergibt. Aber es ist gut, daß nicht darauf verzichtet wurde, denn so vermitteln sich Haltungen und Motive Erwachsener als Gegenpol zur Gewalt.

## **Vor- und Nachbereitung von Filmveranstaltungen**

Die Geschichte von Joe alias Joanne berührt eine Reihe wichtiger, existentieller Probleme und Themen der jungen Generation: Freundschaft, Liebe, Mann und Frau/Junge und Mädchen, Familienbeziehungen, verrückte und gefährliche Mutproben, Mißhandlungen seelischer und körperlicher Art, Treffen von Entscheidungen, immer auf Reisen sein und ausreißen ...

Die brillante Inszenierung und die spannende Verquickung der unterschiedlichen Ebenen machen diesen Film zu einem Meisterwerk seines Genres, der vom Publikum begeistert aufgenommen wird. Er offeriert eine Vielzahl von Identifikationsangeboten – ohne pädagogischen Zeigefinger. Zugleich ist er ein Appell für Zivilcourage, ein Plädoyer für Einmischung.

Es empfiehlt sich, wenn die räumlichen und personellen Möglichkeiten bestehen, nach dem Film zuerst in nach Mädchen und Jungen getrennten Gruppen zu arbeiten. So können sich alle – ohne pubertäre und geschlechtsspezifische Zwänge von gemischten Gruppen – über das Rollenverständnis im Film und das eigene in der Wirklichkeit austauschen und unter Umständen Probleme zur Sprache bringen, die man als Mädchen einem Jungen gegenüber eben nicht artikuliert (und umgekehrt). Nach der getrennten Arbeit diskutieren alle noch einmal gemeinsam und stellen – wenn sie möchten – ihre Erfahrungen und Ergebnisse vor. Die nachfolgenden Methoden lassen sich aber zumeist sowohl in

der geschlechtsspezifischen als auch in der koedukativen Nachbereitung anwenden.

### **Stichpunkte zur Einstimmung:**

Kunststücke: Raumgestaltung, Sitzspiel

#### **Kunststücke:**

##### **Raumgestaltung**

Das Kino ist mit Zirkusplakaten ausgestattet. Jojos, Diabolos, Bälle und Gazetücher, Einräder und Kakaopulver für Feuerspucker liegen bereit. Akrobatische Spiele erfreuen sich in den letzten Jahren unter Kindern und Jugendlichen besonderer Beliebtheit. Vor und nach *Mein Freund Joe* kann sich das Publikum damit die Zeit vertreiben, und Mädchen wie Jungen haben die Möglichkeit, ihr Geschick unter Beweis zu stellen, denn Akrobatik ist weniger geschlechtsspezifisch vorbelastet als manch andere Sportart.

##### **Sitzspiel**

Im Film spielen Mutproben und Kunststücke eine wichtige Rolle. Bevor die Geschichte von Joe über die Leinwand flimmert, werden die Zuschauer zu einer kleinen Mutprobe überredet. Das nachfolgend beschriebene Spiel ist nicht nur ein Riesengaudi, sondern es fördert zugleich die Kooperationsfähigkeit und hilft, anfängliche Beklemmungen zu überwinden. Man schafft gemeinsam etwas, was glatt als Kunststück gelten kann.

Dazu stellen sich die Mädchen und Jungen eng aneinander gereiht im Kreis auf (Schulterberührung). Es folgt auf Kommando eine Vierteldrehung nach links. Nun stehen alle hintereinander im Kreis. Die Arme werden um die Hüfte des Vordermannes gelegt. Der/die Spielleiter/in zählt nun bis "drei". Bei "drei" setzen sich alle auf den Schoß ihres Hintermannes. Beim ersten Mal klappt das garantiert noch nicht. Es werden Gekicher und Unsicherheit im Vordergrund stehen, denn schließlich ist es nicht ganz alltäglich, sich um die Hüfte zu fassen und sich auf den Schoß zu setzen. Aber Übung macht den Meister (und die Meisterin) ...

Diese Spiel läßt sich auch unkompliziert im Kino mit festinstallierten Sitzplätzen durchführen. Alle erheben sich und rücken in der jeweiligen Reihe eng aneinander. Dann eine Vierteldrehung nach links und bei "drei" setzen. Nur der letzte der Reihe muß sich in der Luft halten ...

#### **Joe und Joanne**

##### **Junge ist nicht gleich Junge und Mädchen nicht gleich Mädchen**

*Mein Freund Joe* spielt dramaturgisch mit der Erkenntnis, daß die Spannbreite von Charakter, Verhalten und Fähigkeiten innerhalb eines Geschlechts allgemein größer ist als zwischen den Geschlechtern. Geschlechtstypische Rollenzuweisungen sind sozial vermittelt und werden eingeübt. Sie sind kein natürliches

Schicksal. Ein Mädchen wie Joanne ist stärker, sportlicher und mutiger als die Jungen. Aber sie wird vordergründig nur als Freund, nicht als Freundin von den Jungen akzeptiert. Rollenzuweisungen geben Verhaltensorientierung vor, aber oft genug engen sie ein – sowohl Mädchen als auch Jungen.

An das Publikum werden Zettel verteilt, auf denen die Jungen die folgenden beide Sätze vervollständigen: Wenn ich ein Mädchen wäre, würde ich.../Wenn ich ein Mädchen wäre, könnte ich... und die Mädchen entsprechend die Sätze: Wenn ich ein Junge wäre, könnte ich.../Wenn ich ein Junge wäre, würde ich... Die Antworten werden auf einer Tafel zusammengestellt. In der anschließenden Diskussion geht es um die Frage, was einen daran hindert, etwas zu tun, daß man nur als Vertreter des anderen Geschlechts glaubt, verwirklichen zu können.

Ähnliche Polarisierungen lassen sich auch anhand anderer Fragestellungen untersuchen, etwa: Was ich an Mädchen/Jungen gut finde. Was ich an Mädchen/Jungen blöd finde. Mädchen/Jungen sind immer so ..., interessieren sich nur für ... usw. Hierbei äußern sich – im Unterschied zur o. g. Methode – alle zum eigenen und zum anderen Geschlecht. Dazu erhält jede Klasse (Gruppe) zwei aus Papier geschnittene Gestalten in Menschengröße – ein Mädchen und einen Jungen. Die Figuren werden an der Tafel/Wand angebracht. Die Kinder schreiben anonym auf kleine selbsthaftende Zettel, was ihnen zu den Fragen einfällt. Dabei können sowohl die Filmfiguren als auch das wahre Leben berücksichtigt werden. Für die positiven und negativen Nennungen sollten jeweils andersfarbige Zettel verwandt werden. Im Anschluß werden diese, sortiert nach den Äußerungen zu den Eigenschaften von Mädchen und Jungen, auf die entsprechende Figur geklebt. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich feststellen? Von hier aus wird sich bestimmt eine rege Diskussion entspinnen – zum Film und zur eigenen Realität in der Klasse, in der Familie, unter Freunden ...

#### **Wer bin ich**

Die Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen kann auch in einem Ratespiel erfolgen. In kleinen Gruppen aus Mädchen und Jungen wird – für einen Mitspieler verdeckt – der Name eines Prominenten auf einen Zettel geschrieben. Dieser wird ihm – für alle anderen sichtbar, nur für ihn selbst nicht – an die Stirn geheftet. Nun muß derjenige mit gezielten Fragen nach den Eigenschaften, die diese Person auszeichnen, erraten, wer sie ist. Die Fragen werden nur mit "ja" oder "nein" beantwortet. Es gibt aber noch ein wichtige Festlegung: Mädchen verkörpern männliche Berühmtheiten und Jungen weibliche. So muß man sich automatisch mit herausstechenden Verhaltens- und Charaktermerkmalen und mit Rollenmustern befassen, bevor man präzise Fragen formulieren kann.

## **Zwei Welten**

Joanne wird von Chris Eltern eingeladen, bei ihnen zu wohnen. Wie würde sich ihr Leben ändern, wenn sie dieses Angebot annähme? Nach dem Film kann man – ausgehend von dieser Vorstellung – in einer Collage Joannes Zimmer einrichten. Andererseits könnte Chris sie auch auf ihrer Zirkusreise begleiten. Was wäre in seinem Rucksack zu finden, und wovon würde er sich trennen müssen?

## **Spiel der Gefühle**

Sich im Leben zu behaupten und zur Wehr zu setzen, seine Gefühle ausdrücken zu können – diese Themen sind Gegenstand des folgenden Spieles. Dabei sollen die Kinder ein Gespür dafür entwickeln, wie sich Aggressionen (ohne körperliche Gewalt) und Zuneigung ausdrücken lassen, wie die entsprechenden Gesten auf einen selbst und auf andere wirken. Dazu bilden sich Paare. Zuerst empfiehlt es sich, gleichgeschlechtliche Paare zu formieren. Nach einiger Übung gilt es, in Mädchen-Jungen-Paaren zu spielen ...

Auf Kommando deutet ein Partner seinem Gegenüber eine aggressive Mimik und Gestik an, die derjenige – ohne eigene Reaktion – einfach ertragen muß. Berührungen sind nicht gestattet. Anschließend wird gewechselt. Dann werden die Kinder aufgefordert, weiche und liebevolle Gesten der Zuneigung zu finden. Erfahrungsgemäß fällt vor allem das Ausdrücken von Sympathie allen Beteiligten besonders schwer. Zwischen Mädchen und Jungen wird diese Schwierigkeit noch verstärkt. Da geht es plötzlich um "Anmache" – und Abwehr. Nach mehreren Runden gibt es Gelegenheit, sich über die Erfahrungen bei dem Spiel auszutauschen.

---

Arbeitshilfe: Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg (1998), Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des MPZ

