

JUSO



EINFÜHRUNG

JUSO - EIN 90-MINÜTIGER HORRORFILM MIT NEUEN ELEMENTEN.

Auf der Suche nach einer abenteuerlichen Story im Wald weckt eine Gruppe von Journalismus-Studenten versehentlich einen unbesiegbaren, übermenschlichen Nazi-Soldaten aus seiner verschollenen Kryo-Schlafkammer. Eine lange Nacht voller Menschenjagd, Verzweiflung, Mysterien und undurchdringlichem Dickicht entbrennt, die die verbleibenden Studenten zwingt, ihren inneren Kampfgeist zu finden und sich dem Unausweichlichen zu stellen.



JUSO knüpft mit einem neuen Filmmonster an die Riege der unvergesslichen Killer aus dem Kino der 80er Jahre an: Freddy Krueger, Jason Voorhees, Michael Myers und Co. Es entsteht ein klassischer Horrorfilm, aber im modernen, digitalen Look & Feel und mit frischer Erzählweise. Fans von albernen Slapstick-Momenten werden bei JUSO kaum auf ihre Kosten kommen – denn das JUSO Team bestehend unter anderem aus erfahrenen Stunt-Koordinatoren und Stunt-Männer/Frauen, bekannt aus Matrix Resurrections und John Wick 4, inszeniert einerseits die physischen Aspekte der Kampf- und Actionszenen mit hoher Glaubwürdigkeit – und lässt zusätzlich eine sehr spezielle Form von Ernsthaftigkeit in den gesamten Film einfließen, die man nur nach jahrzehntelangem Studium verschiedener Kampfkünste charakterlich entwickeln kann.

Der historische Kontext, auf dem die menschliche Tragödie hinter dem (fiktiven) Nazi-Super-Soldaten-Experiment „JUSO“ fußt, erfordert diese Ernsthaftigkeit und macht den Film gemeinsam mit den ausgeklügelten Stunts und präzise gestalteten Kill-Szenen zu etwas frischem, besonderen.



Dennoch greift JUSO wohl-dosiert auf Elemente diverser Horror-Subgenres zurück: Die Isolation aus Blair Witch Project, den Body-Horror aus Freitag der 13., das Ausweglose aus Texas Chainsaw Massacre – aber auch das Abenteuerliche, wie in Indiana Jones oder Predator.

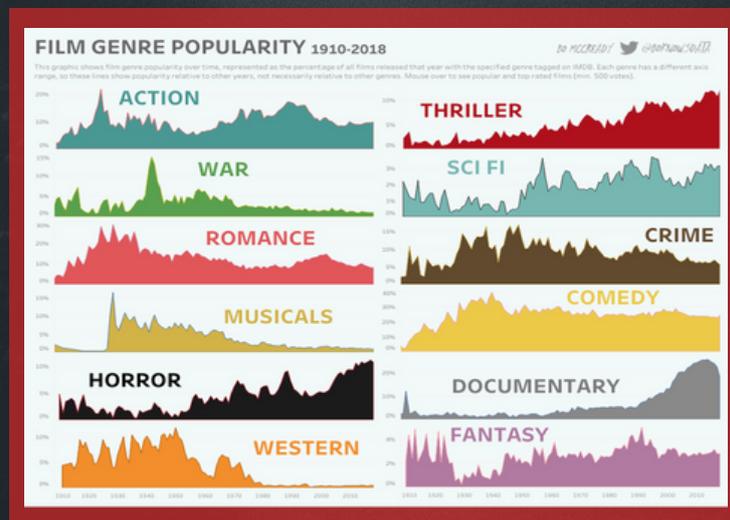


Die zweite, große Besonderheit von JUSOs Tonalität ist die Abkehr von der klassischen Heldenreisen-Struktur. Zwar gibt es eine Hauptfigur, diese kristallisiert sich jedoch erst gegen Ende aus einem scheinbaren Ensemble-Film heraus. Dadurch bekommt unser Publikum die Möglichkeit mit seinen Lieblingsfiguren mitzufiebern – um von deren Todes-Szenen überrascht zu werden. JUSO reiht sich dadurch in moderne Ensemble-Filme und Serien ein, um ein junges Publikum zu begeistern.



FASZINATION HORRORFILM

Horrorfilme sind populärer denn je auch dank ihrer einfachen Zugänglichkeit über Streaming-Dienste (laut Statista.com sind Horrorfilme bei den Deutschen besonders beliebt). Kriegsfilme und Western, in denen Gut und Böse, Richtig und Falsch klar definiert sind, werden hingegen immer unbeliebter:



Genau in diese Kerbe schlägt JUSO und zeigt in unserer heutigen Zeit, in der die Welt oft Kopf zu stehen scheint, die Zerrissenheit sowohl der Hauptfigur – als auch des Schurken; Denn „Juso“ war ein bulgarischer Soldat, der zu einem Experiment der Nazis gezwungen wurde. Diesen Gedanken, dass ein Monster erst von uns Menschen zu etwas Bösen geformt wird, soll JUSO wieder aufgreifen. Es ist ein altes Konzept, bekannt aus Nosferatu, dem Phantom der Oper oder den Werwolf-Filmen der 80er – und hat in den letzten zwanzig Jahren leider kaum Anwendung gefunden. JUSO will helfen, das wieder zu ändern und kann dadurch ein Publikum anlocken, welches sowohl Horrorfilme, als auch charakter-getriebene Serien liebt. Deshalb wird JUSO schnell sein Publikum finden.

DIE STORY

JUSO IST EIN STRENGGEHEIMES GEN-EXPERIMENT DER NAZIS VOM 1. MAI 1945, BEI DEM WIR ZU BEGINN DES FILMS ZEUGE WERDEN.



Die Präsentation von „JUSO“, dem Prototypen eines übermenschlich starken Supersoldaten, geht schief und endet in einem Blutbad. Im Zuge des Kriegsendes wird alles vertuscht und gerät in Vergessenheit. Nach den spektakulären Kill-Stunts in dieser Eröffnungssequenz, die uns die Gefährlichkeit von JUSO erahnen lässt, springen wir ins Jahr 2021.

Das Leben des jungen Journalismus-Studenten DENNIS könnte so schön sein: Er hat klare Ziele, leider aber unter der Angst, alles umzusetzen und sich durchzusetzen. Immer wieder wird er von einem Eindruck aus seiner Kindheit geplagt, der sich in Flashbacks immer wieder als Bild manifestiert: Eine dunkle, große Gestalt – sein Stiefvater – der im Türrahmen des Kinderzimmers steht, und ihn gleich verprügeln wird.

Um Gewalttäter soll es auch in seiner Masterarbeit gehen. Doch er lässt sich einschüchtern, zögert mit der Veröffentlichung und überlegt, sein ganzes Studium abzubrechen.

Als Ausweichprojekt schließt er sich daher gemeinsam mit seiner kleinen, großen Schwester SARAH einer Gruppe von anderen Journalismus-Studenten an. Mit IDRIS, MARK, SOPHIA, FELIX und TONY wollen sie als Thema der Masterarbeit einen unentdeckten Bunker im Königswald bei Berlin finden. Zu ihrer Überraschung stoßen Sie tatsächlich auf den Bunker, in dem das 1945er Experiment stattgefunden hat. Ausversehen und ohne es zu bemerken, wecken sie JUSO aus einer Kryo-Schlafkammer. Als sie ihren journalistischen Erfolg am Lagerfeuer feiern wollen, werden sie plötzlich von JUSO überfallen, der mit einem einzigen Axt-Hieb das sympathischste Mitglied der Gruppe tötet: Mark, den Alleskönner. Ohne ihn sind sie völlig aufgeschmissen und im tiefen, dunklen Wald ohne Handyempfang verloren.

Nach einigen, tödlichen Begegnungen mit dem unbesiegbaren JUSO entpuppt sich Felix, der Weltkriegs-Experte, als Verräter, der die ganze Zeit genau von der Existenz des gefährlichen Supersoldaten JUSO gewusst hat und nun den Größenwahn besitzt ihn mit Hilfe einiger bulgarischer Formeln kontrollieren zu wollen. Der Rest der Gruppe wird von ALEXANDER gerettet, der seit Jahren im Wald als Wächter des gefährlichen JUSO wohnt. Gemeinsam versuchen sie vor JUSO zu fliehen. Doch, was die Studenten nicht ahnen: Alexander benutzt sie als Köder, um JUSO zurück zum Bunker zu locken.

Einer nach dem anderen wird von JUSO brutal getötet, auch Alexander und Felix. Übrig bleiben nur die Geschwister: Dennis und Sarah, die mit ansehen müssen, wie ihr Freund Idris an seinen Verletzungen stirbt. Im Todeskampf gesteht er Sarah seine Liebe. Wenn sein Tod für eines gut war, dann als Botschaft: Wer nicht kämpft, hat schon verloren. Der ängstliche Dennis wächst endlich über sich hinaus, nimmt allen Mut zusammen und stellt sich todesmutig dem letzten Kampf mit dem übermächtigen JUSO, um wenigstens seine Schwester und seinen Stolz zu retten...

HAUPTFIGUREN



DENNIS IST WIE PETER PARKER, DER SICH WÜNSCHT SPIDERMAN ZU SEIN.

Der schüchterne Dennis wuchs bei seiner Mutter auf. Sein großes Trauma ist, dass er als Kind von seinem Stiefvater immer wieder geschlagen wurde. Noch heute hat er Alpträume und Flashbacks, in denen eine dunkle Gestalt ins Zimmer geplatzt kommt und bedrohlich im Türrahmen steht. Er hat sich für Journalismus entschieden, um die Taten von bösen Menschen aufzudecken und sie bloßzustellen. Dadurch hat er eine hohe Auffassungsgabe entwickelt.



SARAH IST DIE KLEINE, GROßE SCHWESTER VON DENNIS.

Sarah ist Dennis' große Schwester, die alles für ihn tut und sich um ihn kümmert, obwohl sie eigentlich die jüngere ist. Dort wo es Dennis die Sprache verschlägt und wo er für sich einstehen müsste, springt sie in die Bresche. Das war schon immer so, auch damals im Haus der Mutter, die unter Agoraphobie litt und das Haus nicht verlassen konnte. Nur vor dem Stiefvater konnte Sarah Dennis nicht beschützen. Bis heute macht sie sich deshalb Vorwürfe und bleibt permanent bei Dennis, um ihren „Fehler“ wieder gutzumachen. Insgeheim wünscht sie sich, einfach mal loslassen und ihr eigenes Leben, leben zu können.



IDRIS, DER LIEBENSWERTE

Idris ist Dennis' bester Freund. Sie kennen sich bereits aus der Grundschule. Idris ist sehr pragmatisch. Er übernachtet so häufig bei Dennis, dass man meinen könnte, er wohnt schon dort. Er nennt Dennis' Mutter sogar schon Mama. Ambitionen zu studieren oder sich Gedanken über die Zukunft zu machen, hat er nicht. Er begleitet Dennis bei allem was er tut. Er ist heimlich in Sarah verliebt.



MARK, DER ALLESKÖNNER

Mark ist wie ein Schweizer Taschenmesser: Einer dieser Typen mit dem einfach jeder klarkommt. Egal ob Straßen-Hehler oder Uniprofessor, Mark kennt sie alle. Ständig hat er die neusten Gadgets und ist sehr gut informiert. Er kennt Felix und hat ihn mit an Bord geholt. Ohne ihn wird es für die Gruppe schwer, im Wald klarzukommen.



SOPHIA, DIE INTELLIGENTE

Sophia ist nicht nur klug, sondern auch sehr hübsch, weshalb sich die Jungs reihenweise in sie verlieben. Um nicht nur für ihr Äußeres, sondern auch für ihr Köpfchen Beachtung zu finden, muss sie sich immer doppelt bemühen, ihre Arbeit gut und gewissenhaft zu erledigen. Daher neigt sie zu übertreiben und sich zu verausgaben.



FELIX, DER HEUCHLER

Felix weiß einfach alles über die Nazi-Zeit und kauft und sammelt diverse alte Relikte aus dieser Epoche. Durch einen Zufall gelangt er an Geheimdokumente des Projektes JUSO, verheimlicht vor der Gruppe aber, dass er JUSO nicht nur erforschen, sondern auch beherrschen will. Er steuert Equipment bei, um bei der Mission dabei sein zu dürfen.



TONY, DIE SPORTSKANONE

Tony ist fit, jung und gutaussehend. Offensichtlich hat er eine strahlende Zukunft vor sich. Als großer Fan von Fußball, Baseball oder Wrestling, liebt er einfach Sport. Jedoch ist er ein Perfektionist, geplagt von Selbstzweifeln. Diese Selbstzweifel könnten im Kampf gegen JUSO tödlich sein.



JUSO, DAS MONSTER

JUSO war ein bulgarischer Soldat. Mithilfe von DNA-Rekombination konnten die Professoren des Nazi-Regimes ihn unsterblich machen. Er wurde zum idealen Killer-Soldaten. Nur lässt er sich leider nicht kontrollieren und endete deshalb als gescheitertes Projekt. Nun liegt er im Kryoschlaf mitten im Wald und wartet auf seinen Tag...



ALEXANDER, DER MYSTERIÖSE WALDBEWohner

Alexander ist der Urenkel von Dr. Bickenbach, der als Biologe und Chefarzt für das JUSO Projektes verantwortlich war. Die Gerüchte über die Untat des Dr. Bickenbach wurden von Sohn zu Sohn bis zu Alexander überliefert. Um die Erbschuld zu begleichen, lebt er im Wald und wartet darauf, JUSO zu begegnen. Im Wald trifft er auf das Team und kann sie vorerst retten.

ERZÄHLSTRUKTUR

JUSO IST KLASSISCH DÜSTER.

Wir haben das Gefühl, dass die Gefahr überall lauert und jeden Moment zuschlagen kann. Wir erleben das Abenteuer aus Sicht eines Ensembles, das zu Beginn des Films eingeführt wird und mit dem wir mitfiebern können. Es wird jedoch auch mit Suspense-Elementen gespielt, die uns als Zuschauer immer wieder Vorwissen über die lauernde Gefahr verschaffen. Im Hintergrund versteckt sich eine klassische 3-Akt-Struktur mit einer Hauptfigur, die erst im dritten Akt, nachdem fast alle Figuren von JUSO getötet wurden, im Nachhinein klar erkennbar wird. Zum Ende hin werden die Botschaften des Films deutlich: Wer nicht kämpft, hat schon verloren. Und: Auch das Monster kann ein Opfer sein.



STYLE



Die Erzählgeschwindigkeit wird schnell genug sein, um einem modernen, jungen Publikum zu gefallen. Gleichzeitig nimmt sich der Film aber genug Zeit, um das Ensemble einzuführen und Sympathie herzustellen. Ein Splatter-Film ist JUSO nicht. Wir setzen nicht auf „Gore-Effekte“ sondern auf gut geplante Stunt-Szenen mit Kill-Momenten, die einprägsam, überraschend und spektakulär sind. Der Tod einer jeden Figur aus dem Ensemble junger Erwachsener wird dem Zuschauer wehtun, weil wir sie im Verlauf des Films lieben gelernt haben. Die Angst, dass dein Lieblingscharakter stirbt, treibt dich vor Spannung in den Wahnsinn.

Bei der Musik gehen wir zurück zu den Ursprüngen des Genres: Anstelle von allzu modernem Brachial-Sound, erfinden wir eine düstere, einprägsame Titelmelodie.

Urängste triggern: Der Großteil des Films spielt in einem tiefen, dunklen Wald und nutzt daher die weitverbreitete Furcht vor dem Ungewissen.

FORTSETZUNGS- POTENZIAL

Mit JUSO erschaffen wir ein neues Filmmonster, das aus den Untiefen des Waldes stammt und seine Wurzeln in den finstersten Kapiteln der Menschheitsgeschichte hat. Wir erforschen bei weitem nicht alles, lassen vieles im Dunkeln und lassen JUSO am Ende des Films auf eine Art und Weise zurück, die ein Wieder-Aufleben des Monsters nicht nur erlaubt – sondern auch zum Kern seines Schreckens gehört: Ein unbesiegbarer Superkiller, von dem wir nie genau wissen können, ob er wirklich tot ist.

To Be continued...