



DAS KOSTBARSTE ALLER GÜTER

LA PLUS PRÉCIEUSE DES MARCHANDISES

Ein Film von Michel Hazanavicius

Mit den Stimmen von Dominique Blanc, Grégory Gadebois,
Denis Podalydès, Jean-Louis Trintignant

Kinostart 6. März 2025

Länge 81 min

Download **pressmaterial** <https://frenetic.ch/de/espace-pro/detail/das-kostbarste-aller-queter-1284/>

MEDIEN

Prosa Film
Rosa Maino

mail@prosafilm.ch

Tel 044 203 56 04

Mobile 079 409 46 04

www.frenetic.ch

DISTRIBUTION

FRENETIC FILMS AG

Lagerstrasse 102

8004 Zürich

www.frenetic.ch



SYNOPSIS

Der grossartige und poetische Animationsfilm von Michel Hazanavicius sucht inmitten des Horrors unablässig nach dem Licht. Adaption des gleichnamigen Märchens von Jean-Claude Grumberg.

Es war einmal ein armer Holzfäller und eine arme Holzfällerin in einem grossen Wald. Die Kälte, der Hunger, das Elend und überall um sie herum der Krieg machten ihnen das Leben sehr schwer. Eines Tages nahm die arme Holzfällerin ein Baby auf. Ein Baby, das aus einem der vielen Züge geworfen wurde, die ständig durch ihren Wald führen. Dieses Baby, eine kleine Ware, die um jeden Preis geschützt wird, verändert das Leben der Frau, ihres Mannes und allerer, die ihr Schicksal kreuzen, bis hin zu dem Mann, der es aus dem Zug geworfen hat. Ihre Geschichte wird das Schlimmste und das Beste im Herzen der Menschen offenbaren.



INTERVIEW MIT MICHEL HAZANAVICIUS

Sie haben oft erklärt, keinen Film über den Holocaust machen zu wollen. Welche Gründe gab es dafür? Und warum haben Sie sich schliesslich doch dazu entschlossen, indem Sie Jean-Claude Grumbergs Märchen «Das kostbarste aller Güter» verfilmten?

Es war die Geschichte. Die Geschichte, die sich Jean-Claude Grumberg ausgedacht hat, war es, die all meine Gewissheiten in diesem Bereich über Bord geworfen hat. Es ist eine tiefgründige, kraftvolle, humanistische und gleichzeitig zarte und einfache Geschichte, die mir wie ein Instant-Klassiker erschien, als ich sie entdeckte, noch bevor sie veröffentlicht wurde. Das ist für mich als Regisseur wohl das schwierigste: eine Geschichte zu finden, die sich lohnt gesehen zu werden. Man kann immer gute Szenen, gute Schauspieler, gute Situationen, gute Filmmomente finden, aber wenn man auf eine wirklich gute Geschichte stösst, darf man es sich nicht entgehen lassen. Das ist im Grunde das, was passiert ist. Ich habe dieses Angebot von Patrick Sobelman und Studiocanal als Geschenk betrachtet.



Kein Zögern also?

Doch, ehrlicherweise, habe ich gezögert. Die Deportation und die Lager darzustellen, die Animationstechnik zu verwenden, ein so langes Abenteuer mit einem Beruf – Trickfilmregisseur – zu beginnen, den ich bisher nicht kannte, all das war beeindruckend. Als ich dann mit Bérénice Bejo über unsere Kinder sprach und mir aber auch den Film vorstellte, den es werden könnte, und auch mit Jean-Claude sprach, war es mir unmöglich, ein solches Angebot abzulehnen.

Ausserdem geht es im Projekt um sehr intime Sachen. Meine Familiengeschichte, meine Beziehung zum Zeichnen, das ich – wenn auch als Hobby – seit meinem zehnten Lebensjahr betreibe, und auch die Tatsache, dass Jean-Claude zufällig der beste Freund meiner Eltern ist, seit sie 16 Jahre alt sind. Ich kenne Jean-Claude seit meiner Geburt, ich kenne seine Sensibilität, seine Traumata, seinen Humor, ich habe ihn sowohl lachen als auch sich empören

hören seit ich Französisch verstehe, weshalb es sich nicht falsch anfühlte, seine Geschichte in Form eines Films zu erzählen.

Haben Sie über sogenannte «Erinnerungspflicht» nachgedacht?

Nein, das ist nicht mein Ding. Ich bin kein Lehrer, fühle mich nicht mit einer Mission betraut, ich bin Regisseur von Filmen, ich mache Unterhaltung, es passt mir gut, an meinem Platz zu bleiben. Ich habe mit Grumberg darüber gesprochen, der mir gesagt hat, dass das auch nicht seine Idee war, er wollte nur zeigen, dass es inmitten dieser ganzen ekelhaften Geschichte auch schöne Dinge geben kann. Das gab mir den Schlüssel, denn das war es, was mich beim Lesen seines Buches bewegt hatte.

«Das kostbarste aller Güter» ist keine Geschichte über den Horror oder über die Lager, sie transzendiert das. Es ist eine Bewegung von der Dunkelheit zum Licht, es ist eine leuchtende Geschichte, die das Beste im Menschen – und in erster Linie in der Frau – offenbart. Es ist ein Lebensimpuls, und wenn der Film dazu aufruft, sich an etwas oder jemanden zu erinnern, dann sind es die Gerechten: Jene Frauen und Männer, die Leben retteten und dabei ihr eigenes riskierten. Sie sind es, welchen der Film gewidmet ist. Es ist weder eine Feier der Opfer noch eine Verurteilung der Henker. Dies scheint mir im Übrigen sehr jüdisch zu sein: Du sollst immer das Leben wählen. Die Geschichte verkörpert dieses Gebot ohne Demonstration, ohne These.

Als ich mit der Arbeit an der Adaption begann, hatte ich eine didaktische Versuchung, zu beschreiben, was die Lager waren, aber dann sagte Jean-Claude zu mir: "Wir müssen das nicht alles sagen, das ist nicht unsere Rolle". Ich habe diese Idee sehr schnell aufgegeben und bin Jean-Claudes Instinkt gefolgt. Er versucht trotz allem immer, hier und da ein Lächeln zu erhaschen. Das ist viel eleganter, viel smarter und reserviert einen so viel wertvolleren und angenehmeren Platz für den Betrachter.

Entspricht die Entscheidung, einen Animationsfilm zu machen, diesem Wunsch nach Entlastung, Stilisierung, Schaffung einer Distanz zu einem sehr schweren Kontext und einem heiklen Thema?

Ja, Animation passt gut zu der Idee, nicht zu schwerfällig zu sein. Animation ist Ultra-Fiktion, während die Realaufnahme versucht, den Eindruck zu erwecken, dass man die Realität abbildet. In einem Animationsfilm ist nichts real und das ist sichtbar. Es gibt bereits eine Distanz, die durch das Format vorgegeben ist.

In Bezug auf Auschwitz ist die Frage der Fiktion nicht unschuldig, sie steht im Zentrum dessen, was erzählt wird. Die letzten Überlebenden verschwinden, die Fiktion wird die Aufgabe übernehmen, diese Zeit zu erzählen. Ein 20-Jähriger ist heute genauso weit von Auschwitz entfernt, wie ich vom Beginn des 20. Jahrhunderts, als ich in seinem Alter war: Es ist weit weg. Das ist alte Geschichte. Das muss man akzeptieren, auch wenn diese Entsakralisierung manchmal kompliziert ist. Tatsache ist, dass wir uns in der Geschichte der Darstellung von Vernichtungslagern in einem Kippmoment befinden. Die Überlebenden verschwinden, die Fiktion bemächtigt sich des Themas und damit ändert sich auch die Art und Weise, wie dieses Ereignis im Kino dargestellt wird. Solange es Überlebende gab, die Zeugnis ablegten, befanden wir uns, so würde ich sagen, in der Lanzmann-Ära, d.h. in der Zeit des Dokumentarfilms.

Wir treten in das Zeitalter der Fiktion ein, und das Format der Animation nimmt diese Wahl vollständig an, ja, es stellt sie sogar kraftvoll in den Vordergrund. Ausserdem ermöglicht diese Nicht-Realität der Animation jede Form der Stilisierung, sie erlaubt es, die richtige Distanz zum gezeigten Objekt zu finden. Das ist sehr wertvoll und hat es mir ermöglicht, mich dieser Geschichte und der Frage, was man zeigen soll und wie man es zeigen soll, zu nähern.

Was bedeutet das?

Das heisst, wenn Sie eine Szene in einem Lager haben und den Horror dessen, was dort passiert ist, nicht erzählen, befinden Sie sich in einer Form der Lüge, der Geschichtsverleugnung. Und wenn Sie umgekehrt das, was Zeugenaussagen und Historiker berichten, unverändert zeigen, schaffen Sie ein Spektakel, das unmöglich anzusehen, ja sogar obszön ist. Die ganze Frage ist also diejenige der Suggestion. Und dafür war die Animation, die Zeichnung – zumindest für mich – die am besten geeignete Form, um den Dokumentarfilm abzulösen.

Ihrem Film gelingt es, die Welt des Märchens mit Elementen aus der Realität des Holocausts zu verbinden.

Das ist die Bewegung des Films, ja. Wir gehen von der an der meistverbreiteten Fiktion aus, «Es war einmal ein armer Holzfäller und eine arme Holzfällerin», und durch die Augen der Figuren, indem wir ihre Geschichte verfolgen, wird wir uns gleichzeitig mit ihnen bewusst, was der Schrecken des Krieges ist. So dringt die Realität allmählich in die Erzählung ein. Mehr als von einem Märchen würde ich von der Entführung des Märchens sprechen. Vielleicht ist das meine Art, Genres zu sehen oder anzugehen, oder ganz allgemein meine Arbeit, aber ich glaube nicht, dass es sich vollständig um ein klassisches Märchen handelt. Ich glaube, dass das von Jean-Claude gefundene Mittel sowohl originell als auch tiefgründig ist, aber vor allem eine erstaunliche emotionale Kraft hat. Mir scheint, die Form des Märchens zu wählen, um genau diese Geschichte zu erzählen, bedeutet gleichzeitig, die Kindheit im Thema und in der Form zu verkörpern, und das ist es, was ich versucht habe, durch die Realisierung der filmischen Adaption zu verlängern.

Wie verlief die Arbeit an der Zeichnung zwischen Ihnen und Ihrem Team?

Das hat sich empirisch organisiert, indem ich es einfach gemacht habe. Ich habe den Film ohne einen auf Animationsfilm spezialisierten Co-Regisseur gemacht. Das ist ein Beruf, den ich nicht kannte, und ich hatte nicht vorausgesehen, wie sehr er sich technisch von demjenigen eines Realfilmregisseurs unterscheidet. Man musste lernen, also Fehler machen, an den Ausgangspunkt zurückgehen, Dinge ausprobieren, zögern und immer darauf hoffen, dass das Team einem folgt, auch wenn man auf Abwege gerät. Dass die Produktion einem folgt, trotz den eigenen Fehlern. Und ich muss in diesem Zusammenhang sagen, dass Patrick Sobelman, Florence Gastaud sowie Studiocanal eine unerschütterliche Unterstützung waren und die Herstellung immer aus der richtigen Entfernung begleitet haben, präsent waren, wenn es nötig war, ohne jemals den Enthusiasmus zu verlieren, den sie von Anfang an an den Tag gelegt haben. Es war eine wertvolle Begleitung.

Ich habe alle Figuren selbst gezeichnet. Die Nebenrollen, die Figuren, einfach alle. Aber am Anfang habe ich nur Skizzen gezeichnet, die überhaupt nicht "animierbar" waren. Denn das ist nicht mein Beruf. Ich habe einen sehr klassischen Zeichenstil, was für das Team nicht einfach war. Es gab ein ziemliches Hin und Her zwischen den anderen Zeichnern und mir, um meine Skizzen animationstauglich zu machen. Die Tatsache, dass ich kein Animationsspezialist bin und nicht aus der Szene stamme, hat zweifellos eine Art Frische in meine Herangehensweise an die Arbeit gebracht, aber es hat zwangsläufig auch Probleme in einem Produktionssystem mit seinen Moden und Gepflogenheiten mit sich gebracht. Ich habe entdeckt, dass an jeder Einstellung eine Vielzahl von Menschen arbeitet, und dass jede Einstellung ein Gemeinschaftswerk ist, wahrscheinlich viel mehr als bei Realfilmen. Und die verschiedenen Schritte folgen über die gesamte Produktionszeit aufeinander. Man entdeckt die ersten ungefähr definierten Einstellungen erst ein paar Wochen vor dem finalen Ende. Das war eine grosse, sehr langwierige Arbeit. Glücklicherweise haben wir finanziell eine Methode gefunden, eine Art und Weise, zusammenzuarbeiten, und die Dinge haben sich eingespielt.

Ich hatte auch das Glück, mit hypermotivierten und sehr guten Mitarbeitern zu arbeiten. An erster Stelle möchte ich Julien Grande nennen, der zwangsläufig zum künstlerischen Leiter des Films wurde. Sehr schnell, schon bei den ersten Treffen, zeigte er ein sehr grosses Verständnis für das Projekt, eine grosse Sensibilität und viel Talent, vor allem für Farbe und Licht.

Sein Beitrag war für die Herstellung des Bildes des Films von wesentlicher Bedeutung. Und dann, liegt es daran, dass er noch sehr jung ist, aber auch er war ein äusserst solider Weggefährte, auf den ich mich immer verlassen konnte, sowohl in künstlerischer als auch in technischer Hinsicht, versteht sich. Es würde mich nicht wundern, wenn dieser junge Mann selber Filme drehen würde, die wirklich auf Beachtung stossen. Das ist jedenfalls alles, was ich ihm und uns Zuschauern wünsche.

Hatten Sie bestimmte Einflüsse für die Zeichnungen und die gesamte Ästhetik des Films im Kopf?

Als ich Jean-Claudes Buch zum ersten Mal las, hatte ich das Gefühl, als hätte es diese Geschichte schon immer gegeben. Als ob sie aus der Vergangenheit wieder auftauchen würde. Ich habe versucht, dieses Gefühl für den Film wiederherzustellen, als ob der Film, die Figuren, die Kulissen, vor uns existierten und ich sie nur ausgraben musste, wie eine Skulptur, die bereits im Steinblock existiert, und die der Bildhauer enthüllt, indem er einfach alles entfernt, was nicht das Werk selbst ist.

Am Anfang sah ich in dieser Hinsicht eine Ästhetik, die nicht so weit von den frühen Disney-Filmen entfernt war, auch wenn die Runde, kindliche Seite nicht allzu passend war, aber in der

Idee des Märchens lag etwas Verführerisches. Vor allem in den Kulissen, aber auch im Realismus der Figuren und in der Bildgestaltung. Und dann bin ich bei meinen Recherchen auf die russische Malerei des 19. Jahrhunderts gestossen. Damals gab es dort eine ganze Reihe von Malern, die in die ländlichen Gebiete geschickt wurden, um das tiefe, entfernte, ländliche Russland zu porträtieren. Aber diese Malerei, die sehr naturalistisch war, eignete sich überhaupt nicht für die Animation. Also dachte ich an japanische Drucke, die farbige Flachdrucke verwenden und eine viel stilisierter Art haben, Menschen und Natur darzustellen. Dann erzählte mir Julien Grande von Henri Rivière, einem französischen Maler und Illustrator, der sich mitten im Japonismus befand. Und daraus entstand die Idee, in dieser Ästhetik der Gravur zu arbeiten, die sich sehr gut für die literarische Seite eignet, es ist eine Buchästhetik, die gut in die Welt des Märchens passt und die in der Animation durchaus spielbar ist. So entstand die allgemeine Richtung.

Der Chefdesigner Mael Le Gall und Julien liessen sich – vor allem bei der Natur – von dem russischen Künstler Ivan Bilibine inspirieren. Die Idee war, einen Ausgangspunkt oder eine Richtung zu haben, die sich an den Stichen der 30er Jahre orientiert und die wir an unseren Film und unsere Mittel anpassen.

Manchmal ist man auch an «The Night of the Hunter» erinnert. Hatten Sie irgendwelche filmischen Referenzen im Sinn?

Vielleicht, aber sie waren unbewusst. Als ich mit der Arbeit an diesem Projekt begonnen habe, bin ich mit Bérénice Bejo nach Auschwitz gefahren. Ich höre von diesem Ort wie von der Hölle, seit ich ein kleines Kind war. Und dann kommen Sie dort an, es gibt Touristen, es ist ein Museum, es ist ruhig. Sie gehen an diesem Ort spazieren, es gibt Birken, Wolken, blauen Himmel, Gras, Vögel, und das hat mich am meisten beeindruckt, am Ende.

Diese Bäume, dieser Himmel, diese Vögel, sie waren damals da, sie haben alles gesehen, sie haben alles erlebt. Die Deportierten durchlebten die Hölle inmitten derselben Elemente. Sie sind immer noch da, es sind die gleichen Wolken, die gleichen Vögel. Die Gleichgültigkeit der Natur sprang mir ziemlich heftig ins Auge, und ich dachte mir, dass diese träge Natur eine Figur des Films sein sollte. Das hat die klanglichen und visuellen Entscheidungen über den Platz der Natur im Film sehr stark geleitet. Als Beispiel: Als die Figur bei der Befreiung das Lager verlässt, herrscht wolkenloses Wetter, während der Symbolismus, dem ich manchmal sehr zugetan bin, eher ein gequältes Klima mit dunklen Wolken gefordert hätte. An «The Night of the Hunter» hatte ich also nicht bewusst gedacht. Meine Kaninchen stammen eher aus dieser Reflexion über die Natur.

Sie haben den Titel des Buches «Das kostbarste aller Güter» übernommen, der die Sprache der Nazis, die Juden tatsächlich als Waren bezeichnete, für Märchenzwecke missbraucht.

Ich denke, dass viele Werktitel das Werk auf eine Metaebene zusammenfassen, fast schon auf psychoanalytische Weise. Ich finde diesen Titel sehr schön, der Film ist selbst eine äusserst wertvolle Ware. Ich habe während der Herstellung sehr auf dem Wort "bescheiden" bestanden. Dieser Film durfte nicht auffällig sein, es sollte eine kleine Sache sein. Wir sprechen von einem Kind, das noch nicht sprechen kann, die Holzfäller selbst sind nicht sehr gesprächig. Es gibt auch Grumbergs Ironie und Scham: Er erzählt eine zutiefst humanistische Geschichte, während er ein Baby als Ware bezeichnet. Trotz des schrecklichen Hintergrunds ist dieser Film nicht traumatisierend, es ist schliesslich eine helle Geschichte, das ist die ganze Eleganz Grumbergs. Grumberg hat viel geschrieben, Filme, Stücke, Bücher, Geschichten und Stücke für Kinder, aber mein Gefühl ist, dass er 80 Jahre gebraucht hat, um dieses teuflisch komplexe und gleichzeitig einfache Buch zu schreiben.

Ernste Dinge mittels Ironie und Leichtigkeit zu erzählen, ist auch sehr chaplinesk.

Generell habe ich versucht, einen Film zu machen, der nicht sehr gesprächig ist. Es schien mir, dass es gut zur Stimmung des Films passte, aber auch zu den Charakteren, die keine Leute des Wortes sind, sie sind eher schweigsam. Ausserdem inszeniere ich gerne ohne Worte, das muss ich zugeben. Was Chaplin betrifft, so habe ich – mit allen Vorbehalten und Anführungs- und Schlusszeichen – für eine Szene an ihn gedacht. Die des Wiedersehens zwischen dem Vater und seiner Tochter im polnischen Dorf. Diese Szene hat mich sehr viel Zeit gekostet. Warum sagt dieser Vater seiner Tochter nicht, dass er ihr Vater ist, und warum geht er, obwohl er sie erkannt hat? Diese Frage bereitete mir bei der Adaptation echte Probleme. Daher habe ich diesen Vorschlag gemacht. Als er sich im Spiegel sieht, erkennt er, dass er zu einem Geist geworden ist und sich nicht gegen eine kleine Tochter durchsetzen

kann, die glaubt, eine Mutter zu haben. Die Kleine hingegen hat Angst vor ihm, vor seinem erschreckend entmenschlichten Aussehen. Er hat die beiden Alternativen für das Kind vor Augen, er versteht all das und zieht es vor, zu gehen, als würde er seine Geste des Opfern für das Überleben seiner Tochter wiederholen. Während der Arbeit an dieser Szene dachte ich an das Ende von «Limelights», wie bewundernswert alles aufgebaut war, klar in der Erzählung und dem Zuschauer Zeit und Raum lassend, um die Emotionen der Situation nicht nur zu verstehen, sondern auch zu empfinden. Ich glaube ohnehin, dass Stille eine grosse Tugend ist, wenn man sich in einem emotionalen Register befindet. Wie im Leben.

Es gibt mehrere Szenen in dem Film, wie die von Ihnen beschriebene, in denen Sie sich für «weniger ist mehr» entschieden haben. Ich denke an Ankunft im Lager, als die Frau und das Kind für die Gaskammer ausgewählt werden. Sie zeigen, wie sie einfach den Hintergrund der Einstellung gehen und dann in einer Schwarzblende und Stille verschwinden. Später zeigen Sie die Sonderkommandos, die die Leichen einsammeln, um sie zu verbrennen: Das ist expliziter, aber keineswegs obszön, da es sich um eine Zeichnung handelt.

Ja, das ist wiederum einer der Vorteile des Zeichnens. Indem man sich vom Naturalismus befreit, kann man die gewünschte Distanz zum erzählten Objekt herstellen und so dem Betrachter Raum geben. Je weniger man zeigt und je mehr man andeutet, desto mehr nimmt der Zuschauer an der Erzählung teil, appelliert an seine Vorstellungskraft und wird aktiv am Erzählprozess beteiligt. Auf diese Weise, indem man weniger aufdrängt, überlässt man es dem Zuschauer, zu definieren, was er in die Szene investieren möchte. Er tut dies mit seinem Moralkodex, seiner Ethik und gerade so viel, wie er braucht, um entsetzt zu sein, ohne dabei aus der Erzählung herauszufallen. Im Allgemeinen ist dies ein Verfahren, das ich sehr mag und das mir hier als wesentlich erschien. Aber der Zeichentrickfilm an sich ist nicht genügend, um diese Distanz zu schaffen. Ich habe jedes Mal versucht, zusätzliche Filter zwischen den Betrachtern und dem Gezeigten zu setzen. Entweder durch das Spiel mit dem Licht, mit Rauch, Nebel und Ton oder sogar durch die Reduzierung der Figuren auf ihre gezeichnete Dimension. In der Szene mit dem Massengrab wollte ich die Animation stoppen, fixierte Bilder schaffen, eine Art "nicht animierte Zeichnung" entwerfen, um das Aufhören des Lebens zu verkörpern. Die Figur stürzt in das Reich der Toten, und danach ist sie nur noch ein Geist. Ich wollte ihn nach dieser Sequenz als Geist zeigen.

In dieser Sequenz denkt man an die Fotos von Massengräbern in den Lagern, aber auch an das Gemälde «Der Schrei» von Edvard Munch. Ein Schrei, der sowohl Schmerz als auch Wut ausdrückt.

Vielleicht, aber auch hier auf unbewusste Weise. Meine wahre Inspiration ist Rwanda. Als ich dort war, nachdem ich einen Dokumentarfilm über den Völkermord mitgeschrieben und koproduziert hatte, besuchte ich schreckliche Orte, an denen sich schreckliche Dinge ereignet hatten. Ich hatte für diese Sequenz eine Art Scheune in einem Dorf vor Augen, in der sie alle Schädel der Opfer aufbewahrt und sie ordentlich auf provisorischen Regalen platziert hatten. Ein unerträglicher und unvergesslicher Anblick, der mich an die Ansammlungen erinnerte, die man in Auschwitz sehen kann. Die Sequenz der Toten stammt von dort. Ich habe lange gezögert und Dutzende von Versionen dieser Zeichnungen angefertigt, um schliesslich zu dieser Version zu finden. Lange Zeit gab es im Schnitt die ultra-schnellen Skizzen, die Zeitpunkt meines ersten Storyboards gemacht wurden. Sie waren nicht spielbar, hatten aber eine Vitalität und etwas Rohes, das mir sehr gefiel, und ich brauchte viel Zeit und viele Versionen, um etwas Gleichwertiges zu finden.

Die grossen runden Augen Ihrer Figuren, stammt das von Tardi?

Nein, aber von einem Zeichner, den ich verehere, der übrigens, wie ich glaube, Tardi inspiriert hat, und der Gus Bofa heisst. Er nahm am Ersten Weltkrieg teil, illustrierte Kunstbücher, machte Grafiken und zeichnete bis zu seinem Tod im Jahr 1968. Ursprünglich wollte ich in Richtung seines Stils gehen, aber es war kompliziert, ihn zu animieren. Es ist möglich, dass trotzdem etwas von ihm übriggeblieben ist. Diese grossen, zugleich müden und halluzinierten Augen entsprechen auch dem, die Deportierten in den Lagern gesehen haben und was niemand je sehen sollte.

Auch Züge sind, wie die Natur, ein Motiv des Films.

Ja, es gibt mehrere Motive in dem Film, die Natur, das Feuer, der Rauch, aber der Zug ist quasi eine der Hauptfiguren. So habe ich ihn jedenfalls angegangen. Züge sind ein zentrales

Element der Deportation von Juden, man kann ihnen nicht entkommen. Vor einigen Jahren bin ich mit dem Zug nach Berlin gefahren und musste unweigerlich an die Deportation denken. Während der Produktion dieses Films bin ich mehrmals in die Ukraine gereist: Auch dort sind Züge grundlegend, da man nicht mehr mit dem Flugzeug dorthin fliegen kann. Es sind vierzehn Stunden Zugfahrt von Polen nach Kiew, man durchquert diese ukrainischen Landschaften, schneebedeckte Wälder mit dem völlig obsessiven Sound des Zuges, ganz abgesehen davon, dass ich direkt an der Stadt vorbeifuhr, aus der meine Grossmutter stammte. Es war sehr seltsam, mich dort wiederzufinden, wie ein Bindeglied der Geschichte, der Züge, des Krieges, dieses Teils der Welt, meiner Familie, des Films...

Ihre Besetzung ist hochkarätig. Die Stimme von Jean-Louis Trintignant als Erzähler zu hören, gibt dem Film eine zusätzliche emotionale Ebene.

Das war die erste Geste, die ich machte, als ich mit der Produktion des Films begann. Trintignant aufzunehmen. Ich kannte ihn nicht und genoss die wenigen Momente, die wir zusammen verbrachten. Er wird wohl für lange Zeit die schönste Stimme des französischen Kinos bleiben. Es war äusserst bewegend, ihn diesen Text in diesem Moment seines Lebens sagen zu hören. Er war am Ende seines Lebens blind, was natürlich eine Distanz schuf, aber ich hatte das Gefühl eine schöne Beziehung zu ihm zu haben. Ich habe diesen Mann wirklich geliebt. In weiteren Rollen sind die hervorragenden Dominique Blanc, Grégory Gadebois und Denis Podalydès zu hören.

Ist das Dirigieren von Stimmen für einen Animationsfilm komplizierter als das Dirigieren eines Realfilms?

Tatsächlich drehte ich zunächst eine Art Entwurf des Films mit Schauspielern, innerhalb von 15 Tagen, im Théâtre de l'Épée de Bois und im Bois de Vincennes. Ohne Kulisse, ohne Requisiten, ohne Schauspieler ist der Film absurd anzusehen, aber er ermöglichte es mir, die Montage in den Schreibprozess zu integrieren. Während der Montage dieses "Films" habe ich den Schnitt und das Storyboard des animierten Films entwickelt. So konnte ich Dinge ausprobieren, Abkürzungen finden und Ideen für die Inszenierung testen, bevor der schwere Prozess der Animation begann. Es ermöglichte mir auch, den Film auf 75 Minuten zu begrenzen, was aus Budgetgründen notwendig war. So wusste ich, in welcher Reihenfolge und wie lange die einzelnen Einstellungen gedreht werden mussten. Nach dem Storyboard liess ich die Schauspieler des finalen Castings vorlesen, da ich noch keine Bildkontinuität hatte. Die Animation wurde also mit der Referenz von Einstellungen konzipiert, die mit Schauspielern gedreht wurden, und mit den Stimmen anderer Schauspieler. Dann, nach der Animation, haben wir alles neu aufgenommen, damit die Schauspieler sich von der physischen Energie und dem Körper der Figuren inspirieren lassen konnten.

In einem Animationsfilm existiert eine Figur vor allem durch die Zeichnung, besonders in diesem, wo die Dialoge minimal sind, aber es war grossartig, mit so guten Schauspielern zu arbeiten. Dominique Blanc, Grégory Gadebois und Denis Podalydès sind unglaublich. Podalydès, der den Gesichtsversehrten «Gebrochener Kiefer» spielt, ist Schauspieler, wie andere atmen. Er kann alles spielen, er ist nie falsch, das ist erstaunlich. Gadebois hat eine Figur geschaffen, die gleichzeitig eine Querseite hat und gleichzeitig eine grosse Zerbrechlichkeit, eine beeindruckende Menschlichkeit. Dominique Blanc, ebenso, eine wunderbare Schauspielerin. Sie hat eine tolle Stimme und ist im besten Sinne des Wortes neutral: Sie kann alles Mögliche aufnehmen. Ich bin wirklich sehr glücklich mit der Arbeit der Schauspieler an diesem Film.

Und auch die musikalische Partitur von Alexandre Desplat trägt viel bei.

Es ist keine grosse Sache, das zu sagen. Alexandre ist zweifellos einer der grössten Komponisten von Filmmusik in der Welt. Er hat von Anfang an an das Projekt geglaubt, war immer sehr unterstützend und hat enorm viel in die Komposition des Scores investiert. Er versuchte, den Film von innen heraus anzugehen, und nicht etwas überzustülpen, was sein Stil oder seine Handschrift sein könnte. Natürlich ist er Desplat, aber er ist wirklich vom Film ausgegangen. Es ist sehr beeindruckend, ihm bei der Arbeit zuzusehen. Grosse Sensibilität, grosse Intelligenz und grosses Zuhören. Wir haben viel gesprochen, und da ich kein Musiker bin, hat er in dem, was ich ihm erzählen konnte, nach musikalischen Übersetzungen gesucht – und sie gefunden. Für mich ist das ein etwas magischer Prozess, ich habe es sehr genossen. Es ist wirklich ein Film, bei dem ich das sehr klare Gefühl hatte, von dem Beitrag von Künstlern zu profitieren, die den Film mit ihrer Sensibilität genährt haben.

Sie haben gesagt, dass wir uns in einem Kippmoment bei der Vermittlung des Wissens über den Holocaust befinden. Ihr Film wird nach einem weiteren Wendepunkt, dem 7. Oktober 2023, veröffentlicht.

Ich weiss es nicht. Der Film geht von Jean-Claudes Stimme aus, es ist kein Film, der über die Aktualität spricht, auch wenn es heute eine gewisse Resonanz gibt. Aber auf jeden Fall bin ich sehr stolz, einen Film gemacht zu haben, der eine humanistische, ruhige und pazifistische Stimme trägt. Ich glaube, ich bin am richtigen Ort, wenn ich einen solchen Film mache. Die Welt bringt uns täglich unseren Anteil an Besorgnis, ja sogar an Angst, und ich glaube, dass wir alle darauf achten müssen, unsere Menschlichkeit nicht zu verlieren. Dies ist kein Film, der Angst machen will, sondern im Gegenteil mit dem Schönen zum Staunen bringen und bewegen will. Das eigentliche Thema von *Das Kostbarste aller Güter* ist die Liebe, und seine Hauptprotagonisten sind die Gerechten. Dieser Film erzählt, wie sich eine Kette der Solidarität gebildet hat, um ein Kind zu retten. Es ist kein Film über Massaker, Krieg und Tod, es ist ein Film, der von den Kräften des Lebens angetrieben wird, was uns noch Grund zur Hoffnung geben kann.

MIT DEN STIMMEN VON

DOMINIQUE BLANC ARME HOLZFÄLLERIN
GRÉGORY GADEBOIS ARMER HOLZFÄLLER
DENIS PODALYDÈS GEBROCHENER KIEFER
JEAN-LOUIS TRINTIGNANT DER ERZÄHLER

CREW

Regisseur **Michel Hazanavicius**
Nach dem Märchen **«DAS KOSTBARSTE ALLER GÜTER»**
Von **Jean-Claude Grumberg © LA LIBRAIRIE
DU XXe SIÈCLE - ÉDITIONS DU SEUIL -
2019**

Produzenten **Patrick Sobelman, Florence Gastaud,
Michel Hazanavicius**

Originalmusik **Alexandre Desplat**
Grafikbibel und Charakterzeichnung **Michel Hazanavicius**
Produktion **Christophe Jankovic & Valérie
Schermann**

Animationsstudio **3.0 Studio**
Künstlerische Leitung **Julien Grande**
Story Board Supervisor/Projektleiter **Aymeric Gendre**
Montage **Michel Hazanavicius / Laurent Pelé
Piovanni**

Ton **Selim Azzazi, Jean-Paul Hurier**
Produktionsleitung **Bernard Devillers**
Supervision und Postproduktion **Frank Mettre**
Eine Produktion **Ex Nihilo und Les compagnons du
cinéma (Die Gefährten des Films)**

In Koproduktion mit **StudioCanal, France 3 Cinéma, Les
films du fleuve, RTBF (belgisches
Fernsehen), Voo und Be TV**

Mit der Teilnahme **Ciné+, France Télévisions, Wallimage**
In Zusammenarbeit mit **Cinimage 17, Indefi Ims 11, Palatine
Etoile 20, Sofi tv cine 10, La Banque
Postale Image 16, Cineventure 8,
Cineaxe 4, Cinecap 6**

Mit der Unterstützung von **Canal +, CNC, Eurimages, Region
Nouvelle- Aquitaine, Département
Charente, Region Okzitanien, Region
Grand Est und Strassburg-
Eurométropole, Tax Shelter der
belgischen Bundesregierung, casa
Kafka Pictures, Belfi us, Fondation
pour la mémoire de la Shoah,
Fondation du Judaïsme de Belgique,
Fondation Claims, die PROCIREP,
Angoa, SACEM**

Weltvertrieb **StudioCanal**
Verleih Schweiz **Frenetic Films**