

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUR GRAPHIC NOVEL „EIN ÜBERLEBEN LANG“



Das Titelbild der Graphic Novel „Ein Überleben lang“

DIE GRAPHIC NOVEL ALS ERGEBNIS EINES PROJEKTS DER BILDUNGSABTEILUNG DER KZ-GEDENKSTÄTTE DACHAU

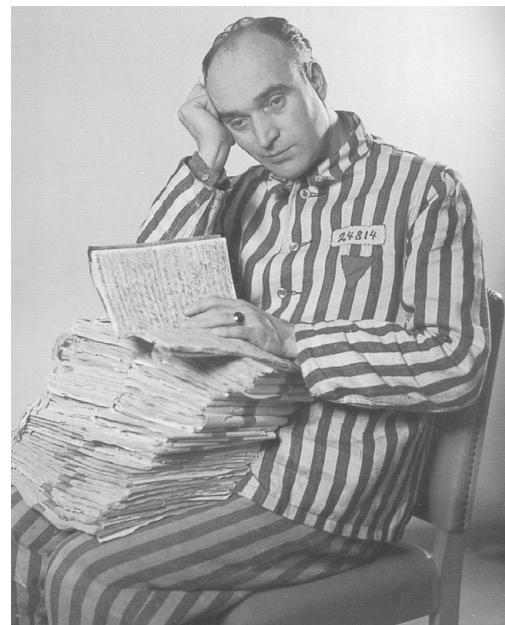
Die Graphic Novel „Ein Überleben lang. Das KZ Dachau in den geheimen Aufzeichnungen des Häftlings Edgar Kupfer-Koberwitz“ entstand 2023/24 auf Veranlassung der Bildungsabteilung der KZ-Gedenkstätte Dachau in Zusammenarbeit mit den Designagenturen Goldener Westen & Navos aus Berlin. Sie wird auf der Webseite der KZ-Gedenkstätte Dachau sowohl als animierter Kurzfilm (15 Minuten, Deutsch) als auch als ausführlichere ePaper/Flipbook-Version zur Verfügung gestellt. Beide Varianten bieten einen zeitgemäßen und berührenden Zugang zur Geschichte des KZ Dachau. Sie richten sich vor allem – aber nicht nur – an Jugendliche (ab 13 Jahren) und können von Lehrkräften und in der außerschulischen Bildung zur Vor- und Nachbereitung eines Besuchs der KZ-Gedenkstätte Dachau verwendet werden. Kürzere und ausführlichere Unterrichtsentwürfe stehen dafür zum Download zur Verfügung. Im Sinne eines ganzheitlichen Lernens greifen bei der Auseinandersetzung mit „Ein Überleben lang“ kognitives und emotionales Lernen ineinander.

EDGAR KUPFER-KOBERWITZ UND SEINE AUFZEICHNUNGEN

Wie der Titel bereits verrät, steht die Überlebensgeschichte des ehemaligen Dachau-Häftlings Edgar Kupfer-Koberwitz (*1906 bei Breslau, † 1991 in Stuttgart) im Vordergrund. Edgar Kupfer-Koberwitz wurde Ende 1940 in Italien verhaftet und in das KZ Dachau deportiert. Durch die Arbeit in einem privilegierteren Kommando in der etwas außerhalb des Stammlagers gelegenen Schraubenfabrik „Präzifix“ gelang es Edgar Kupfer-Koberwitz, heimlich die Lebensbedingungen im KZ Dachau unmittelbar festzuhalten. Die über 1.800 Seiten umfassenden Aufzeichnungen konnte er mit Hilfe von Mitgefangenen

verstecken. Im April 1945 erlebte er die Befreiung des Lagers durch amerikanische Truppen. Mit Unterstützung der Befreier restaurierte er ab Mai 1945 seine Manuskripte, die in ihrem Versteck durch Grundwasser beschädigt worden waren.

Der biografische Zugang war ein wichtiger Aspekt bei der Konzeption der Graphic Novel. Die Betrachtenden haben die Möglichkeit, Edgar Kupfer-Koberwitz als Menschen kennenzulernen und zugleich nachzuvollziehen, wie er das Konzentrationslager Dachau während seiner Inhaftierung erlebt hat. Für Lehrkräfte wird zusätzlich zu einigen Unterrichtsentwürfen umfangreiches biografisches Material zu Edgar Kupfer-Koberwitz zur Hintergrundinformation zur Verfügung gestellt.



Edgar Kupfer-Koberwitz in seiner ehemaligen Häftlingskleidung mit allen Manuskriptseiten, Anfang 1946, Archiv der KZ-Gedenkstätte Dachau, DaA F5229

ZUR EXEMPLARITÄT DER GRAPHIC NOVEL

Das Konzentrationslager Dachau existierte vom 22. März 1933 bis zum 29. April 1945. Mehr als 200.000 Gefangene aus über 40 Nationen waren im Stammlager und seinen Außenlagern inhaftiert, mindestens 41.500 Menschen starben dort an Hunger, Krankheiten, Folter, Mord und den Folgen der KZ-Haft. Die Funktion des Lagers, die Zusammensetzung der Häftlingsgruppen und die Lebensbedingungen für die Gefangenen veränderten sich im Laufe des Bestehens des Konzentrationslagers immer wieder. Die Graphic Novel schildert das KZ Dachau aus der Sicht eines Häftlings, der es von Ende 1940 bis zur Befreiung erlebte. Als deutscher Häftling, den die SS als „politischen Häftling“ kategorisierte, war er im Konzentrationslager bessergestellt als viele andere Häftlinge. Edgar Kupfer-Koberwitz war ein aufmerksamer Beobachter und so wurde versucht, durch seine Schilderungen auch einen Einblick in das Schicksal anderer Häftlingsgruppen zu geben – so etwa in das von jüdischen und polnischen Häftlingen. Zwangsläufig kann aber eine Geschichte mit einem Fokus auf einem biografischen Schicksal nicht die ganze Bandbreite der multiperspektivischen Erfahrungen der Häftlinge des KZ Dachau abbilden.

ZUM AUFBAU DER GRAPHIC NOVEL

Den Rahmen für die Erzählung bildet ein (fiktives) Gespräch zwischen Edgar Kupfer-Koberwitz, der mit der Restaurierung seiner Aufzeichnungen beschäftigt ist, und einem amerikanischen Befreier (B-Plot). Ihre Unterhaltungen führen Edgar Kupfer-Koberwitz zurück in die Vergangenheit als Häftling im KZ Dachau (A-Plot).

Pädagog/-innen der Bildungsabteilung haben aus Edgar Kupfer-Koberwitz' Aufzeichnungen Situationen und Beschreibungen ausgewählt, die dabei helfen, die Lebensbedingungen im ehemaligen KZ Dachau zu verstehen. Hierzu zählen u.a. der Aufnahmeprozess, den viele Häftlinge als die Transformierung vom Menschen zur „Nummer“ erlebten, die harten Bedingungen in den Arbeitskommandos und der Alltag im Ausnahmezustand.



Die Seite 38 der Graphic Novel „Ein Überleben lang“

Die Gestaltung der digital mit Tintenstift und Tusche gezeichneten Illustrationen nimmt Bezug darauf, dass Edgar Kupfer-Koberwitz seine Manuskripte mit Tinte verfasste. In den überwiegend monochrom gehaltenen Zeichnungen sind blaue und orange Farbakzente gesetzt. Das jeweilige Farbschema gibt Orientierung, in welchem Handlungsstrang sich die Rezipienten und Rezipientinnen gerade befinden (A-Plot = blau, B-Plot = orange).

ZUM UMGANG MIT DER HISTORISCHEN QUELLE IN DER GRAPHIC NOVEL

Um eng mit der historischen Quelle zu arbeiten, wurden in der Graphic Novel im A-Plot ausschließlich Originalzitate aus den Aufzeichnungen von Edgar Kupfer-Koberwitz verwendet. Diese wurden zugunsten der Lesbarkeit und um eine Vielfalt seiner Erfahrungen kompakt wiedergeben zu können in einigen Fällen gekürzt, in seltenen Fällen minimal adaptiert und weitestgehend der aktuellen deutschen Rechtschreibung angepasst. Eine bedeutende Episode, die Edgar Kupfer-Koberwitz erlebte, die aber in der Graphic Novel nicht aufgegriffen wird, ist seine Zeit im KZ Neuengamme, in das er im Januar 1941 überstellt wurde. Im April 1941 kam er in sehr schlechtem körperlichem Zustand zurück ins KZ Dachau, wo ihm seine Mithäftlinge zusätzliche Essensrationen organisierten, damit er wieder zu Kräften kommen konnte.

Auch der B-Plot orientiert sich an den historischen Gegebenheiten. Edgar Kupfer-Koberwitz hielt sich nach der Befreiung noch auf dem Gelände des ehemaligen Konzentrationslagers auf und trocknete mit Unterstützung der US-amerikanischen Befreier sein Manuskript. Unbekannt ist, in welchen Räumen dies genau stattfand, wie die Trocknungsmaschine aussah und welche Gespräche er währenddessen führte. Hier erlaubt sich die Graphic Novel in einem respektvollen Maße Annahmen, um auch die Geschichte der Rettung seiner Aufzeichnung anschaulich zu erzählen. Edgar Kupfer-Koberwitz wurden dabei möglichst selten Worte in den Mund gelegt – seine Originalaussagen sind in diesen Szenen mit Anführungszeichen versehen. Alle Personen, die eine sprechende Rolle in der Graphic Novel haben, wurden von Edgar Kupfer-Koberwitz beschrieben.

DIE DARSTELLUNG DES KZ DACHAU IN DER GRAPHIC NOVEL UND DIE KZ-GEDENKSTÄTTE DACHAU HEUTE

Alle Zeichnungen der Graphic Novel wurden so weit wie möglich auf Basis von Originalfotografien oder Aufzeichnungen angefertigt. Jedoch liegt bei Weitem nicht zu allen Orten historisches Quellenmaterial vor. So ist in der Graphic Novel beispielsweise das Büro, in dem die Aufzeichnungen gerettet wurden, einfach gehalten, da nicht nachweisbar ist, in welchem Raum diese Arbeiten stattfanden. Unbekannt ist auch, wo exakt Edgar Kupfer-Koberwitz zu dieser Zeit übernachtete und welche Kleidung er trug. Wahrscheinlich ist, dass er in der SS-Kommandantur geschlafen und an der Trocknung seiner Tagebuchseiten gearbeitet hat. Viele der dargestellten Orte sind jedoch dem Erscheinungsbild des KZ Dachau zwischen 1940 und 1945 möglichst nachempfunden.



Die Zeichnungen der Graphic Novel orientieren sich an historischen Fotografien. Links: Jourhaus des ehemaligen Konzentrationslagers Dachau, Mai 1945, United States Holocaust Memorial Museum Photograph Number: 55045. Courtesy of National Archives and Records Administration, College Park, Copyright: Public Domain. Rechts: Zeichnung aus der Graphic Novel „Ein Überleben lang“

Einige Schauplätze der Graphic Novel lassen sich heute bei einem Rundgang über das Gelände der KZ-Gedenkstätte noch verorten und ermöglichen so bei einem Besuch ein Wiedererkennen historischer Gebäude.

Das Aufgabenblatt 2 in den Vorbereitungsmodulen 1 und 2 soll Schülerinnen und Schüler für Unterschiede im Erscheinungsbild des Konzentrationslagers Dachau damals und der KZ-Gedenkstätte Dachau heute sensibilisieren.