

Unterrichtskonzept
Erinnerungskultur in Assassin's Creed Unity
Johannes Mewes

Erarbeitet auf Grundlage von *Assassin's Creed Unity – Sturm auf die Bastille*
(Louisa Darge, Ronja Ewert, Josephine Hohberg und Sven Kirk).

1. Stundenrelevanten Angaben zur Sache

1.1 Beschreibung des digitalen Spiels

Assassin's Creed Unity ist der achte erschienene Teil der *Assassin's Creed*-Videospiele-Reihe aus dem Jahr 2014. Publisher der Reihe ist die französische Firma *Ubisoft* und Entwickler dieses Teils ist *Ubisoft Montreal*. Das Action-Adventure Rollenspiel kann auf dem PC und den Konsolen Xbox One und Playstation 4 gespielt werden, wobei es einer Altersfreigabe ab 16 Jahren unterliegt.

Assassin's Creed Unity erzählt die fiktive Geschichte des Arno Victor Dorian, welche in die historischen Ereignisse um die Französische Revolution gewoben wurde. Nach dem Tod seines Vaters in Arnos Kindheit wurde er von dem Templer Francois de la Serre adoptiert und großgezogen. Nach de la Serres Ermordung wiederum trat Arno dem Orden der Assassinen bei, um die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen. Der Handlungsstrang um Arno überschneidet sich immer wieder mit essentiellen Momenten der Französischen Revolution in Paris, sei es durch aktive Teilnahme an den Geschehnissen oder durch Kontakt mit während der Revolution relevanten historischen Personen wie Maximilien de Robespierre oder Napoleon.

Das Spiel inszeniert dabei mannigfaltig das Versailles und das Paris zu Zeiten der Revolution. Die Städte selbst, ihre Topographie sowie Architektur, als auch die Inszenierung des Lebens in den Städten wurden detailliert konstruiert und vermitteln somit ein realistisches Abbild von den alltäglichen Abläufen sowie außerordentlicher Ereignisse. Dazu kommen Veränderungen des Stadtbildes und der Bewohner bei wechselnder Tages- und Nachtzeit, die der Welt im Spiel zu jeder Zeit ein abgerundetes Bild zu vermitteln versuchen.

Eine Veränderung der Spielwelt durch den Spieler ist nur bedingt möglich und dies ausschließlich im Rahmen verlaufsrelevanter Missionen. Der Rahmen zur Bewegung ist auf die jeweilige Stadt, in der sich der Charakter befindet, begrenzt. Innerhalb dieser sind die Möglichkeiten für Aktionen jedoch relativ frei und offen dahingehend, dass keine Mission ausgeführt werden muss, um zu spielen. Der Raum bietet zahlreiche Möglichkeiten für Interaktionen, sei es das Verfolgen der Hauptmission, um das Spiel voranzubringen, oder eine Auswahl an kleineren Nebenmissionen, die jedoch nicht verpflichtend sind und keinen Einfluss auf den Verlauf des Spiels haben. Zudem kann die Welt auch außerhalb von Missionen durchlaufen und erforscht werden, um Fortschritte und weitere Informationen zu historischen Kontexten zu erlangen. Der Charakter wird aus der Third-Person Perspektive gespielt.

1.2 Darlegung des historischen Sachverhaltes

Für Themenkomplex der 'Französischen Revolution' sollen speziell selektierte Teilsequenzen des Spiels *Assassin's Creed Unity* als Quelle dienen. Nach wie vor zählen wir zu den Quellen »alle Texte, Gegenstände oder Tatsachen, aus denen Kenntnis der Vergangenheit gewonnen werden kann«, wie es der Historiker Paul Kirn einst formulierte – und *AC Unity* bildet hierbei keine Ausnahme. Das Medium der Videospiele bietet dabei neue Quellengattung einen neuen bzw. einen erweiterten Zugang zu historischen Ereignissen. Einerseits schafft es neue audiovisuelle Darstellungen wie bspw. vom 'Sturm auf die Bastille', spiegelt gleichzeitig aber auch eine Rezeption der Geschichtsforschungen in der seitdem vergangenen Zeit wieder. Der Aspekt der Erinnerungskultur ist folglich ein nicht zu unterschätzender Faktor bei der Konzeption von *AC Unity* und auf diesen Aspekt wird sich das Unterrichtskonzept auch konzentrieren.

Anhand der erstellten und konzipierten Unterrichtsmaterialien und ausgewählter Quellen sollen die Geschehnisse während des *Sturms auf die Bastille* beschrieben werden. Die Multiperspektivität der

Quellen soll dabei das Passierte differenzierter darstellen, ein Fokus auf den verschiedenen Perspektiven liegt aber nicht. Eine Überprüfung der Authentizität einzelner Quellen durch den kritischen Vergleich der Quellen entfällt komplett, was allerdings nicht bedeutet, dass mit den Quellen nicht kritisch umgegangen und sie verglichen werden sollen.

Der gemeinsame Wert dieser und weiterer Quellen liegt in ihrer Vergleichbarkeit, denn sie offenbaren sowohl übereinstimmende als auch voneinander abweichende Perspektiven und Bewertungen dieses Ereignisses. Oft ist vom enormen Schießpulvervorrat die Rede, die der Befehlshaber Launay als Drohung zur Selbstzerstörung der Anlage genutzt haben soll. Fast immer tauchen Schilderungen von einer kämpferischen Auseinandersetzung auf – meist aber in sehr unterschiedlicher Form und Intensität. Einige wenige Texte warten sogar mit völlig einzigartigen Beschreibungen auf wie die von La Reynie de la Bruyère, der einfach in die Bastille in die Wohnung des Gouverneurs gestürmt sein will um über die Übergabe der Bastille zu verhandeln. *AC Unity* lässt sich hier nun als weitere Quelle einordnen. Das Material aus dem Spiel erweitert den multiperspektivischen Ansatz, das historische Ereignis des 'Sturms auf die Bastille' zu betrachten, um eine Quelle, die es für sich allein in Anspruch nehmen kann, keine starre und vorgegebene Erzählung zu sein. Hier kann derjenige, der die Quelle rezipiert, den erfahrbaren Inhalt auf unterschiedliche Art erleben – als aktiver oder passiver Beobachter bzw. Teilnehmer des Ereignisses als auch von verschiedenen Positionen und Perspektiven aus. Diese einzigartige Quelle lässt sich also unterschiedlich erfahren und kann so auf vielerlei Art und Weise mit den gebräuchlichen Quellen im Kontext der Multiperspektivität vergleichen.

2. Didaktische Überlegungen

2.1. Unterrichtszusammenhang

Die Unterrichtseinheit soll mit dem *Sturm auf die Bastille* die Einführung in das übergeordnete Thema der Französischen Revolution geben. Da sich die Rolle des Sturms im Zusammenhang mit der Französischen Revolution am einfachen erörtern lässt, wenn die Schülerinnen und Schüler sich die Rolle noch nicht kennen und so voreingenommen über die Darstellung diskutieren können, ist eine vorgezogene Einführung in die Situation und Gegebenheiten in Frankreich nicht notwendig und sogar kontraproduktiv.

Das Thema ist in den meisten Lehr- und Bildungsplänen in der 8. – 9. Klasse angesiedelt, wodurch einige Methodenkompetenzen das Formulieren einer Untersuchungsfrage zu einem bekannten Problem, das zueinander in Beziehung setzen verschiedener Informationen sowie das Herstellen einfacher kausaler und funktionaler Zusammenhänge mit Hilfestellung angewandt werden können und sollen. Die benötigten Urteilskompetenzen unterteilen sich in verschiedene Teilbereiche. Der Begriff beinhaltet einerseits das Beschreiben mit Hilfestellung von Standpunkten unterschiedlicher historischer Personen und Gruppen, das Prüfen von Argumentationen Anderer mit Hilfestellung und das Aushalten unterschiedlicher Positionen. Besonders hervorheben kann man hier auch den Unterpunkt des Aufzeigens (unter Anleitung), dass Darstellungen und Deutungen von historischen Sachverhalten sich je nach Perspektive unterscheiden, aus der heraus sie geschrieben sind. Letzteres stellt den Kern der Unterrichtseinheit dar.

Am Ende der Unterrichtsstunde sollen die SuS anhand ihres erarbeiteten Wissens darüber diskutieren was für ein Ereignis sie gesehen haben, welche Rolle dieses Ereignis gespielt haben könnte und in einer nachfolgenden Stunde darüber diskutieren, nachdem sie die weiteren historischen Zusammenhänge des Sturms auf die Bastille mit der Französischen Revolution erfahren haben, ob die Darstellungen aus *Assassin's Creed Unity* die Wichtigkeit des Ereignisses transportieren.

2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Da das Thema *Sturm auf die Bastille* nur ein Ausschnitt aus dem Verlauf der Französischen Revolution ist, soll im Folgenden kurz begründet werden, welcher Schwerpunkt für die Thematik und das Thema der Stunde getroffen wurde. Dabei ist die Auswahl des Ereignisses bereits eine Reduktion, da die Quellen aufeinander abgestimmt wurden. Das Konzept setzt seinen Fokus gleichzeitig auf die historischen Geschehnisse und die Darstellung aus *Assassin's Creed Unity*. Ziel soll aber nicht sein, dass die Darstellung des Videospiele auf seine Authentizität überprüft wird, sondern eine historische Narration erkannt und eingeordnet wird. Obwohl das Videospiele durch seine Reduktion Punkte und Ereignisse der Revolution nicht berücksichtigt, ist das für das Unterrichtsziel nicht relevant, da es um die Wirkung der Darstellungen geht. Eine Tendenz, die für die Diskussion über die Rolle des Sturms auf die Bastille benötigt wird, lässt sich durch die Quellenmaterialien trotzdem bilden. Die Multiperspektivität, die durch die unterschiedlichen Materialien entsteht kann den SuS bei dieser Bildung helfen. Das "Erleben" des Sturms auf die Bastille durch den Charakter aus *Assassin's Creed Unity* hilft dabei ebenso sehr wie das Arbeiten mit den schriftlichen Quellen, gleichzeitig engt die audiovisuelle, vorgegebene Welt ein und ermöglicht den Schülerinnen und Schüler leichter eine Vorstellung der Ereignisse zu konstruieren und sich so auf die Aufgabenstellung zu fokussieren. Hilfreich könnte es außerdem sein, das Ereignis erst im Verlauf der Stunde korrekt namentlich zu benennen oder den Schülerinnen und Schülern selber die Möglichkeit zu geben das Ereignis zu benennen, bevor die Lehrkraft nach der Ergebnissicherung oder der ersten Diskussion den Namen korrekt bekannt gibt.

3. Ziele der Stunde

Als zentrale Ziel des Konzepts erarbeiten die Schülerinnen und Schüler durch die Darstellung in *Assassin's Creed Unity* und in den schriftlichen Quellen die Ereignisse des Sturms auf die Bastille. Dabei erörtern sie aufgrund dieses Wissens die Rolle des Ereignisses im und losgelöst vom Zusammenhang der Französischen Revolution.

Wie bereits erläutert, liegt das Potential der ausgewählten Quellen in Verbindung mit dem Videospiele auf der besonderen Visualisierung eines Moments durch die Interaktion im Spiel selbst. Anhand der Ausschnitte aus dem Spiel lässt sich das Ereignis des Sturms visuell darstellen und nachvollziehen. Die Überschneidung der Darstellungen mit den unterschiedlichen und gegensätzlichen Quellen hilft bei der Bildung von visuell nachvollziehbaren Ereignissen, was für das Maximalziel der Diskussion über die Rolle des Sturms auf die Bastille hilfreich ist.

Inhaltlich konzentriert sich die Stunde darauf, die Urteilskompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fordern. Zu Beginn sollen die SuS die Kernpunkte der Quellen einzelne herausarbeiten und diese dann im Anschluss miteinander vergleichen und Übereinstimmung festhalten. Zur Vertiefung des Erarbeiteten sollen im Plenum die Ergebnisse verglichen und festgehalten werden, Auffälligkeiten und Abweichungen gemeinsam diskutiert werden. Die Ergebnisse werden an der Tafel und von der Lehrkraft gesichert, da sie für die Abschlussdiskussion hilfreich sein könnten.

Die Teilziele für das Hinarbeiten auf die Leitfrage und das Unterrichtsziel lauten daher:

- Die Schülerinnen und Schüler schauen den Ausschnitt aus *Assassin's Creed Unity* und entnehmen Informationen über den Sturm auf die Bastille.
- Die Schülerinnen und Schüler lesen historische Quellen und entnehmen diesen Informationen über den Sturm auf die Bastille.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten und konstruieren das Ereignis des Sturms auf die Bastille.

- Die Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Ergebnisse über das Ereignis des Sturms auf die Bastille im Plenum und sichern die Übereinstimmungen zusammen mit eigenen Anmerkungen und Fragen. (Minimalziel)
- Die Schülerinnen und Schüler diskutieren was für ein Ereignis der Sturm auf die Bastille ist und welche Rolle er spielen könnte.
- Die Schülerinnen und Schüler diskutieren ob die Darstellung der Rolle des Sturms auf die Bastille mit ihrer im Zusammenhang mit der Französischen Revolution übereinstimmt und wo Unterschiede liegen. (Maximalziel)

4. Methodische Überlegungen

Da sich das Unterrichtskonzept an Schülerinnen und Schüler der 8.&9. Klasse richtet beschränken sich die methodischen Kompetenzen vor allem auf das Herausarbeiten, Wiedergeben von Informationen aus Quellen und Darstellungen. Zusätzlich sollen die SuS ihre Argumente in Diskussionen wiedergeben. Das Herausarbeiten soll dabei in Einzelarbeit erfolgen, das Wiedergeben in Diskutieren erst in Partnerarbeit und dann im Plenum.

Als grundsätzlichen Einstieg kann der Trailer gezeigt werden, dies wird das Interesse der SuS steigern und gibt ihnen bereits eine Möglichkeit, die Szene beim zweiten Anschauen besser wahrzunehmen. Die SuS können dazu befragt werden, wie sie diesen Trailer historisch einordnen würden.

Anschließend beginnen die Schüler anhand des Mitschnitts erste Informationen über den Sturm auf die Bastille zu sammeln und zu erarbeiten. Zur besseren Erarbeitung sollte dieser zweimal gezeigt werden. In Partnerarbeit, wobei die Partner unterschiedliche Textquellen bekommen sollen, erarbeiten sie dann die Informationen aus den schriftlichen Quellen und vergleichen dann ihre Informationen aus beiden Quellen zusammen. Der Fokus soll dabei darauf liegen Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Quellen zu erkennen, um einerseits die visuelle Vorstellung zu verfestigen und andererseits kritisch mit den Quellen umzugehen. Im Plenum sollen die Ergebnisse weiter vertieft und festgehalten werden. Das Plenum sorgt dabei für eine differenziertere Wahrnehmung des Erarbeiteten aufgrund der Vielzahl von individuellen Sichtweisen.

Nachdem die Ergebnisse gesammelt und gesichert wurden, sollten die Schülerinnen und Schüler eine Vorstellung vom Ereignis des *Sturms auf die Bastille* konstruieren können. Nun soll es an die Diskussion über die Rolle des Ereignisses gehen, dieses kann von der Lehrkraft mit der Frage "Was für ein Ereignis habt ihr gerade erlebt" initiiert werden. Weitere Fragen/Denkanstöße könnten "In welchem Zusammenhang könnte dieses Ereignis geschehen?", "Welchen Namen oder welche Beschreibung würdet ihr dem Ereignis geben?" oder "Welche Folgen könnte dieses Ereignis haben?" sein. Die Ergebnisse sollten in jedem Fall von der Lehrkraft gesichert werden, da sie für die nachfolgende Diskussion benötigt werden.

Nach dieser ersten Diskussion sollen die SuS über den weiteren Verlauf der Französischen Revolution auch in Bezug auf den *Sturm auf die Bastille* aufgeklärt und informiert werden. Da dies in der restlichen Zeit einer Schul-Doppelstunde nicht mehr möglich ist, folgt die zweite Diskussion über die Rolle des Sturms auf die Bastille in einer nachfolgenden Stunde. Die Zusammenhänge zwischen dem Sturm und der Französischen Revolution sind für die zweite Diskussion notwendig und eine historische Einordnung des Ereignisses unumgänglich. Ist dies geschehen soll es dann in der zweiten Diskussion um die Rolle im Bezug auf die Französische Revolution geben. Zuerst sollten die Ergebnisse der Einführung in den Sturm auf die Bastille und der ersten Diskussion im Plenum rekapituliert werden.

Anschließend diese Ergebnisse mit dem weiteren Verlauf der Französischen Revolution verglichen und die Übereinstimmung an der Tafel gesichert werden. In der nun folgenden zweiten Diskussion sollen die Schülerinnen und Schüler diskutieren ob die Rolle und Wichtigkeit des Sturms auf die Bastille in *Assassin's Creed Unity* so transportiert wird, wie sie sich in den Quellen darstellt und aus welcher zeitlichen Sicht sie dargestellt sein könnte. Die Ergebnisse aus dem Plenum werden auch dann wieder an der Tafel gesammelt und gesichert.

5. Quellenmaterialien

M2a Die Stürmenden

„Kaum hat man Waffen, so geht's zur Bastille. (...) Man knallt ein oder zwei Stunden drauf los, man schießt herunter, was sich auf den Türmen sehen läßt; der Gouverneur, Graf von Launay, ergibt sich; er läßt die Zugbrücke herunter, man stürzt drauf los; aber er zieht sie sofort wieder hoch und schießt mit Kartätschen drein. Jetzt schlägt die Kanone der Gardes-françaises eine Bresche. Ein Kupferstecher steigt als erster hinauf, man wirft ihn hinunter und bricht ihm die Beine entzwei. Ein Mann von der Garde-française ist der nächste, er hat mehr Glück. (...) Binnen einer halben Stunde ist der Platz im Sturm genommen.

Man wollte bereits schießen, die Reihen öffneten sich, um die Kanonenkugeln durchzulassen, als der Feind (...) die kleine Zugbrücke für Fußgänger links vom Eingang herabließ. Trotz der neuen Gefahr besetzten [die] (Anführer der Belagerer) und mehrere andere augenblicklich die Brücke. Etwa zwei Minuten später kam ein Invalide, öffnete die Pforte hinter der Zugbrücke und fragte, was man wolle. 'Man übergebe die Bastille!' erhielt er zur Antwort. Darauf ließ er eintreten. Die zuerst Eingedrungenen behandelten die Besiegten menschlich und umarmten die Offiziere zum Zeichen des Friedens; als aber einige Soldaten auf den Plattformen, die nicht wussten, dass sich die Festung ergeben hatte, ein paar Salven abgaben, warf sich das Volk wutentbrannt auf die Invaliden(...).

Schon sind die Ketten der ersten Zugbrücke gebrochen. Sie fällt. man tritt ein, man erreicht den ersten Hof. Dort trifft man die ersten Opfer des Krieges. Ihr Anblick verdoppelt den Mut: Man führt eine formelle Belagerung durch. (...) Man stieg überall auf die Dächer und in die Zimmer, und wenn ein Invalide zwischen den Schießscharten der Türme erschien, visierten ihn 100 Gewehre an, die ihn sofort töteten, während das Kanonenfeuer und dessen Kugeln die zweite Zugbrücke durchlöchernten und die Ketten sprengten. (...)

Unterdessen schießt man weiter. Der Feind bemerkt, daß man ihn niederwerfen will. Er verzweifelt und läßt die kleine Zugbrücke herunter. Die Herren Hely, Huhn und Maillard springen auf die Brücke und verlangen unerschrocken, daß sich auch die letzte Türe öffne. Der Feind gehorcht. Man will eintreten. Die Belagerten wehren sich. Man erwürgt alles. was sich widersetzt.“

M2b Die Verteidigenden

„Nachmittags um Drei Uhr wurden wir angegriffen. Eine Menge bewaffneter Bürger und auch einige von den französischen Garden bemächtigten sich der Vorhöfe, die wir schon am Tag vorher verlassen. Der Gouverneur ließ bei jedem Tor nur einen bewaffneten Mann, um dieses den Durchgehenden zu öffnen und wieder zu schließen. Die Fallbrücke und die Tore, welche zum Schloß führten, wurden zerhauen. (...) Nun kam man zur letzten Pforte, welche hauptsächlich den Eingang zur Festung bildet. Nachdem man die Belagerer umsonst ermahnt sich zurück zu ziehen, da wurde endlich befohlen auf dieselben zu schießen. (...)

Ich befand mich mit meiner Mannschaft in dem Hof des Schlosses, gegenüber dem Portal, wo ich die drei Zweipfünder hatte, die von zwölf Soldaten bedient wurden, um den Eingang zu beschützen, wenn das Portal durchhauen wäre. (...) Unterdessen hatten sie einen Wagen mit brennendem Stroh auf den Eingang der Brücke gebracht und das Haus des Gouverneurs, welches im Hof lag, in Brand gesteckt. (...) Es gelang nun bis an die Brücke, die ins Innere des Schlosses führte und rief dort den Invaliden zu ‚Laßt die Zugbrücke nieder, laßt die Zugbrücke nieder!‘ Der Offizier, der die 32 Mann des Schweizer Regiments von Salis befehligte (...) war im Innenhof der Bastille zurückgeblieben. Als die Menge anstürmte, rief er ihr zu, dass die Soldaten sich ergeben und die Waffen niederlegen würden, wenn man verspräche, die Besatzung nicht zu töten oder zu mißhandeln. Das Volk antwortete darauf, dass es alle erwürgen würde. (...)

Als die Menge die Übergabeurkunde gelesen hatte, schrie sie: „Laßt die Zugbrücke herunter, es wird euch nichts geschehen!“ Auf dieses Versprechen hin (...) öffneten (diese) nun das Tor und ließen die Zugbrücke herunter. (...) Sie öffnete jedoch erst das Tor und ließ die Zugbrücke hinunter, als die Menge die Bedingungen zur Übergabe angenommen hatte. (...) Sobald die Zugbrücke niedergelassen war, drang die zügellose Menge in den Innenhof des Schlosses ein und fiel zunächst über die Unteroffiziere her.“