

Unterrichtskonzept

Das Geschehen beim *Sturm auf die Bastille* – *Assassin's Creed* *Unity*

Gerrit Walther

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* Videospiel-Reihe aus dem Jahr 2014. Publisher der Reihe ist die französische Firma Ubisoft, 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 *Napoléon*. Die charakterliche Darstellung dieser Persönlichkeiten war einer der Gründe, warum in Frankreich vor allem in den Medien nach Erscheinen des Spiels eine erinnerungskulturelle Debatte entbrannte. Die die beiden beratenden Historiker von Ubisoft Montreal beantworteten sie schließlich mit einer 120 Seiten starken Monographie.¹

Das Spiel inszeniert dabei detailliert das Versailles und das Paris zu Zeiten der französischen Revolution. Die Städte selbst, ihre Topographie sowie Architektur, als auch die Inszenierung des Lebens in den Städten wurden sehr sorgfältig recherchiert und rekonstruiert, wobei jedoch auch einige Punkte modifiziert wurden, um ein ansprechendes Gameplay zu ermöglichen.² Die Stadt vermittelt im Spiel somit ein für die Spieler überzeugendes Abbild sowohl von alltäglichen Abläufen als auch von außerordentlichen Ereignissen. Dazu kommen Veränderungen des Stadtbildes und der Bewohner bei wechselnder Tages- und Nachtzeit, die zu jeder Zeit eine lebendige Spielwelt zeigen soll. Eine Veränderung der Spielwelt durch den Spieler ist jedoch nur bedingt möglich und dies ausschließlich im Rahmen verlaufsrelevanter Missionen.

Der Rahmen zur Bewegung ist auf die jeweilige Stadt begrenzt, in der sich der Charakter befindet. Innerhalb dieser Grenzen 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 der genutzten Quellen als Perspektiven auf den historischen Sachverhalt

Als möglichen Einstieg für den Unterrichts-Themenkomplex der 'Französischen Revolution' sollen ausgewählte Teile des Spiels 'Assassin's Creed Unity' als Quelle dienen. Nach wie vor zählen wir zu den

¹ Jean-Clément Martin/Laurent Turcot: *Au coeur de la révolution. Les Leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris 2015.

² Vgl. hierzu die Aussage des Art Directors von Ubisoft Montreal, Mohamed Gambouz: „Das Ziel ist nicht, sich zu 100 Prozent an die historischen Fakten zu halten. Das Ziel ist, eine überzeugende Umgebung, eine überzeugende Stadt zu vermitteln.“ („The aim is not to be 100 percent historically accurate. It's to convey a believable setting, a believable city.“, Übers. d. Verf.) in: Andrew Webster: *Building a better Paris in Assassin's Creed Unity. Historical accuracy meets game design*, The Verge, Vox Media, 17.04.2019, <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>, letzter Zugriff: 2.9.2019.

Quellen »alle Texte, Gegenstände oder Tatsachen, aus denen Kenntnis der Vergangenheit gewonnen werden kann«³, wie es der Historiker Paul Kirn einst formulierte – und 'AC Unity' bildet hierbei keine Ausnahme. Ganz im Gegenteil bietet diese neue Medienform einen anderen bzw. einen erweiterten Zugang zu historischen Ereignissen wie bspw. den 'Sturm auf die Bastille'.⁴ Dieses Ereignis wurde als zentraler Inhalt für das Konzept dieser Unterrichtseinheit ausgewählt, um es im Kontext anderer Quellen zu diesem Ereignis im Folgenden kurz zu erläutern.

Die für die Unterrichtseinheit konzipierten Unterrichtsmaterialien umfassen Primär- und Sekundärquellen, die nach ihrem gemeinsamen Schnittpunkt und ihrer extrahierbaren Kernperspektive ausgewählt worden sind. Ihr chronologischer gemeinsamer Nenner ist der unmittelbare Moment der Konfrontation der revolutionären Bevölkerung und der Garnison in der Bastille. Einige der hierzu verfügbaren schriftlichen Primärquellen fließen schon seit längerer Zeit in den Geschichtsunterricht ein und finden sich unter anderem mittlerweile auch auf Online-Plattformen wie der 'Lernplattform für offenen Geschichtsunterricht' wieder.⁵ Zu diesen schriftlichen Quellen gehören übersetzte Auszüge wie aus der Zeitung 'Revolutions de Paris',⁶ welcher die Auseinandersetzung aus der Sicht eines angeblichen Augenzeugen schildert. Dies tun auch zahlreiche andere Schriftzeugnisse, welche die Geschehnisse oft aus der Sicht der Bürger, aber auch aus der Warte der in der Bastille befindlichen Soldaten schildern. So wie etwa ein 1885 erschienener Bericht, der seinen Inhalt aus dem Manuskript des Invalidenoffiziers Guyot de Flévilles beziehen soll, welcher seinerzeit die Erstürmung der Bastille innerhalb der Mauern miterlebt hat.⁷

Der gemeinsame Wert dieser und weiterer Primärquellen liegt in ihrer Vergleichbarkeit, denn sie offenbaren sowohl übereinstimmende als auch voneinander abweichende Perspektiven und Bewertungen dieses einen Ereignisses. Oft ist vom enormen Schießpulvervorrat die Rede, die Befehlshaber Lannay als Drohung zur Selbsterstörung 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.⁸ 'AC Unity', dessen Darstellung der Erstürmung auf solchen Primärquellen basiert, lässt sich hier nun als Sekundärquelle einordnen. Das Material aus dem Spiel erweitert den multiperspektivischen Ansatz, das historische Ereignis des 'Sturms auf die Bastille' zu betrachten, um eine interaktive Quellensorte, die es für sich allein in Anspruch nehmen kann, keine starre und vorgegebene Erzählung zu sein. Hier kann der Spieler, 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. Die Aussage dieser Quelle kann also unterschiedlich ausfallen und so auf vielerlei Art und Weise mit den schriftlichen Primärquellen, auf denen ihre interpretierende Darstellung basiert, im Kontext der Multiperspektivität verglichen werden.

³ Kirn, Paul: Einführung in die Geschichtswissenschaft. Berlin 1959, Seite 29.

⁴ Kircheisen, Friedrich M.: Die Bastille. Berlin 1927, Seite 204-217.

⁵ <https://segu-geschichte.de/bastille/> (letzter Seitenaufruf: 13.2.2019 um 12:17 Uhr).

⁶ http://www.zum.de/psm/frz_rev/frz_stb3.php (letzter Seitenaufruf: 13.2.2019 um 12:49 Uhr).

⁷ ---Quelle?---

⁸ Lüsebrink, Hans-Jürgen / Reichardt, Rolf: Die »Bastille«: Zur Symbolgeschichte von Herrschaft und Freiheit. Passau / Mainz 1989.

2. Didaktische Überlegungen

2.1. Unterrichtszusammenhang

Die Unterrichtseinheit soll sich mit dem *Sturm auf die Bastille* als Beispiel für ein historisches Ereignis mit multiperspektivischer Quellenlage im Rahmen einer methodischen Unterrichtseinheit zur Quellenkritik befassen. Soll sie als Einstieg in das Oberthema „Französische Revolution“ genutzt werden, sollten die vorrevolutionäre Stimmung in Frankreich, die Strukturen des Absolutismus und Begriffe von Herrschaft und Staatlichkeit zuvor im Unterricht behandelt worden sein.

Da diese Themen in den meisten Lehr- und Bildungsplänen in der 8. – 9. Klasse erstmals angesiedelt sind, sind im Rahmen dieser Unterrichtsstunde sowohl Methodenkompetenzen erforderlich, also 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. Die benötigten Urteilskompetenzen unterteilen sich ebenfalls 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.

Die vorgestellte Stunde kann als Einstieg in die Beschäftigung mit dem Sturm auf die Bastille als zentrales Ereignis der Französischen Revolution genutzt werden. Für den Vergleich von Darstellungen, der in der Stunde im Mittelpunkt stehen soll, ist es nicht notwendig, die Ereignisse während des Sturms bereits zu kennen, lediglich die Geschehnisse und Zusammenhänge davor sind relevant. Im Anschluss an die Unterrichtseinheit kann die Bedeutung des Sturms auf die Bastille im Zusammenhang der restlichen Ereignisse der Französischen Revolution erneut aufgegriffen, die Perspektiven der Darstellungen als Element in den Geschichtsunterricht weiterhin aufgenommen und durch ähnliche Übungen vertieft werden.

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 und sich die Stunde so konkret auf den Moment der „Erstürmung“ konzentriert. Eine Außenwahrnehmung durch Menschen, die am Sturm selbst nicht beteiligt waren, entfällt. Im Hinblick auf das Videospiel wird außerdem auf eine Vielzahl von anderen dargestellten Ereignissen der Revolution verzichtet, ebenso wie auf Ansatzpunkte bezüglich historischer Persönlichkeiten wie *Robespierre* und *Napoléon*, die in dieser frühen Phase für die Einheit keine Rolle spielen.

Im Hinblick auf die historischen Quellen wurden die Darstellungen möglichst knappgehalten, sodass eine pointierte Darstellung der Sichtweisen durch die Auswahl erfolgt. Hinzu kommt, dass eine Reihe von Medien genutzt wird (Videospiel, Trailer inklusive Audio, schriftliche Quellen) und auf rein visuelle Darstellungen trotz des vielseitigen Angebots verzichtet wird, da im Bild immer nur eine Perspektive zurzeit verarbeitet wird.

Nach der Auswahl des Materials konzentriert sich die Stunde also vor allem auf die zentrale Frage “Was passierte während des Sturms auf die Bastille?”. Durch die Impulse der Lehrkraft kann das Unterrichtsgespräch von dieser Frage dahingehend gelenkt werden, dass das zentrale Thema, die unterschiedliche Darstellung, schrittweise erschlossen wird. Es soll deutlich werden, dass die Leitfrage nicht eindeutig beantwortet werden kann. Auf Grund dieser Kernidee wurde der Fokus auf das Verwenden von verschiedenen Quellen und die Darstellung mehrere Perspektiven (Multiperspektivität) gelegt.

3. Ziele der Stunde

Das zentrale Ziel der Stunde lautet: „Die SuS überprüfen durch die spielinhärente Darstellung von Assassins Creed Unity unterschiedlich eingenommene Perspektiven schriftlicher Quellen am Beispiel des Sturms auf die Bastille.“

Wie bereits erläutert, liegt das Potential der ausgewählten Quellen in Verbindung mit dem Videospiel auf der besonderen Visualisierung eines Moments durch die räumliche Verortung im Spiel selbst. Auch wenn im Rahmen dieser Unterrichtsstunde die Sequenz nur ausschnittartig genutzt wird, sollte bereits deutlich werden, dass der Moment, welcher in den Quellen durch verschiedene Beschreibungen wiedergegeben wird, im Videospiel ebenfalls nachvollziehbar ist. Im Besonderen fällt hier auf, dass viele Aspekte der Quellen im Videospiel eingearbeitet sind, wobei darauf hingewiesen werden sollte, dass nicht unbedingt eine schriftliche Quelle einer bestimmten räumlichen Perspektive zugeordnet werden kann, sondern dass es vielmehr verschiedene Aspekte der schriftlichen Quellen sind, die in die Darstellung im Videospiel einfließen und die aus unterschiedlichen Perspektiven unterschiedlich stark hervortreten.

Inhaltlich konzentriert sich die Stunde darauf, die Urteilskompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fordern. Zunächst steht zwar vor allem das Vergleichen von Quellen und damit das Herausarbeiten von Unterschieden im Mittelpunkt. Ab der Phase der Vertiefung geht es jedoch darum, dass sich die Schülerinnen und Schüler in die Perspektive von Augenzeugen bzw. Autoren von Primärquellen hineinversetzen. Dies kann durch die Darstellung im Videospiel unterstützt werden, die in den Fokus rückt, nachdem das Wissen über die verschiedenen Quellen sowie ihrer Autoren gemeinsam an der Tafel gesichert wurden. Die Teilziele für das Hinarbeiten auf die Leitfrage und das Unterrichtsziel lauten daher:

- Die Schülerinnen und Schüler lesen historische Quellen und entnehmen diesen Informationen über das Ereignis des Sturms auf die Bastille.
- Die SuS verstehen während der Auseinandersetzung im Plenum die jeweilige Darstellung der Ereignisse als verschiedene Perspektiven auf das historische Ereignis (ggf. Minimalziel).
- Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Darstellung der schriftlichen Quelle mit der Darstellung im Videospiel.
- Die SuS begreifen die audiovisuelle Umsetzung im Videospiel als eine Form der Interpretation der Quellen und darauf basierenden Darstellung des historischen Ereignisses (Vertiefung/ggf. auch Maximalziel).

4. Methodische Überlegungen

Die Diversität, die es in den Primärquellen und in der Darstellung im Spiel gibt, sollte sich auch in der Stunde bemerkbar machen. Aus diesem Grund soll der größte Teil der Stunde im Plenum stattfinden. Als Einstieg kann der bearbeitete Trailerausschnitt (Material M1) 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.

Damit eine Diversität von Ansichten und Wissen entstehen kann, müssen die SuS erst weiter Input erhalten. Deshalb werden anschließend die Textquellen (Material M2) verteilt. Dabei kann die Lehrkraft bei der Verteilung der Texte eine Aufteilung in Angreifer (M2a bis M2c) und in der Bastille Stationierte (M2d) vornehmen, oder aber die Textausschnitte einzeln verteilen, was allerdings die restliche Quellenarbeit komplexer und zeitintensiver machen kann. Die Arbeitsblätter sollten im Optimalfall so verteilt werden, dass nicht unbedingt auffällt, dass es sich um unterschiedliche Texte handelt. Damit soll der Effekt unterstrichen werden, wenn den SuS auffällt, dass es unterschiedliche Texte gibt und in dem Video unterschiedliche Merkmale vorkommen. Deshalb ist auch wichtig, dass die Texte in Ruhe gelesen werden.

Daraufhin wird der erste Teil des seriellen Zusammenschnitts gezeigt (Material M3a) und die SuS sollen diese unter diesen zwei Fragen untersuchen: „Was habt ihr wiedererkannt? Was war anders?“ Nach dem Anschauen des Videos werden nun die Ergebnisse an der Tafel gesammelt. Dabei sollte auffallen, dass es unterschiedliche Arbeitsblätter/Quellen/ Perspektiven gibt. Eine mögliche weiterführende Impulsfrage könnte hier „Ja, aber was ist denn nun richtig?“ oder „Was war denn eure Quelle?“ sein.

Diese Quellen sollen nun kurz vorgestellt werden, damit alle zumindest einen groben Überblick haben, was die anderen Quellen darstellen. Inhalt und ihre Autoren können hierbei in den Mittelpunkt rücken, wobei anhand der Autoren und publizierenden Organe auch zunächst auf klassische Filterung der historischen Eindrücke, wie zum Beispiel durch politische und soziale Umstände, eingegangen werden kann. Alle Feststellungen sollten an der Tafel gesammelt werden.

Daraufhin soll die komplette Videosequenz gezeigt werden. Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, so können alle Perspektiven parallel gezeigt werden (Material M3b) oder seriell hintereinander (Material M3a). Diese Sequenzen zeigen, dass es neben den bereits genannten Faktoren auch auf den räumlichen Standpunkt ankommt, was von dem Geschehen wahrgenommen wird. Dies sollte den SuS auffallen. Ein Impuls dazu wäre „Sieht man überall dasselbe“ oder etwas in der Art, denn verschiedene Perspektiven bedeuten, dass man auch unterschiedliche Geschehnisse und Details verfolgen kann.

Durch das Besprechen der jeweiligen Videosequenz (Material M3a oder M3b) sollte klar werden, dass die Spielsequenzen auf historischen Quellen basieren. Die Umsetzung kann hier nun besprochen und kritisiert werden. Dabei sollten auch die medialen Eigenschaften des Videospiele thematisiert werden, zum einen im Hinblick auf ihren Einfluss auf die Spielgestaltung durch die Entwickler, zum anderen bezüglich der Wirkung, den diese Spielgestaltung auf die Wahrnehmung der dargestellten historischen Ereignisse durch die Spieler hat.

Zum Abschluss reflektieren die SuS, welchen Lernzuwachs sie in dieser Unterrichtsstunde hatten.

5. Ablaufplan

Phase	Didaktische Funktion	Lernziele	Schülertätigkeit
Einstieg (5 min)	Schüler aktivieren	... ordnen die Handlung mit Hilfe von Impulsen in einen möglichen historischen Zusammenhang ein.	Trailer von AC Unity anschauen (M1)
Erarbeitung (15 min)	Auseinandersetzung mit historischen (schriftlichen) Quellen (zunächst unbewusst, später im Hinblick auf Multiperspektivität)	... lesen verschiedene Quellen, entnehmen Informationen zum Ablauf und fassen die Quelle kurz inhaltlich zusammen.	Einzelarbeit oder zu zweit, Texte lesen und Informationen zusammenfassen (M2)
Erarbeitung (15 min)	Vergleich der historischen Quellen mit der Gameplay - Sequenz (Multiperspektivität) Erarbeitung einer Leitfrage	...gleichen Elemente des Videospiele mit den schriftlichen Quellen ab, identifizieren Unterschiede und erkennen, dass sie unterschiedliche Darstellungen vorliegen haben. <i>Mögliche Leitfrage:</i> Welche Darstellung ist denn nun zutreffend und welche nicht?	Ergebnisse der Textarbeit im Klassenverband vergleichen / Videosequenz schauen (M3)
Sicherung (15 min)	Lernplateau, inhaltliche Zusammenfassung der Quellen und des Vergleichs	Nennen Autor und Inhalte der Quelle, erkennen, dass alle Darstellungen dasselbe Ereignis beschreiben, aber unterschiedliche Perspektiven einnehmen. Erkennen ggf. erste Faktoren, die Perspektive beeinflussen können.	Inhalte und Informationen zu den Quellen an der Tafel zusammentragen
1. Vertiefung (10 min)	Veranschaulichung von unterschiedlichen Perspektiven im digitalen Spiel	... erkennen, dass der räumliche Standpunkt die historische Erzählung der schriftlichen Quelle beeinflusst.	Videosequenz aus dem Spiel schauen (M3)
2. Vertiefung (20min)	Beantwortung der Leitfrage, Thematisierung von Medieneigenschaften	... reflektieren über die Quellen und ihre digitale Darstellung und fassen Kritik an allen Darstellungen zusammen. Reflektieren den Einfluss des Mediums auf die Darstellung historischer Ereignisse und ihrer Wahrnehmung derselben	Unterrichtsgespräch
Kognitive Sicherung (10 min)	Lernertrag zusammenfassen	SuS reflektieren über Lernzuwachs der Stunde.	Unterrichtsgespräch

6. Quellenmaterialien

Aus der Perspektive der Angreifer:

M2a Ausschnitt aus einem übersetzten Brief des Journalisten Camille Desmoulins vom 16. Juli 1789 an seinen Vater, aus: Gustav Landauer (Hrsg.), *Briefe aus der Französischen Revolution, Bd. 1, Frankfurt a. M. 1919, S. 148-156; zit. nach: W. Behschnitt: Die Französische Revolution. Quellen und Darstellungen, in: Politische Bildung. Materialien für den Unterricht, Stuttgart 1978, S. 43ff.*

„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.“

Wörterklärungen: Gardes-françaises: Französische Gardien; Kupferstecher: Beruf im Druckereigewerbe; Kartätsche: Bewegliche Kanone, die mit Schrotmunition geladen wurde

M2b Auszug aus einem übersetzten Bericht von François-Marie Perichou de Kerversau über den 14. Juli 1789, aus: Georges Pernoud und Sabine Flaissier (Hrsg.): *Die Französische Revolution in Augenzeugenberichten. München 1989, S.32ff.*

„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(...)“

M2c Auszug aus einem übersetzten Artikel aus der ersten Ausgabe der Zeitung *Revolutions de Paris* (herausgegeben vom Journalisten Lois-Marie Prudome), Autor unbekannt, aus: Hans-Günter Schmidt: *Wer stürmte die Bastille? In: Geschichte lernen, Heft 2, Velber 1988, S. 64-68.*

„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.“

Aus der Perspektive der Stationierten in der Bastille:

M2d Auszüge aus der Übersetzung des Manuskripts „*Détails exacts et véritables sur la reddition de la Bastille écrits par un bas-officier d’invalides nommé Guyot de Fléville*“, Erstdruck 1885 in der „*Revue rétrospective*“ unter dem Titel: „*Relation inédite de la défense de la Bastille par l’invalidé Guyot de Fléville*“, zitiert nach: Kircheisen, Friedrich M.: *Die Bastille*. Berlin 1927, Seite 204-217.

„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 Zweifünder 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.“