

Leif Inselmann

Altorientalische Flügelstiere (*Aladlammû*) in Film und Fernsehen



Aladlammû aus Khorsabad/Dür Šarrukīn, British Museum (Foto LI)

Menschenköpfige, geflügelte Stiere – Aladlammû – sind eines der bekanntesten Symbole des Alten Orients. Als monumentale Statuen schmückten sie einst die Palasttore des Assyrischen und Persischen Reiches, heute gehören sie zu den Prunkstücken großer Museen. Auch in der Populärkultur sind die antiken Fabelwesen unerwartet präsent, wie diese Liste ihrer Auftritte in Filmen und Serien zeigt.

Aladlammû im Alten Orient

Bereits der Name der berühmten Mischwesen ist kontrovers: Während gerade in archäologischem Kontext oft rein deskriptiv von „menschenköpfigen geflügelten Stieren“ o.ä. die Rede ist, findet sich in populärwissenschaftlichen Kontexten häufig die Bezeichnung *Lamassu*, seltener *Šedu*. Beides sind in antiken Quellen belegte Namen, doch bezeichnen diese wahrscheinlich eher menschengestaltige Schutzgottheiten. Die assyrischen Inschriften schreiben für die Monumentalstatuen meist das Sumerogramm ^dALAD.^dLAMMA.MEŠ. Der Konsens



der Forschung geht dahin, dass diese Schreibweise mit dem Wort *Aladlammû* zu transkribieren und dies die richtige Bezeichnung der menschenköpfigen Flügelstiere ist.



Sumerische Figur eines menschenköpfigen Stieres, Israel Museum Jerusalem (Foto LI)

Schon in frühdynastischer Zeit (ca. 3000–2350 v. Chr.) erscheinen Stiere mit menschlichen Gesichtern – noch ohne Flügel – in Siegelbildern und Kleinkunst der Sumerer. Die vollständige Form findet sich vereinzelt bereits im 2. Jt. in Syrien, doch erst mit dem Neuassyrischen Reich (ca. 9.–7. Jh. v. Chr.) erleben die menschenköpfigen, geflügelten Stiere ihre Blütezeit: Nun fungieren sie als gewaltige, monolithische Torwächterstatuen am Eingang der königlichen Paläste. Die frühesten steinernen Monumentalstatuen stammen aus der alten Hauptstadt Assur. Zahlreiche weitere entstanden dann im Zuge der aufwendigen Bauprojekte der assyrischen Könige in den neuen Residenzstädten Kalḫu (modern Nimrud), Dūr Šarrukīn (modern Khorsabad) und Ninive (heute Tell Kujundschiq und Nebi Junus). Insgesamt wurden an den assyrischen Palästen über 120 Aladlammû-Statuen installiert, davon allein 40 im Palast des Sanherib in Ninive.

Der König Asarhaddon (680–669 v. Chr.) beschreibt die Anfertigung solcher Statuen in einer seiner Inschriften:

„Aladlammû (^dALAD.^dLAMMA.MEŠ) und weibliche Apsasû-Tiere (Zebus?) aus rotem *pendû*-Stein, deren Gestalt die Brust des Feindes abwendet, große steinerne Aladlammû und Löwen, die sich gegenüberstehen, gegenüberstehende weibliche Apsasû und ein Paar Aladlammû, die ich aus glänzendem Kupfer gießen ließ, und Aladlammû aus weißen Kalkstein ließ ich zur Rechten und zur Linken das Tor bewachen.“¹

Der Inschrift zufolge dienten die Statuen dazu, „die Brust des Feindes abzuwenden“ bzw. „das Tor zu bewachen“ – es handelte sich also um apotropäische Figuren zur Abwehr aller

¹ [RINAP Esarhaddon](#) 001 vii 15–21, Üs. LI.



feindlichen Kräfte. Außerdem erfahren wir, dass es neben den steinernen Kolossen einst auch Statuen aus Metall (Kupfer) gab, die jedoch archäologisch leider nicht erhalten sind.

Bei den meisten Aladlammû handelt es sich um Stiere mit bärtigen Menschenköpfen, gefiederten Flügeln und einer ein- oder mehrfachen Hörnerkrone, die ihre göttliche Natur verkörpert. Neben diesen kommen jedoch auch sonst identische Figuren mit dem Körper eines Löwen vor. Im Palast des Königs Assurnasirpal II. (883–859 v. Chr.) in Nimrud findet sich zudem ein weiterer Typus, der neben den Anteilen von Stier, Mensch und Vogel zusätzlich die eines Fisches besitzt: Eine Schuppenhaut mit Flossen verläuft über den Bauch und endet über dem menschlichen Kopf in einem Fischkopf als „Kapuze“. Hierauf bezieht sich wahrscheinlich auch eine Inschrift, die Torfiguren von „allen Tieren des Gebirges und des Meeres“ erwähnt.



Aladlammû mit Stier- und Löwenkörper aus Nimrud/Kalḫu, British Museum (Foto LI).

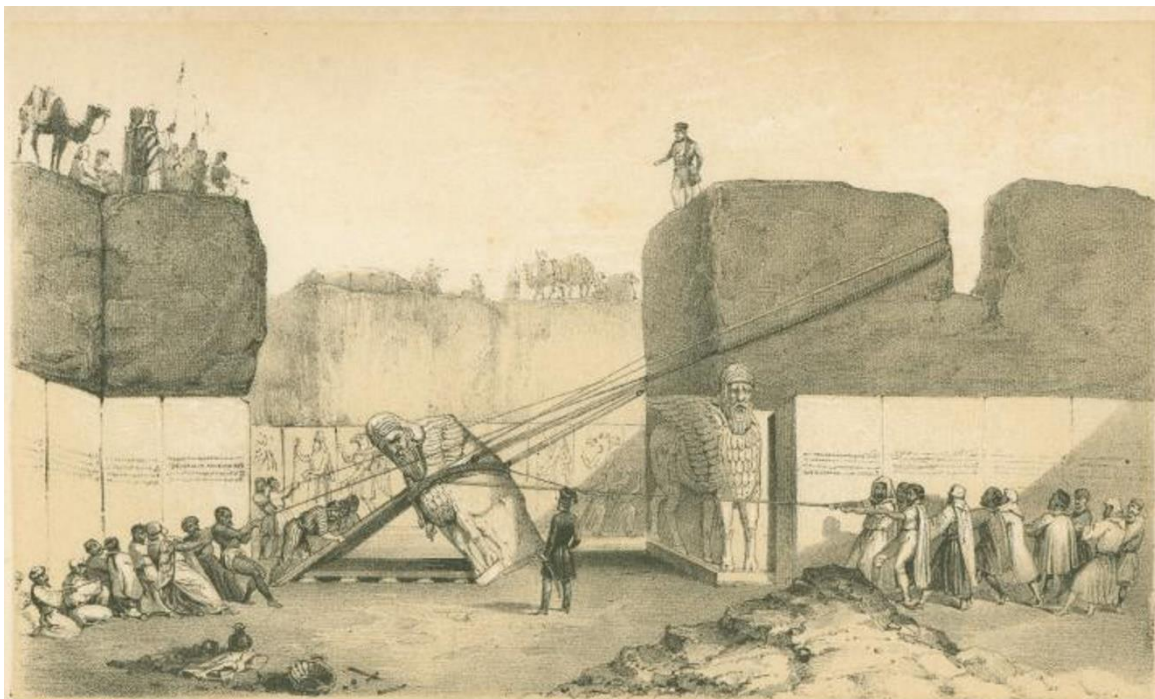
Aus der mesopotamischen Mythologie sind viele Formen von Monstern und Mischwesen bekannt, die oftmals von Göttern bezwungen werden und schließlich in der Ikonographie als schützende Abbildungen wieder auftauchen. Anders jedoch Aladlammû: Diese sind in literarischen Werken überhaupt nicht bezeugt, sondern beschränken sich allein auf die Bildkunst. Neben den Monumentalstatuen erscheinen sie jedoch auch in der Kleinkunst – so etwa in den Bildern auf Rollsiegeln, wo sie häufig von Göttern bekämpft und bezwungen werden. Auf Stempelsiegeln dagegen finden sich meist ruhige Szenen, in denen der Aladlammû schreitet oder einem Gott als Thron dient. Ein weiteres berühmtes Bild ist das Relief Sargons II., das



den Transport von Zedernholz auf Booten zeigt – im Wasser ist neben Fischen und weiteren Fabelwesen auch ein Aladlammû zu sehen.

Auch nach dem Untergang des Assyrischen Reiches lebte der Aladlammû weiter, so vor allem im Persischen Reich der Achämeniden. Der Perserkönig Xerxes ließ das „Tor aller Länder“ in der Residenzstadt Persepolis mit nicht weniger als 11 m hohen Aladlammû ausstatten, die dort noch heute zu bewundern sind. In den folgenden Epochen jedoch verschwindet das Mischwesen aus den Monumentalbauten, um in der Kleinkunst weiterzuleben. Von der hellenistischen Epoche bis zum Erstarken des Islam im 7. Jh. n. Chr. sind menschenköpfige Flügelstiere häufig auf Siegelringen und Amuletten zu finden, mehrere hundert Exemplare sind allein aus der Zeit der Sassaniden bekannt. Im islamischen Mittelalter schließlich verschwand der Aladlammû aus der Bildwelt – doch nicht für immer.²

Mitte des 19. Jahrhunderts begannen europäische Ausgräber mit großangelegten Ausgrabungen in den assyrischen Königsstädten, am prominentesten Austen Henry Layard in Ninive. Die Entdeckung der keilschriftlichen Bibliothek des Assurbanipal begründete die Altorientalistik (Assyriologie) als akademische Disziplin. Doch einen wesentlich größeren Eindruck hinterließen zweifellos die monumentalen steinernen Bildwerke, die in den assyrischen Palästen geborgen und in großer Zahl in europäische und nordamerikanische Museen verschifft wurden. Mehrere Aladlammû versanken unglücklicherweise bei einem Bootsunglück im Tigris, wo sie bis heute liegen dürften. Eine ganze Reihe der monolithischen Mischwesen fand ihren Weg jedoch in die Museen von London, Paris, New York und Chicago, wo sie fortan und bis heute für abertausende Menschen das Bild des alten Orients prägten. Damit war der Pfad bereitet für ihre Rezeption in der westlichen Populärkultur.



Abtransport eines geflügelten Stieres aus Nimrud (nach A. H. Layard 1851)

² Zum Überblick über die antike Geschichte des Aladlammû siehe Ritter, N. C. 2011: [Die andere Sphinx – Torwächter und Schutzwesen in Assyrien](#), in: L. Winkler-Horaček (Hg.), *Wege der Sphinx. Monster zwischen Orient und Okzident*, Rahden/Westf., 67–77.



Anfang des 20. Jh. kam es in Deutschland zum sogenannten Babel-Bibel-Streit: Die vom Altorientalisten Friedrich Delitzsch ausgelöste Kontroverse über die mögliche Priorität der mesopotamischen Keilschriftquellen gegenüber dem Alten Testament wurde in aller Öffentlichkeit ausgetragen. Zeitungen und Magazine veröffentlichten hierzu zahlreiche Karikaturen, die mit altorientalischen Motiven spielten und dabei – wenig überraschend – auch immer wieder den unverwechselbaren Aladlammû verwendeten.

Auch im Militär kam es zur Rezeption des Symbols, das bereits zweieinhalb Jahrtausende zuvor die Macht der kriegerischen assyrischen Könige symbolisiert hatte: Die 1942–43 im Irak stationierte 10. Armee des Britischen Königreichs, die 2010–11 im Irak stationierten *United States Forces Iraq* und der ehemalige iranische Geheimdienst SAVAK verwendeten jeweils den menschenköpfigen Flügelstier als Wappen. Wiederholt finden sich neuzeitliche Aladlammû-Statuen auch an den Feuertempeln der altiranischen, heute marginalisierten Religion der Zoroastrier.



Karikatur der *Lustigen Blätter* (Babylon Nummer 1903) zur Zeit des Babel-Bibel-Streits

Als wahrscheinlich bekanntestes Fabelwesen des Alten Orients ist der Aladlammû – obgleich nur die wenigsten seinen Namen kennen dürften – heute längst in der Populärkultur angekommen. Er erscheint in Karten-, Video- und Tabletop-Spielen wie *Magic* und *Dungeons & Dragons*, aber auch vereinzelt in Romanen (so etwa ein kurzer Auftritt in C. S. Lewis' *Der König von Narnia*). In diesem Artikel aber soll es um das wohl reichweitenstärkste Populärmedium unserer Zeit gehen: In welchen Filmen und Serien treten Aladlammû auf – und welche Funktion erfüllen sie dort? Obwohl bislang in keinem Blockbuster als prominentes Monster thematisiert, finden sich bei genauerem Hinsehen erstaunlich viele menschenköpfige Flügelstiere in Kino und Heimfernsehen.



***Intoleranz* (1916)**



Die Geschichte des Aladlammû im Kino beginnt mit dem Kino selbst: Bereits 1916 erscheint der monumentale Stummfilm *Intoleranz* von David Wark Griffith. Nach seinem früheren Werk *The Birth of a Nation* von 1915, das bereits damals als rassistisch kritisiert wurde, vermittelte das zweite Historienepos *Intoleranz* eine pazifistische Grundtendenz. Der Film besteht aus vier Episoden, die in unterschiedlichen Zeitaltern spielen und sich innerhalb des Films abwechseln. Eine von diesen spielt im antiken Babylon um 539 v. Chr. und zeichnet sich durch beeindruckende Kulissen und Massenszenen aus. Gleich in der ersten Szene wird das Tor Babylons mit ganzen vier großen Aladlammû gezeigt, die das Bild für einen Moment fast überfrachten.

Der frühe Film zeigt, welchen Wiedererkennungswert schon und gerade damals der menschenköpfige Flügelstier für die Kulturen des Alten Orients besaß – nur 13 Jahre nach dem öffentlichkeitswirksamen Babel-Bibel-Streit in Deutschland. Tatsächlich wurden in Babylon selbst nie monumentale Aladlammû-Statuen gefunden. Diese wie auch viele andere Kulissen der Babylon-Szenerie in *Intoleranz* sind vielmehr den assyrischen Palästen entlehnt. Im Gegensatz zum nördlichen Assyrien nämlich fehlte in Südmesopotamien, wo Babylon liegt, der nötige Baustein. Doch die spätestens hier etablierte Verbindung von Babylon und Aladlammû sollte sich auch fortan im Kino fortsetzen.



Semiramis – Die Kurtisane von Babylon (1954)



Die 1950er bis 70er Jahre waren die Blütezeit der historischen Monumental- und „Sandalenfilme“, in Hollywood ebenso wie in Italien. 1954 erschien mit *Semiramis – Die Kurtisane von Babylon* eine Adaption der griechischen Erzählungen über die sagenhafte assyrische Königin. Der assyrische König residiert hier jedoch im gerade eroberten Babylon. Der Thronsaal ist dabei ausgestattet mit zwei steinernen Aladlammû sowie mehreren weiteren Skulpturen und Wandbildern der assyrischen Kunst.



Die Sklavinnen von Damaskus (1963)



Die Sklavinnen von Damaskus (orig. *L'eroe di Babilonia*), auch unter dem Namen *Babylonia* veröffentlicht, ist ein typischer italienischer Sandalenfilm, der sehr frei das Ende des Neubabylonischen Reiches adaptiert (mit der Stadt Damaskus hat der Film nicht das geringste zu tun). Auch wenn die historische Korrektheit zu wünschen übriglässt, so sind doch ins Szenenbild immer wieder altorientalische Kunstobjekte eingebaut – darunter mehrere Aladlammû-Statuen im Tempel und Palast des bösen Königs Balthazar in Babylon. Auch dessen goldener Thron besitzt kleine Aladlammû-Figuren als Beine.

Die Sklaven der Semiramis (1963)



Auch der italienische Film *Die Sklaven der Semiramis* (*Io Semiramide*, engl. *The Slave Queen of Babylon*) basiert lose auf den antiken Semiramis-Legenden. Nur hier sehen wir Aladlammû dort, wo sie eigentlich hingehören: In einem assyrischen Palast in Ninive.

Vergoldete Aladlammû wie im Film wurden zwar an keinem Ort ausgegraben (Gold wurde schon in der Antike stets geplündert und wiederverwertet), doch ist die einstmalige Existenz solcher Statuen aus Metall oder mit einem Überzug aus Edelmetall in den Inschriften durchaus belegt. Kurios ist nur, dass sich die goldenen Aladlammû so an ihren steinernen Vorbildern orientieren, dass auch sie in einen quadratischen Block eingefügt sind. Bei frei im Raum



stehenden Figuren aus Metall statt Stein wäre dies natürlich unnötig.

Auch sonst verwendet der Film in der Ausstattung einige altorientalische Anleihen: Der Altar etwa entspricht dem Altar des mittelassyrischen Königs Tukulti-Ninurta I., der in Assur gefunden wurde und heute im Berliner Pergamonmuseum ausgestellt wird. Die vergoldeten Reliefpfeiler dagegen scheinen eher persisch inspiriert.



Sinbads gefährliche Abenteuer (1973)



Der erste mir bekannte Auftritt von Aladlammû außerhalb Mesopotamiens findet sich im Fantasyfilm *Sinbads gefährliche Abenteuer* (*The Golden Voyage of Sinbad*) von 1973, der vor allem durch die damals revolutionären Stop-Motion-Animationen von Ray Harryhausen bis heute fasziniert.

Zu Anfang des Films verschlägt es den berühmten Seefahrer in das Land Marabia. Der dortige Wesir, der wegen einer schweren Entstellung stets eine Maske trägt, führt Sinbad in einen geheimen Raum des Palastes, wo ihm eine bedeutsame Schatzkarte enthüllt wird. Zu beiden



Seiten des geheimnisvollen Wandbildes stehen zwei Aladlammû, die während der Szene lange und gut im Bild zu sehen sind.

Die Szene zeigt gleich drei altorientalische Motive: Während die Maske des Wesirs an den berühmten [Kupferkopf eines akkadischen Königs](#) aus Ninive erinnert, scheint die Wandmalerei von den sumerischen Abbildungen auf der sogenannten [Standarte von Ur](#) inspiriert. Ansonsten verwendet der Film Anleihen aus verschiedenen alten Kulturen (am prominentesten sicher eine lebende Statue der Hindu-Göttin Kali); einen stringenten historischen Kontext gibt es nicht.

Kampf der Titanen (1981)



Der Fantasy-Film *Kampf der Titanen* von 1981 ist lose an die griechische Mythologie angelehnt. Den Halbgott Perseus (Harry Hamlin) verschlägt es in die phönizische Stadt Joppe – das heutige Tel Aviv-Jaffa in Israel –, die von schrecklichen Ungeheuern heimgesucht wird. So gilt es, nicht nur den deformierten Prinzen Calibos, sondern schließlich auch den mächtigen Kraken zu bezwingen, um die Prinzessin Andromeda zu retten.

Die Stadt Joppe wird mit einer Mischung aus griechischen und orientalischen Bildwerken dargestellt. Neben Elfenbeinskulpturen, die durchaus lose Vorbilder in Phönizien haben könnten, finden sich auch eindeutig neuassyrische Reliefs und zwei Exemplare von Aladlammû im Stadtbild. Während das Exemplar am Hafen aus weißem Marmor im „griechischen Stil“ zu bestehen scheint, ist jenes vor dem Königspalast bemalt.



***Aladdin* (1992)**



Ein weiteres Exemplar findet sich in dem Disney-Zeichentrickfilm *Aladdin* von 1992. Um die magische Wunderlampe zu erlangen, die den Wünsche erfüllenden Dschinni heraufbeschwört, muss der junge Held in die „Wunderhöhle“ hinabsteigen. Inmitten endloser anderer Schätze findet sich dort – offenbar Teil der Baustruktur – auch ein hervorragend erhaltener Aladlammû. Ungewöhnlicherweise fehlt diesem die für seine Artgenossen typische Hörnerkrone, die sie als Gottheiten auszeichnet. Die Form der hochgebogenen Flügel deutet eher auf eine persische als assyrische Statue hin.

Der Film spielt im fiktiven Sultanat Agrabah, das ein romantisiertes orientalisches Mittelalter repräsentiert. Neben offensichtlicher Inspiration durch die Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* gehören dazu auch indische Einflüsse und Anleihen aus dem älteren Film *Der Dieb von Bagdad* (1940). Genau lässt sich der Handlungsort also nicht verorten, doch dürfte eine Lokalisierung im Irak oder Persien (dem heutigen Iran) naheliegend sein, wo auch die originalen Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* spielen. In genau diesen Ländern wurden anderthalb Jahrtausende zuvor die realen Aladlammû hergestellt. Da auch die Wunderhöhle eine uralte Anlage ist, die wahrscheinlich Schätze vieler Zeitalter beinhaltet, ist es also gar nicht einmal verwunderlich, dort auch einen altpersischen Aladlammû anzutreffen.

Dass sich die Welt von *Aladdin* antiker Relikte durchaus bewusst ist, beweist bereits die erste Szene: Der Erzähler, ein typisch orientalischer Händler, bietet nebst anderen Waren auch „original babylonische Tupperware“ an ...



True Lies – Wahre Lügen (1994)



„Fantastisch, nicht wahr? Ich nenne sie die vier Reiter. Kriegerfiguren. Kriegerfiguren des persischen Kaiserreichs, Darius‘ I. Etwa 500 v. Chr. Sie sind absolut unbezahlbar.“

So beschreibt die Kunsthändlerin Juno Skinner (Tia Carrere) im Actionfilm *True Lies* von 1994 ihren neuesten Import. Doch das historische Interesse ist der Kriminellen dabei zweitrangig: In einer der Statuen nämlich haben Terroristen einen Atomsprenkopf in die Vereinigten Staaten geschmuggelt. Nur Top-Agent Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger) vermag die drohende Katastrophe noch aufzuhalten ...

Von allen in diesem Artikel behandelten Filmen ist *True Lies* der einzige, der die Aladlammû in der Handlung thematisiert und sie nicht als bloße Dekoration verwendet. Auch erhalten sie



hier eine klare Datierung in die Zeit Dareios' I. (reg. 522–486 v. Chr.).

Untypisch an den „Vier Reitern“ ist, dass zwei der Statuen in vollem Galopp mit angezogenen Vorderbeinen dargestellt sind. Diese Haltung kommt bei den tatsächlich erhaltenen Aladlammû nicht vor, welche stets von vorne stehend, von der Seite gesehen schreitend dargestellt sind. Die korrekte Haltung mit letztlich fünf Beinen zeigen auch die beiden mittleren Figuren im Film. Wie bei *Aladdin* fehlt auch den Aladlammû in *True Lies* die typische Hörnerkrone. Trotzdem stellen sie aufgrund der historisch korrekten Einbettung und hervorragend gestalteten Requisiten meiner Meinung nach die bis heute beste Kino-Adaption von Aladlammû dar.

Alexander (2004)



Der monumentale Historienfilm *Alexander* von 2004 erzählt die Geschichte des makedonischen Königs Alexander des Großen, der in einem beispiellosen Feldzug ab 334 v. Chr. das Perserreich eroberte und für die kurze Zeit seines Lebens das größte Imperium der Antike schuf. Nach seinem Sieg über den persischen König Dareios III. bei Gaugamela zieht Alexander in der Königsstadt Babylon ein. Das berühmte Istar-Tor, dessen Rekonstruktion im Pergamonmuseum in Berlin zu bewundern ist, wird mit zwei steinernen Aladlammû und weiteren gewaltigen Tierstatuen aus Kupfer oder Bronze dargestellt. Nur kurz erkennt man die Aladlammû bei Alexanders Einzug im Hintergrund, etwas besser bei seiner Rückkehr, doch erst die Endszene des Films nach seinem Tod zeigt sie eindeutiger.

Die Aladlammû ähneln hier nicht den persischen Exemplaren (zur Zeit des Films war Babylon seit zweihundert Jahren Teil des Perserreiches), sondern sind abermals direkt den assyrischen Vorbildern (v.a. aus Nimrud) entlehnt. Zu diesem Ensemble gehören auch die Reliefplatten mit geflügelten Genien, die ebenfalls typisch für die assyrische (aber nicht neubabylonische oder persische) Kunst sind. Anachronistisch ist zudem, dass die Statuen und Reliefplatten im Film nicht bemalt sind – tatsächlich fanden sich an manchen solchen Stücken Farbreste, die von einer einst farbenfrohen Bemalung zeugen. Dies ist umso bemerkenswerter, da der



Film an anderer Stelle sehr wohl den populären „Antikenfilter“ vermeidet: Die griechischen Statuen werden bemalt und nicht nur marmorweiß dargestellt.



Hellboy (2004) und Hellboy: Die Goldene Armee (2008)



Die beiden Hellboy-Filme von Guillermo del Toro sind eine wahre Schatztruhe historisch-archäologischer Anspielungen: Im Hintergrund oder nebensächlich thematisiert tauchen zahlreiche alte Relikte auf, am prominentesten etwa die [Heilige Lanze](#) (Original in der Kaiserlichen Schatzkammer Wien) im ersten oder das [Goldcape von Mold](#) und die riesige Kopie der [Venus von Willendorf](#) bei einer Antiquitätenauktion im zweiten Film. Doch ist es bemerkenswert, dass sich in den Filmen sogar ganze drei Aladlammû finden!



In *Hellboy* (2004) treffen die Helden in einem Museum mit archäologischer Ausstellung auf einen ihrer erbittertsten Gegner, das Ungeheuer Sammael. Während Hellboy mit seiner Pistole dem schleimigen Monster nachstellt, sehen wir im Hintergrund zahlreiche Antiquitäten: Nur teilweise hinter seinem Partner Abe Sapien ist die Statue eines assyrischen Aladlammû zu erahnen. Wenig später erkennen wir für einen kurzen Moment eine zweite Statue, an der der von einem Schlag getroffene Hellboy vorbeifliegt. Dieser Aladlammû – ebenfalls ein Rinderkörper mit menschlichem Kopf und Flügeln – ist bartlos, wahrscheinlich weiblich, und deutlich gedrungener. Damit handelt es sich eher um einen Vertreter des nordsyrischen Typus von Aladlammû, die in den hethitisch-aramäischen Kleinstaaten der frühen Eisenzeit vorkamen. Für die dargestellte Statue existiert kein exaktes Vorbild, doch zeigt gerade die „nordsyrische Sphinx“ in Form und Stil einige Variation. Auch die Funktion als Säulenbasis ist für diese Unterart typisch.

Einen weiteren kurzen Auftritt hat ein assyrischer Aladlammû im zweiten Film *Hellboy: Die Goldene Armee* (2008): Während die Elfenprinzessin Nuala in der Basis der paranormalen Geheimdienstorganisation BPRD verweilt und die Ankunft ihres bösen Bruders zu spüren beginnt, ist die Statue deutlich im Hintergrund zu sehen.

Bei dem Aladlammû handelt es sich um eine exakte Kopie der Statuen aus dem Palast Sargons II. in Khorsabad (Dūr Šarrukîn), die sich heute im Louvre ([AO 30043](#)) und im Oriental Institute Museum Chicago ([A7369](#)) befinden.



Adele und das Geheimnis des Pharaos (2010)



Adele und das Geheimnis des Pharaos (Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec) ist ein französischer Fantasyfilm von Luc Besson. Die finale Szene spielt im Pariser Louvre, wo gerade die Mumien Pharaos Ramses' II. und seines Hofstaats zum Leben erwacht sind. Im selben Raum der Mumien-Ausstellung steht auch ein assyrischer Aladlammû, der den echten Statuen im Louvre entspricht.



***Kampf der Titanen* (2010)**



Auch das Remake von *Kampf der Titanen*, das 2010 in die Kinos kam, spielt mit zahlreichen antiken Anleihen. Auf dem Weg in die Unterwelt, wo er die Gorgone Medusa zu töten beabsichtigt, kommt es zu einem spektakulären Kampf von Halbgott Perseus und seinen Gefährten mit mehreren riesigen Skorpionen. Schauplatz ist ein Ruinenfeld, das Einflüsse mehrerer alter Kulturen zeigt: Eine Plattform mit mehreren Monumentalstatuen ist offensichtlich vom Grabmal des Königs Antiochos I. von Kommagene am [Nemrut Dağı](#) inspiriert. Für einen Moment ist auch ein Tor mit zwei Aladlammû zu sehen, bevor es (genau wie kurz darauf die anderen Statuen) von dem wütenden Skorpion zerstört wird.

Die Statuen sind klar von den Aladlammû am Tor aller Länder in der persischen Königsstadt [Persepolis](#) inspiriert. Im Gegensatz zu den assyrischen Exemplaren sind diese nicht monolithisch, sondern aus vielen Steinblöcken zusammengesetzt. Auch die hochgebogenen Flügel sind ein typisches Merkmal der persischen Aladlammû.

Da die Handlung des Films eigentlich in der Bronzezeit (vor 1200 v. Chr.) spielen müsste, handelt es sich bei beiden Motiven um Anachronismen: Persepolis entstand um 500 v. Chr., das Grabmal des Antiochos im 1. Jh. v. Chr., also jeweils erst deutlich später.





Bob's Burgers (2013)



Bob's Burgers ist eine Zeichentrickserie rund um die alltäglichen Abenteuer der Familie Belcher, die ein Hamburgerrestaurant betreibt. Die 22. Folge der 3. Staffel „Carpe Museum“ handelt von einem Schulausflug ins Naturkundemuseum. Wie viele Naturkundemuseen in US-amerikanischen Filmen besitzt dieses offensichtlich auch eine archäologische Abteilung: Neben mehreren ägyptischen Exponaten ist im Hintergrund auch kurz ein assyrischer Aladlammû zu sehen.

Nachts im Museum – Das geheimnisvolle Grabmal (2014)



Der dritte Teil der *Nachts im Museum*-Reihe spielt im British Museum in London. Als die magische Tafel des Ahkmenrah auch dort sämtliche Exponate zum Leben erweckt, ist das



Foyer schon bald voll mit allerlei Gestalten. Unter diesen sieht man auch zwei Aladlammû, die gemächlich im Hintergrund dahinschreiten.

Tatsächlich besitzt das British Museum ganze sechs Aladlammû (drei Paare) aus den assyrischen Königsstädten Nimrud (Kalḫu) und Khorsabad (Dūr Šarrukīn). Bei den im Film gezeigten handelt es sich um die beiden Exemplare aus Khorsabad (Inv.-Nr. [118808.a](#) und [118809.a](#)), die im Gegensatz zu den anderen als einzige flache statt runde Kopfbedeckungen tragen. Schade nur, dass die Gelegenheit verpasst wurde, den freistehenden Statuen fünf Beine zu verpassen – die im Film gezeigten haben nur vier.



***300: Rise of an Empire* (2014)**



300: Rise of an Empire ist die Fortsetzung der martialischen Comicverfilmung *300* über den 2. Perserfeldzug gegen Griechenland 480–79 v.Chr., wobei diesmal die Seeschlachten bei Artemision und Salamis im Fokus stehen. Ein Rückblick auf die Thronbesteigung des Königs Xerxes I. zeigt in monumentalen Bildern die persische Hauptstadt, bei der es sich wohl um Persepolis handeln dürfte. Die Darstellung der Stadt greift Elemente des echten Persepolis



auf, übersteigert diese jedoch zu einer Monumentalität, deren Bildsprache nicht zufällig an Leni Riefenstahls *Triumph des Willens* erinnern dürfte.

Zu beiden Seiten des Palastes stehen riesige Aladlammû. Auch wenn Persepolis mit den 11 m hohen Statuen am „Tor aller Länder“ tatsächlich die weltweit größten Aladlammû sein Eigen nennen durfte, so sind diese doch ganz im Rahmen der comichaften Inszenierung des Filmes überzeichnet. Hier dienen die Monumentalstatuen ganz ihrem ursprünglichen Zweck: Als Symbole der unbegrenzten Macht eines Königs, der sich selbst als Herrscher der Welt verstand.



Weitere Aladlammû erscheinen später als Dekoration auf dem Thronwagen des Xerxes – die Aussage ist die gleiche. Der monumentale Thronwagen könnte möglicherweise durch das ähnliche Gefährt aus dem Film *Cleopatra* (1963) mit Liz Taylor inspiriert sein. Bemerkenswert ist, dass Xerxes im Vorgänger *300* (2006) noch einen ganz anderen Thronwagen (mit Löwen und Stierprotomen) besaß, obwohl der erste Film eigentlich zur gleichen Zeit spielt wie der zweite.

In beiden Fällen ist auffällig, dass die Aladlammû-Statuen eher an assyrische als persische Vorbilder erinnern: Die eigentlichen Darstellungen in Persepolis und anderen Kunstwerken der Achämeniden besitzen Flügel, die in einem Bogen nach oben gewölbt sind, anstatt gerade nach hinten zu zeigen.



Godzilla II: King of the Monsters (2019)



Bei *Godzilla II: King of the Monsters* handelt es sich um die zweite Adaption des berühmten japanischen Filmmonsters im Rahmen des *MonsterVerse* von Legendary Pictures. Der bildgewaltige Blockbuster erzählt – wie schon viele Godzilla-Filme zuvor – von der Bedrohung der Menschheit durch riesige vorzeitliche Ungeheuer, die Titanen. Nachdem der titelgebende Riesensaurier durch seinen Gegenspieler King Ghidorah zurückgeschlagen wurde, verfolgen die menschlichen Protagonisten ihn mit einem U-Boot in eine geheimnisvolle Unterwasserwelt am Grund des Meeres. Hier finden sich die Überreste einer urzeitlichen Zivilisation, die durchaus an das legendäre Atlantis erinnert. Den Eingang der versunkenen Stadt flankieren, nur undeutlich in der Dunkelheit zu erkennen, zwei gewaltige Aladlammû-Statuen. Sie erfüllen hier also ihre traditionelle Funktion als Torwächterpaar, ganz wie bereits bei den assyrischen Palästen. Auch an anderer Stelle verwendet der Film verschiedene altorientalische Motive.

Siehe eigener Artikel:

[Godzilla in Assyrien – Altorientalische Mythen und der moderne Monsterfilm](#)



***What if?* (2021)**



Die Zeichentrickserie *What if?* stellt einen Ableger des Marvel Cinematic Universe dar, in dem verschiedene alternative Geschichtsverläufe durchgespielt werden. In der vierten Folge „Was wäre, wenn Doctor Strange statt seiner Hände sein Herz verloren hätte?“ sucht und findet der Zauberer die legendäre *verlorene Bibliothek von Cagliostro*, die unendliches magisches Wissen birgt. Beidseits des monumentalen Frontportals stehen zwei gewaltige Aladlammû-Figuren, an der Felswand selbst sind altorientalisch anmutende Reliefs geflügelter Löwen zu sehen. Das Bauwerk selbst, der Eingang in großer Höhe in den blanken Fels gehauen, erinnert ein wenig an die Grabmäler der persischen Großkönige in [Naqsch-e Rostam](#) im Iran.

***Eternals* (2021)**





Der Marvel-Film *Eternals* erzählt die Geschichte einer Gruppe von zehn Superhelden, die vor 7000 Jahren von Außerirdischen auf die Erde geschickt wurden, um die Monsterrasse der Deviants zu bekämpfen. Eine längere Passage des Films spielt im alten Babylon um 575 v. Chr. Wie schon in *Alexander* sehen wir das Istar-Tor, vor dem die Eternals gegen Deviants kämpfen. Dieses ist auch hier mit zwei Aladlammû ausgestattet, von denen einer durch den Kampf zu Bruch geht. Auch in der nächsten Szene sieht man Aladlammû-Statuen an verschiedenen Stellen der Hängenden Gärten, die als Residenz der Eternals fungieren.

Auch wenn das sonstige Babylon deutlich schlechter dargestellt ist als in *Alexander* (zu klein und sehr künstlich wirkend), so sind hier die Statuen zumindest blau bemalt und teilweise mit Gold überzogen. Das ändert jedoch auch nichts daran, dass es im echten Babylon keine steinernen Aladlammû gab.



Siehe eigener Artikel: [Eternals und der Alte Orient](#)

Fazit und Beobachtungen

Ohne Zweifel ist der Aladlammû heute eines der bekanntesten Bildmotive des Alten Orients, das immer wieder in Filmen zitiert wird – die hier genannten dürften sicherlich nicht alle Auftritte in der Geschichte des Kinos sein. Doch bereits bei diesen Medien zeigen sich gewisse Muster.

- Aladlammû treten stets in einem von zwei Kontexten auf:
Der *primäre* Kontext: Aladlammû sind ein wiederkehrendes Element in allen Filmen, die altorientalische Kulturen mit ihren Palästen und Stadttoren darstellen – von den frühen Monumental- und Sandalenfilmen bis zu aktuellen Blockbustern wie *Alexander*, *300* und *Eternals*. Ganz wie in der Antike beabsichtigt, verkörpern sie Macht und Pracht einer lebenden Hochkultur, positiv (*Alexander*, *Eternals*) oder negativ (*300*) konnotiert.
Der *sekundäre* Kontext: In einer deutlich größeren Zahl von Filmen sind die Aladlammû bereits Relikte einer vergangenen Kultur, die entweder als verlassene Ruinen



erscheinen (*Sinbad*, *Aladdin*, *Kampf der Titanen*, *Godzilla*) oder bereits als Antiquitäten in einen sekundären Kontext überführt wurden: Als Museumsexponate (*Nachts im Museum*, *Adele und das Geheimnis des Pharaos*, *Bob's Burgers*), im illegalen Antiquitätenhandel (*True Lies*) oder als Teil inoffizieller Antiquitätensammlungen (*Hellboy*). Diese Fälle spiegeln den heutigen "Sitz im Leben" der Aladlammû wieder, die uns vor allem als beeindruckende Ausstellungsstücke in Museen oder spektakuläre Entdeckungen der Forschungsgeschichte entgegentreten. Diese Funktion nehmen sie auch schon in Settings ein, die selbst noch als antik oder historisch zu bezeichnen sind (*Kampf der Titanen*, *Sinbad*, *Aladdin*).

- Obwohl es sich bei der Mehrheit der jüngeren Filme um Fantasy-Geschichten handelt, treten Aladlammû nie als lebende Fabelwesen auf, die sprechen oder kämpfen, sondern immer nur als Statuen. Es findet also keine Abstraktion von ihrer realen Verortung statt. Nur in *Nachts im Museum* bewegen sie sich, sind dort aber umso mehr als Museumsexponate identifiziert.
- Abgesehen von *True Lies* (und der nebensächlichen Zerstörung in *Eternals*) werden die Aladlammû nie in der Handlung thematisiert, sondern verbleiben stets dekorativ im Hintergrund. Als Teil der Kulisse schaffen sie eine Atmosphäre von Altertum, die auf den Glanz lange vergangener Zeiten verweist.
- Die Aladlammû werden fünfmal explizit mit Babylon verbunden (*Intoleranz*, *Semiramis*, *Die Sklavinnen von Damaskus*, *Alexander*, *Eternals*), zweimal mit dem Perserreich (*True Lies*, *300*) und nur einmal mit Assyrien (*Die Sklaven der Semiramis*). In den meisten jüngeren Filmen jedoch fehlt ein kulturhistorischer Kontext vollkommen und die Aladlammû stehen als Antiquitäten einer nicht näher benannten alten Kultur für sich – bis hin zur Verwendung in diffusen Mischkulturen einer phantastischen Vorzeit (*Kampf der Titanen*, *Godzilla*).
- Es kommen sowohl Aladlammû assyrischen als auch persischen ikonographischen Typus vor – dabei besteht jedoch keine Korrelation zu ihrer tatsächlichen Verortung in der Geschichte (z.B. assyrische Aladlammû in Persien in *300* und persische in der Bronzezeit in *Kampf der Titanen*).

Mit ihrer Wiederentdeckung im 19. Jahrhundert mutierten die menschenköpfigen Flügelstiere der Assyrer zum vielleicht prominentesten Symbol für die Kulturen des Alten Orients, das eine rege Rezeptionsgeschichte nach sich zog. Ihr Name und einstige Bedeutung mögen weithin vergessen sein, doch noch heute zeugen monumentale Aladlammû von der Pracht und Kunstfertigkeit antiker Reiche: Nicht nur im Museum, sondern erstaunlich oft auch in Film und Fernsehen.

Kennen Sie weitere Filme oder Serien, in denen menschenköpfige Flügelstiere auftauchen?

Ich freue mich über jeden Hinweis per Mail (horasia@inselmann.net) oder Facebook-Message. Der Artikel wird bei Bekanntwerden weiterer Medien aktualisiert.