

Frank Bosman

## Zarathoestra is terug!

De *Prince of Persia* en het Zoroastrianisme

In 1989 publiceerde het bedrijfje Brøderbund de allereerste versie van *Prince of Persia*. Het bleek een ongekend succes. Eenentwintig jaar later publiceert Ubisoft de nieuwste versie van het spel onder dezelfde naam. De prins raakt betrokken in een conflict tussen de Ahura-koning en zijn opstandige dochter Elika. De prins en Eilka zijn getuigen van de bevrijding van de heer der duisternis, Ahriman, door de koning. Het is aan ons koppel-tegen-wil-en-dank om de gecorrumpeerde landen te genezen van Ahrimans invloeden, de Boom des Levens te genezen en de eeuwige balans tussen Goed en Kwaad te herstellen. Tot zover lijkt het allemaal bekende kost, Goed versus Kwaad. Wat deze game echter uniek maakt is, zijn voortreffelijke weergave van de mythe van het Zoroastrianisme, het daarop geënte morele dualisme en de subtiele verborgenheid van God.

Zarathoestra (Grieks: Zoroaster; 4<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> eeuw BC; Perzië) bracht het monotheïsme naar het oervolk van de Westerse Wereld. Deze 'proto-Ariërs' aanvaardden Zarathoustra's leer van de enige god Ahura Mazda (later Ormazd genoemd). Mazda en zijn tweelingbroer Angra Mainyu (later Ahriman) beheerden de tere balans tussen Goed en Kwaad. De mensheid is gevangen tussen beide machten, en elke individuele mens moet beslissen aan welke kant hij behoort. Het verhaal van de *Prince of Persia* is zonder twijfel op deze mythe gebaseerd: Ormazd en Ahriman worden expliciet genoemd, Elika citeert geregeld uit de 'Zoroastrische bijbel', de *Avesta* (die zij 'de legendes' noemt). De prins zelf heeft een soort 21<sup>e</sup> eeuwse interpretatie van een zoroastrisch ritueel kleding (de 'Sudreh'). Bovendien spreekt ze geregeld zinnen in het Farsi, een andere oude Perzische taal. En de boom waarin Ahriman gevangen zit, staat op een soort bouwwerk dat ongetwijfeld naar de traditionele vuurtempels verwijst. De laatste aanwijzing ligt in het gebruik van het woord 'ahura' voor Elika, haar vader en hun inmiddels bijna uitgestorven ras van bewakers. 'Ahura' betekent 'heer' en staat in de Zoroastrische mythologie voor de kwaliteiten van Ormazd, bijvoorbeeld wijsheid of goedheid.

Het is op zijn zachtst gezegd ironisch te noemen dat het Duizend-en-een-



nachtthema van de hele *Prince of Persia*-serie in deze game wordt gecombineerd met de Zoroastriëse mythe. In de *Verhalen van Duizend-en-een-nacht* worden de Zoroastriërs weggezet als aartsketters en consequent als “vuuraanbidders” aangeduid. Het zijn ketters, tovenaars en kidnappers, die zich te buiten gaan aan gruwelijke vuurrituelen. In de zogenaamde Achaemenische Periode (600 tot 331 BC) veroverden de Perzische koningen Cyrus (559 tot 530 BC) en Darius (530 tot 521 BC) een ontzaggelijk gebied: van Indo-China tot aan Griekenland. De Grieken wisten in drie legendarische oorlogen de Perzen uit Europa te houden. Cyrus is ook een bekende uit de joodse traditie: het was deze koning die het Babylonische Rijk verpletterde en de in Babylon gevangen gehouden joodse elite terug liet keren naar Jeruzalem. En hier begint de ‘joodse connectie’.

Over het algemeen wordt aangenomen dat het merendeel van de boeken van het Oude Testament tijdens of net na de Babylonische Ballingschap verzameld en geredigeerd zijn. Zo beschrijven de boeken Ezra en Nehemia over het herstel van het Israëlitische koninkrijk en de Tempel van Jeruzalem. De profeet Jesaja bezingt de Perzische koning Cyrus in messiaanse bewoordingen (Jes. 40) die als twee druppels water lijken op één van Zarathoëstra’s eigen hymne (*Yasna* 44). Sommige wetenschappers brengen bepaalde verhalen uit de Torah in verband met het Zoroastrianisme waarvan de Joodse elite in Babel kennis moet hebben gehad. Om een paar voorbeelden te geven: Mozes’ brandende braambos en de vuurkolom die voor het Israëlitische leger uittrok op hun weg uit Egypte (beiden Exodus) kunnen hun literaire voorouders hebben in de aanbidding van het Zoroastriëse vuur. De Boom des Levens waaruit Ahriman ontsnapt in de *Prince of Persia* kennen we uit het Eden-verhaal (Genesis). Hoewel de Avesta deze levensboom niet echt prominent opvoert, kent een onderdeel ervan, de

Vendidad (= “de wet tegen de demonen”), wel een ‘Boom van alle Zaden’. Het is deze boom die voor de levenskracht van de gehele natuur zorgt. In *Prince of Persia* moeten Elika en de prins zestien ‘vruchtbare gronden’ genezen om zo de gevangenisboom van Ahriman te herstellen.

Het joodse geloof kende (en kent) eigenlijk geen dualisme, geen epische en kosmische strijd tussen twee tegenstrijdige principes, noch het idee van een hiernamaals. Maar de latere geschriften van het Oude Testament (die dus ná de Babylonische Ballingschap) zijn geschreven, beginnen gevoelig te worden voor thema’s als hemel, hel en duivel. Denk aan boeken als Jesaja, Daniël en Zacharia. De zogenaamde ‘inter-testamentaire literatuur’ (tussen Oude en Nieuwe Testament in) kent een keur aan boeken over duivels en engelen die een kosmische strijd met elkaar aangaan. Het bekendste verhaal is dat van Satan en de gevallen engelen. Het verhaal is integraal onderdeel van de christelijke traditie, maar wordt verhaald in het apocriefe boek Henoch. Pas in het boek Openbaringen komen we een satansfiguur tegen die door Gods engel wordt getekend. De drie Wijzen uit het Oosten uit het overbekende geboorteverhaal naar Mattheus heten in het Grieks ‘magoi’, waar ons moderne woord ‘magiërs’ vandaan komt, maar dat oorspronkelijk op de Zoroastrische priesters sloeg.

Behalve dit soort min of meer ‘oppervlakkige’ raakvlakken met het historische Zoroastrianisme, etaleert de *Prince of Persia* een veel dieper kenmerk van deze religie. De aarde als strijdtoneel van kosmische krachten is niet exclusief voor het Zoroastrianisme. We kennen het ook in de ideeën van de profeet Mani (Manicheïsme), de heterodoxe stroming van de katharen en in vele oude en nieuwe gnostische geschriften. De uiteindelijke scheiding ligt bij Zarathoestra echter in het menselijk handelen. Ahriman en Ormazd creëren de keuzes die er te maken zijn, maar elke individuele mens moet die keuze maken. Het is het menselijk handelen dat bepaalt of het goede of het kwade wint. Er is geen voorgegeven ordening, de uitslag van het gevecht is onzeker. De mensen worden wel uitgedaagd door allerlei goede en slechte geesten, maar hebben uiteindelijk een vrije wil.

Dit gegeven wordt in het spel bijzonder mooi en consequent uitgewerkt. Alle personen - goede en slechte - moeten keuzes maken. “En zij met een zwakkere ziel en donkerdere harten werden gemakkelijk gepaaid door het gefluister van beloften,” aldus de trailer. Ahrimans beulen, de ‘gecorrumpeerden’, zijn uit vrije wil de handlangers van het kwade geworden, elk om hun eigen redenen. De ‘Hunter’ en de ‘Alchemist’ kozen voor Ahriman om hun honger te kunnen stillen, de één naar uitdagingen en de ander naar wijsheid en onsterfelijkheid. De ‘Concubine’ koos voor het kwade vanwege een afgewezen liefde en de ‘Warrior’ om zijn volk van de ondergang te redden. Er zit een soort morele oplopende lijn in deze redenen: van egoïstisch naar altruïstisch. De ‘vijanden’ in de *Prince of Persia* zijn niet ééndimensionaal, zoals in de meeste spellen. Het zijn geen demonen, maar gecorrumpeerde mensen. Zo laat Elia’s vader Ahriman vrij uit zijn boom omdat hij het niet aan kon na zijn vrouw ook zijn dochter te moeten verliezen. Hij ruilde zijn ziel voor het leven van Elika. Elika zelf maakt ook een keuze, om haar eigen leven op te offeren om Ahriman te stoppen. De door haar verzamelde levensenergie gaat over in de Boom des Levens die hem gevangen houdt. En als laatste moet ook de naamloze prins een moeilijke keuze maken. Geconfronteerd met Elika’s zelfgekozen einde, moet hij kiezen tussen de liefde van zijn leven en de gevangenis van de God van het Kwade. Hij kiest voor het eerste, maar zijn motivatie blijft ongewis. Vindt hij dat Elika deze dood niet ver-

## Signalement

diend heeft of kan hij niet meer leven zonder haar? Het spel geeft zelf een laatste aanwijzing. Als Elika's vader zijn dochter van de dood vrijkoopt, verandert hij in een gecorrumpeerde handlanger van Ahriman. Als de prins hetzelfde lijkt te doen aan het einde van het spel, is er geen verandering zichtbaar. De prins kiest voor de ander, de oude koning vooral voor zichzelf.

Elika's god is postmodern, in de zin dat deze een strikt verborgen god is. Ahriman en zijn medestanders zijn zichtbaar en tastbaar aanwezig. Ormazd is echter in geen velden of wegen te bekennen. Hij spreekt niet tot Elika of de prins, noch wordt zijn aanwezigheid gezien. De prins is dan ook vaak sceptisch: waar Elika de zoveelste redding ziet als een genade van Ormazd, ziet de prins er liever het lot in. De enige wijze waarop Ahura Mazda wel aanwezig is, is door de figuur van Elika (haar naam, haar profetieën, haar vertrouwen) en zogenaamde 'platen' die door de Goede God zijn achtergelaten en waarmee ons koppel op anders onbereikbare plaatsen kan komen. Ormazd lijkt zichzelf verborgen te houden en de verantwoordelijkheid voor de wereld aan zijn mensen over te laten. Hoe verder God zich uit de wereld (lijkt) terug te trekken, hoe groter de rol van hen die in hem blijven geloven.

*Prince of Persia* slaagt erin de oeroude mythe van het Zoroastrianisme nieuw leven in te blazen. Bovendien haalt Ubisoft juist die elementen uit deze religie naar voren die de postmoderne mens aanspreken, vooral het morele dualisme waardoor 'de slechteriken' niet verworpen tot wereldvreemde karikaturen en door de subtiele doch onmiskenbare afwezigheid van de god van het Goede. En is dat laatste niet juist een gevoel dat door velen wordt gedeeld?

*Drs. Frank G. Bosman is theoloog en verbonden aan de Faculteit Katholieke Theologie van de Universiteit van Tilburg. Voor meer artikelen over gaming en levensbeschouwing, zie zijn weblog [www.goedgezelschap.eu](http://www.goedgezelschap.eu).*