



# Simorq<sup>1</sup>

## Un antiguo cuento persa

Payam Mohaghegh

*«Para volar no necesitaste fe, necesitaste comprender lo que era volar. Esto es exactamente lo mismo. Ahora, inténtalo de nuevo...». Entonces, Juan, un día, de pie en la orilla, cerrados los ojos, concentrándose, supo, como en un relámpago, lo que Chiang había estado diciéndole. «¡Pero si es verdad! ¡Soy una gaviota perfecta y sin limitaciones!» Sintió un gran estremecimiento de alegría.*

—JUAN SEBASTIÁN GAVIOTA

*Nunca nada llega a ser real hasta que es experimentado; incluso un proverbio no es un proverbio para ti hasta que tu vida no lo ha ilustrado.*

—KEATS



Hay varias versiones diferentes de este cuento en Persia y, como han sido transmitidas oralmente de una generación a otra, no se puede probar que ninguna de ellas sea la original. Hace pocos años, una escritora iraní las recopiló de gente de diferentes provincias de Irán. Lo que sigue es mi adaptación de una compilación de seis versiones de Homa A. Ghahremani, miembro del Círculo de Estudios Antiguos Iraníes en la Escuela de Estudios Orientales y Africanos, de la Universidad de Londres. Mis interpretaciones aparecen entre corchetes y se incluyen como notas al final del texto.

\*\*\*

Había Uno y no había nadie, salvo Dios nada había, y Él tenía tres hijos:

El príncipe Kiumars [1], el príncipe Ýamshid [2] y el menor, el príncipe Jorshid-Mitra [3], que no tenía madre. Era el favorito del rey porque era el más valiente de todos.

En el jardín del palacio crecía un granado [4] que sólo tenía tres granadas, cuyos granos eran fabulosas gemas que brillaban como faroles en la noche. Cuando las granadas madurasen se convertirían en tres hermosas muchachas que llegarían a ser las esposas de los tres príncipes. Cada noche, por orden del rey, uno de sus hijos custodiaba el árbol, no fuera que alguien robase las granadas. Una noche, estando el príncipe Ýamshid vigilando el árbol, se quedó dormido y, al día siguiente, una de las granadas había desaparecido. La noche siguiente estuvo de guardia el príncipe Kiumars, pero también se quedó dormido y a la mañana siguiente otra granada había desaparecido. Cuando le llegó el turno al príncipe Jorshid, se





El rey Fereydun y sus hijos ante el dragón. Del Libro de los reyes (Shāh nāma). Miniatura atribuida a Āqā Mirak, pintada alrededor de 1530. Probablemente otra versión del mismo relato.

hizo un corte en uno de sus dedos y lo restregó con sal, de forma que el escozor le mantuviera despierto. Poco después de la medianoche una nube apareció sobre el árbol y una mano, saliendo de ella, recolectó la última granada. El príncipe Jorshid sacó su espada y le cortó un dedo. La mano y la nube desaparecieron rápidamente.

Por la mañana, cuando el rey vio gotas de sangre en el suelo, ordenó a sus hijos que las siguieran, encontraran al ladrón y recuperaran las granadas robadas. Los tres príncipes siguieron las gotas de sangre cruzando montañas y desiertos hasta que llegaron a un profundo pozo [5] donde terminaba el rastro. El príncipe Yámshid se ofreció para que le bajaran al pozo con una cuerda para investigar. No había realizado la mitad del descenso cuando chilló: «Subidme, subidme, me estoy quemando». Sus hermanos le izaron. Luego el príncipe Kiumars descendió a su vez y pronto le oyeron también gritar que se estaba quemando. Cuando el príncipe Jorshid decidió bajar, dijo a sus hermanos que, por fuerte que gritara, no deberían izarle sino soltar más cuerda; y que luego le esperasen solamente hasta el anochecer. Si por entonces no había dado señales, podrían volver a casa. El príncipe Jorshid entró en el pozo y, a despecho del insoportable calor, descendió todo el trayecto hasta el fondo, y allí encontró a una joven muchacha, hermosa como la Luna llena. En su regazo yacía la cabeza de un *div* dormido, cuyos estruendosos ronquidos llenaban el aire de calor y de humo. Susurró: «Príncipe Jorshid, ¿qué haces aquí? Si este *div* se despertara, te mataría seguro, como ya ha matado a muchos otros. Vete mientras aún estás a tiempo». El príncipe Jorshid, que quedó enamorado al primer vistazo, se negó. Le preguntó quién era ella y que hacía allí. «Mis dos hermanas y yo somos cautivas de este *div* y de sus dos hermanos. Mis hermanas están prisioneras en otros dos pozos donde los *divs* han escondido riquezas robadas por casi todo el mundo».

El príncipe Jorshid dijo: «Voy a matar al *div* y liberaros a ti y a tus hermanas. Pero le despertaré primero; no quiero matarle mientras duerme». El príncipe rascó las plantas de los pies del *div* hasta que éste abrió los ojos y se puso de pie. Rugiendo, el *div* cogió una piedra de molino y se la tiró al príncipe; pero éste se echó rápidamente a un lado, sacó la espada, e invocando a Dios, partió en dos al *div* [6]. Tras esto fue a los otros dos pozos, acabó con los *divs* y rescató a las hermanas de su amada. También recogió el tesoro.

Como aún no había oscurecido, sus hermanos estaban todavía esperándole y cuando les llamó empezaron a tirar de la cuerda. La muchacha a quien el príncipe Jorshid amaba quiso que él subiera antes que ella, porque sabía que cuando sus hermanos vieran las joyas se pondrían celosos y no le izarían. Pero el príncipe insistió en que ella subiera primero. Cuando vio que no podría hacerle cambiar de parecer le dijo: «Si tus hermanos no te izan y te dejan aquí, hay dos cosas que debes saber: la primera, es que hay en esta tierra un gallo dorado y una linterna dorada que pueden conducirte hasta mí. El gallo está en un cofre y cuando lo abras cantará para ti. Y cuando can-

te, brotarán de su pico gemas de todas clases. La linterna dorada es luminosa por sí misma, y su brillo es eterno. La segunda cosa que debes saber es esta: cuando la noche esté más avanzada, vendrán dos bueyes que lucharán entre sí. Uno es negro, el otro blanco. Si saltas sobre el buey blanco te sacará del pozo, pero si, por error, saltas sobre el negro, te llevará siete niveles más abajo».

Como ella había predicho, cuando los príncipes Yámshid y Kiumars vieron a las muchachas y los cofres de oro y de plata, se pusieron celosos de los logros de su hermano. Sabedores de que su padre seguramente le daría el reino, cortaron la cuerda y la dejaron caer al fondo del pozo [7]. Luego, regresaron a casa y dijeron a su padre que sólo quedaban ellos, que habían rescatado a las muchachas, matado a los *divs*, y traído todo el tesoro, y que el príncipe Jorshid no había regresado. El príncipe Jorshid tenía el corazón destrozado. Vio a dos bueyes aproximarse y se puso de pie mientras empezaban a pelear. En su excitación saltó sobre la espalda del buey negro y cayó con él siete niveles más abajo [8]. Cuando abrió los ojos, se encontró en una verde pradera desde la que se veía una ciudad en la lejanía. Empezó a caminar hacia ella y vio a un campesino arando. Estaba hambriento y sediento, y le pidió pan y agua. El hombre le dijo que tuviera mucho cuidado y que no hablase muy alto, pues había dos leones en las cercanías; si le oían, saldrían y se comerían los bueyes. Luego le propuso: «Hazte cargo del arado y te conseguiré algo para comer».

El príncipe Jorshid empezó a arar, dirigiendo a los bueyes en voz alta. Dos leones rugientes cargaron hacia él, pero el príncipe capturó a los leones, soltó a los bueyes y unció los leones al arado. Cuando el campesino regresó quedó sorprendidísimo. El príncipe Jorshid le dijo: «No temas, los leones son ahora inofensivos y no te herirán ni a ti ni a tus bueyes. Pero si no estás a gusto con ellos, los dejaré ir». Cuando vio que el granjero seguía reacio a aproximarse a los leones, los desató y se fueron por donde habían venido [9]. El hombre había traído comida pero no agua. Explicó: «No hay agua en la ciudad porque un dragón está durmiendo frente a la fuente. Cada sábado se lleva una muchacha a la fuente y así, cuando el dragón se desplaza para devorarla, corre algo de agua por las canalizaciones de la ciudad y la gente puede recoger la suficiente para la semana siguiente. Este sábado, la hija del rey va a ser entregada al dragón».

El príncipe Jorshid hizo que el campesino le llevara ante el rey. «¿Cuál será mi recompensa si mato al dragón y salvo la vida de tu hija?». El rey replicó: «Cualquier cosa que desees y que esté en mi mano» [10].

Llegó el sábado y el príncipe fue con la muchacha a la fuente. En el momento en que el dragón se acercó para devorarla, el príncipe Jorshid invocó el nombre de Dios y mató al monstruo. Toda la ciudad celebró con alegría el acontecimiento. El rey preguntó al príncipe Jorshid qué recompensa deseaba, y éste anunció que su único deseo era regresar a su país. El rey dijo: «El único que puede hacerte subir siete niveles es el Simorq. Vive en un bosque cercano. Cada año pone tres huevos y cada año sus



polluelos son devorados por una serpiente. Si pudieras matar a la serpiente, seguramente te llevaría a casa».

El príncipe Jorshid fue al bosque y encontró el árbol en el que el Simorq tenía su nido. Mientras estaba mirando, vio una serpiente trepando por el árbol para comerse a los asustados polluelos. Invocando el nombre de Dios, cortó a la serpiente en trocitos y alimentó con algunos de ellos a los hambrientos polluelos que estaban esperando que su madre les trajera comida. Guardó el resto para más tarde y se echó a dormir bajo el árbol. Cuando el Simorq voló sobre el nido y vio al príncipe Jorshid, pensó que era el que todos los años se comía a sus polluelos. Se preparó para matarle, pero sus polluelos le gritaron que él era quien les había salvado de su enemigo. Al darse cuenta de que el príncipe Jorshid había matado a la serpiente, extendió sus alas sobre su cabeza para darle sombra mientras dormía.

Cuando despertó, el príncipe contó su historia al Simorq y le preguntó si podría ayudarlo. El Simorq le dijo que regresara junto al rey y que le pidiera la carne de siete toros. «Haz siete odres con sus pieles y llénalos de agua. Serán mi provisión para el viaje; los necesito para poder llevarte a casa. Cada vez que yo diga, “tengo hambre”, debes darme un pellejo de agua, y cuando diga, “tengo sed”, debes darme uno de los toros». En su camino hacia la superficie el príncipe Jorshid fue haciendo exactamente lo que el Simorq le había pedido, hasta que sólo quedó un pellejo de agua. Entonces, en vez de decir que tenía hambre el Simorq dijo que tenía sed, y el príncipe Jorshid cortó algo de carne de su muslo y la puso en el pico del Simorq. El Simorq se dio cuenta inmediatamente de que era carne humana y la sostuvo cuidadosamente en su pico hasta que llegaron a su destino. Tan pronto como desmontó, el príncipe instó al Simorq a volar de regreso, pero éste, sabiendo que Jorshid tendría que caminar cojeando, se negó y, pegándolo con su saliva, repuso el trozo de carne en su muslo. Habiendo comprobado lo valiente y abnegado que era el príncipe, el Simorq le entregó tres de sus plumas, y le dijo que si en algún momento tuviera necesidad de él, quemara una y que entonces acudiría inmediatamente en su ayuda. Dicho esto, se alejó volando. [11]

El príncipe Jorshid, al entrar en la ciudad, se enteró de que iban a celebrarse pronto tres bodas reales: la del príncipe Yamshid, la del príncipe Kiumars y, la tercera, la del hijo del visir, porque el hijo más joven del rey, el príncipe Jorshid, nunca había regresado. Un día, fueron unos hombres a la tienda donde el príncipe Jorshid estaba de aprendiz, y contaron que habían estado en todas las joyerías de la ciudad pero que nadie se había comprometido a realizar el encargo del rey. El príncipe Jorshid les preguntó cual era ese encargo y le dijeron: «La muchacha que va a desposarse con el hijo del visir ha antepuesto una condición para el matrimonio. Sólo se casará con aquel que pueda traerle un gallo dorado de cuyo pico broten gemas cuando cante; también quiere una linterna dorada, que sea luminosa por sí misma, y cuyo brillo sea eterno. Pero, hasta ahora, ningún orfebre ha podido

fabricar tales cosas». Reconociendo las señales el príncipe Jorshid afirmó: «Con permiso de mi maestro puedo fabricaros para mañana un cofre, con un gallo y una linterna así». Los hombres le dieron las joyas necesarias para fabricar el encargo y se fueron. El príncipe Jorshid se las dio todas a su maestro pues, dijo, no las necesitaba. Esa noche el príncipe Jorshid salió de la ciudad y quemó una de las plumas. Cuando llegó el Simorq, le pidió que le trajera lo que la muchacha había pedido, y así lo hizo. A la mañana siguiente, los hombres, asombrados, llevaron los preciosos objetos al rey, que convocó enseguida al joven a la corte y fue inmensamente dichoso al descubrir que no era sino su hijo favorito. El príncipe Jorshid contó su historia, pero pidió al rey que no castigase a sus hermanos por el mal que le habían causado. La ciudad entera celebró su regreso y hubo, por supuesto, tres bodas. El rey nombró al príncipe Jorshid-Mitra como su sucesor al trono y todos vivieron felices para siempre.

## INTERPRETACIÓN DEL RELATO

La palabra *Naqsh-band*, nombre de un famoso sufí, puede traducirse por pintor, tejedor o urdidor, del modelo, diseño, plantilla, plan, diagrama o matriz, y simboliza el papel del sufí como aquel que ve y es consciente del plan o de la trama. Como dice Rumi: «Soy un dibujante de formas (*naqqāsh*): a cada instante doy forma a un ídolo». La historia del Simorq es una historia que tiene muchas tramas entrelazadas, y lo que sigue es un intento de presentar una de dichas tramas.

Había Uno y no había nadie, salvo Dios nada había. [Así, con esta frase, empiezan todos los cuentos persas]. En los tiempos muy, muy antiguos hubo un rey [el guardián del trono de la sabiduría] que tenía tres hijos:

El príncipe Kiumars, es el primer ser humano en el *Shāh nāma* (El libro de los reyes) de Ferdosi, y en el *Avesta* (el Libro Sagrado del mazdeísmo). Se dice que Kiumars, como Adán, fue el primer ser humano, y era tan ancho como alto, tan brillante como el sol y vestía pieles de leopardo. Él y su gente habitaban en las montañas y vivían de frutas y raíces, vestían ropa hecha con hojas y eran felices. Este periodo refleja probablemente la Edad de Piedra. En esta historia, no se pierde el paraíso por una tentación sino porque Ahriman [el mal] envía un demonio negro (*div*) que mata a su hijo Siyāmak. El hijo de Siyāmak, Hushang, con su ejército de animales —leones y tigres, todas las aves y los herbívoros, el buey y el noble caballo—, consiguieron derrotar al demonio negro. Fue un tiempo en que los seres humanos eran cercanos al resto del reino animal. Durante otra batalla contra un monstruo, Hushang descubre el fuego, el monstruo huye, y el hombre empieza a cocinar y a calentarse con el fuego.



**2** El príncipe Yámshid, el nieto de Hushang, no sólo forjaba herramientas, sino también armas de guerra —espadas, lanzas, puntas de flecha y cotas de malla—, y usó estas armas de hierro para derrotar a muchos ejércitos de las tinieblas. Su pueblo aprendió a hilar y a tejer, y vestía ropa de lana, de seda y de lino. En esa época la sociedad se divide en un sistema de clases sociales con tareas específicas: guerreros, sacerdotes y campesinos. El reino de Yámshid termina debido a su orgullo: se cree superior a Dios, su ejército le abandona y una era de tinieblas comienza.

**3** El más joven, el príncipe Jorshid, no tenía madre. Era el favorito del rey por ser el más valiente de todos. La palabra Jorshid, o Mitra/Mehr, significa sol, luz, amor y amigo. Dice la historia que Mitra no tenía madre porque había nacido de una roca, del huevo cósmico, con una daga en una mano y una antorcha ardiendo en la otra. La historia del Simorq sigue el modelo de pensamiento tripartito indoeuropeo. Los tres príncipes y las tres princesas reflejan la concepción tripartita indoeuropea de dioses, héroes y pueblo. En la India las clases originales eran *brahmanas* (sacerdotes), *ksatriyas* (guerreros) y *vaisya* (productores), que se correspondían con los dioses Varuna, Mitra e Indra. Podría considerarse que el modelo parte de la India e Irán y, de ahí, se dirige a Europa. Los celtas dividían la sociedad en *druídas* (sacerdotes), *flaith* (guerreros) y *boairig* (gente común). La historia del Simorq es sin duda una fábula muy antigua. El héroe de la historia, como otros héroes populares indoeuropeos, se enfrenta a tres adversarios, o a un monstruo de tres cabezas o, quizá, como el héroe irlandés Cuchulainn, lucha contra tres hermanos.

**4** En algunos mitos, el granado es el árbol del conocimiento; está también ligado al inframundo, como en el mito griego de Perséfone que se halla en el centro de los Misterios Eleusinos. Perséfone es llevada al infierno por Hades para ser su reina. Ella come un trozo de granada y se ve forzada a pasar los inviernos con su marido en la tierra de los muertos, lo que simboliza la decadencia y renacimiento de la vegetación. Este mito es idéntico al

relato sirio de Astarté (Afrodita) y Adonis, cuya versión frigia muestra a Cibele y Attis, y la egipcia a Isis y Osiris; aquí tenemos la versión persa de este mismo mito. En el sufismo, el granado es también un símbolo importante. 'Alí dice: «La luz de Allāh está en el corazón de aquellos que comen granadas». El profeta Mohammad dice: «El granado os libra de Satán y de las inspiraciones del mal por cuarenta días». Es también la fruta que comen los iraníes, hoy en día, en la noche de Yaldā (Yule, el solsticio de invierno), la noche más larga del año, o sea, aquella en

la que el sol, la luz, está en su punto más bajo. Comiendo granadas, los iraníes se alinean simbólicamente con el sol y se mantienen en vigilia esa noche hasta el amanecer. Las tres granadas de nuestro cuento maduran y se convierten en tres princesas, pues la fruta actúa, en esencia, como mediadora entre los dos mundos divinos, el cielo y el inframundo.

**5** El pozo es una entrada al inframundo, cuyo fuego quema a los príncipes durante su descenso y hace que se acobarden. El príncipe Jorshid, por su parte, salta con fe en la tinaja y, como la uva, inicia su transformación en vino. Continúa su recorrido a despecho de ser quemado y cocido. En el fondo

del pozo, el príncipe Jorshid (el Sol) encuentra a una jovencita, hermosa como la Luna. El Sol y la Luna se encuentran e inmediatamente se enamoran. En el sufismo el Sol representa el Espíritu que ilumina los cielos mientras que la Luna simboliza la luz de este mundo. La Luz es vista como el conocimiento Divino, en tanto que el alma del místico es simbolizada por la Luna que refleja la luz del Sol.

Cuando el Sol y la Luna se encuentran, el amor fluye entre ellos y la Luna avisa al Sol de los riesgos de este encuentro y de su búsqueda. Muchos han llegado hasta aquí y el demonio los ha matado, regresa mientras estés a tiempo. Es demasiado tarde para Jorshid, pues él ha visto a su amada, tal vez su propia alma, que ha de ser su reina, o quizás haya percibido un atisbo del Océano de la Unidad.

**6** El príncipe Jorshid despierta a su demonio y lo enfrenta conscientemente, y, en el nombre de Dios



(invocando el nombre de Dios: *zeker*), derrota a los tres demonios.

**7** La dama, sabiendo cómo van a reaccionar sus hermanos, propone a Jorshid que suba primero. Él ignora su advertencia, señal de que su viaje no se ha consumado todavía. Ella le da instrucciones sobre como encontrarla. Primero, hay un gallo y una linterna dorados. El gallo dorado representa a Sorush (Sraosha en pahlevi). Sorush es un ave divina, que es el más poderoso de los dioses, puesto que es la manifestación de la rectitud, la honestidad y la fuerza. Combate al *div* de la debilidad y la flaqueza. En algunas versiones de esta historia, en lugar del gallo dorado en un cofre, hay un ruiseñor dorado en una jaula dorada. En la poesía sufi, el ruiseñor está enamorado de la rosa; representa el aspecto del yo atrapado en la forma exterior de las cosas, y que es incapaz de abandonar a la rosa. En algunas versiones, el príncipe Jorshid debe conseguir una linterna dorada, la luz de la sabiduría, mientras que en otras debe recuperar un molinillo dorado, que representa la rueda del destino (o la civilización y la cultura).

**8** Los dos bueyes representan la vida, que puede conducir a la luz o a las tinieblas. Según la tradición zoroastriana, el primer animal en el mundo fue un «toro creado especialmente», de color blanco y tan brillante como la Luna. El toro fue muerto y sus despojos llevados hasta la Luna, y de ellos procede la simiente de muchas especies de animales y plantas. El buey es visto como un símbolo del *nafs* (el ego, el yo), y saltar sobre el lomo del buey blanco, podría llevarte más allá del séptimo cielo (*haft-āsemān*). Pero el príncipe se sienta sobre el negro y desciende siete niveles. Para poder regresar, habrá de matar, más tarde, siete toros. Los siete toros, los estados del ego (*nafs*), son: 1. *nafs-e ammāra* (yo dominante), 2. *nafs-e lawāma* (yo arrepentido), 3. *nafs-e molhama* (yo inspirado), 4. *nafs-e motma'enna* (yo serenado), 5. *nafs-e rāziya* (yo satisfecho), 6. *nafs-e marziya* (yo realizado), 7. *nafs-e sāfi wa kāmel* (yo purificado y perfecto). Las siete etapas del desarrollo se corresponden con los siete cielos que hay en el sufismo: éter (Luna), reflexión (Mercurio), fantasía divina (Venus), luz del corazón (Sol), juicio divino (Marte), meditación de los dioses (Júpiter), decreto divino (Saturno). Pueden verse también disposiciones parecidas de los atributos divinos en la cábala judía, con las esferas del Árbol de la Vida, en el gnosticismo cristiano, en los siete chakras del hinduismo y en la antigua religión romana de los misterios mitraicos, en la que Mitra (Mitra/Mehr o Jorshid) asciende siete cielos dando muerte a un toro. Cada cielo representa un grado específico de iniciación. Los siete valles de *La conferencia de los pájaros* de 'Attār también representan el mismo viaje. También la Osa Mayor, con sus siete estrellas, representa la dirección de las Luces del Norte, un símbolo de iluminación.

**9** El león simboliza la acción en oposición a la contemplación, y también el oro y el Sol. Rumi describe

a 'Ali como el León de Dios, un título similar al dado al rey Ricardo Corazón de León. El león es también el 4º grado de los Misterios mitraicos. Otra interpretación puede ser la astronómica; el león intentando matar al toro es también un viejo símbolo que representa a la constelación de Leo en el solsticio de verano (el Sol y la luz en su punto más alto) matando a la constelación de Tauro (el toro) y saliendo de la era de Tauro.

**10** «En el sufismo, el dragón establece la relación entre dos nodos astronómicos, dos puntos diametralmente opuestos de intersección entre la Luna y el Sol. Su cabeza es el nodo ascendente, y el extremo de su cola, el nodo descendente. Un eclipse sólo puede ocurrir cuando ambos, Sol y Luna, están en los nodos. Para el místico, el dragón simboliza el lugar de encuentro entre la Luna y el Sol. El dragón puede, o bien devorar a la Luna, vista simbólicamente como el corazón espiritual del místico, o puede servir como lugar o receptáculo de la concepción. Entrando en el dragón cuando el Sol está en los nodos, la Luna, o corazón, concibe. Así pues, siendo plenamente consciente de los peligros, uno debe introducirse en el dragón para esperar el eclipse en su útero cósmico». (Bakhtiar, 1.997, p.45)

El dragón, en esta historia, se sienta en la fuente de las aguas y Jorshid lo mata. En la mitología hindú, Vitra es el dragón de las aguas e Indra lo mata para liberar las aguas. El dragón babilónico Tiamat, que representa las aguas primordiales, el caos y la oscuridad, fue muerto por el dios solar Marduk y, en la mitología egipcia, Apophis, dragón de la oscuridad, era vencido cada mañana por el dios solar Ra.

**11** El Simorq es una criatura fabulosa que tiene afinidades con el Roc árabe y el Garuda indio (medio hombre, medio águila, anida en el árbol de la vida cumplidor de deseos). El Simorq, es medio ave y medio mamífero, lo cual simboliza la unión del cielo y de la tierra, y amamanta a sus crías. Aparece en las tradiciones persa, rusa y caucásica. Es el ave del Árbol de la Vida persa (de las semillas) y vive en la tierra del Homā sagrado (el Soma indio), planta cuyas semillas curan todas las enfermedades. Un águila anida también en Yggdrasil, el Árbol del Universo escandinavo, de cuyas ramas se dice que unen el cielo con el infierno. Según ciertas fábulas, el Simorq vive 1.700 años y luego se inmola él mismo como el ave Fénix. Al batir sus alas las semillas del Árbol de la Vida son esparcidas y llevadas a la tierra por el viento y la lluvia. En el *Shāh nāma* (*El libro de los reyes*) el Simorq juega un importante papel en la más grande de las historias persas, la de Zāl y de Rostam. Zāl nació albino, con el pelo blanco como la nieve. Y por su aspecto inusual se le consideró un engendro de la oscuridad. Su padre, Sām, con la mayor de las tristezas, lleva al bebé Zāl a la cima del monte Dawāmand, el *axis mundi*, también conocido como monte Qaf o Hara, en los montes Alborz. Le abandona allí para dejarle morir, pero el Simorq, que reside cerca de la montaña, oye el llanto del bebé, acude



y lo lleva como presa para alimentar a su nidada. Pero la nidada no lo come, sino que lo adopta. El Simorq termina por criar y educar al bebé Zāl.

Zāl crece con el Simorq en las montañas hasta hacerse un joven de largo pelo blanco. Sām oye un día hablar de él, se da cuenta de que su hijo Zāl sigue vivo y regresa a la montaña para buscarle. El Simorq lleva volando a Zāl al pie de la montaña, y le dice: «Eres humano y lo adecuado para ti es estar con otros seres humanos; ha llegado

la luz que alborea en la oscuridad más profunda del hombre —la Luz del norte o Sol de medianoche— representa la imparcial pero brillante luz de la Verdad, que nos libera del egoísmo y de la esclavitud de la existencia material». (Corbin, 1.994)

El Simorq sana incluso la herida sacrificial auto infligida que Jorshid se produce en el muslo. El Simorq no se come la carne que Jorshid corta de su propio muslo, sino que se lo recompone. Los símbolos del muslo herido y la



el momento de que nos separemos, pero sigues siendo para mí el hijo que fuiste desde el día en que te encontré, débil y necesitado de ayuda, y mi amor y mi cariño permanecerán contigo, en los años venideros. Si alguna vez necesitas mi ayuda, quema esta pluma mía y yo lo sabré, y acudiré a ti donde quiera que puedas estar».

El gran sufí Sohrawardi ha explicado el significado espiritual de este episodio. El ave ofrece refugio al espíritu en el otro mundo, y es el emblema del alma desarrollada. El monte Qaf/Dawāmand es la montaña que el buscador ha de escalar para encontrarse a sí mismo. En la cima está la roca esmeralda, orientada simbólicamente hacia el Norte, que actúa como un polo o *qotb* hacia el que el buscador avanza. «En el sufismo la búsqueda del amanecer de la luz en el Norte cósmico simboliza el intento de realización del místico. En este viaje espiritual,

cojera del héroe aparecen en varias historias: el Rey Pescador, el Adonis griego, el Attis frigio, el Osiris egipcio, Jesús e Iron John. Robert Bly en *Iron John* sugiere que la herida simbólica permite al alma entrar en el cuerpo y cita un poema de Rumi sobre una cabra lisiada.

El enemigo del Simorq, como el del Garuda indio, es la serpiente que se come a sus crías. La serpiente (la Naga india) representa el inframundo y la perpetua enemistad con el ave solar Garuda. La serpiente también aparece como un guardián del conocimiento y, así, Jorshid, después de matar a la serpiente, alimenta con ella a los hambrientos polluelos, dando, por tanto, el conocimiento a los polluelos del Simorq y guardando el resto para más tarde. El Águila y la Serpiente son una vieja fórmula alquímica.

Para que el Simorq lleve a Jorshid siete niveles más



arriba, éste ha de darle la carne de siete toros, esto es, ha de atravesar los siete estados del *nafs* (alma, yo, ego) para ascender siete cielos; o como dice 'Attār (poeta sufí del siglo XII), para alcanzar al rey de las aves, al Simorq, han de cruzarse siete valles. En *La conferencia de los pájaros* de 'Attār, todas las aves se reúnen para iniciar la búsqueda del ave mítica Simorq, el Rey de las aves. La abubilla, que simboliza la inspiración, habla a las aves de la existencia del Simorq, que vive lejos, mas allá de siete valles. Muchas de las aves ponen excusas y deciden no emprender el viaje pero, naturalmente, un grupo de aves emprende su camino a través de los siete valles, que son los de búsqueda, amor, aprehensión mística, desapego, Unicidad divina, perplejidad y realización en el anonadamiento. Tras numerosos problemas y tribulaciones a través de los siete valles, sólo treinta aves alcanzan finalmente la corte, y aunque son rechazadas en un principio, son finalmente admitidas. El momento crucial depende de un juego de palabras: en persa *si* significa treinta, *morq* aves, así que *si-morq* significa literalmente treinta aves. Una vez en la presencia del Simorq:

*Cuando todos, de todo se volvieron libres y puros,  
recibieron una nueva vida en la Luz del Señor.  
Sus obras pasadas, todo cuanto habían hecho y dejado de hacer,  
todo se volvió puro, y fue borrado de sus corazones.  
El sol de la Unión brilló ante ellos,  
enardeciendo sus almas con su fulgor.  
Entonces, en el reflejo de sus caras, las treinta aves (si-morq) del mundo,  
contemplaron el rostro del Simorq del Universo.  
Cuando se fijaron bien en esa imagen, descubrieron,  
lejos de toda duda, que ellos, «si-morq», eran el mismo Simorq.  
Sumergidos en la perplejidad, quedaron todos fascinados,  
enajenados, enloquecidos por el estupor.  
Se vieron a sí mismos como el mismo Simorq,  
el Simorq era «si-morq».  
Cuando dirigían la mirada hacia el Simorq,  
le veían manifestado ahí en Su resplandor.  
Cuando dirigían la mirada hacia sí mismos,  
veían también al Simorq que se revelaba en ellos.  
Y cuando miraban simultáneamente a sí mismos y al Simorq,  
veían cómo los dos, «si-morq» y Simorq, eran lo mismo.  
Esto era aquello, y aquello era esto,  
nunca nadie en el mundo escuchó tan abiertamente tal misterio.  
Todos ellos quedaron inmersos en la perplejidad;  
vacíos de todo pensamiento, se alejaron de la razón.  
Al no entender nada de nada de este estado,  
mudos, y sin palabras, se dirigieron al Señor.  
Le rogaron que les revelara este fascinante misterio,  
que les revelara este «nosotros-Tú», y este «Tú-nosotros».  
Y, les contestó, sin palabras, el Señor:  
«Yo soy como un espejo, brillante como el sol;  
cualquiera que llegue a mi presencia, se ve reflejado a sí mismo en Mí,  
el cuerpo y el espíritu, el espíritu y el cuerpo, los ve idénticos.  
Vosotras, las treinta aves [si-morq], al llegar aquí,  
os habéis visto reflejadas en este espejo como Simorq.  
Si hubierais venido aquí cuarenta o cincuenta aves,  
también Me veríais como la imagen de cuarenta, o cincuenta aves.*

*Aun cuando os habéis esforzado, habéis vagado y viajado lejos,  
es a vosotros mismos a quienes veis y a quienes habéis visto.  
¿Qué mirada podrá alcanzar mi Realidad?  
¿Cómo podrá una hormiga contemplar el universo?  
¿Qué yunque puede ser levantado por una hormiga?  
O ¿puede una mosca subyugar a un elefante?  
Todo cuanto pensabais conocer o ver, no era real;  
todo cuanto habéis dicho o escuchado, no era real.  
Esos valles que habéis atravesado,  
esa valentía que habéis demostrado,  
ese viaje era en Mí, esas bazañas fueron mías;  
vosotros dormíais en lo más profundo de mi Esencia.  
Vosotros, «si-morq», estáis perplejos,  
y habéis perdido el corazón, la paciencia, y el alma;  
Yo era Simorq mucho antes que existierais,  
Yo soy el Simorq, la última joya de la Verdad.  
Anonadaros en Mí, con gozo y grandeza,  
para que, en Mí, encontréis de nuevo vuestra realidad.  
Entonces, mientras escuchaban las palabras del Simorq,  
todos quedaron disueltos, anonadados por completo en Él;  
la sombra llegó finalmente a perderse en el sol.  
Mientras viajaron, su guía les dirigía,  
pero, al llegar, no quedó ni el primero, ni el último.  
Ni los viajeros, ni su guía permanecieron,  
el Simorq dejó de hablar y reinó el silencio.*

(Attār, 1984, pp. 219-220)

El mismo espíritu resuena bellamente en las líneas finales del poema moderno *El encargo de la Diosa*: «A ti que piensas en buscarme a Mí, sabe que tu búsqueda y tu anhelo no te valdrán a menos que conozcas el Misterio. Si lo que buscas no lo encuentras en ti, nunca lo encontrarás fuera. Pues mira, he estado contigo desde el principio, y soy aquello que se alcanza al final del deseo».



#### Referencias.

- 'Attār, F. 1984. *Conference of Birds*, Penguin.
- Bakhtiar, I. 1997. *Sufi Expressions of the Mystic Quest*, Thames and Hudson.
- Corbin, H. 1994. *The Man of Light in Iranian Sufism*, Omega publications.

#### Notas

1.- Simorq es el nombre de un ave mítica persa. El nombre de esta misteriosa ave figura en el Avesta bajo la forma de *Saena mereqa*, que lleva a la forma persa Simorq. El Simorq posee un destacado lugar en los relatos iniciáticos, no sólo de los antiguos persas, sino en los del sufismo de Irán. Para más información, ver la obra *Simbolismo Sufí*, tomo 2, del Dr. Javad Nurbakhsh. Y también el relato iniciático de Sohrawardi, «El Arcángel púrpura», publicado en el n° 4 de la revista Sufí. [N.T.]

