

ABORÍGENES AUSTRALIANOS

Chamane del tiempo

En medio de un planeta que vive a ritmo tecnológico existe un continente donde los hombres se consideran uno con la Tierra. Son los aborígenes australianos: una comunidad ancestral y misteriosa cuya existencia gira en torno a un universo paralelo, sólo accesible a los chamanes y a los hombres de conocimiento. Pero este pueblo antiguo cuenta hoy con más presencia entre nosotros. ¿Qué secreto atractivo esconde su enigmática cultura?

FRANCISCO JAVIER ARRIÉS

El pasado mes de febrero se celebró en Madrid la Feria de Arte Contemporáneo, ARCO, una de las principales y más prestigiosas muestras de arte contemporáneo de todo el mundo. La misma tarde de la inauguración, el rey D. Juan Carlos I se interesó por dos stands. ¿Artistas de alguna sorprendente y novísima tendencia pictórica? No. Aborígenes australianos, que siguen un movimiento pictórico y cultural con 50.000 años de antigüedad. Cinco galerías de ese país estuvieron presentes en ARCO, y la presencia del arte aborigen se va a incrementar en el futuro: una importante muestra se exhibirá en el Museo Reina Sofía, y también durante el próximo año, cuando Australia sea el «país invitado» de ARCO 2002.

Desde las pasadas Olimpiadas celebradas en Australia, el inte-

Don Juan Carlos I conversa sobre el arte aborigen —por el que interesó vivamente— con la directora de ARCO y el representante australiano en la Feria.



rés por la cultura aborigen creció hasta tal punto que quizá se convierta en un punto de referencia. Por cierto, que pocos conocen a «Lizzie», la mascota de los juegos paralímpicos, inspirada en el mito aborigen de las dos hermanas creadoras, las Djangkawu, una de las cuales tenía tal afición por la miel, y la consumía en proporciones tan gigantescas, que en una ocasión se tragó una astilla. Por su glotonería fue castigada a convertirse en una iguana, erguida sobre sus cuartos traseros, hinchando su cuello y emitiendo horribles alaridos.

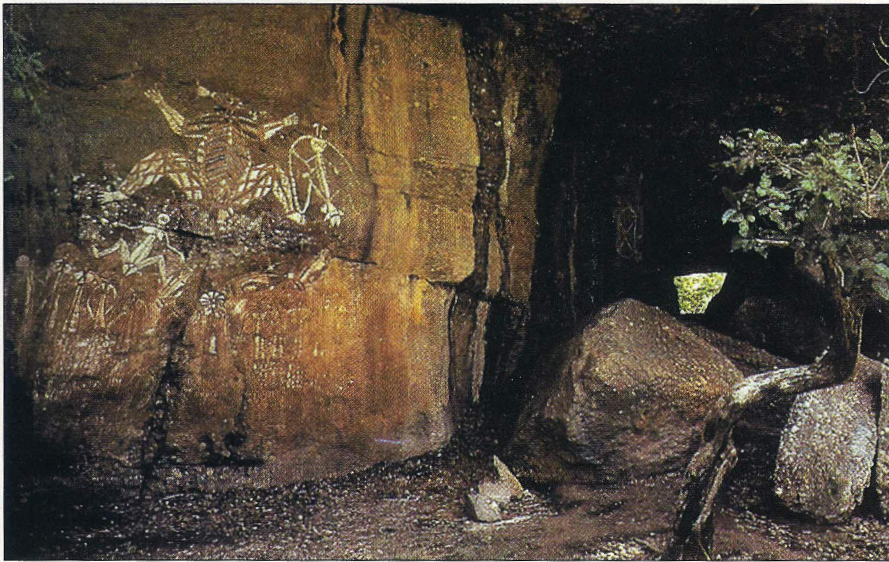
En un principio la palabra *aborigen* se empleaba entre los latinos para designar a un antiguo pueblo prehistórico italiano, los *Aboryginous*, una cultura tan ancestral para los primitivos itálicos que dio lugar a la expresión «*ab origine*» (desde el principio). No es una palabra que a los pueblos indí- ➤



S

o eterno





Sobre estas líneas, pintura rupestre aborígen en la Roca Nourlangie (Parque Nacional Kakadu), de 25.000 años de antigüedad. Abajo, una representación de la mítica Serpiente del Arco Iris.

genas australianos les guste demasiado; y, sin embargo, etimológicamente les cuadra, porque son un verdadero misterio viviente en pleno siglo XX: un misterio procedente del oscuro pasado, el *tiempo de los sueños*, cuando todos los seres eran chamanes.

La serpiente del Arco Iris

La cosmovisión aborígen gira en torno a una edad atávica, conocida como la *era del sueño*, el *Alcheringa*, un mundo atemporal que se supone en el pasado, pero que también aflora en el presente y es la raíz de todo lo que existe. Este *dreamtime* actúa como una realidad aparte. Los símbolos sagrados, las pinturas corporales y sobre la roca, como el mismo paisaje natural, son la puerta de entrada a este *tiempo del sueño*. Se trata de una red de fuerzas que tiene su mejor representante en el ser más poderoso y venerado por los chamanes australianos, la Serpiente del Arco Iris: un ancestro mítico que une el cielo con la tierra y es el compañero de los hombres de conocimiento, capaces de entrar y viajar hacia la otra realidad.

Los chamanes unambal entran al otro lado en un estado de éxtasis al que denominan *miriru*. Su alma, el *ya-yari*, sale de su cuerpo acompañada por un espíritu ayudante y siente como si ascendiera por un árbol, a través de un hilo tan fino como el de la tela de una araña, que sale de su boca, y cuya hábil manipulación provoca la liberación de su fuerza vital y la aparición del rayo y de la lluvia. Ya en el otro lado, ambos viajeros contemplan las danzas de los muertos y aprenden sus canciones, los *corróberee*, danzas poderosas que atraen la energía vital y creadora del *mundo del sueño*. Pero a menudo, en su ascensión, el alma del chamán cabalga sobre la Ser-



piente *Ungud* del Arco Iris y copula con ella. En otras ocasiones, dos fabulosas serpientes surgen a su lado y copulan entre sí, acompañándole en su vuelo: un espectáculo de dimensiones cósmicas que sólo puede contemplar otro iniciado.

No es fácil convertirse en un chamán, en un *warramunga* capaz de viajar hasta el *dreamtime*. Entre los *arunta*, el aspirante debe ir a alguna de las cavernas que constituyen un nexo telúrico entre este tiempo y el de la creación, hasta un lugar donde transitan los *iruntarinia*, los ancestros que habitan el *Alcheringa* o *mundo de la ensoñación*. Uno de ellos aparece tarde o temprano y le atraviesa la lengua con una lanza para marcarlo como chamán. Una segunda lanza perfora su cabeza de oreja a oreja. Llevado al

interior de la gruta es desmembrado y sus órganos son sustituidos por otros nuevos. Luego le llevan de a su poblado donde, a partir de ese momento, empieza a comportarse de un modo extraño, hasta que asimila todo el poder de su experiencia. Pero tanto sufrimiento no ha sido en vano. Ahora ve a los espíritus y es poseedor de cristales de cuarzo, piedras de luz sólida *Atoongara*, cuya fuerza es capaz de proyectar en los cuerpos enfermos para que sanen. Experiencias similares tienen los poetas *corróberee* que reciben las canciones del *tiempo del sueño* por intermedio de las sombras o *Bangumas*, y los *ungarinyin*, cuyos chamanes son iniciados por *Agula*, el esqueleto fantasma de los muertos.

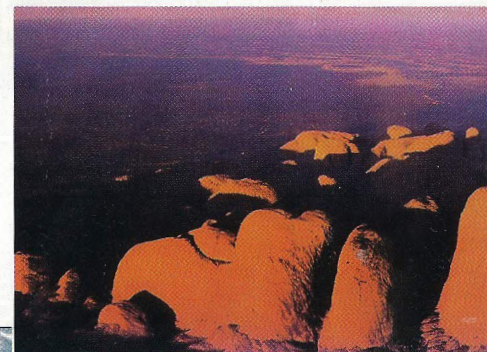
Cristales de cuarzo

El hombre que «vive» en el *tiempo del sueño* ve la esencia y el interior de las cosas y de los seres vivos. Precisamente, una de las formas del arte sagrado aborígen, tan apreciada hoy en los museos de arte contemporáneo, es la llamada «pintura de rayos X», que muestra el esqueleto de los animales y seres que retrata. El artista aborígen tiene el poder de ver en el verdadero interior de las cosas y de percibir las formas que proceden del mundo de la ensoñación.

El *dreamtime* surge también esporádicamente en el sueño habitual, que es nuestra puerta inconsciente a la edad de la Creación. Un chamán *kurnai*, un *mulla-mullang*, puede soñar repetidamente que ➤



Tunnel Creek posee grutas laberínticas y misteriosas. Dcha., agua fosilizada.



Ayers Rock, lugar sagrado de los anangu. Sobre ésta, las 36 cúpulas rocosas de Kata Tjuta.



GEOGRAFÍA DE UNA TIERRA INSÓLITA



Australia es un auténtico hervidero de sitios de poder que conectan nuestro mundo con el de los orígenes: el *tiempo del sueño*. En estos lugares, señalados por los ancestros con diferentes «rúbricas» y accidentes geológicos que constituyen el paisaje, surgen motivos y fuerzas detectables por los hombres de conocimiento australiano. He aquí algunos de los más representativos:

- **Tunnel Creek**, en Kimberley occidental. Un impresionante túnel en tierra de los *Bunuba*, que constituye una de las casas de la creación de la Gran Serpiente del Arco Iris, cuya imagen ha sido pintada en su interior.
- **Nipanjang**, en el territorio de la comunidad *Manyallaluk*, una impresionante gruta en la roca con corrientes sagradas de agua, en cuyas proximidades se pintaron escenas del *tiempo del sueño*.
- **Ayers Rock**, conocida por los *anangu* como *Uluru*, una roca gigantesca que se alza en medio del desierto



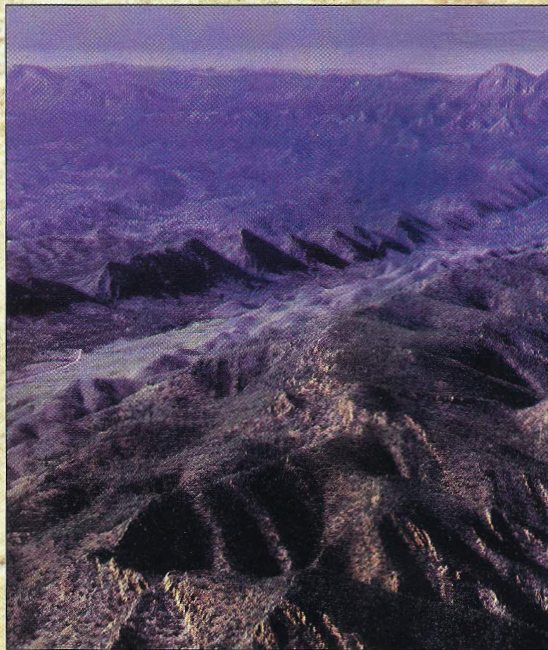
y cuya tonalidad cambia con la luz solar. Su interior está horadado por grutas con pinturas sagradas. En su proximidad se encuentra otra formación rocosa, las «Olgas», conocidas por los aborígenes como *Kata Tjuta*, 36 cúpulas rocosas de un tamaño impresionante, cuya coloración cambia también con los rayos solares, y que constituyen otro de los indicios dejados en la geografía por los héroes creadores del *tiempo del sueño*.

- Las cuevas de la tierra de Arnhem, en la que se sitúa *Ayers Rock*, son otros lugares de entrada a la *tierra del sueño* marcados por las pin-

derosos de la Tierra.

Nourlangie Rock es otra estructura pétrea monumental con pinturas asociadas al *mundo del sueño*, como las que se pueden encontrar en la Bahía de los Siete Espíritus.

- En las proximidades de Sidney, el muelle circular y el *Fleer First Park* son formaciones naturales supuestamente creadas por los héroes ancestrales. Muchas de estas holografías sorprendentes fueron obra de la serpiente *Arkaroo* o de algunas parejas de héroes, como *Urdlu* y *Mandya*, *Walha* y *Warraty*, *Wildu* y *Wakarla*, y se encuentran



Los montes Flinders, al norte de la Australia meridional.

turas, como la de la Serpiente del Arco Iris de hasta 50 pies de largo, y enterramientos en los cuales el ocre rojo de las ceremonias se ve aún sobre las calaveras y huesos.

- La cueva de las Siete Hermanas se ubica en el lugar donde transitaban siete mujeres procedentes de la *tierra del sueño*.
- La laguna de Moantu, en la isla de Bathurst, pasa por ser la morada de la Serpiente del Arco Iris y uno de los lugares más po-



La laguna de Moantu, morada de la Serpiente del Arco Iris. Abajo, pintura rupestre aborigen.



en *Iga Warta*, el territorio de los *Adnyamathanha*, los hombres de piedra del sur de Australia. Entre ellas destaca el *Windjana Gorge*, con impresionantes riscos verticales y la *Flinders Ranges*, una cadena montañosa puesta allí por los ancestros del *tiempo de los sueños*.

- El Parque Nacional *Wolfe Creek Crater* ha sido marcado por el cielo; es un inmenso cráter labrado por un meteorito. ■

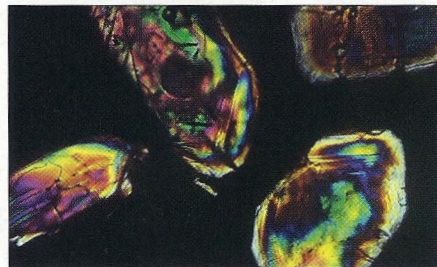


El cráter Wolfe, que los aborígenes atribuyen a una intervención divina.



Arriba, danza aborigen, un medio de acceder al tiempo del sueño. Dcha., los cristales tienen un prestigio mágico relevante para el chamán.

otros chamanes y espíritus le llevan a atravesar el interior de una montaña repleta de objetos brillantes que le enseñan a «ocultar» en su pierna y a volver a extraerlos para apuntarlos contra potenciales adversarios. Otros sueñan que regresan a la laguna de la que surgió su alma y encuentran una pareja de serpientes *Ungud* apareándose. Cuando las *Ungud* copulan producen esporas o *jallalas* que pueden entrar en los chamanes llenándoles de luz. En la caverna de las serpientes los hombres de conocimiento encuentran los cristales de cuarzo, los *alumburru*, que brillan con el poder del arco iris y que penetran en su cuerpo. La gruta y el agua son el dominio de la Serpiente del Arco Iris. La sustancia de los cristales de cuarzo es la misma que compone el mundo del sueño, solidificada en nuestro espacio-tiempo y destinada a con-



vertirse en los órganos del nuevo cuerpo de los chamanes tras su iniciación. Estas sustancias mágicas fluyen de la Tierra al cielo a través del arco iris. De hecho, está prohibido bañarse en estanques o charcos «tocados» por el arco iris, por miedo a que los «hombres-medicina» no puedan hacerse con los cristales celestes. No sólo prohibido, sino severamente castigado.

Y es que para el aborigen cualquier disturbio generado en un lado de la realidad afecta al otro. Si alguien rompe el esquema ordenado de las cosas, una reacción surge



Estos artistas mantienen viva una tradición pictórica con miles de años de antigüedad.

desde el tiempo del sueño e irrumpe en nuestro espacio-tiempo. Sus efectos se traducen en conflictos, ansiedad, confusión, enfermedad e incluso muerte. Ciertas acciones perturban los campos de fuerza del mundo de la ensoñación y éstos reaccionan de forma mecánica. Romper un tabú, adueñarse de los símbolos sagrados, del *dreamtime* de otro en suma, perturbar el orden social o traicionarse a sí mismo o a los demás de alguna manera, son actos que tienen eco en el mundo del sueño. Es la labor de los chamanes, entonces, restablecer el orden perdido, a menudo con ceremonias colectivas o ritos de sanación en los cuales a veces se extraen cuerpos extraños de los enfermos.

Sentencia mágica

El peor de los crímenes contra el mundo es la hechicería. Los brujos malignos recorren el país en forma de dañinos fuegos voladores. Y en casos como éstos, los hombres de poder no son benevolentes. Si alguien insiste en perturbar el orden de las cosas, deben tomar medidas. Determinadas ceremonias, como el temido ritual de «afilarse el hueso», son una verdadera sentencia mágica en la que los chamanes lanzan contra el agresor a las fuerzas del tiempo del sueño y sus habitantes. No hay nada más terrible para un aborigen que encontrarse con un grupo de «hombres-medicina» que le apuntan con un hueso.

Los aborígenes se consideran hijos de la Tierra y como tal la veneran. No conciben que se la pueda dañar en forma alguna, salvo que uno mismo esté perturbado. Sea como fuere, ellos viven entre dos tiempos. Son los guardianes de un conocimiento acerca de un mundo primigenio sobre el que se sustenta todo lo que existe y que es la clave para entender nuestro Universo. ■

LOS HÉROES DEL TIEMPO DEL SUEÑO

Todo el Universo tiene su origen en el *Alcheringa*, el tiempo del sueño. En una primera fase el Ser Superior, Bajme, creó un océano de vida inmóvil, un embrión gigantesco compuesto por una masa vítrea de seres inacabados en la cual estaba contenido todo lo que fue, es y será (en la imagen). El Ser Supremo creó a cada hombre y a cada mujer y los ligó a una especie animal o vegetal, lo cual es el origen del complejo totemismo que aún practican los aborígenes. Fueron, sin embargo, los Ancestros, los héroes primordiales, seres que circulan libremente por el espa-

cio-tiempo, quienes terminaron la obra del Ser Supremo. Durante la *Era del Sueño* recorrieron la tierra, entonando las canciones de la creación, y dieron forma al paisaje, marcando ciertos lugares sagrados con extrañas formas rocosas, ríos, pozos de agua... En palabras de los aborígenes: «Ellos vinieron cuando todo era oscuridad y silencio y la Tierra era estéril y fría. Ellos vinieron del cielo, surgieron del suelo y viajaron a través del territorio. Ellos fueron nuestros antepasados. Sucedió en el amanecer de la Creación. Fue el *Alcheringa*... El *Tiempo de los Sueños*. Así co-

mo la Madre Sol calentó la Tierra con sus rayos, la vida nació... Ésta es nuestra herencia. Éstos son nuestros santuarios. Éstos son los sueños que pintamos». ■

