

# La carrera rarámuri como metáfora de resistencia cultural

## ■ ÁNGEL ACUÑA DELGADO

Doctor en Educación Física y en Antropología Social.  
Área de Antropología Social.  
Universidad de Granada

## ■ Palabras clave

Carrera, Rarámuri, Tarahumara, Sociedad, Cultura, Función

## Resumen

“¡Quien no aguanta no vale!” dice un viejo principio rarámuri, grupo étnico ubicado en la Sierra Tarahumara, dentro de la Sierra Madre Occidental del Estado de Chihuahua en México. Inmerso en un entorno ambiental ecológicamente duro para la supervivencia, se asume la idea de que “para vivir hay que ser resistente”, y así soportar la falta de agua y alimentos provocada por la sequía, el intenso frío nocturno del invierno o las largas travesías por montaña. Desde centenares de años, hombres y mujeres rarámuri, como dicta la costumbre compiten corriendo ininterrumpidamente día y noche, por terrenos pedregosos y abruptos, distancias que llegan a superar los 200 km. En el presente trabajo se describe a grandes trazos distintos aspectos de esta singular carrera, para seguidamente analizar las funciones principales que cumple como acontecimiento cultural.

## ■ Abstract

*¡Who notendurande, not useful! Says a old principle rarámuri, ethnic group inhabitant in the Sierra Tarahumara, inside the Sierra Mother Western of the Chihuahua State in Mexico. With a natura harsh for the survival, is accept the idea what “for live you have to be resistant” and so support the shortage of water and food because of the drought, the intense cold nocturne of winter or the long cross-mountains. From hundred of years, mens and womens rarámuri, like the custom says they compete running during the today and the night, for ways abrupts, distances of more of two hundred. In this work is described different aspect of this singular race, for to analyse the principals funtions laik cultural event.*

## ■ Key words

Race, Rarámuri, Tarahumara, Culture, Society, Role

## Introducción

El grupo étnico Rarámuri actualmente habita al suroeste del Estado de Chihuahua (México), territorio abrupto que adopta el nombre de Sierra Tarahumara dentro de la Sierra Madre Occidental. “La Tarahumara”, como se la denomina comúnmente, está formada por un macizo montañoso compuesto por picos, cañones y mesetas, cuya altitud oscila entre los 3.000 y los 300 m sobre el nivel del mar (Amador, 1997, p. 17), extendiéndose por un territorio de unos 60.000 km<sup>2</sup> (Sariego, 2000, p. 13). Generalmente se distinguen dos zonas ecológicas claramente diferenciadas: la Alta y la Baja Tarahumara, también llamadas Sierra y Barranca respectivamente. La existencia de estas dos regiones ha permitido que muchas familias rarámuri combinen sus nichos ecológicos, cambiando de sitio a los rebaños de ganado y la propia residencia, de acuerdo a las exigencias del clima.

La importante colonización mestiza que ha sufrido la Tarahumara en el último siglo no ha traído en consecuencia una disminución de la población rarámuri que, lejos de disminuir, resiste la presión y sigue aumentando su demografía. En la actualidad se estima que hay unos 50.000 rarámuris diseminados por toda la Sierra. La población mestiza por su parte son mayoría con 201.644 habitantes (98.677 en la Alta y 102.967 en la Baja Tarahumara) (INEGI, 1995).

Los rarámuri poseen un tipo físico de complejión vigorosa y porte esbelto, con estatura promedio de 1,65 m el hombre y de 1,58 m la mujer<sup>1</sup> (Schalkwijk, 1985, p. 25). En general el tipo físico está bien proporcionado, destacando como cualidades la enorme resistencia al esfuerzo, la gran dureza para ha-

cer frente a los rigores del ambiente, soportando con poco abrigo las bajas temperaturas nocturnas, así como la capacidad de sufrimiento para soportar el dolor físico provocado por las enfermedades, los traumatismos o el parto, sin mostrar queja.

Su estado de salud general se presenta sin embargo bastante precario, las enfermedades más frecuentes son las derivadas del parasitismo, tanto interno (gastroenteritis, amebiasis), como externo (sarna, piojos), las venéreas, las enfermedades diarreicas agudas, las infecciones respiratorias agudas y la neumonía, entre otras, llamando especialmente la atención por el alto grado de desnutrición infantil (E. González, 1999; S. Oros, 2001).

Karl Lumholtz (1904, 1972, p. 297) describió a los rarámuri de finales del siglo XIX como los corredores más resistentes del mundo. Cuenta de un hombre que en cinco días recorrió unas 600 millas (960 km) para llevar un mensaje desde Guazápare hasta Chihuahua. De otro modo cuenta también que capturaban a la carrera a caballos montaraces (salvajes), y perseguían a un venado durante varios días hasta capturarlo y darle muerte.

Carl Diem (1973, p. 224) hace referencia a la hazaña que en 1932 se dice que realizó un rarámuri recorriendo a la manera tradicional (con bola) 560 km ininterrumpidamente por terreno pedregoso y quebrado.

Actualmente los rarámuri siguen corriendo como siempre lo han hecho, y además en los últimos 10 años sobre todo, algunos han sido invitados a competir en ultramaratones internacionales como las 100 millas de Colorado o de Los Ángeles, en don-

<sup>1</sup> La mujer es más robusta que el hombre.

de consiguen también ganar ante corredores profesionales, como ocurrió en 1993 con V. Churo, en 1994 con J. Herrera, y en 1997 con Chacarito.

Existen, pues, pruebas del pasado y del presente que acreditan a los rarámuri como un pueblo de corredores, los cuales poseen una gran capacidad de resistencia y dureza física, demostrada y reconocida en la actualidad, lo cual hace que lejos de las exageraciones la leyenda se haga historia.

Etimológicamente la palabra “rarámuri” significa “pie corredor” o “corredor a pie” (W. Bennett y R. Zing, 1935; A. Amador, 1997, p. 17) y es precisamente la carrera una de sus peculiaridades culturales por la que son conocidos internacionalmente. De ella nos vamos a ocupar en las siguientes páginas, en base al trabajo de campo realizado durante los meses de octubre y noviembre de 2001 en distintas comunidades de la Alta Tarahumara.

### **Descripción de la carrera rarámuri**

La tradicional carrera rarámuri posee dos modalidades denominadas: *rarajipari* o carrera de bola para los hombres y *rowera* o carrera de ariweta para la mujer. La bola se hace de la raíz del encino, madroño o tascate, tiene un diámetro de unos 7 u 8 cm y unos 230 gr de peso. El aro o *ariweta* está hecho de ramillas vegetales, con un diámetro variable entre 5 y 15 cm, estando ensartado doble en algunas zonas.

Por otro lado, de acuerdo al lenguaje utilizado por los propios rarámuris se pueden distinguir básicamente tres tipos de carrera: grandes, medianas y pequeñas, teniendo como criterios esenciales la duración de la misma y la cuantía de las apuestas acumuladas. Una gran carrera se suele concertar con semanas e incluso meses de antelación, tiene una duración de entre 15 y 20 horas para los hombres y entre 8 y 15 horas para las mujeres, cubriendo los primeros distancias de entre 100 y 200 km y las segundas entre 50 y 100 km, levantan

mucha expectación y un elevado monto de apuestas. La pequeña carrera se suele improvisar o concertar con poca antelación, es propia del juego de niños y niñas y también de los adultos dentro del contexto de las tesgüinadas (reuniones de trago), se pueden recorrer entre 2 y 10 km más o menos y las apuestas no son muy cuantiosas. Las medianas por su parte ocuparían un amplio espectro, cubriéndose distancias muy variables entre los extremos anteriores. Además hay que tener en cuenta la carrera “ceremonial” o “conmemorativa” realizada con motivo de la muerte de alguna persona, llevándose a cabo un acto simbólico en el que se recorren unos centenares de metros como homenaje al fallecido o fallecida.

Cualquier época puede ser utilizada para organizar una carrera, aunque la inmensa mayoría de ellas se concentran entre el verano y el otoño (de mayo a septiembre), época en la que no hace tanto frío nocturno y el ambiente por el día se encuentra más húmedo por ser tiempo de lluvias.

El eje del sistema organizativo de una gran carrera es el chokéame u organizador principal de la misma, pudiendo haber dos, uno por cada corredor o equipo enfrentado. Pueden ser indistintamente hombre o mujer y se encargan de gestionar y negociar todos los extremos de la carrera, poniendo de acuerdo a los corredores, además de recoger y casar las apuestas de la gente interesada.

En cuanto a la **preparación y cuidados de los corredores** antes de una gran carrera, los rarámuris no practican ninguna actividad especial, su forma física se basa en el entrenamiento natural que proporciona la vida diaria, al caminar mucho cuidando baños o visitando a gente; los niños y jóvenes se desplazan con frecuencia corriendo, jugando con la bola o la *ariweta*, y será la selección natural la que haga de filtro para que con el tiempo los mejores participen en las grandes carreras y el resto lo hagan en las medianas o pequeñas.

Ante el reto de una gran carrera los corredores o corredoras deben llevar a cabo, eso sí, una serie de cuidados corporales, deben ser bien alimentados por sus respectivas

familias, *choquéames* o vecinos que vayan a apostar por él o ella, evitar grandes esfuerzos, no participar en las tesgüinadas, y descansar bien unos días antes de la gran cita; el *owirúame* o curandero les aplicará una cura de piernas mediante friegas con aceite o plantas medicinales y les administrará té de cedro.

Llegado el día del encuentro, el **desarrollo de la carrera** se atiene a unas reglas bastante simples. El circuito donde se corre puede ser circular, aunque con mayor frecuencia lo es lineal, de ida y vuelta sobre un trayecto de 6 a 30 km aproximadamente,<sup>2</sup> utilizando caminos y senderos transitables más o menos pedregosos que discurren por relieves muy variables (meseta, barranca, bosque, ...). Antes de dar la salida es preciso haber acordado la distancia del recorrido, el número de vueltas, el número de corredores por equipo,<sup>3</sup> el número de bolas o *ariwetas* de repuesto para utilizarlas en caso de rotura o pérdida. Junto a la línea de salida, que además sirve de meta y ocupa un lugar central en el circuito, se coloca una hilera de piedrecitas a la que se irán restando una tras otra a medida que se vayan completando vueltas. La indumentaria no guarda nada de particular, el vestido utilizado es el normal de la vida diaria y éste ha cambiado a lo largo del tiempo, lo que se mantiene es el cinturón de cuero con pezuñas de venado colgadas a modo de sonajero, con el que corren algunos hombres, así como la banda de tela ajustada a la frente que llevan tanto hombres como mujeres. El calzado utilizado son huaraches (sandalías livianas con suela de caucho atada al pie con una correa de cuero).

La hora normal de comienzo se sitúa entre las 14:00 y las 15:00 h, pasado así el medio día, se sale con ritmo tranquilo, conscientes de que la prueba no ha hecho más que empezar y aún queda mucho hasta que se termine en torno a las 11:00 o 12:00 h del siguiente día. La técnica de carrera y lanzamiento tiene como principal finalidad parar lo menos posible, economizando al máximo la energía, para ello el hombre con la misma inercia de carrera co-

<sup>2</sup> Sobre un circuito de 6 km se pueden acordar de 20 a 40 vueltas, mientras que sobre uno de 30 km se acuerdan de 4 a 8.

<sup>3</sup> Siempre son dos las partes o bandos enfrentados pero éstos pueden estar compuestos por uno, dos, cuatro o seis corredores/as. En cualquier caso, lo normal es que destaque uno por equipo, haciendo el resto una labor de apoyo.

loca el pie junto a la bola y la lanza con fuerza adelante efectuando una parábola de 40 o 50 m, para seguir corriendo hacia el punto donde cayó y repetir la operación una y otra vez hasta el final, procurando que no se salga de los cauces del camino, ya que al no poderse coger con las manos, toda salida supone pérdida de tiempo y esfuerzo extra. La mujer por su parte corre con una varilla de unos 70 u 80 cm de largo curvada por un extremo y con ella recogerá la ariweta del suelo mientras corre, lanzándola fuertemente adelante 50 o 60 m, siempre en el sentido de la carrera, evitando igualmente que salga de los márgenes del camino a seguir. Los corredores y corredoras aplican estrategias para desmoralizar al rival, colocándose por ejemplo tras él sin dejar que se separe mucho, estudiando sus movimientos para pasarlo llegado el momento oportuno.

La carrera rarámuri es una tarea de equipo, en donde se hace muy importante el trabajo en grupo para conseguir ganar, es imprescindible el apoyo de una serie de personas que proporcionen agua y alimento (*pinole*)<sup>4</sup> a los corredores, que los alumbrén con antorchas de ocote por la noche, que los ayuden a recuperarse de posibles heridas o desfallecimientos, que les dé ánimo, que vigilen el cumplimiento de las normas por parte del otro equipo. También el público cumple su papel, no sólo de apostante sino de animador, gritando *iveriga!* (rápido) a los suyos y siguiéndolos en algunos tramos del recorrido, vigilando asimismo que todo transcurra limpiamente.

Las apuestas muchos las han hecho antes de dar comienzo la carrera pero otros aguardan una o dos vueltas para ver como corren y entonces apostar, siempre que haya quien la acepte, haciendo siempre el *chokéame* de mediador.

Con frecuencia las grandes carreras concluyen antes de que se cubran todas las vueltas convenidas, debido a la diferencia entre los contendientes. Cuando un corredor estima que no podrá alcanzar al otro y se ve perdido, opta por abandonar y ahí acaba todo, dado que para ganar no siempre es

preciso cruzar la meta el primero, basta con quedar por delante del otro en caso de abandono. Sea como sea, concluida la carrera, al final del evento los corredores descansan, se alimentan, duermen junto a sus familiares y seguidores, sintiéndose unos contentos (los ganadores) y otros descontentos (los perdedores) por lo sucedido pero sin exageración. Es normal también que los perdedores justifiquen la derrota apuntando motivos de hechicería, sintiéndose víctimas de la acción maléfica obrada por alguien,<sup>5</sup> incluso, en casos extraordinarios, se llegue a insinuar que la carrera ha estado amañada, al considerarse que el corredor que ha perdido lo ha hecho premeditadamente para hacer ganar a quienes han apostado por el otro.

El *chokéame* o *chokéames*, sin tener nada anotado por escrito, reparte el contenido de las apuestas (dinero, enseres, animales) entre los ganadores. El corredor o corredora que gane, también recibe lo que le corresponde y además la gratificación voluntaria (*barata*) de las personas que así lo estimen, tras ello todos vuelven a sus lugares de origen.

## Funciones de la carrera rarámuri

### La competición deportiva

Una primera función se deriva del sentido más inmediato que tiene la acción misma de correr. ¿Por qué se corre? ¿Cuál es el resultado final de la carrera? ¿Qué mantiene tanta expectación en el público asistente? El agonismo o competencia es un componente básico de la estructura y dinámica de la carrera rarámuri, instalado no sólo al nivel de los corredores sino también de quienes los apoyan.

La carrera entraña una dura competencia en donde no hay tregua, ambos contendientes pretenden ganar y llegarán hasta la extenuación por conseguirlo, pero ello no quiere decir que pierda el componente lúdico. Se trata de una competición dura, sacrificada pero también placentera, en donde se pue-

de hablar de distintos grados de diversión al igual que de rivalidad.

La carrera se convierte en un acto divertido en la medida que se ve acompañada del lanzamiento de un objeto, tener que prestar atención a una bola de madera o a un aro vegetal para conducirlos en la dirección adecuada constituye un entretenimiento que rompe con la monotonía de la carrera, dotándola de un componente lúdico que la llena de contenido, no tendría sentido correr sin bola, aunque algunos lo hagan en grandes competiciones para rivalizar con los *chabochis*<sup>6</sup> en su terreno como éstos lo saben hacer, la bola o la *ariweta* son elementos indispensables para que la carrera rarámuri sea pensada y sentida como una actividad lúdica y divertida, sin la cual carecería de valor e interés.

Una nota distintiva de la competición es la templanza de ánimos por parte de los corredores una vez terminada la prueba. El que gana se muestra contento por haberlo conseguido pero no llega a ser exultante, no salta de alegría y menos aún se manifiesta arrogante o engreído, lejos de ello, asume su victoria con normalidad, como fruto de su esfuerzo personal, del apoyo de su gente y de la suerte de no haber tenido ningún percance, el deber y el deseo fue cumplido y se disfruta con los suyos sin exageración, tan “sólo se ha ganado una carrera”, una entre tantas, aunque se traten de carreras excepcionalmente largas. El que pierde por su parte no le dará mayor importancia en los desafíos menores plenamente lúdicos, pero tampoco se mostrará deprimido si se trata de un gran reto en una carrera mayor, “simplemente se ha perdido una carrera” que otra vez se ganará, no hay que darle mayor trascendencia, era posible perder (como ganar) y ha ocurrido.

El carácter agonístico de la carrera rarámuri, el enfrentamiento no violento que se produce entre los contendientes constituye también una liberación de agresividad. Las tensiones sociales tienen como cauce de salida las tesgüinadas, en ese escenario surgen conflictos y se desatan frecuente-

<sup>4</sup> Maíz molido que se disuelve en agua.

<sup>5</sup> De manera nunca demostrada se refieren casos en los que alguien ha colocado huesos de muerto en el punto por donde pasa el corredor para que éste pierda fuerza. La presencia a veces de una persona señalada como *sukurúame* (hechicero), que se muestra partidario de un bando, puede hacer que el otro se empiece a sentir derrotado.

<sup>6</sup> Término que significa “barbudo”, y se le asigna al hombre blanco o mestizo.

mente actos más o menos violentos que rompen con el sosiego y la paz que domina la vida rarámuri, pero además de las tesgüinadas en donde la agresividad se hace explícita de una manera violenta, las carreras sirven también para liberar tal agresividad, para encauzarla, dirigirla y hacer que salga sin necesidad de que se manifieste violentamente. Los corredores y corredoras pueden verter su rabia acumulada, en caso de existir, gastando energía corriendo hasta no poder más, lanzando con fuerza la bola o la ariweta, y el resto lo pueden hacer acompañando a los corredores en parte del trayecto, emitiendo gritos de ánimo, apostando; de cualquier modo la carrera se ofrece como una oportunidad para desprenderse de tensiones, bien corriendo o proyectándose en los corredores.

### **La apuesta económica**

La apuesta forma parte de la carrera y es uno de sus grandes alicientes, incluso cabría decir que para muchos es el máspreciado, si nos dejamos llevar de las conversaciones mantenidas con los propios rarámuris, quienes afirmaban recurrentemente que terminada la carrera todo el interés se vuelca en el lugar de las apuestas y no en los exhaustos corredores a los que no se les presta demasiada atención, dejándoles simplemente que se recuperen sin mayores agasajos.

La apuesta en la carrera no supone una forma de ganarse la vida, no existen personas que basen su sustento y el de su familia en los beneficios obtenidos de las apuestas, lo que sí entraña es una forma de transacción económica, de obtención de recursos a la que acudir, sobre todo si se cuenta con un buen corredor. La familia y aún la comunidad que tenga un corredor ligero puede invertir parte de sus recursos para duplicarlos, aunque no es nunca un valor seguro al que agarrarse y la posibilidad de la pérdida estará siempre presente. Teniendo la sociedad rarámuri una economía de subsistencia, doméstica, de autoconsumo, la apuesta en las carreras permite la circulación de bienes en esferas intra e intercomunitarias y aún interétnicas, los bienes cambian de propietario, unas veces se ganan, otras se pierden, y aunque no se sabe bien si quienes ganan son los más necesitados

económicamente, el sistema de apuestas contribuye a la redistribución de la riqueza en la comunidad o en la región. Hay quienes mantienen que los mejores corredores pertenecen a las zonas más deprimidas, posibilitando así que a través de ellos la comunidad se recupere de la penuria económica y obtenga entrada de excedentes (dinero, ropa, cobijas, animales, ...) que provienen de otras áreas con más recursos. La función económica que se deriva de las carreras a través de las apuestas añade al patrón de subsistencia un cierto carácter de mercado incipiente, al constituir un referente en la sociedad rarámuri para invertir recursos materiales, los cuales pueden perderse en el peor de los casos o en el mejor de ellos duplicar su valor. El lugar de apuestas se convierte en un espacio de transacciones, en donde se ponen en juego bienes de uso y consumo, una bolsa de valores en donde dichos bienes se arriesgan ante la disyuntiva de doble o nada.

Por otro lado, la gran anomalía que a veces se deja sentir en la carrera y que pervierte la confianza de los participantes en la misma acontece precisamente por la apuesta. Es en razón a la apuesta por lo que algunos corredores se dejan sobornar, pierden premeditadamente una carrera para beneficiarse económicamente de la misma, al igual que quienes los inducen a hacerlo, los cuales son con diferencia los más beneficiados. Es la apuesta la que acrecienta el valor deportivo, económico y social de la carrera, la que hace que adquiera mayor interés y al mismo tiempo la que contribuye en algunos casos a su perversión, cuando por ella se cometen trampas.

No hay que perder de vista, no obstante, que los propios corredores son igualmente apostantes, por lo que ganar o perder la carrera de la que son protagonistas implica asimismo ganar o perder la apuesta, esto aporta un valor añadido a la competencia física, un valor económico del que se pueden beneficiar o perjudicar, siendo preciso estar motivados para rendir al máximo que permitan las fuerzas; la apuesta económica de la que participan los propios corredores constituye así un importante incentivo para mantener el ánimo de éstos, ya que además del prestigio como corredor están en juego bienes materiales, y una prueba de credibilidad para el resto del público, ya

que se supone que cada bando hará todo lo posible por ganar, al comprobarse que los corredores o corredoras han apostado importantes bienes a su favor.

### **El encuentro social y el soporte ideológico**

Con un patrón de asentamiento tan disperso, la vida rarámuri discurre de manera bastante aislada, la comunicación interfamiliar es escasa y pueden transcurrir semanas enteras sin que en algunos ranchos se haya entablado relación que vaya más allá del grupo doméstico. Ante este panorama, las carreras de bola y *ariweta* propician el encuentro y la integración social, convirtiéndose en un tiempo para compartir experiencias, para intercambiar impresiones y salir de la monótona vida independiente. Son muchos los testimonios rarámuris que destacan el valor social de la carrera por encima de todos, lo más importante no es ganar sino encontrarse para mantener la comunicación, como se desprende del siguiente relato rarámuri:

*“La apuesta no tiene que ver mucho, se apuesta más bien por conseguir algo, por lograr algo, pero más el espíritu en el fondo es de la competencia, de tener rivalidad con otros pueblos y mantener la comunicación, porque muchas veces hace tiempo que no se ven y es en las carreras cuando se vuelven a ver y para platicar, y ahí mismo se concertan nuevas carreras, entonces el objetivo de esto es mantener la comunicación continua con otros pueblos...”* (Entrevista a J. M. P.)

El componente socializante de la carrera no hay que circunscribirlo, sin embargo, al momento que ésta se hace efectiva, a las 24 o 48 horas en que todos se reúnen en el lugar de encuentro para que tenga lugar. Si bien las carreras pequeñas, muchas veces improvisadas, ocupan generalmente poco tiempo de interacción, aunque su mayor frecuencia de realización hace que estos momentos sean más numerosos, las grandes carreras entrañan un proceso organizativo muy elaborado en donde cada cual interacciona con los demás desde su respectivo rol. Los *chokéames* de ambos bandos se visitan para ir concretando diversos extremos de la carrera, a la vez que la promueven e incitan a la gente a que apueste;

los corredores son bien cuidados por sus partidarios, por su familia, por el *owirúame*, por el *chokéame*, siendo consciente del compromiso que adquiere con ellos para hacer todo lo posible por ganar y así mejorar algo la situación económica de los suyos; los seguidores de ambos bandos cuentan con varias semanas para conversar sobre la carrera, siendo ésta un importante motivo para comunicarse y llenar el tiempo. Unos y otros ocupan distintas posiciones ante el anunciado evento y desempeñan de la mejor forma sus papeles con un elevado contenido socializante.

La carrera se presenta así como un acontecimiento social, que propicia el disfrute colectivo al poseer un claro componente recreativo y no sólo competitivo, capaz de atraer la atención de nuevas personas que incluso han realizado recorridos de varios días para acudir a la cita, y además supone un evento cargado de estímulos que no sólo refleja sino que además reproduce alguno de los valores más importantes del grupo, con la carrera se recuerda que hay que ser hábil, inteligente, solidario y muy resistente para conseguir los objetivos que se persiguen.

Pero no sólo en la carrera se aprecia la recreación de la identidad étnica al reproducirse un comportamiento tradicional que vincula al grupo dándole sentido de pertenencia, el hecho de compartir una manera peculiar de relacionarse con la carrera pedestre es una manifestación más para marcar la diferencia entre el “nosotros” y los “otros”: nosotros corremos con bola o *ariweta*, los otros corren sin ella; pero no hay que perder de vista que se trata de una carrera en donde se enfrentan dos corredores/as o dos bandos, los rarámuri deben decantarse por alguno de ellos siendo ese un ejercicio que supone una adscripción diferencial. En ese sentido nos contaban que si bien es normal apostar por el corredor o corredora al que se considere mejor preparado, independientemente de la simpatía que cause o de la afinidad que se tenga con él o ella, se da también el caso de apostar incondicionalmente por aquél con el que se mantiene una mayor proximidad, por aquél que es pariente o vecino de uno, que pertenece a la misma ranhería, aunque también hay que ver en ellos unas mínimas garantías para que

consigan ganar. Esta segunda circunstancia se suele dar más cuando se enfrentan corredores de ranherías muy distantes, lo cual hace que el público asistente apueste por quien o quienes representan a su lugar de procedencia: en caso de enfrentarse corredores de Choguita y Panalachi, los residentes de Choguita tenderán a apostar por su corredor, mientras que los de Panalachi lo harán por el suyo, sin que se fuerce a nadie a hacerlo.

Dentro de la función ideológica sustentada en el papel identitario de la carrera rarámuri, cabe incluir también el apoyo a las creencias religiosas que se reafirman con la participación en las carreras. Para correr bien es preciso encontrarse a gusto consigo mismo, sólo así se puede confiar en la victoria, el alma o las almas deben estar presentes y en paz, cualquier remordimiento o mala conciencia puede ser causa de debilitamiento y de la pérdida de la carrera. Según Don Burgess: “*los rarámuri no separan nada de su dimensión religiosa*” y como seguía diciendo: “*me han platicado que cuando corren lo hacen para Dios*” (entrevista a Don Burgess). Los motivos espirituales no dejan de estar presentes en algunos para participar en una carrera, como nos decía un rarámuri de Rejogochi: “*Uno participa para que Dios nos dé más vida por lo que está haciendo, no para ganar dinero, uno le echa ganas por la vida de otras personas también, para que Dios esté contento junto a nosotros*” (entrevista a M. Ch.).

Además de ello, en las carreras con frecuencia se hace presente la creencia en la existencia de fuerzas poderosas sobrenaturales que pueden manejar u operar a favor o en contra de otras personas, la creencia en el bien realizado por el *owirúame* (curandero) con la aplicación de remedios medicinales, y en el mal causado por el *sukurúame* (hechicero) que supuestamente ha realizado algún maleficio, están muy presentes, así como el respeto e incluso temor que se le tiene a estas personas, que suelen ser solitarias y atípicas, manteniendo con ellas un trato cordial pero no excesivo por lo que pueda pasar, la carrera pone así a prueba estas creencias y su adhesión a ellas.

Un aspecto importante a destacar aquí es el papel que posee la carrera como vehículo de acercamiento de la sociedad mestiza a la

rarámuri. La Sierra Tarahumara ha experimentado una fuerte colonización mestiza, sin embargo, aunque la sociedad mestiza ocupe en este caso la posición dominante, se puede apreciar en ella adaptaciones de algunas formas de comportamiento rarámuri, no son pocas las personas que se sienten persuadidas por el modo de ser y estar rarámuri y adoptan ciertas conductas integrándolas en su propio estilo de vida, entrando en un proceso que podríamos denominar como “raramurización del mestizo”. La carrera constituye una de esas prácticas que acaparan el interés del mestizo, acercándose a ella no sólo para apostar, sino para disfrutarla apreciando sus valores.

En resumidas cuentas, sin que conscientemente lo pretendan, los rarámuris se mantienen en la convicción de que “hay que resistir para vivir”, y reflejan en la carrera con toda su envoltura buena parte de su ser, al no tratarse tan sólo de una técnica corporal de desplazamiento sino de un hecho social y un símbolo de resistencia en amplios sentidos. Entendida así, desde una visión romántica de la cultura, en el caso rarámuri podríamos afirmar que ¡hay que correr para vivir!

## Bibliografía citada

- Amador, A. (1997). *Tarahumara*. México: Aguascalarga.
- Bennett, W. y Zingg, R. (1978; 1935). *Los Tarahumaras, una tribu india del Norte de México*. México: INI.
- Diem, C. (1973). Orígenes rituales. *Citius, Altius, Fortius*, tomo XV, fasc. 1-4.
- González Irigoyen, E. (1999). *Diagnóstico colectivo de salud 1998-1999. Ejido de Choguita (Municipio de Guachochi)*. Facultad de Medicina, UACH.
- Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (1995). Chihuahua. Censo de población y Vivienda. Resultados definitivos. Tabulados básicos. Aguascalientes: INEGI.
- Lumholtz, K. (1904). *El México desconocido*. México: INI, 1972.
- Oros, S. (2001). Diagnóstico de Salud: Capt. Santa Cruz y Cocherare (Norogachi, Guachochi, oct. 2000-feb. 2001). Facultad de Medicina, UACH.
- Sariego, J. L. (2000). *La cruzada indigenista en la Tarahumara*. Tesis de doctorado en Ciencias Antropológicas. Chihuahua: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Schalkwijk, B.; González, L. y Burgess, D. (1985). *Tarahumara*. México: Chrysler, S.A.