

LA CARRERA DE BOLA Y ARIWETA RARÁMURI EN LA SIERRA TARAHUMARA

Ángel Acuña Delgado

Universidad de Granada, España

acuna@ugr.es

Resumen: Etimológicamente la palabra “rarámuri”, que identifica al grupo étnico que habitante de la Sierra Tarahumara, dentro de la Sierra Madre Occidental mexicana, significa “pie corredor” o “corredor a pie” y es precisamente la carrera una de sus peculiaridades culturales por la que son conocidos internacionalmente, la cual mantiene en la actualidad plena vigencia resistiéndose al cambio. De ella nos vamos a ocupar en este texto que, en base al trabajo de campo realizado durante once meses desde 2001 a 2003 en distintas comunidades de la Alta y la Baja Tarahumara, tiene como principal cometido describir con detalle todos los aspectos relativos a la estructura y dinámica de la carrera, como paso imprescindible para profundizar en sus significados.

Contar con una adecuada descripción sobre el proceso completo en que se desarrolla la carrera, constituye un requisito básico para saber que estamos tratando de un hecho social y cultural total que va mucho más allá de la simple acción motriz, por ello hemos creído oportuno ser denso en la tarea descriptiva y no entrar en su interpretación por motivos de espacio, aunque sí terminamos avanzando una serie de interrogantes como materia de reflexión. Para comenzar, no obstante, es siempre oportuno situar aquello de lo que se va a hablar en el espacio y en el tiempo, y así lo hacemos al colocar a la carrera rarámuri entre la leyenda y la historia.

Abstract: Etimologically the word “raramuri”, that identifies the ethnic group that inhabits in the saw Tarahumara, inside the saw of the Mexican Western Mother, signifies “running foot” or “running on foot” and is exactly the career one of its cultural peculiarities by the ones that are acquaintances internationally, which maintains currently full force being resisted to change. Of her we are going to occupy in this text that, in base to the work of field carried out during eleven pull since 2001 to 2003 in different communities of the High one and the Low one Tarahumara, has as main assignment to describe with detail all the aspects relating to the structure and dynamics of the career, like indispensable step to deepen in its meanings. Including an adequate description on the complete process in which develops the career, constitutes a basic requirement to know that we are trying a total cultural and social fact that goes a lot but there of the simple motor action, because of it we have believed opportune to be dense in the descriptive task and not to enter his interpretation by motives of space, although yes we finish advancing a series of questioning as Matter of reflection. To begin, nevertheless, is always opportune to situate that of what is going to speak in the space and the time, and thus we do it putting to the race raramuri between the legend and the history.

Palabras clave: Carrera. Rarámuri. Tarahumara. Descripción. Estructura. Dinámica. Race. Rarámuri. Tarahumara. Description. Structure. Dynamic.

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 comunmente, está formada por un macizo montañoso compuesto por picos, cañones y mesetas, cuya altitud oscila desde los 3.000 a los 300 m. s.n.m. (Amador, 1997: 17), extendiéndose por un territorio de unos 60.000 km.² (Sariego, 2000: 13). Generalmente se distinguen dos zonas ecológicas claramente diferenciadas: la Alta y la Baja Tarahumara, también llamadas Sierra y Barranca respectivamente.

La Alta Tarahumara es una región fría, llena de valles, mesetas y montañas. El clima es riguroso, aunque la media anual de temperatura puede ser de 18°C. o 20°C. Las diferencias adiabáticas del día a la noche puede rondar los 30°C.; si bien en los días de verano se superan los 30°C., en las noches de invierno desciende hasta los -20°C. La variabilidad en las precipitaciones es grande, dándose frecuentemente (cada 10 u 11 años) graves sequías.

La Baja Tarahumara por su parte mantiene unas características contrastantes con la Alta; en sus profundas barrancas, entre las que destacan las de Urique, Batopilas, Sinforosa y el Cobre, crece una variada vegetación tropical. El clima es cálido y húmedo todo el año, sobrepasándose los 40°C. en verano.

Las dos regiones mencionadas existentes en la Tarahumara ha permitido que muchas familias rarámuri varíen y combinen sus nichos ecológicos, cambiando de sitio a los rebaños de ganado y la propia residencia, de acuerdo a las exigencias del clima¹.

Pertencientes al grupo etnolingüístico uto-azteca (Bennett; Zingg, 1978: 357), al igual que otros grupos indígenas americanos, los tarahumaras sufrieron la agresión de los conquistadores españoles, y posteriormente de otros grupos vecinos como los apaches, sus rivales más fieros, así como de los mestizos y la sociedad nacional mexicana.

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 mujer² (Schalkwijk, 1985: 25). En general el tipo físico está bien proporcionado, destacando como cualidades la enorme resistencia al esfuerzo, la gran dureza para hacer 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 (González, 1999. Oros, 2001).

La cultura material del tarahumara de hoy representa un ejemplo de utilización inteligente de un medio ambiente bastante inhóspito. Al igual que en el pasado, la economía rarámuri sigue siendo de subsistencia, orientada, pues, al autoconsumo y apoyada en la agricultura y el pastoreo, siendo mucho menor ahora la actividad dedicada a la caza y a la recolección. El maíz y el frijol constituyen la base de su alimentación.

Con toda la presión que desde hace siglos vienen ejerciendo distintos agentes aculturadores (iglesia, estado, sociedad rural mexicana, medios de comunicación...), los rarámuri se han

impregnado en mayor o menor grado de influencias foráneas. Los nuevos conocimientos, sin embargo, se han incorporado a su modo de vida no sin antes haber sido raramurizados, filtrados por su propia experiencia y modificados parcialmente para hacerlos significativos y útiles.

Aún siendo un pueblo no cerrado a lo que viene de fuera, permeable a las influencias exteriores, que ha hecho valer un claro sentido práctico al quedarse con todo aquello que ha considerado útil para mejorar o al menos mantener sus condiciones de vida, también es preciso señalar su actitud de resistencia a modificar los aspectos esenciales de su tradicional forma de entender el mundo y actuar sobre él.

Etimológicamente la palabra “rarámuri” significa “pie corredor” o “corredor a pie” (Bennett; Zing, 1935. Amador, 1997: 17) y es precisamente la carrera una de sus peculiaridades culturales por la que son conocidos internacionalmente, la cual mantiene en la actualidad plena vigencia resistiéndose al cambio. De ella nos vamos a ocupar en este texto que, en base al trabajo de campo realizado durante once meses entre octubre de 2001 y diciembre de 2003 en distintas comunidades de la Alta Tarahumara³, tiene como principal cometido describir con detalle todos los aspectos relativos a la estructura y dinámica de la carrera, como paso imprescindible para profundizar en sus significados.

Contar con una adecuada descripción sobre el proceso completo en que se desarrolla la carrera, constituye un requisito básico para saber que estamos tratando de un hecho social y cultural total que va mucho más allá de la simple acción motriz, por ello hemos creído oportuno ser denso en la tarea descriptiva y no entrar en su interpretación por motivos de espacio, aunque sí terminamos avanzando una serie de interrogantes como materia de reflexión. Para comenzar, no obstante, es siempre oportuno situar aquello de lo que se va a hablar en el espacio y en el tiempo, y así lo hacemos al colocar a la carrera rarámuri entre la leyenda y la historia.

Entre la leyenda y la historia

*“Un día se encontraron el lobo y la rana.
El lobo, riéndose de la rana, la llamó panzona.
Entonces la rana le dijo al lobo: “¡Vamos a correr una carrera,
a ver quien gana!”
Llegó el día de la carrera, y todos los animales vinieron a ver.
Llegaron muchos ratones, zopilotes, coyotes, conejos, garzas
y muchos otros animales. Empezó la carrera y la rana con un solo brinco
terminó el recorrido, mientras que el lobo se quedó hasta atrás.
Todos los animales se rieron al ver que la rana
había ganado tan rápido.
Después tuvieron una fiesta.
El coyote y el zorrillo comenzaron a bailar pascola.
El conejo tocó el violín. El coyote y el zorrillo se emborracharon
y el coyote empezó a aullar, como lo hace hoy en día.
Entonces el conejo músico levantó un pedazo de ocote del fuego
y tiznó al coyote y al zorrillo. Desde entonces
el coyote y el zorrillo han apeestado” (Schalkwijk; et al, 1985: 162).*

Así se narra la leyenda rarámuri de “la carrera del lobo y la rana”, leyenda que enseña a no ser arrogante, a no menospreciar a un adversario aparentemente peor dotado, a estar preparado ante la sorpresa. No es muy frecuente encontrar en la mitología rarámuri referencias sobre la carrera que tanta importancia cultural posee, además de la leyenda citada encontramos otra que habla de “la carrera del coyote y la tortuga” de la que se desprende

una moraleja parecida a la anterior, destacándose aquí el valor de la estrategia, de la astucia, para superar situaciones problemáticas y rivales con mejores cualidades en aquello que quieren competir, en este caso la astucia se hace valer más que la velocidad.

*“El coyote le dijo a la tortuga:
Tú no caminas muy de prisa. Caminas muy despacito,
por donde quiera que vayas. Me están entrando ganas de comerte,
compadre; quisiera comerte ahorita mismo.
Entonces vamos a correr una carrera –dijo la tortuga–,
y si tú ganas, me puedes comer. Vamos a correr de bajada.
Hicieron la carrera. Empezaron iguales, pero ganó la tortuga.
Se puso a rodar hacia abajo, ¡y allá se fue bien rápido! Luego luego dejó
atrás al coyote”* (Schalkwijk; et al, 1985: 164).

También se hace referencia a la carrera en la leyenda sobre “los Ro’lichi”, enanos chiquitos que roban las almas de la gente y se las llevan bajo tierra, para salir al día siguiente. Puesta la narración en boca de un rarámuri que fue raptado por los Ro’lichi, estos además de bailar pascola y beber *tesgüino*, hacen carreras:

*“[...] Vi varias carreras; yo nada más miraba.
Tienen muchas pelotas para la carrera; las hay rojas, verdes
y blancas. Si coges una de colores, te convertirás en un brujo malo.
El blanco es un color bueno. Yo no agarré ninguna.
Sólo estuve mirando. Corrían grandes distancias.
Yo era muy chiquito entonces [...]”* (Schalkwijk; et al, 1985: 111).

La leyenda que habla del *bacánahua*, como una planta medicinal usada para curar heridas y hacer bravas a las personas, igualmente hace una referencia a la carrera:

*“Dicen que ese camote se encuentra en un lugar del otro lado de la barranca.
Los que viven allá ganan muchas carreras porque tienen esa raíz [...]”*
(Schalkwijk; et al, 1985: 107).

Tanto en ésta como en la leyenda anterior la carrera no está exenta de aspectos mágicos, de elementos con poder que pueden modificar o condicionar los acontecimientos.

En la leyenda de “el venado, el sapo y el cuervo”, descrita por el noruego Karl Lumholtz, la carrera además de aparecer unida a la apuesta, justifica la razón de ser de algunos hechos como es el que los tábanos piquen a los venados. Su relato dice así:

“Voló el cuervo hacia la montaña, donde el venado y el sapo estaban haciendo una apuesta. “vamos a ver”, decían, “quien mira primero al sol mañana”. La apuesta consistió en veinticinco tábanos, y le rogaron al cuervo que sirviera de testigo. En la mañana todos estaban listos en espera del sol. El sapo miraba al poniente desde la montaña más alta, pero el venado estaba viendo hacia el oriente. Y dijo el sapo: “Mira acá, hermano cuervo, ya he visto salir el sol”, y dijo el cuervo al venado: “Hermano venado, has perdido. Dale a este los veinticinco tábanos”. El venado pidió un día de plazo para cogerlos, pero creyendo el sapo que no quería pagarle, dijo al venado: “Vamos a jugar una carrera para quedar a mano”. El venado aceptó al punto, y colocaron una piedra para que sirviera de meta. El sapo fue a buscar otros muchos sapos y los colocó de trecho en trecho en la pista. Cuando llegó el venado a la piedra,

el sapo, que ya estaba sentado sobre ella, le dijo: “Hermano venado, perdiste”. Y el venado se fue.

Entonces el sapo dijo a los tábanos: “Vayan a picarle mucho al venado para que corra más de prisa. Si le dan muchos piquetes, nunca me comeré a uds”. Los tábanos fueron de muy buena gana a perseguir al venado, porque los había ofrecido de apuesta, y desde entonces, han continuado picándole” (Lumholtz, 1902 [1972]: 296-297).

Este mismo autor describe “el paraíso” rarámuri como un conjunto de grandes ranchos en donde se encuentran todos los animales que en vida se hayan sacrificado a *Tata Dios*, “cuya ocupación en el cielo es jugar carreras con los ángeles” (Lumholz, 1902 [1972]: 291). De acuerdo a este mito, ¿cómo no darle valor y situar como centro de atención social, aquello que es una ocupación divina y puede alegrar al hombre?

W. Merrill cita un mito fundacional rarámuri en el que tiene presencia la carrera pedestre:

“Un día Dios y su hermano mayor, el Diablo, estaban sentados juntos hablando y decidieron ver quién podía crear seres humanos. Dios tomó barro puro mientras que el Diablo mezcló su barro con cenizas blancas y empezaron a formar algunas figurillas. Cuando los muñecos estuvieron listos, los quemaron para que endurecieran. Las figuras de Dios eran más oscuras que las del Diablo. Eran los rarámuris mientras que los del Diablo eran chabochis.

Entonces decidieron ver quién podía dar vida a las figuras. Dios sopló su aliento en sus muñecos e inmediatamente tuvieron vida, pero el Diablo, a pesar de soplar, no tuvo éxito. Se volvió hacia Dios y le preguntó: “¿Cómo hiciste eso?”, de manera que Dios le enseñó al Diablo cómo darles almas a sus creaciones.

Una vez que los rarámuris y los chabochis estaban vivos, Dios y el Diablo organizaron una carrera a pie entre ellos. Ambos lados colocaron sus apuestas, que incluían dinero al igual que mercancías, y las acumularon en la línea de partida, que también marcaba la meta. La distancia de la carrera se estableció –una corta distancia de aproximadamente diez kilómetros– y los dos equipos de corredores partieron. A pesar de que la carrera estuvo peleada, los corredores chabochis llegaron antes al lugar de las apuestas, de manera que tomaron las ganancias y se fueron. Dios estaba bastante enojado con los rarámuris porque perdieron. De ahí en adelante, les dijo, serían pobres mientras que los chabochis serían ricos y, mientras los chabochis podrían pagar a sus trabajadores, los rarámuris tendrían solamente tesgüino para darles a la gente que los ayudaran” (Merrill, 1992: 145-146).

En la Alta Tarahumara a la carrera de ariweta se le llama “rowera” y a la carrera de bola “rarajípari”, que proviene de “rará” (pie) y “pa” (arrojar, mover rápidamente)⁴, término emparentado con rarámuri que designa al propio grupo étnico, y que según muchos autores viene a significar “corredor a pie” o “pies ligeros”, aunque también hay muchos rarámuris que niegan tal asociación, con la que no se sienten identificados⁵. En cualquier caso, los rarámuri se han hecho famosos internacionalmente precisamente por sus tradicionales carreras pedestres, a diferencia de otros pueblos corredores como los incas o los chimu, los rarámuri las mantienen vivas, no sin cambios, y, como es común en el noroeste mexicano, los hombres patean una bola de madera durante todo el recorrido.

C. Pennington (1970: 18) en base a la falta de documentos y restos arqueológicos anteriores al siglo XVIII considera que la carrera rarámuri se inicia en esas fechas,

arrojándose los primeros datos sobre la misma en una relación de Steffel del siglo XVIII en donde se describe el juego de manera muy parecida a como se practica en la actualidad⁶. A juicio de Pennington, fue en ese siglo cuando la carrera de bola rarámuri reemplazó al más antiguo juego del *ulé* o *uláma*, pero como él mismo pregunta: “¿de donde vino la carrera de bola y cómo llegó a reemplazar al juego de pelota de hule?”.

Según sus datos y apreciaciones, la carrera de bola es precolombina y estuvo más ampliamente distribuida en lo que hoy son los actuales estados de Nuevo México, Arizona y California (Suroeste de EE.UU.), así como en Durango y Sinaloa (México); el juego consistía en que los contendientes corrieran pateando o tirando algún objeto hacia adelante a lo largo de un circuito acordado previamente, existiendo invariablemente apuestas en su desarrollo. La literatura hace referencia a bolas de madera, bastones pelotas de piel de ante, de resinas y arena, de piedra, de brea, de piel de conejo, de tule, de artemisa enrollada, vejigas infladas, etc.. El circuito tenía una distancia variable, con una meta a la que llegar y un recorrido marcado de ida y vuelta (Pennintong, 1970: 30)⁷.

Inmediatamente después del Encuentro con los españoles el juego se difundió hasta la Sierra Madre Occidental en donde se refugiaron los rarámuri adaptando el juego a finales del siglo XVII o a principios del XVIII, posiblemente promovido por los misioneros jesuitas, quienes a su vez intervendrían en el reemplazo o erradicación del antes dominante juego de pelota de hule debido a las asociaciones mágico-religiosas y a las apuestas que contenían, ésta última práctica no se logró suprimir sin embargo, ya que seguiría estando presente en las carreras (Pennington, 1970: 27-35).

En cualquier caso, si bien la falta de evidencias no permiten asegurar que la carrera rarámuri se practicara con anterioridad al siglo XVIII, y el término rarámuri, ralámuli o rarómari tenga una antigüedad anterior al siglo XVI⁸ (momento del Encuentro con los españoles), cabe preguntarse ¿por qué se identificaban desde entonces como “corredores a pie” si no corrían? No teniendo en estos momentos ninguna respuesta convincente cabe cuestionar tanto la etimología del término rarámuri como la historia de la propia carrera en esta etnia.

El etnógrafo y explorador noruego Karl Lumholtz (1902 [1972]: 297) describe a los rarámuri de finales del siglo XIX como los corredores más resistentes del mundo, capaces de recorrer sin descanso 140 millas (260 km.) a un ritmo lento pero sin interrupción para llevar un mensaje de un sitio a otro. Un hombre –nos cuenta este autor– recorrió en cinco días la distancia que separa Guazápares de Chihuahua, cerca de 600 millas (960 km.) alimentándose sólo de agua y pinole. De otro modo, nos cuenta que los indios que entran al servicio de los mexicanos son a menudo utilizados en correr tras de los caballos montaraces durante dos o tres días hasta que estos quedan totalmente fatigados y los pueden llevar al corral. De la misma manera que persiguen a un venado durante varios días sin perder su pista y le dan caza junto con los perros una vez que quedan enteramente agotados. Como es lógico, además de la resistencia, este tipo de prácticas entraña también el empleo de la astucia para agotar las fuerzas del animal perseguido economizando al máximo las propias.

El historiador alemán del deporte Carl Diem (1966: 64-65. 1973: 224) hace referencia a la hazaña que en 1932 se dice que realizó el rarámuri Luis Rosas, recorriendo una distancia de 560 km. ininterrumpidamente en 72 horas, como siempre por terreno pedregoso y empujando la bola de madera. También de la mujer cuenta que realizan carreras de más de 24 horas empujando un aro; una muchacha de 14 años recorrió 45 km. en poco menos de 5 horas. Asimismo, en un intento de interpretar sus significados, nos viene a decir que: “*En los juegos de carreras de los Tarahumaras, así como en el juego de pelota de los indios mejicanos, se imita el movimiento del sol de Este a Oeste, para conjurarle a la bendición de los hombres*” (Diem, 1973: 210). El movimiento de la bola “*debía influir mágicamente el curso celeste del sol, al igual que el juego de pelota azteca*” (Diem, 1973: 224), significado que en ningún momento encontramos en la actualidad; mientras que el aro lo asocia con un

símbolo femenino de fecundidad, circunstancia esta última que, aunque tampoco apreciamos con claridad, nos parece interesante y no descartable.

Si bien la revisión de la literatura nos corrobora en muchos casos las propias observaciones, también encontramos referencias a la carrera rarámuri o tarahumara que no se ajustan exactamente a los datos obtenidos en el trabajo de campo; así, Edmund Neuendorff (1973: 66) nos dice que el golpeo de la bola de madera que acompaña a las largas carreras de más de 270 km. sirve al corredor para marcar el paso, además de afirmar que se trata de una carrera de relevos en la que los corredores alcanzan grandes velocidades, algo chocante, sin duda, que nos hace cuestionar mucho su veracidad.

W. Bennet y R. Zingg en su trabajo etnográfico prestaron también atención a las carreras pedestres, entendidas por ellos como un deporte que les sirve de entrenamiento, siendo el sueño de todo joven “*llegar a convertirse en un gran corredor*” (Bennet; Zingg, 1935 [1978]: 509).

El rarámuri Albino Mares (1996: 53) cuenta que cuando era pequeño sus padres lo despertaban al alba para “*correr tres vueltas alrededor de la casa tirando una bola con el pie*”, en esos momentos pedía a Dios tener un buen día así como ánimo y fuerza para ser buen corredor. De las niñas también dice que hacían lo mismo dando tres vueltas alrededor de la casa corriendo y tirando una rueda o anillo con un palito⁹.

Los tiempos cambian sin embargo y nada permanece inmutable, así, la historia reciente de la carrera rarámuri se abre camino en nuevos espacios adoptando formas y sentidos renovados. Si bien el modelo tradicional prevalece y posee una total vigencia en la actualidad, los corredores rarámuris desde hace años toman parte en carreras pedestres de largo recorrido con carácter nacional o internacional que tienen lugar fuera e incluso dentro de la Tarahumara.

Como recuerda J.L. Sariago (2000: 73-74), fue en 1926 con motivo de una carrera a pie entre las ciudades de Pachuca y México D.F. (100 km.) promovida por autoridades indigenistas y en donde participaron tres rarámuris, cuando posiblemente se los empezara a conocer exteriormente por esta faceta.

En 1927, dos rarámuris recorrieron en menos de 15 horas las 89.4 millas (165.5 km.) que separan San Antonio y Austin en Texas (EE.UU.). En 1928 un grupo de rarámuris compitieron en la Maraton de la Olimpiada celebrada en Amsterdam (Holanda), quedando entre los primeros puestos, sin saber muy bien las reglas de la carrera, ya que siguieron corriendo tras cruzar la meta¹⁰.

En fechas más recientes los corredores rarámuris participan en las ultramaratones celebradas en México y en EE.UU., en donde compiten con corredores profesionales obteniendo muy buenos resultados. Entre los corredores rarámuris más ilustres por haber conseguido importantes victorias, corriendo sin bola, en el terreno de los *chabochis* (hombres blancos y barbudos), se encuentran: Victoriano Churo, quien en 1993 ganó las 100 millas (185 km.) de Leadville en Colorado; en 1994 fue Juan Herrera quien también las ganó en ese mismo lugar; en 1997 Cirildo Chacarito con 50 años quedó el primero en las 100 millas de los Ángeles, recibiendo un año después el “teporaca de oro” que el gobierno de Chihuahua otorga al mejor deportista en activo del Estado. Dentro de la Sierra Tarahumara se viene celebrando desde hace años carreras pedestres ultralargas (sin bola) a donde acuden también importantes corredores nacionales e internacionales, sin embargo son los rarámuris los que dan muestras de un mejor rendimiento en estas pruebas en donde hay que salvar grandes barrancas; entre los campeones de los últimos años se encuentran: Martimiano Cervantes y Madero Herrera quienes ganaron los 90 km. de Creel en 1998 y 1999 respectivamente¹¹. Sobra decir que todos estos campeones de ultramaratones, son grandes corredores de bola en las que han conseguido infinidad de victorias.

La historia reciente de los corredores rarámuris permite conjugar tradición y modernidad. Sin perder el modelo de costumbre, aventando la bola o la ariweta y manteniendo las

apuestas, se incorporan además al modelo que se propone desde fuera, en donde, a pesar de faltar un motivo que lanzar adelante, se adaptan a ella con éxito, y es que, la capacidad de resistencia y la dureza física demostrada y reconocida en la actualidad hacen que lejos de las exageraciones la leyenda se haga historia.

Descripción de la carrera Rarámuri

Clasificación

La tradicional carrera rarámuri, como es sabido posee dos modalidades de realización¹²: la carrera de bola (*rarájipari*) para el hombre y la carrera de ariweta (*rowera*) para la mujer. La bola (*kumaka*) se obtiene actualmente, al igual que en el pasado, tallando una raíz de madroño, encino o tascate, todas ellas maderas duras y con nudo para evitar que se resquebraje con los golpes; mide en torno a 7 u 8 cm. de diámetro y pesa entre 200 y 230 gm. aproximadamente. El lanzamiento se realiza invariablemente con el pie, bien sea descalzo o protegido con huaraches (sandalias), la punta de los dedos se coloca bajo la bola y con un fuerte impulso de la pierna¹³ hacia adelante, se lanza al aire describiendo una parábola de 25 a 50 mts., para seguidamente y sin demora de tiempo correr hasta su posición y repetir el lanzamiento que acompaña de ese modo a la carrera durante todo el recorrido.

En lo que respecta a la ariweta o anillo usado por la mujer, éste se obtiene de una manera muy sencilla, enrollando varias varillas vegetales hasta darle forma de anillo, con un diámetro variable según la zona, las vimos desde 5 cm. hasta 14 cm.. Una vez hecho se puede envolver con tela para hacerlo más resistente¹⁴. Lo más extendido es emplear un solo aro para la carrera, no obstante, en algunas poblaciones como en Panalachi se utilizan dos aros enlazados. El aro (*rowera*) o los dos aros entrelazados serán recogidos del suelo y lanzados hacia adelante lo más fuerte que se pueda, utilizando para ello una fina varilla de 60 cm. a 80 cm. de longitud con una ligera curvatura en la punta, de este modo se evita tocar el aro con las manos, siendo siempre ensartado y desplazado con dicha vara. El lanzamiento puede alcanzar los 50 m. de longitud, aunque hay que controlar muy bien el impulso para evitar que en el vuelo se salga excesivamente del recorrido a seguir, circunstancia que haría perder tiempo.

De acuerdo al lenguaje utilizado por los rarámuri la carrera tradicional puede ser básicamente de tres tipos: grandes, medianas y pequeñas, teniendo como criterios esenciales para su definición la duración de la misma y la cuantía de las apuestas. Ambos aspectos suelen ir unidos, dado que las carreras de largo recorrido realizadas por los corredores más resistentes, va acompañada de mucha expectación y de abundantes y sustanciosas apuestas; las carreras cortas, sin embargo, se prodigan más y van acompañadas de apuestas menos cuantiosas. Según la versión de algunos rarámuris, las grandes se conciertan con semanas e incluso meses de antelación, enfrenta a corredores con reconocido prestigio en sus lugares de origen y aún en la región, tienen una duración de entre 15 y 20 horas en los hombres y entre 8 y 15 horas en las mujeres, aunque en casos excepcionales se pueden también desarrollar por bastante más tiempo, cubren distancias de entre 100 y 200 km. en los hombres y entre 50 y 100 km. en las mujeres, levantan una enorme expectación, muchos comentarios a su alrededor, desembocando en una nutrida asistencia de público y un elevado monto de apuestas.

Las carreras pequeñas son bastante más frecuentes, suele enfrentar a competidores vecinos del mismo pueblo, de la misma ranchería e incluso de la misma familia, consistiendo en desafíos entre personas o grupos de personas no muy expertas en largas distancias, que a modo de juego sacan a la gente de la rutina diaria, cubriendo recorridos muy variables de entre 2 y 10 km. e incluso menos. Las carreras medianas ocuparían un amplio espectro que sin ser consideradas pequeñas tampoco lo son grandes, se dan con mucha frecuencia entre corredores o corredoras de comunidades vecinas o de la misma comunidad, cubriéndose distancias que en hombres pueden llegar hasta los 40 o 50 km. y algo menos en las mujeres.

Además de estos tres tipos básicos de carreras: grandes, medianas y pequeñas, en función de los criterios mencionados, podemos citar un cuarto tipo con el atributo de carrera “ceremonial” o “conmemorativa”, puesta en práctica con motivo de la muerte de alguna persona que, bien haya destacado como corredora o haya sido una ferviente aficionada a ellas. En homenaje suyo se realiza en su funeral una carrera simbólica en donde a modo de representación los contendientes corren con bola o con ariweta, según el sexo del fallecido/a, unos centenares de metros como muestra de afecto y despedida.

Épocas

Aunque cualquier época puede ser utilizada para organizar una carrera y de hecho así se hace, según el testimonio de muchos rarámuris, lo cierto es que la inmensa mayoría de ellas se concentran en la época del año que resulta más propicia para su desarrollo, entre el verano y el otoño, época ésta en la que hay más tiempo libre, menos dedicación a la tierra, no hace tanto calor por el día ni tanto frío por la noche, y la lluvia refresca y humedece el ambiente.

Organización previa

Las pequeñas carreras se improvisan con frecuencia en el transcurso de una *tesgüinada* (reunión de trago donde se bebe *tesgüino*¹⁵), compitiendo hombres o mujeres que alardean de ser resistentes y ligeros (rápidos), o simplemente se corre por el deseo de divertirse apostando sin que haya mayores desafíos. La carrera puede estar también concertada, prevista para cuando el *tesgüino* se acabe, no obstante, en estos casos nunca se sabe si se realizará, el compromiso no es muy formal y todo depende de las ganas que haya llegado el momento, o de los efectos producidos por el *tesgüino*. Al margen del *tesgüino*, también se apalabran a veces carreras entre niños/as, jóvenes o adultos de un día para otro, o tras escuchar el sermón dominical del *siríame*, no obstante, si no despertara mucho entusiasmo en la población puede que no se produzca, ya que la cita se hace importante, no sólo por los corredores, sino por la expectación que despierta.

El eje del sistema organizativo de una gran carrera es el *chokéame* u organizador principal de la misma, pudiendo existir dos *chokéames*, uno por bando enfrentado, con sus respectivos ayudantes en número indeterminado. Cada pueblo e incluso cada ranchería cuenta con hombres y mujeres que asumen ese estatus, unas veces por autodesignación y otras por designación popular, lo cual supone toda una responsabilidad por el compromiso que entraña ejercer adecuadamente el papel que tienen encomendado¹⁶.

La iniciativa en la organización de una gran carrera puede realizarse de diferentes formas: un corredor puede retar directamente a otro, un grupo de personas de un pueblo pueden desafiar a un grupo de otro pueblo buscando cada uno a sus respectivos corredores, o una persona puede ejercer de *chokéame* y convencer a algún buen corredor para organizar una carrera, o ponerse de acuerdo con otro *chokéame* para que a partir de ahí empiece todo.

Todas las carreras requieren unas negociaciones previas, llevadas a cabo por el *chokéame* o los *chokéames*. En unos casos es un único organizador el que pone de acuerdo a los dos corredores que se han de enfrentar, en otros casos un *chokéame* visita a otro para desafiarlo a organizar una carrera, en la que cada uno apoyará a un corredor o bando, las visitas mutuas se sucederán a veces secretamente, a espaldas de la gente, hasta concretar los extremos más importantes en los que han de estar de acuerdo: lugar y fecha de la carrera, número de corredores por bando, circuito y número de vueltas a dar, así como algunos posibles detalles de la normativa general, susceptibles de alterar, aunque esto último se puede dejar para acordarlo o recordarlo momentos antes de la salida (número de bolas o de ariquetas de repuesto, uso del bastón para sacar la bola de los sitios difíciles, etc.), siempre con el consentimiento de los corredores.

Una vez concertada la carrera por los *chokéames* se anuncia públicamente en los actos sociales como las *tesgüinadas* o las sermones dominicales del *siríame*, de modo que, a pesar del aislamiento de las familias, el mensaje irá pasando de boca en boca, con tiempo suficiente para que todos terminen enterándose y piensen qué y cuánto apostar.

Los *chokéames*, además de arbitrar la carrera en sí misma, tienen la función de mediar o casar las apuestas de la gente interesada. El mismo día de la carrera se fija un lugar donde se hará el acopio de apuestas, lugar en donde habrá mucha animación y colorido por la variedad de objetos que se acumulan. Cada uno hace de mediador casando cuidadosamente las apuestas individuales de la gente de su bando con las del bando contrario. Cada apuesta es perfectamente equiparada, 50 pesos casarían con otros 50 pesos o con algo equivalente, una vaca podría casar con otra de similares características, o en su defecto con tres ovejas, dos ovejas y algo de dinero, o con un cerdo, 10 m. de tela y 100 pesos, siempre que los apostantes implicados estén de acuerdo. Se apuesta dinero en efectivo, piezas de tela, bolas de lana, cobijas, collares, machetes, navajas, cabras, ovejas, mulas, vacas, etc., siendo cuantiosa la cantidad de dinero y enseres acumulados¹⁷. Los propios corredores participan en las apuestas creando expectación en el público asistente que quiere saber cuánto es capaz de arriesgar cada uno, por ser un síntoma del estado de motivación o de convencimiento por conseguir ganar. El hecho de no apostar o hacerlo en poca cuantía por parte de un corredor levanta suspicacias entre la gente y desconfianza hacia su posible victoria.

El monto de apuestas en las grandes carreras es elevado, sobre todo cuando toman parte en ellas los mestizos con economías más holgadas, circunstancia que entra dentro de la normalidad, habida cuenta del gran porcentaje de mestizos que habitan en la Tarahumara y de la afición que la carrera rarámuri despierta en muchos de ellos.

Preparación y cuidados del corredor

La carrera rarámuri no se basa en el principio de racionalidad científica ni en el entrenamiento específico y sistemático en que lo hace el deporte moderno de competición. Lejos del permanente sacrificio personal que entraña el deporte de alto rendimiento, los rarámuris llevan implícito el entrenamiento para la carrera en la propia vida cotidiana. Desde la niñez, los niños y niñas desarrollan una excelente condición física cuidando los rebaños de cabras, ovejas o vacas que andan sueltas por el monte. Acompañando al ganado por un territorio muy abrupto, lleno de quebradas en donde es preciso subir y bajar continuamente, se van fortaleciendo las piernas y adaptando el organismo a un esfuerzo continuado que para ellos es normal.

De manera más específica, la bola y la ariweta la usan los niños y niñas en sus juegos de infancia para correr, imitando el comportamiento de los mayores, y tanto jóvenes como adultos pueden echar a rodar la bola o la ariweta y correr con ella cuando individualmente o en grupo se emprende el camino para ir de un lugar a otro por cualquier motivo. De este modo, la carrera se convierte en una forma lúdica y divertida de desplazamiento, en un entorno quebrado y en una población dispersa con un patrón de residencia caracterizado por el aislamiento y la separación interfamiliar, lo que obliga a cubrir grandes distancias para hacerse visitas. Hay que caminar mucho en la Tarahumara para satisfacer las necesidades económicas y sociales más elementales, la carrera permite desplazamientos más rápidos, pero sobre todo más divertidos, porque “¡hay que estar loco para correr sin bola!”, como decían unas niñas rarámuri al ver entrenar a un mestizo por el camino. No tiene sentido la carrera si no va acompañada de algo más, como tampoco tiene sentido entrenar sistemáticamente para preparar la participación en una carrera, ¿cómo se puede perder el tiempo corriendo para entrenar? es muy probablemente la pregunta que se desprende de las expresiones de los rarámuri cuando les preguntábamos sobre esa posibilidad; el concepto de entrenamiento específico y sistemático no se entiende porque sencillamente no existe en ellos.

Los corredores y corredoras se hacen por selección natural, todos y todas participan en carreras desde niños, como juego que es, pero según la capacidad de cada uno/a se aficionará más o menos a ellas y seguirá practicando de mayor y participando en las grandes carreras si gana con frecuencia y comprueba que destaca sobre el resto, circunstancia que le proporciona un alto grado de motivación y confianza, así como reconocimiento social.

Partiendo de una buena adaptación al entorno y a las circunstancias que les rodean, los rarámuri adquieren una excelente capacidad física y están preparados para rendir en cualquier momento ante una actividad que requiera una gran inversión de esfuerzo. No obstante, aunque no realicen un entrenamiento especial para preparar una carrera, sí se dan una serie de cuidados corporales, sobre todo cuando se espera participar en una grande.

El corredor o corredora será bien alimentado/a por su familia y recibirá igualmente alimentos y afecto por sus convecinos en las visitas que diariamente le hagan. Es importante mantenerse bien nutridos, a base de tortillas de maíz, elote, pinole, frijoles, carne de caza o de animales domésticos, plantas silvestres y demás productos sanos y naturales. Además, se debe evitar hacer grandes esfuerzos en las tareas agrícolas los días previos a la carrera, descansando y ahorrando al máximo las energías que luego harán falta. Participar en las tesguinadas está prohibido o al menos contraindicado, así lo reconocen los corredores y la gente que lo acompañan, quienes no lo dejarían tomar si en algún caso lo pretendiera, ya que todos tienen que perder.

Al igual que en el pasado (como citaron Lumholtz, 1902. Zinngg, 1935. Kennedy, 1970) en la actualidad la cura de piernas días antes de empezar una carrera y en los momentos previos a ella sigue siendo habitual. El *owirúame* (curandero o doctor) o el propio *chokéame* (organizador) le aplicará masajes repetidos, friegas con ciertas plantas medicinales para hacer que estén en buena forma y aguanten mejor el esfuerzo que van a soportar; en estas curas se toma también té de cedro, cuya infusión sirve igualmente para impregnar las piernas durante los masajes. Días antes de una gran carrera, los corredores y corredoras pueden caminar por el recorrido para verlo de cerca en caso de no conocerlo y observar así las características del terreno, calculando dónde se pueden dar las mayores dificultades.

Desarrollo de la carrera

Las reglas de una carrera, ya sea grande o pequeña son bastante simples. El corredor o el equipo que gana es el primero que llegue a la meta tras haber salido al mismo tiempo y completado las vueltas previstas al circuito, o bien el que recorre mayor distancia que su rival, una vez que uno de los dos se detiene, circunstancia que ocurre con bastante frecuencia.

El circuito en las grandes carreras es por lo común lineal de ida y vuelta con un punto central que marca la salida y la llegada de los corredores. Su distancia es variable, si es corto las vueltas a dar son numerosas, en la Mesa de Peyeguachi, cerca de Guachochi, hay uno de aproximadamente 6 km. en el que se suelen dar de 15 a 20 vueltas; mientras que si su trayecto es largo, el número de vueltas a completar disminuye, en Choguita (junio de 2001, nos dijeron) corrieron un circuito de unos 30 km. al que le dieron 6 vueltas. No existe, pues, norma fija en cuanto al espacio recorrido, todo es negociable y siempre son los corredores quienes tienen la última palabra.

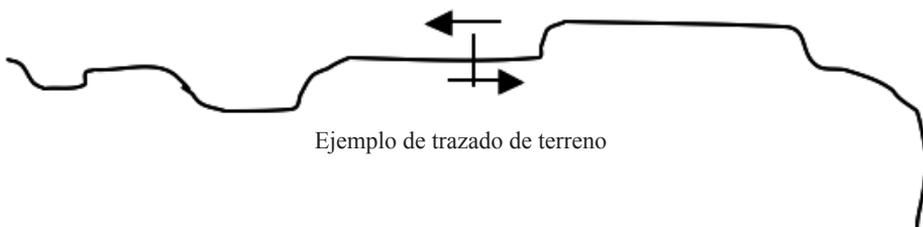
También son variables las características del terreno, se puede correr por lugares más o menos planos aprovechando una meseta, atravesar numerosas quebradas, subiendo y bajando continuamente, subir largas y pronunciadas pendientes para luego bajarlas, discurrir por zonas boscosas o por terreno despejado de vegetación, pasar arroyos, terreno pedregosos, etc., pero todo ello parece no importar mucho, cualquier ambiente es válido siempre que no haya desacuerdo entre los corredores y entiendan que el terreno es neutral y no favorece a ninguno.

La normativa dicta que ambos corredores/as o equipos han de salir al mismo tiempo desde un punto central de la pista, desplazarse en un sentido hasta un extremo terminal y regresar por el mismo camino hasta atravesar el punto central y dirigirse hacia el otro extremo terminal para una vez allí cambiar de nuevo de sentido y regresar, siempre por el mismo camino, cada dos pasadas por el centro se cuenta como una vuelta completa.

Antes de salir se habrán acordado el número de vueltas a completar, el número de corredores que formarán cada equipo (en solitario, dos, cuatro, seis)¹⁸, en el caso de los hombres, si se puede o no tocar la bola con las manos para sacarla de los sitios difíciles (entre piedras, entre cactus,...), si se permite o no llevar una vara ahorquillada para ese menester, el número de bolas que se permite llevar de repuesto, y poco más.

Cada corredor o corredora es libre para vestir como lo desee durante la carrera, si bien antes era normal en el hombre hacerlo con su indumentaria tradicional usando la *zapeta* o taparrabo de tela y camisa amplia, ahora es infrecuente, siendo más normal ir vestido con la ropa de diario, pantalón y camisa, o usar un pantalón corto deportivo para ir más cómodo; el cinturón de cuero con pezuñas de venado a modo de cascabeles se sigue usando en la actualidad, al igual que las huaraches de tres puntas fabricadas ahora con un trozo de neumático (la suela) y una cinta de cuero (la atadura). La mujer corre con su vestido característico, formado por una blusa y varias faldas de volantes con vistosos colores, sobrepuestas hasta los tobillos, el mismo que usa diariamente, yendo normalmente calzada con sandalias industriales de goma o de loneta. Tanto hombres como mujeres corren con una banda (*collera*) rodeando la frente que le da a ambos una imagen muy característica.

Junto al punto de salida se colocarán una hilera de piedrecitas que representan el número de vueltas que han de cubrir, por cada vuelta que se complete se quitará una y así hasta que no quede ninguna, señal de que se ha llegado al final. La carrera comienza normalmente pasado el medio día, sobre las 14:00 h. o 15:00 h., cuando ha dejado de apretar el sol se da la salida y los corredores/as arrancan tranquilos, sin prisas, conocedores/as de que están en el comienzo de una larga travesía. En el caso de los hombres, el buen corredor no sólo ha de ser resistente y ligero (veloz) en la carrera sino también habilidoso lanzando la bola que en ningún momento se puede olvidar, el pie de lanzamiento hace contacto con ella colocando la punta de los dedos lo más abajo posible, mientras que el otro pie (de apoyo) se adelanta para tomar impulso, con la pierna retrasada, en esa posición, con la mirada y el cuerpo orientado en la dirección de la carrera se lanzará la bola fuertemente arriba y adelante describiendo una parábola de unos 30 o 40 m., en otras ocasiones el lanzamiento es fallido y la bola avanza rodando una decena de metros. Es preciso realizar bien el gesto de lanzamiento sin apenas detenerse, utilizando la misma inercia de la carrera, el pie de lanzamiento cae justo detrás de la bola y cuando el pie contrario pase por delante tomando contacto con el suelo, se impulsa fuertemente adelante, levantándolo hasta la altura del tórax aproximadamente, manteniendo el cuerpo erguido y acompañando el gesto con los brazos para equilibrar el movimiento. Todo lo que suponga romper el ritmo de carrera, parándose para colocar bien



la bola o para sacarla de sitios difíciles supone una pérdida de tiempo y de energía que hay que evitar.

La mujer con la ariweta también ha de economizar energía aunque la técnica de lanzamiento no hace necesaria la parada, ya que el aro es recogido del suelo con la vara curvada por la punta, al tiempo que se pasa corriendo junto a él, y en la misma carrera se realiza un movimiento de brazo de atrás a adelante, o en sentido circular, para lanzarlo con fuerza haciéndolo avanzar 40 o 50 m., con cuidado de que no salga de los márgenes del camino y así evitar también pequeñas pérdidas de tiempo, que sumadas todas pueden dar una ventaja decisiva a la adversaria.

Ya que se trata de carreras de largo recorrido, el ritmo normal es propio de una carrera de fondo, con la dificultad añadida que conlleva el permanente lanzamiento de un objeto; si bien la velocidad varía mucho de unos a otros, en una carrera de 100 km. los buenos corredores pueden ir a un ritmo medio de 5 km. por hora; mientras que la mujer puede mantener ese mismo ritmo en una carrera de 50 km..

A parte de la técnica de carrera tanto hombres como mujeres aplican estrategias para hacer más efectivo el esfuerzo, una muy común, comentada por más de un corredor consiste en mantenerse detrás del rival, observar cómo lanza la bola, medir sus fuerzas, estudiándolo sin perderlo de vista, dejar que se confíe al principio, y hacerle notar poco a poco que no se puede despegar, al sentir que por más que se esfuerza en separarse no lo consigue. Al notar cómo la bola del que va atrás le cae siempre cerca, llegará un momento que se desmoralice y ceda el paso al perseguidor, quien, si puede, lo pasará despegándose de él, haciéndole entender que va sobrado de fuerzas y es difícil alcanzarlo. También se suele disimular el cansancio, los dolores articulares, los tirones musculares y otras lesiones accidentales, cuando se pasa frente a los corredores rivales al cruzarse con ellos al dar la vuelta en el recorrido, para hacerles pensar que se va bien, que no hay problemas, aunque se vaya cojeando por el dolor, en el momento del cruce hay que aparentar estar bien y lanzar con toda la fuerza para engañar al oponente. Como se puede observar son estrategias para agotar mentalmente al rival.

La dinámica del equipo es muy importante de cara a conseguir el éxito en una carrera de largo recorrido, el equipo debe trabajar en beneficio del corredor o corredores más destacados, haciendo que estos estén más frescos, reservando las fuerzas para las últimas vueltas, así los mejores se limitarán a correr mientras los compañeros van lanzando la bola alternativamente por turno, tocándole a aquel que se encuentre más próximo a ella cuando caiga al suelo, mientras uno lanza el resto corre hasta el punto donde caerá para inmediatamente lanzarla de nuevo de modo que el grupo siempre esté en movimiento al igual que la bola; con esa dinámica algunos van abandonando por haber soportado el mayor peso de la carrera y quedan los que se encuentren más fuertes en ese momento que tendrán la responsabilidad de ganarla¹⁹.

De otra manera, aunque haya cierta reticencia por parte de los corredores a reconocerlo, hay quienes apuntan la posibilidad de debilitar al rival mediante prácticas mágicas que otros aplicarían desde fuera, o simulando alguna de ellas para influir negativamente sobre algún corredor, así, colocar en el camino polvo blanco para hacer creer al corredor que se trata de hueso de muerto pulverizado puede hacerle perder fuerza si se convence de que el muerto imaginario le está agarrando las piernas; otras veces la simple presencia en el escenario de un *sukurúame* (hechicero) o un *sipáame* (raspador de *jíkuri*) que se muestre contrario a un bando puede hacer que éste se sienta ya derrotado por pensar que está operando maléficamente en su contra²⁰.

En una carrera grande, las apuestas no se realizan todas antes de dar la salida a los corredores, son muchos los que esperan que salgan para ver como corre cada cual, con qué soltura lo hacen, cómo lanzan la bola, así dejan que pase una vuelta, e incluso dos para

decidirse por alguno de ellos, aunque, como es sabido, para ser aceptadas siempre han de poderse casar o amarrar debiendo haber otros apostantes que lo hagan en sentido contrario respondiendo con algo equiparable. Los *chokéames* andan de un lado para otro recogiendo apuestas y casándolas entre sí hasta que no quede nadie con la intención de apostar. Todas las apuestas debidamente amarradas o equiparadas permanecen reunidas en un solo lugar custodiadas por un grupo de personas adultas, generalmente los más ancianos que no se mueven de allí hasta que todo acabe.

Transcurridas varias horas sobreviene el cansancio a los corredores y empiezan a verse heridas en sus pies al golpear las piedras en los cientos de lanzamientos que han de hacer. A medida que el agotamiento hace acto de presencia el control del lanzamiento es peor y las posibilidades de lesión aumentan. Tanto corredores como corredoras coinciden en afirmar que en una gran carrera, recorrida ya más de la mitad de la misma aparecen fuertes dolores musculares, calambres, desfallecimientos que hacen difícil seguir, pero la fuerza de voluntad, la animación del público y los cuidados del *owirúame* (curandero) hacen posible continuar y pasado ese momento desaparece la sensación para de nuevo correr con fuerza hasta la conclusión, aunque son muchas las ocasiones que no se acaba la carrera al no poderse continuar. Tal y como nos describían los desfallecimientos, todo parece indicar que se trataba de lipotimias, al faltarle energía al músculo, éste no responde a la intención de seguir funcionando, pero a poco que el corredor o corredora tomaba pinole, y en pocos minutos se recupera y puede continuar. Las personas que asisten a los corredores o corredoras de cada equipo se colocan en distintos puntos del recorrido para darles agua y alimentos sin lo cual no podrían seguir, el pinole (harina de maíz triturada y disuelta en agua, también con azúcar) es la comida y bebida energética más utilizada con probada eficacia.

Por otro lado los dolores en las piernas, en el estómago, y las heridas en los pies y otras lesiones y dolencias las cura el *owirúame* con el que cuenta cada equipo, los masajes y friegas en las piernas y la administración de infusiones con plantas medicinales son los remedios más usados; a falta de *owirúame* siempre hay otras personas, parientes o amigos que asisten a los corredores en este menester. Cada equipo de corredores cuenta con su propio sistema de avitoallamiento, ya que hay que desconfiar de ser asistido o alimentado por los seguidores del equipo contrario, por la posibilidad de ser víctima de alguna trampa de carácter mágico o de tener alguna planta o producto dañino que haga enfermar y perder la carrera.

Además de los asistentes que se encuentran parados a lo largo del recorrido para cuidar y atender las necesidades fisiológicas de los corredores o corredoras, cada equipo coloca un grupo de personas en lugares estratégicos del circuito para asegurarse que los corredores del equipo contrario no hacen trampas (llegan hasta el final del circuito para dar la vuelta, no cogen la bola con las manos, etc.). Otro grupo de personas acompañan a los corredores de su propio equipo, sobre todo de noche corriendo al par de ellos, para ir señalando dónde cae la bola o la ariweta y evitar así que se pierda, limpiar de piedrecillas el lugar donde se detiene la misma para facilitar el lanzamiento y alumbrar en la oscuridad el camino a seguir utilizando para ello el resinoso ocote que prende dentro de botes o recipientes de latón agujereados para que den luz; estos acompañantes irán unos junto a los corredores y otros por delante de ellos alumbrando el camino para evitar tropiezos y señalar con sus llamas por dónde continúa para que lancen la bola en esa dirección, o el lugar en donde ha caído ésta. El equipo de asistentes o acompañantes de los corredores se hace imprescindible en una gran carrera para conseguir ganar, la carrera es una tarea de equipo en el que cada cual desempeña una función específica: unos se ocupan de administrar agua y alimentos, otros de alumbrar en la noche, otros de ahorrarle esfuerzo al mejor corredor y éste último de llegar el primero. El corredor o corredora debe sentirse respaldado/a en todo momento, ya que de lo contrario la sensación de abandono puede hacerles desistir del empeño por ganar.

Otra parte importante en el desarrollo de la carrera la forma el público allí congregado para verla, interesado además en que gane el equipo por el que apostó y recibir así su recompensa. Cada parte del público animará a los corredores de su equipo gritándoles: “¡weriga!, ¡weriga!” (¡rápido, rápido!), e incluso acompañarán un tramo del recorrido a los corredores para infundirles ánimo y hacerles sentir que no están solos, que están apoyados por ellos. En una carrera de 15 o 20 h. ininterrumpidas y aún más es preciso no sólo disponer de una enorme resistencia física sino también de gran fuerza de voluntad y de motivación suficiente para no rendirse, factor éste último que se consigue con la colaboración del equipo y el ánimo del público.

Los corredores y corredoras señalan que la noche, sobre todo las altas horas de la madrugada, en torno a las 4 o 5 de la mañana, se vuelve muy dura; a la dificultad para ver se le suma el cansancio acumulado, ya que si comenzaron a las 14:00 h. de la tarde ya llevan 14 o 15 h. corriendo y puede que aún queden 5 o 6 h más para terminar, o aún más, en esos momentos se hace muy necesario la entrega del equipo y el aliento del público; se está cansado, dolorido, se tiene sueño, puede que frío, pero hay que continuar corriendo, hay que continuar aunque llueva con fuerza, circunstancia frecuente en la época preferida para las carreras, por duras que se pongan las condiciones la carrera continúa y es responsabilidad de los corredores hacer que uno de los dos equipos gane²¹. Así es, aunque con mucha frecuencia en las grandes carreras no se llega a concluir la totalidad de las vueltas acordadas en un principio, al tratarse de un recorrido tan largo, una vez que un equipo tras 15 h. de carrera comprueba que el contrincante lo aventaja por media vuelta, lo que se traduce en 5 km. y falta solo una vuelta para acabar, ante la imposibilidad de darle alcance toma la decisión de parar, haciendo innecesario que el que va en cabeza continúe para adjudicarse la victoria, de este modo, al parecer de muchos, las carreras suelen terminar antes de completar el número de vueltas acordado. Las vueltas finales de la carrera son las más emocionantes y en donde se despierta más expectación y atención del público asistente, en esos momentos no cesan los gritos de ánimo ¡weriga! ¡weriga! Que le exigen a los corredores o corredoras hacer un último esfuerzo. Finalmente, ya sea entrando el primero en la meta completando todas las vueltas, o quedando por delante del rival que abandona, el ganador o ganadora demuestra haber sido el mejor corredor/a o, al menos, el/la que ha contado con el mejor equipo.

Final del evento

Concluida la carrera, los corredores o corredoras se dirigen cada uno al lugar donde aguarda su familia para descansar del esfuerzo realizado y comer algo para recuperar fuerzas, también pueden echarse a dormir si les vence el sueño, ya que han estado toda la noche corriendo, la victoria no se vive por tanto con especial agasajo, el ganador no se muestra arrogante o altanero y, aunque se sienta alegre no suele hacer gestos que exalten su triunfo, de igual modo que el perdedor no se muestra especialmente frustrado por ello, “otra vez se ganará”. Ni la victoria ni la derrota se exageran por parte de los corredores/as, se asume con total naturalidad, ganar y perder eran las dos posibilidades que había y se han repartido entre los contendientes, hay que aceptarlo y pensar que en otra ocasión puede ser diferente.

Siempre hay justificaciones que explican por qué unos han ganado y otros han perdido, y entre tales razones se encuentra el uso de la hechicería. ¿Cómo un corredor aunque desee continuar no puede hacerlo porque le pesan demasiado las piernas o porque sufre fuertes dolores? ¿serán las 15 horas que lleva corriendo o más bien se trate de que alguien haya operado un maleficio? ¿quién sabe?. En cualquier caso, los que no han ganado suelen pedir otra carrera para demostrar a sus partidarios que pueden ganar si se corrigen algunos detalles, y si no allí mismo más adelante pondrán fecha al nuevo encuentro.

El final de la carrera hace que la atención se vuelque sobre el lugar donde se acumulan las apuestas, el *chokéame* reparte a cada apostante lo que le corresponde por haber ganado, bien sea en forma de dinero o de enseres, viviéndose la situación con alegría, mientras los que han perdido

se resignan pensando que otra vez la suerte caerá de su lado. Aunque son muchos los objetos y dinero apostado, no suele haber problemas en el reparto final, la memoria que demuestra tener el *chokéame* hace que cada cual reciba lo suyo, sin embargo se cuenta con casos en donde ha habido efectivamente problemas para saber la cantidad exacta que se apostó, en estos casos se acude a testigos que puedan dar su testimonio sobre lo ocurrido.

Concluido el reparto el/la corredor/a ganador/a además de recoger el fruto de su apuesta, reciben voluntariamente de los apostantes ganadores una pequeña gratificación o “*barata*” por haberles hecho ganar también a ellos.

Todo esto ocurre si no ha habido controversias para asumir que el ganador o ganadora lo ha hecho legalmente, sin motivos que alegar, los perdedores pueden desear a los ganadores que les vaya bien y que ya se verán en otra carrera, o pueden irse malhumorados pensando en el valor material de la pérdida, en cualquier caso no suele haber conflicto.

Tras la carrera todos los allí reunidos regresan a sus lugares de origen para reemprender las tareas cotidianas, independientemente de haber ganado o perdido, o bien antes de hacerlo celebran una *tesgüinada* de despedida y así terminar el evento con ambiente festivo. De estas *tesgüinadas* pueden surgir nuevos desafíos para correr enfrentando a los mismos o a distintos contendientes que lo hicieron en esa ocasión.

Una circunstancia que sorprende pero que a su vez parece no ser rara en las carreras, por las frecuentes alusiones que se hace de ella entre los propios rarámuris, es el fraude, el arreglo realizado entre *chokéames* y corredores para dejarse ganar en la prueba beneficiándose así de las apuestas. Es este un asunto que muchos critican y nadie reconoce haber participado en él; por todo lo que hay en juego esta practica ilícita está muy mal vista, y si se descubre a los tramposos estos pagarán severamente por lo sucedido, aunque es muy difícil probar su culpa, ¿cómo demostrar que un corredor se dejó ganar?, por bueno que sea, siempre hay formas de justificar la pérdida, ¿cómo demostrar sólo de palabra el trato encubierto entre *chokéames*, si ellos mismos lo niegan?. En cualquier caso las acusaciones sobre carreras amañadas que recaen tanto sobre corredores como sobre *chokéames* hace que estos pierdan prestigio, credibilidad y seguidores, siéndoles difícil en el futuro seguir corriendo u organizando carreras debido a la pérdida de confianza.

Preguntas por responder

Tras el apunte etnohistórico y la descripción de la carrera rarámuri en sus principales extremos, cabe hacerse a continuación un buen número de preguntas sobre el particular, preguntas que sólo deberían ser respondidas contando con datos de primera mano obtenidos sobre el terreno, privilegiando la mirada nativa y evitando así la tentación de ofrecer interpretaciones impresionistas que se apoyen en las apreciaciones que otros autores han realizado de manera a veces muy superficial. La carrera rarámuri constituye un objeto de estudio en sí mismo que merece una atención especial dentro del acervo cultural de este pueblo, ya que, por encima de su dimensión puramente física, encierra un conjunto de valores que le imprimen un marcado carácter social y simbólico, y hacen posible una mejor comprensión del modo de ser de los protagonistas que la generan.

Así pues, para seguir avanzando en su estudio planteamos al menos cuatro tipos de interrogantes:

1. ¿Por qué corren así los rarámuris? ¿qué sentido tiene el empleo de la bola o la ariweta? ¿por qué se cubren tan largas distancias? ¿qué lógica interna se desprende de su estructura y dinámica? ¿cómo se explica la actitud mesurada de los corredores ante la victoria o ante la derrota?

2. ¿Qué funciones desempeña la carrera en la vida rarámuri? ¿se trata de una actividad lúdico-deportiva? ¿tal vez de una manifestación ritual? ¿o más bien de un acto social? ¿puede ser de todo un poco? ¿se aprecian también disfunciones en su desarrollo?

3. ¿Qué valor tiene la resistencia en la vida rarámuri? ¿cómo se consigue ser tan resistente en la carrera? ¿cuáles son las claves que explican su capacidad de resistencia? ¿qué otras



Rarajipari (carrera de bola) en Urique



Rowera (carrera de ariweta) en Urique

manifestaciones de resistencia se aprecia en sus vidas? ¿qué importancia tiene el contexto? ¿qué piensan ellos sobre el entrenamiento específico y sistemático de los corredores profesionales ultramaratonianos (que ellos no realizan)?

4. ¿Qué consecuencias depara la participación de algunos buenos corredores rarámuris en las ultramaraton internacionales? ¿se aprecia un cambio de valores en ellos? ¿se transfieren los valores más tradicionales a la moderna manera de correr (sin bola ni ariweta)? ¿qué piensan los rarámuris de este hecho?

Notas

¹ Para más información sobre las características ambientales de la Sierra Tarahumara ver: Mayer, 1996: 6-14; Amador, 1997: 17-22.

² La mujer es más robusta que el hombre.

³ Las comunidades visitadas durante la estancia fueron: Norogachi, Chogueta, Tehuerichi, Panalachi, Sisoguichi, Narachárachi, Basíhuare, Rocheachi, Cieneguita, además de los municipios de Guachochi y Creel.

⁴ Kennedy, J.G. (1970: 17); Pennington, C. (1970: 16). Genéricamente, en la Alta Tarahumara llaman a estas carreras “rarajipa” y en la Baja “roibi”.

⁵ Como nos decía Erasmo Palma, un destacado rarámuri de Norogachi:

“La gente no acaba de entender que rarámuri quiere decir sólamente “hombres” porque la palabra singular es “rejo”, rarámuri son varios hombres, rejoj es hombre solo, singular pues. Usted (yo) es rarámuri”. (Entrevista a E.P.).

Su hijo José Manuel Palma residente en Guachochi nos manifestaba por su parte:

“Para nosotros es un grupo de gente que viven entre sí como cualquier otro grupo, aztecas, españoles. Más que interpretar el significado de la palabra, entendemos ahí el significado de grupo, que hablamos una lengua, vivimos en una parte y nos entendemos entre sí, para mí es eso. Lo de pie veloz y todo eso es algo que han aplicado los accidentales hacia nuestra cultura”. (Entrevista a J.M.P.).

Martín Chaves, otro destacado rarámuri de Rejogochi expresaba sin embargo:

“La palabra rarámuri significa “pies corredores”, o “los de pies ligeros”. El correr significa un juego para nosotros, es la resistencia para nosotros. Rarámuri significa “los de piel ligera”, resistencia sobre piel, no quiere decir nada más que seamos corredores, sino que tiene más resistencia en la piel para cuando llegue la nieve”. (Entrevista a M.Ch.).

⁶ La falta de evidencias no impide pensar sin embargo que la carrera de bola y ariweta rarámuri no tengan una antigüedad mayor.

⁷ Datos obtenidos de Culin (1907: 665-697).

⁸ El lingüista Don Burgess nos manifestaba personalmente que hay muchas ideas en torno al significado de rálámuli, pero *“no sabemos que ellos se autodenominaran rarámuri antes de la Conquista. Podría ser que los jesuitas le asignaran ese nombre por ser el que utilizaban los tepehuanes para referirse a ellos. ¿Quién sabe?”.* (Entrevista a D. B.).

⁹ Además del aspecto simbólico que tiene el hecho de dar tres vueltas a la casa corriendo, por la asociación que posee el número tres con la conducta ritual del varón, resulta curioso que en este caso sean también tres las vueltas que da la niña, ya que es el número cuatro y no el tres el que se encuentra asociado con la participación de la mujer en el ritual.

¹⁰ Cfr. J. Kennedy (1969: 262).

¹¹ Al igual que corredores rarámuris participan desde hace años en carreras ultralargas al estilo más convencional (sin bola), se han dado casos de mestizos que por la influencia rarámuri han practicado la carrera de bola e incluso competido con éxito con los nativos.

¹² No se cuenta aquí la carrera sin bola llevada a cabo en las ultramaratonés, donde algunos rarámuri también participan.

¹³ Indistintamente se puede emplear la pierna derecha o la izquierda, según el dominio lateral del corredor.

¹⁴ También encontramos anillos de alambre envueltos con tela, aunque no es ésta una forma normal.

¹⁵ Bebida con poco grado alcohólico hecha a base de maíz molido y fermentado en agua.

¹⁶ Hay grandes carreras interpueblos en donde el papel de *chokéame* lo realiza el propio *siríame* (gobernador) de cada bando ayudado por algunas personas en la recaudación de apuestas y en el cuidado de los corredores.

¹⁷ En contra de lo leído (Langle Monzalvo, 1997, 242: 10), tanto rarámuris como mestizos bien conocedores de la carrera negaron que se llegara a apostar la casa, la tierra o la mujer, lo cual es impensable para los rarámuris.

¹⁸ Lo más normal es contar entre tres y seis corredores por equipo, más está contraindicado porque se pueden estorbar e incluso golpear entre sí con la bola o la ariweta.

¹⁹ Lo que decimos referido al hombre es extensible a la mujer, cambiando la bola por la ariweta.

²⁰ La presencia de estos respetados y temidos personajes antes que la carrera comience, puede ser motivo para que ésta se anule y se devuelvan las apuestas.

²¹ Es un asunto muy serio parar una carrera una vez iniciada, debe existir motivos muy importantes que lo justifiquen ya que hay muchas apuestas en juego y por razonable que sea el argumento esgrimido, habrá siempre descontento y suspicacias por parte de muchos que piensen que todo se debe a una trama por parte de algunos para no perder lo suyo.

Bibliografía

AMADOR, A. *Tarahumara*, México, Ediciones Aguilar, 1997.

BENNETT, W.; ZINGG, R. *Los Tarahumaras, una tribu india del Norte de México*, México, I.N.I., 1935 [1978].

DIEM, C. *Historias de los deportes. Tomo I*, Barcelona, Diamante, 1966.

— “Orígenes rituales”, *Citius, Altius, Fortius*, Tomo XV, Fasc. 1-4. Madrid: I.N.E.F., 1973.

GONZÁLEZ IRIGOYEN, E. *Diagnóstico colectivo de salud 1998-1999. Ejido de Choguita (Municipio de Guachochi)*, Facultad de Medicina, UACH. 1999 (Sin publicar).

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, GEOGRAFÍA E INFORMÁTICA, Chihuahua. *Conteo de población y Vivienda, 1995. Resultados definitivos. Tabulados básicos*. Aguascalientes, INEGI, 1995

KENNEDY, J. *Inapuchi. Una comunidad tarahumara gentil*, México, I.N.I. Ediciones

- especiales, 58, 1970.
- LANGLE MONZALVO, Y. “La carrera de bola. Ritual tarahumara”, *México desconocido*, 242, 1997.
- LUMHOLTZ, K. *El México desconocido*, México, I.N.I., 1902 [1972].
- MARES, A.; BURGESS, D. *Re'igi Ra'chuela. El juego del Palillo*, Chihuahua, E.N.A.H., 1996.
- MAYER, G. *Sobre los conflictos sociales, económicos, ecológicos e interétnicos en la Sierra Tarahumara del Estado de Chihuahua*. Informe para la Secretaría de Relaciones Exteriores de los Estados Unidos Mexicanos, Chihuahua, Escuela Nacional de Antropología e Historia, 1996.
- MERRILL, W. *Almas rarámuris*, México, C.N.C.A./I.N.I., 1992.
- NEUENDORFF, E. “El hombre prehistórico”, *Citius, Altius, Fortius*. Tomo XV, Fasc., 1-4., 1973.
- OROS, S. *Diagnóstico de Salud: Capt. Santa Cruz y Cocherare (Norogachi, Guachochi, oct. 2000-feb. 2001)*, Facultad de Medicina, Universidad Autónoma de Chihuahua, 2001 (Sin publicar).
- PENNINGTON, C. “La carrera de bola entre los tarahumaras de México. Un problema de difusión”, *América Indígena*, Vol. XXX, nº 1., 1970.
- SARIEGO, J. L. *La cruzada indigenista en la Tarahumara*. Tesis de doctorado en Ciencias Antropológicas, Chihuahua, Escuela Nacional de Antropología e Historia, 2000.
- SCHALKWIJK, B.; GONZÁLEZ, L.; BURGESS, D. *Tarahumara*, México, Chrysler, S.A., 1985.

b a