

FUNCIONES Y DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA CARRERA RARÁMURI EN LA SIERRA TARAHUMARA¹

Ángel Acuña Delgado*

INTRODUCCIÓN

El deseo o el afán por superar algún “límite” ha sido y es una constante en la historia humana. Es normal querer destacar en algo por encima de los congéneres para lograr trascender en el tiempo, ser recordado por algo singular de lo que uno se sienta orgulloso en la sociedad. Sin embargo, entrar en la historia de los récords o ser un personaje con reconocimiento público resulta cada vez más difícil para la mayoría de las personas, y es por ello

que el desafío consiste para muchos en la autosuperación personal en diversas facetas de la vida. La participación en carreras de largo recorrido, bien sea para ganar, para rebajar tiempo, o simplemente para llegar, de acuerdo con la capacidad física y mental de cada uno, es un reto para muchos, reto que supone probarse a sí mismo y compararse con los demás con la intención de ser mejor. Pero, además de ello, las carreras ultralargas se han convertido dentro de la sociedad moderna avanzada en un recurso para crear vínculos de identidad, espacios de interacción que compensen la falta de compartición, de encuentro y comunicación social existente en la vida diaria. Participar en carreras que exigen una gran resistencia física es

¹ Investigación financiada por el Ministerio de Ciencia y Tecnología (MCYT) de España.

* Departamento de Antropología y Trabajo Social, Universidad de Granada, España.

utilizado por no pocas personas como una manera inconsciente de adscribirse a un grupo de iguales que comparten la sensación de haberlo logrado, de haber demostrado autenticidad a través del sacrificio corporal.

Son pocas las personas que pueden aspirar a ganar una carrera pedestre ultralarga, pues exigen un entrenamiento riguroso, una vida ascética entregada al ejercicio físico, ya que la competencia es grande y el grado de preparación elevado; sin embargo, son muchas las personas que participan en ellas. La maratón (42 195 km) ha dejado de ser una carrera reservada a una élite de deportistas semiprofesionales y profesionales, para convertirse en una prueba que en muchos lugares se presenta como "deporte popular", a la que acuden miles de personas con diversos grados de preparación, incluso sin preparación. Poner más lejos los límites no ha retraído a los participantes; las carreras pedestres de 100 km o 100 millas también acaparan la atención de muchos. El deporte de extrema resistencia, con la carrera pedestre como principal baluarte, constituye un importante vehículo para hacer salir la dimensión hedonística del ser humano.

Aunque la mayoría hoy día pensará que correr tanto es una insensatez o una locura, todas estas ideas y características que envuelven las carreras pedestres ultralargas en el contexto de la sociedad moderna avanzada no son, sin embargo, extrapolables a otros contextos en donde la carrera a pie posee un distinto valor cultural. Los motivos y los sentidos que se desprenden de tal actividad pueden variar mucho al con-

trastar sociedades con modelos culturales diferentes y, en esa línea, la carrera rarámuri es un claro ejemplo.

El grupo étnico rarámuri, localizado en la sierra tarahumara, dentro de la Sierra Madre occidental mexicana, además de acompañar su carrera pedestre con el lanzamiento de un objeto (bola que se avienta con el pie en el caso de los hombres, y aro que se lanza con una vara en el caso de las mujeres), se distingue de otros pueblos indígenas corredores en el hecho de que actualmente mantiene vigente la costumbre de correr como medio de juego y de competencia. Los orígenes de la tradicional carrera rarámuri son bastante difusos, pero de lo que no cabe duda es de la enorme capacidad de resistencia que demuestran tener los hombres y mujeres de este pueblo. A lo largo de la historia, son muchos los relatos recogidos por distintos observadores, sorprendidos por los enormes recorridos realizados. El noruego K. Lumholtz (1972), en su clásica etnografía sobre los rarámuri titulada *El México desconocido*, basándose en su experiencia de campo de cinco años a finales del siglo XIX, refiere que un indio puede correr fácilmente sin parar 170 millas (273 km), y que un mensajero llevó una carta de Guazápare hasta Chihuahua (960 km) y volvió a su punto de partida en tan sólo cinco días, recorriendo una distancia de unos 1 100 km, a base de agua y *pinole* (harina de maíz tostado disuelta en agua) (Lumholtz, 1972: 274-275). No cabe duda de que los rarámuris han entrado en la historia de los corredores de grandes distancias, historia que aún siguen escribiendo al mantener viva la tradición.

Los objetivos que nos planteamos al acercarnos a la carrera rarámuri se orientaron, por un lado, hacia el conocimiento de su estructura y dinámica, contemplando los diferentes elementos que la integran; por otro, hacia la comprensión de los papeles que desempeña para los propios rarámuris y, por último, a interpretar la capacidad de resistencia de sus protagonistas y valorar la importancia que posee para el mantenimiento de su cultura. Se trataba de responder a la cuestión de cómo la carrera rarámuri refleja, e igualmente genera, aspectos relevantes de su propia cultura. En este trabajo procuraremos cubrir los dos últimos objetivos.

De las cuatro carreras observadas de manera sistemática, de acuerdo a un protocolo de categorías analíticas previamente elaborado, dos fueron de hombres y las otras dos, de mujeres. En dicho protocolo se contemplaban los diferentes elementos y personas que intervenían en la misma formando parte de su estructura y dinámica: características de los/las corredores/as, papel del *chokéame* u organizador, acompañantes de los/las corredores/as, comportamiento del público asistente, papel del *owirúame* o curandero, espacio de carrera, tiempo de carrera, características de las bolas o arihuetas, calzado, vestuario y complementos, entorno ambiental, cantidad y calidad de apuestas, etc. Las entrevistas intensivas y en profundidad, todas ellas en castellano, se aplicaron a un total de nueve personas (siete hombres y dos mujeres), la mayoría con amplia experiencia en estas prácticas, que nos ofrecieron detallada información acerca del desarrollo de tales eventos, respon-

diendo a interrogantes como: ¿por qué se corre con bola o *ariweta*?, ¿cómo se posee tanta capacidad de aguante?, ¿qué sentido tiene la apuesta en la carrera?, ¿por qué los/las corredores/as que ganan no hacen alarde de ello?, etc. En cualquier caso, además de la información grabada en casete, proveniente de las personas entrevistadas, fue de las conversaciones informales que manteníamos con los del lugar, así como de aquellos que escuchábamos entre ellos, de donde obtuvimos datos de mucho valor para los propósitos de este trabajo.

Sobre la base del trabajo de campo realizado durante los meses de octubre y noviembre de 2001 en algunas comunidades de la alta tarahumara,² en el presente texto nos introducimos en los distintos sentidos que se derivan de la carrera tradicional rarámuri como fruto de los diversos papeles que desempeña.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA RARÁMURI

La tradicional carrera rarámuri posee dos modalidades denominadas: *rarajipari* o carrera de bola para los hombres

² Aunque la residencia la fijamos en Norogachi, visitamos una serie de comunidades, tales como Chogueta, Tehuerichi, Panalachi, Sisoguichi, Nara-chá-rachi, Basíhuare, Rocheachi, Cienegueta, además de los municipios de Guachochi y Creel, unas veces con motivo de presenciar carreras previamente anunciadas, y otras para entrevistar a personas casi siempre relacionadas con el objeto de estudio, ya fueran corredores destacados u organizadores de carreras, aunque también se tuvo muy en cuenta a las personas mayores, con prestigio reconocido socialmente y amplio conocimiento de su propia cultura.

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 g de peso. El aro o *ariweta* está hecho de ramillas vegetales, con un diámetro variable entre 5 y 15 cm, con ensartado doble en algunas zonas.

Por otro lado, de acuerdo con el 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; ambas 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, aunque 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, que se lleva a cabo como 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 aspectos 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 rebaños 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 una serie de cuidados corporales: deben ser bien alimentados por sus respectivas familias, *chokéames* 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. Además, 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,³ 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 equipo⁴ y el número de bolas o *ariwet*as 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 le irán restando una tras otra a medida que se vayan completando vueltas.

La indumentaria no tiene 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 *collera* o banda de tela ajustada a la frente que llevan tanto hombres como mujeres. El calzado utilizado son huaraches (sandalias livianas con suela de caucho atada al pie con una correa de cuero).

La hora de comienzo de las grandes carreras se sitúa generalmente entre las 14:00 y las 15:00 horas, 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, alrededor de las 11:00 o 12:00 horas 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, coloca el pie junto a la bola y la lanza con fuerza adelante, efectuando una parábola de 30 o 40 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 40 o 50 m, siempre en el sentido de la carrera, evitando igualmente que salga de los márgenes del camino. 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.

³ Sobre un circuito de 6 km se pueden acordar de 20 a 40 vueltas, mientras que sobre uno de 30 km se acuerdan de cuatro a ocho.

⁴ 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.

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*) a los corredores, que los alumbren con antorchas de ocote por la noche, que los ayuden a recuperarse de posibles heridas o desfallecimientos, que les den ánimo, que vigilen el cumplimiento de las normas por parte del otro equipo. También el público cumple su papel, no sólo apostando sino de animador, gritando “¡Weriga!” (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 cómo 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, opta por abandonar y ahí acaba todo. Así, 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, sin-

tiéndose víctimas de la acción maléfica obrada por alguien,⁵ incluso en casos extraordinarios, se llega 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/la ganador/a, que también ha apostado, 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

La competencia lúdico-deportiva

Una primera función de esta carrera tradicional 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, ins-

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

talado no sólo al nivel de los corredores, sino también de quienes los apoyan.

Pero, ¿por qué competir?, ¿qué necesidad se tiene de ello? y ¿por qué hacerlo corriendo de esa manera? La competencia es un rasgo distintivo de la especie humana, aunque no exclusivo, ya que también se puede hallar en otras especies animales. En todos los tiempos y en todos los pueblos se han podido apreciar comportamientos culturales ideados para medir, comparar fuerza y habilidad o niveles de excelencia en la realización de una tarea.

La carrera pedestre de bola o de *ariweta* implica, para los rarámuri, una dura competencia por las grandes distancias que hay que cubrir; competencia física envuelta de una enorme voluntad y capacidad de sacrificio que es preciso demostrar para seguir adelante. Es incuestionable la excelente capacidad de resistencia que se manifiesta en sus carreras, pero lo más peculiar, desde un punto de vista estrictamente deportivo, es que tanto las pequeñas y medianas como las grandes carreras de 200 km se realizan sin entrenamiento previo específico orientado a mejorar la preparación física del corredor en los días o meses previos a la prueba.

Desde la perspectiva del deporte moderno de competencia, marcado por el conocimiento científico y la racionalidad económica aplicada al rendimiento, es difícil pensar que se puedan cubrir esas enormes distancias sin el apoyo de un entrenamiento continuo, sistemático y específico por tiempo prolongado que permita tener preparado al corredor, no sólo para aguantar, sino para ganar, como es el propósito final.

Pero sería un error interpretar la lógica que sostiene la carrera rarámuri explicándola a través de las categorías propias del deporte moderno de competición; si se hiciera, se la calificaría inmediatamente de práctica aberrante y no se conseguiría más que confusión. La resistencia rarámuri para la carrera se consigue de una manera natural, a través de las tareas cotidianas que entrañan un estrecho contacto con la naturaleza y una gran ejercitación para el desplazamiento por terrenos difíciles.

Pero, además, la carrera rarámuri no está profesionalizada; se trata de una competencia deportiva con implicaciones económicas, a través de la cual los ganadores obtienen prestigio y reconocimiento social, pero nadie la practica para ganarse la vida con ella, ni vivir de eso. Los corredores y corredoras más prestigiados pueden intervenir en ellas una, dos o tres veces a lo largo del año, pero el resto del tiempo se ocupan de sus tareas domésticas, con las que obtienen el sustento.

Las carreras son momentos puntuales que sacan de la rutina a los corredores y en los cuales se desea hacer valer un rasgo muypreciado en las personas, como es su resistencia. Cada cual demuestra en la competencia lo que es capaz de resistir corriendo, así como su destreza con la bola de una manera natural, por lo que tiene de cualidades innatas y por lo que le ha dado la experiencia cotidiana, sin entrenamiento adicional que vaya más allá de unos mínimos cuidados corporales (alimentos nutritivos, descanso suficiente y masajes musculares).

No obstante, 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 competencia dura, sacrificada, pero también placentera, en donde se puede hablar de distintos grados de diversión al igual que de rivalidad.⁶

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 competencia para rivalizar con los *chabochis* (hombres blancos) en su terreno, como éstos lo saben hacer. Pero bola o la *ariweta* son elementos indispensables para que la carrera rarámuri sea pensada y sentida como una actividad lúdica y divertida, sin las cuales carecería de valor e interés.

En cualquier caso, independientemente del carácter frutivo o placentero que esta práctica entraña para los corredores y el público por tratarse de una costumbre cultural muy apreciada, una nota distintiva de la competencia es la templanza de ánimos por parte

de los corredores una vez terminada la prueba. El que gana se muestra contento pero no llega a ser exultante, no salta de alegría y, menos aun, 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 fueron cumplidos 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; puede disgustar, por no cumplirse las expectativas, pero no se le da más vueltas. En el plano deportivo competitivo, el hecho de ganar o perder no supone un cambio profundo en el estado de ánimo de los corredores: ni se sienten superhombres o supermujeres, ni tampoco se hunden en el desconsuelo y en la frustración; el contento o descontento se produce sin exageración.

Sea como sea, el carácter agonístico de la carrera rarámuri, el enfrentamiento no violento que se produce entre los contendientes cumple con una función bastante generalizada en el deporte, tanto antiguo como moderno: la liberación de agresividad. Las tensiones sociales tienen como cauce de salida las *tesgüinadas*; en ese escenario surgen conflictos y se desatan frecuentemente

⁶ La carrera rarámuri une, en un solo sistema, las dos dimensiones básicas que definen el deporte moderno; por un lado, un sentido por la competición y el rendimiento físico y, por otro, la realización personal, la recreación y el placer por el ejercicio.

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, las carreras sirven 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 su energía en correr hasta no poder más y lanzar con fuerza la bola o la *ariweta*, y el resto lo puede 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, funcionando así a modo de válvula hidráulica que regula, de manera culturalmente aceptada, la sobrepresión acumulada en la cotidianidad.

Así, la carrera es una manifestación motriz lúdico-competitiva y fuertemente arraigada en el modo de ser rarámuri que causa mucha expectación, no sólo por su carácter divertido y agonístico, sino por las implicaciones que posee en otros planos de la cultura, que sobrepasan la simple competencia entre corredores.

La apuesta económica

Una manera de implicarse con más intensidad en una actividad competitiva en donde uno no actúa como protagonista es adscribiéndose a una de las partes enfrentadas, tomando partido por ella al extremo de arriesgar algo personal. La

apuesta constituye un comportamiento humano recurrente de hondas raíces históricas. La tendencia a comprometerse con un pronóstico, poniendo en juego algún valor que vaya más allá de la palabra, se puede encontrar de distintas maneras en todos los pueblos y en todos los tiempos; incluso a veces, surgen dudas acerca de si el hecho de apostar es consecuencia de una acción que entraña cierto desafío ante un congénere o ante un supuesto destino, o puede ser, más bien, la causa que desencadena dichos desafíos.⁷ No lo vamos a responder aquí; no se trata de enfrascarse en discusiones estériles para intentar discernir si fue antes el huevo o la gallina, lo cierto es que la apuesta se halla tan estrechamente unida al desarrollo de ciertas actividades que forma parte indisociable de su estructura, sin la cual difícilmente se podría entender.

Tal circunstancia ocurre con la carrera rarámuri: la apuesta forma parte de la misma 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 hacia las apuestas y no hacia los

⁷ Sobre el nacimiento del deporte moderno de competición, surgido en Inglaterra como producto de la sociedad industrial, Umminger (*cfr.* Brohm, 1982: 71) afirma que los ingleses apostaban por hazañas deportivas que no estaban organizadas más que en razón de la apuesta, la cual era la incitación al récord. Apostaban en las carreras de caballos, en las pedestres, en los combates de boxeo, de lucha, de esgrima, etcétera.

exhaustos corredores, a los que no se les presta demasiada atención, dejándoles simplemente que se recuperen sin mayores agasajos.

La apuesta, en la carrera rarámuri, 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, pero entraña una forma de transacción económica, de obtención de recursos, sobre todo si se cuenta con un buen corredor. La familia, y aun la comunidad, que tenga un corredor ligero puede invertir parte de sus recursos para duplicarlos, aunque nunca es un valor seguro y la posibilidad de la pérdida estará siempre latente.

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 aun 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. Estos corredores suelen poner más empeño en ganar, al tener más necesidad de ello, estando más motivados, aunque insistimos que al no estar asegurado el triunfo, el ries-

go de perder se halla presente. No obstante, visto *grosso modo*, los beneficios materiales obtenidos de las apuestas más que aumentar las diferencias económicas entre los rarámuris, las disminuyen. Sobre este particular expresa Robles (1994: 49):

Las apuestas en sus tradicionales carreras y otros juegos, como las luchas de toros y el tejo, les fascinan; en ellas apuesta el que tiene, mientras el que no tiene sólo puede perder poco; pero extrañamente suele ser más hábil o poner más esfuerzo, porque suele ganar; y así, las carreras que suelen concertarse entre pueblos diferentes son un mecanismo que hace pasar de una comunidad a otra recursos considerables: animales de labranza, ropa, alimentos, dinero; de todo.

La carrera permite, así, obtener una inyección de bienes materiales, en caso de ganar la apuesta, que será muy útil para mejorar las condiciones de vida momentáneamente, mientras que la pérdida de los bienes apostados no amenazan la subsistencia, al no ser excesivamente cuantiosa para la persona o familia que lo expone; lo arriesgado no llega a tener un valor esencial para la vida. En cualquier caso, ante una situación de extrema necesidad, que se puede agravar por la pérdida de recursos en una apuesta de carrera, la subsistencia queda asegurada a través del sistema de dones gratuitos socialmente institucionalizados en la práctica de la *korima* para evitar, o al menos mitigar, posibles hambrunas en determinadas épocas.

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, así, en un espacio de transacciones en donde se ponen en juego bienes de uso y consumo, una especie de 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 acontece precisamente por la apuesta. Es en razón a la apuesta que algunos corredores se dejan sobornar, pierden premeditadamente 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 pervisión. Independientemente de que las carreras amañadas o amoladas tengan más incidencia por la incursión de la sociedad mestiza en las apuestas, sin negar que tales prácticas se dieran antes entre los propios nativos en menor grado, la sociedad rarámuri, como toda sociedad humana, no está exenta de impostores, de miembros que sobrepasan los límites de las normas establecidas y sacan provecho de la inocencia o de la buena voluntad de otros. El fraude en la carrera, aunque se produzca de manera esporádica, refleja el talante de un sector deshones-

to de la población para quienes cumple un lucrativo papel, ejerciendo un contrapunto a la confianza y solidaridad colectiva, que obliga a estar atentos para no dejarse engañar por las situaciones de aparente legalidad preparadas por algunos.

No hay que perder de vista, no obstante, que los propios corredores son igualmente apostantes, por lo que ganar o perder la carrera 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 estos ya que, además del prestigio como corredor, están en juego sus bienes materiales y una prueba de credibilidad para el resto del público, debido a 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

reuniones dominicales para ir a misa y escuchar el sermón o discurso del *siríame* (gobernador), así como las reuniones de *trago* o *tesgüinadas* constituyen medios institucionalizados para no perder el contacto, mantener los vínculos, transmitir y adquirir conocimientos y hacer posible la socialización. En ese sentido, las carreras de bola y *ariweta* propician el encuentro y la integración social, convirtiéndose en un tiempo para compartir experiencias, 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. Si bien las carreras pequeñas, muchas veces improvisadas, ocupan generalmente poco tiempo de interacción, aunque su mayor frecuencia de realización hace que estos momen-

tos 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 acordar diversos aspectos de la carrera, a la vez que la promueven e incitan a la gente para que apueste; los corredores son bien cuidados por sus partidarios, por su familia, por el *owirúame*, por el *chokéame*, y son conscientes del compromiso que adquieren 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.

Sin embargo, hay que añadir que la ocurrencia, tal vez creciente, de carreras amañadas indica, por otro lado, una falta de compromiso con el grupo, al cual se es capaz de engañar para favorecer a unos cuantos compinches. Esta realidad indica que junto al sentimiento de solidaridad social mayoritario aparece también otro de tipo individualista, propiocéntrico, que no mira más allá del beneficio personal sin importar el costo. En esencia, el fraude es más grave, en clave social, cuando lo cometen rarámuris que cuando lo hacen mestizos, aunque estos últimos lo intensifiquen económicamente.

Ligado a la reproducción social que facilita el encuentro motivado por las

carreras, ésta desempeña también una función ideológica en tanto que recrea un modelo de identidad, unos valores compartidos sin los cuales el grupo perdería fuerza y vitalidad, haciéndose más difícil su cohesión. Además de la habilidad para lanzar la bola o la *ariweta*, la inteligencia para seguir un ritmo soportable y cansar a los otros, el trabajo en equipo necesario para conseguir el objetivo, la resistencia física constituye el valor más sobresaliente en la carrera. “Quien no aguante no vale, muere”, nos decían algunos. ¡Hay que resistir para vivir! es uno de los axiomas más claramente puesto en práctica en la sociedad rarámuri. La resistencia que los corredores y corredoras demuestran en la carrera es un reflejo de esas otras formas de resistencia que hay que poner a prueba en la vida cotidiana para seguir adelante: resistencia a la sequía, a la falta de alimentos, a las inclemencias climatológicas, a la presión y colonización mestiza. Resistir en paz, aguantar sin ejercer violencia, marca el comportamiento rarámuri y se deja notar en su tradicional carrera: hay que procurar ser el más resistente en una competencia pacífica en donde, se gane o se pierda, la serenidad predomina sobre las muestras de euforia o desconsuelo.

Un hecho significativo que muestra la importancia social de la carrera por encima del carácter competitivo de la misma se desprende de la conversación mantenida con Carlos Vallejo, ex párroco de Norogachi, habitante de la tarahumara desde hace 20 años. Su testimonio lo recogimos en el diario de campo del siguiente modo:

A veces se han encontrado dos comunidades para que corrieran dos representantes y uno de ellos a última hora se ha echado atrás, en ese momento se pregunta quién quiere correr y alguno hay que valora la situación y se lanza a ello, para que el desplazamiento de los asistentes no haya sido de oquis (en balde) y cubrir así las expectativas de los congregados. Esto demuestra que la importancia de la carrera no está sólo en la competencia de los corredores (que también, y a veces mucho, si son rivales de gran talla, sino en el acontecimiento en su conjunto, lo importante es que se corra y se pueda así apostar, festejar, compartir (aparte de ganar o mostrar admiración por los corredores) (Diario de campo, 26 de octubre de 2001).

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 ése 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 aquel con el que se mantiene una mayor proximidad, por aquel que es pariente o vecino, 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 representa 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.⁸

No obstante, si bien el encuentro social en una gran carrera divide a los partidarios de uno y otro bando, creando un ambiente festivo de rivalidad, no parece que ello genere animadversión entre los dos grupos de seguidores; lejos del ambiente hostil que en la sociedad moderna se crea entre las aficiones de

dos equipos deportivos que se enfrentan, en la carrera rarámuri todo acontece de manera más tranquila y, a menos que se violen las normas o haya problemas con el reparto de las apuestas, el conflicto no suele aparecer y menos aun brotes de violencia. La no trascendentalización de la carrera, el no verla como una cuestión de honor, el no sacarla fuera de los márgenes que supone la competencia física, hace que la rivalidad entre los bandos se exprese en las apuestas y en la animación diferenciada por parte de los seguidores, sin que ello merme la cohesión social en términos generales. Claro que toda norma tiene su excepción y a veces se escuchan anécdotas referidas al enfado de una parte de los apostantes cuando la otra retiró lo apostado antes de concluir la carrera, o a la riña de alguno al denunciar que el corredor ganador no cumplió cierta norma; aun así, los perjudicados toman nota de lo ocurrido para no confiar más en ciertas personas, solucionándose los posibles problemas mediante el diálogo y por medios pacíficos ante la autoridad competente en cada caso (*chokéame, siríame*).⁹

Dentro de la función ideológica sustantivada 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

⁸ Sobre la fuerza socializante de la carrera rarámuri escribía Bennett (1978: 503): "Una gran carrera, entre pueblos, es uno de los factores que tienden a unir a las comunidades. La gran carrera va acompañada de una fiesta en la que ambos bandos se juntan. Las apuestas, el incansable estar mirando y alentando a los corredores y el entremezclarse con distintas personas, desempeñan una doble función: primero, ponen en relación a dos comunidades; segundo, unifican a cada comunidad. La competencia definitivamente crea un grupo "nosotros" y un grupo "ellos". El hecho de que, tanto los corredores como sus respectivos pueblos que los apoyan, apuestan, decididamente une al bando de los "nuestros". Sin embargo, las grandes carreras no son lo bastante frecuentes para convertirse en un factor de importancia mayor".

⁹ La norma de conducta pacífica siempre puede alterarse cuando aparece el alcohol, sobre todo destilados de alto grado.

victoria, el alma o las almas deben estar 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 decía: “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 se 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, con frecuencia se hace presente en las carreras la creencia en la existencia de fuerzas sobrenaturales que pueden influir o accionar a favor o en contra, 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) con algún maleficio, están muy presentes, así como el respeto, e incluso temor, que se les tiene a estas personas, que suelen ser solitarias y atípicas, manteniendo con ellas un trato cordial pero no excesivo. La carrera pone a prueba estas creencias y su adhesión a ellas, como nos manifestaba el P. Ricardo Robles, en Sisoguichi, al preguntarle sobre la hechicería:

Es un rango intermedio, tan útiles son para hacer el bien como para hacer el mal. El mismo elemento sirve para perder la carrera como para hacerla ganar,

porque tiene fuerza. Se desdobra el bien y el mal, aquellos hermanos que terminan siendo Dios y el Diablo, el que vive arriba y el que vive abajo. Así pasa con las cosas que intervienen en las carreras, es algo que va a ser más trascendente en toda la vida, por ejemplo, si se presenta un señor que dice ‘no corro’, él sabe que va a perder la carrera y entonces no está psicológicamente preparado y la va a perder, pero eso es mucho más que el ganar o perder la carrera, forma parte de la cosmovisión en donde sabe que está perdido si hace algo que le disguste a aquél [refiriéndose a una supuesta persona maléfica] (entrevista a Ricardo Robles).

Un aspecto importante a destacar 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, en un proceso que podríamos denominar “raramurización del mestizo”.

La carrera constituye una de esas prácticas que acaparan el interés del mestizo, que se acerca a ella no sólo para apostar, sino también para disfrutar apreciando sus valores; incluso, hay casos de mestizos corredores de bola¹⁰

¹⁰ No se tiene noticias, sin embargo, de mujeres mestizas que hayan corrido con *ariweta*.

que, contando con una buena forma física, han competido entre ellos mismos, y aun con los rarámuris, ganándoles. Un caso muy significativo es el de Rafael, hombre de 60 años residente en Creel, que aprendió a correr con bola a los 21 años, cuando acompañó a los corredores tarahumaras (como él mismo los designa) amigos, y los ayudó en el recorrido colocándoles la bola en el camino para que ganara la apuesta su hermano mayor. Así fue aprendiendo y llegó a correr distancias de más de 120 km con éxito. Hoy cuenta con placer y cierta melancolía su experiencia en las carreras, e insiste en el ambiente festivo que se creaba y en las lecciones de honestidad que recibió continuamente de los rarámuris; asimismo, señalaba el uso aprovechado que han hecho los *chabochis*, quienes han utilizado las carreras con el exclusivo fin de sacar dinero de ellas.

En el lado inverso, tenemos que los rarámuri vienen corriendo desde hace años ultramaratones en distintos lugares, dentro y fuera de México. Incluso en la propia tarahumara se realiza anualmente una carrera ultralarga, de 90 km (primero fue en Creel y actualmente se ha llevado a Guachochi), con participación abierta a deportistas nacionales e internacionales y, a pesar de la desventaja que supone correr sin bola, suelen ganar los rarámuri. Este otro tipo de carrera de resistencia introduce a los rarámuri en otra lógica de ideas, la del individualismo: gana uno y no el grupo, todo el éxito y la celebración del grupo se vuelca en exclusiva sobre el ganador, que adopta la categoría de campeón y al que se le rinde

homenaje. A diferencia de la carrera tradicional con bola, en donde se corre como personas en grupo y con conciencia de ser para el grupo, en la carrera sin bola se corre identificado por el dorsal, sólo para uno, y sólo uno recibe el premio de la victoria.¹¹

La opinión sobre la conveniencia de participar o no en las ultramaratones se encuentra dividida entre los rarámuri: para muchos resulta indiferente, siempre que no se pierda la forma tradicional; sin embargo, se dan opiniones tajantes que, como la de un destacado rarámuri de Rejogochi, niega el beneficio que para la propia cultura tiene correr estas pruebas:

[...] no lo veo bien porque ellos sólo están buscando el dinero, no estás haciendo un juego como se hace entre nosotros, lo haces porque quieres resistirte y vas caminando hacia el dinero, el dinero es el que nos hace *enlocarnos* a nosotros. Las personas que han ido a correr a otros lugares es que lo hacen por dinero, no se cansan por su gente sino por conseguir dinero (entrevista con M. Ch.).

Sea como fuere, lo cierto es que en los tiempos que corren, entendida la carrera como un vehículo de comunicación, de lenguaje, de encuentro social, los rarámuri se ven inducidos a correr sin bola cuando pretenden dialogar con la sociedad moderna que los envuelve. Correr con bola o con *ariweta* no es una práctica comprensible desde el contex-

¹¹ Las mujeres rarámuris residentes en la tarahumara no han dado aún el paso de competir corriendo sin *ariweta*.

to deportivo moderno, y es por ello que, encontrándose los rarámuris dentro de este otro ámbito social más global, comiencen a dejar de lado a veces tales elementos, aunque la mayoría sigan pensando que “hay que estar loco para hacerlo así”. ¿Por cuánto tiempo seguirán corriendo cuerdos? ¿Cuándo todos correrán como locos?

¿DEPORTE, RITUAL O ACTO SOCIAL?

Comenzando por la primera cuestión, hay que interrogarse sobre qué características debe reunir una actividad para ser considerada deportiva. Para responder a tal pregunta es preciso definir cuáles son en estos momentos los límites que se le asignan al deporte. En la actualidad, podemos entender el deporte moderno de acuerdo con los planteamientos de Heineman (1986: 275-285), Puig (1996: 143-164) y García Ferrando (1998: 41-68), como un doble sistema, por un lado como “sistema cerrado” en donde el conocimiento científico y la racionalidad económica se mantienen como ejes axiales que mueven su desarrollo, mientras que, por otro lado, como “sistema abierto” en donde la realización personal, la búsqueda de salud y el carácter lúdico-recreativo articulan sus intereses en amplios sentidos. De este modo, la pregunta anterior tendría una doble respuesta en función del punto de vista que se adopte. Desde la primera perspectiva, una actividad llegaría a considerarse deportiva cuando participe de cuatro rasgos básicos: actividad motriz (física e intelectual), reglamentación (normas que la regulen), competición

(carácter agonista) e institucionalización (reconocimiento social). Desde la segunda perspectiva, sin embargo, por el carácter abierto que implica, para considerar una actividad deportiva bastaría con que fuera reconocida como tal por el practicante, aplicando el principio de que “si una situación (en este caso actividad) se vive como real (en este caso como deportiva) es real (deportiva) en sus consecuencias.

En base a lo dicho, ¿es pertinente hablar de deporte al referirnos a la carrera rarámuri? A este respecto, lo primero que hay que observar es cómo la consideran los propios rarámuris. La carrera de bola y de *ariweta* poseen una denominación propia en la lengua nativa: se designan como *rarajipari* y *rowera* respectivamente. No conocemos en lengua rarámuri un término capaz de aglutinar todas las actividades físicas y de competencia que existen en su cultura, no existe, por tanto, un término que pueda traducirse como lo que entendemos genéricamente como deporte.

Para referirlo, la sociedad rarámuri no utiliza un término genérico, sino uno muy concreto, que no deja lugar a dudas cuando se van a llevar a cabo este tipo de prácticas: si uno corre con bola está haciendo *rarajipari*, y si otra corre con *ariweta* está haciendo *rowera*. Sin embargo, por influencia de la sociedad mestiza y misionera con la que se mantiene un contacto casi permanente, hay quienes designan a la carrera como “el deporte rarámuri”, sin ser éste el único, ya que existen otros como el “pali-llo” (*ra'chuela*), que se hallan también arraigados en la tradición. Con más frecuencia se oye hablar de juego: es más

común “vamos a jugar con bola” o “vamos a jugar con *ariweta*”, sobre todo cuando se trata de carreras pequeñas, improvisadas e informales, haciendo valer el carácter lúdico-recreativo de la actividad en cuestión.

En la literatura científica hay autores (Bennett y Zing, 1978: 509) que han atribuido a la carrera rarámuri el término “deporte”; también aparece en la prensa informativa dicho término cuando se hace alusión a ellas; los docentes de educación física organizan carreras de bola y de *ariweta* entre los escolares rarámuris, dentro de sus unidades didácticas como parte de la programación deportiva, considerándolas como el deporte autóctono. Todo ello contribuye a condicionar las mentes de los rarámuris haciendo que las palabras “deporte” y “juego” se usen cada vez con más frecuencia, aunque insistamos que se trata de un concepto inducidos por influencia del exterior, ya que desde dentro de la propia cultura no ha habido necesidad de definirlo como tal.

Vista desde fuera y de acuerdo con la definición apuntada anteriormente, tanto como sistema cerrado o como sistema abierto, es posible entenderla como deporte. Se trata de una actividad motriz que implica una elevada resistencia física, posee una reglamentación flexible que regula su práctica, entraña competencia entre dos corredores/as o bandos, y se halla socialmente institucionalizada, por lo que no cabe duda que participa de las características esenciales del deporte de competición (sistema cerrado). Pero, además, es una actividad que se puede desarrollar de un modo totalmente informal, con el

principal aliciente de divertirse; así pues, cabría concebirla también como un deporte recreativo (sistema abierto) o un juego por los componentes fundamentalmente lúdicos que posee. Si nos acogemos a la tipología de las carreras que señalábamos en páginas anteriores, las “carreras grandes” participarían posiblemente más de la definición de “deporte como sistema cerrado”, mientras que las “carreras pequeñas” estarían más cerca del “deporte como sistema abierto”, quedando las “carreras medianas” en un plano intermedio, más cerca de una u otra dimensión en función de las circunstancias que intervengan en cada caso.

Sea como sea, la carrera rarámuri participa de los rasgos que definen el concepto “deporte”, concebido éste con amplias miras, contemplándolo en toda su heterogeneidad dentro del comportamiento humano, sin dejarnos influir por todas las características que han marcado el deporte moderno de competición en la sociedad de consumo y que vinculan estrechamente a este tipo de actividades con el mercado comercial, con la política, con una ideología basada en el rendimiento sin límites y con la búsqueda del récord, circunstancias todas que convierten a parte del deporte en ese contexto en un hecho trascendental, que desata fuertes pasiones y, por ello, es utilizado con harta frecuencia como instrumento ideológico del poder. No son éstas las claves que hay que manejar para entender la carrera rarámuri como deporte; si así se hiciera, no podríamos incluirlo como tal y estaríamos ofreciendo una visión parcial, limitando la comprensión de una compleja

y muy extendida realidad humana (el deporte como técnica corporal compleja) bajo las categorías que son propias del sector de la población mundial que ocupa la posición dominante. Los rarámuri no corren luchando contra el cronómetro con la intención de bajar una marca, ni existen ideales nacionalistas detrás de los organizadores, ni hay patrocinadores que financien la preparación de los corredores, ni son utilizados éstos por las empresas publicitarias para vender las más variadas mercancías. Los rarámuri corren de otra manera y por otros motivos; visto desde la distancia, sus formas se pueden apreciar en cierto modo próximas al ideal romántico del amateurismo deportivo expresado por Coubertin (1973: 15-16) en su *Ideario olímpico*, con lo que en otro tiempo fue considerado como "auténtico" deporte,¹² con la diferencia de que entre los rarámuri se prescinde por completo de entrenamiento específico y sistemático, hecho que no debe pasar desapercibido porque carga de asombro a tal actividad, dotándola de un mayor romanticismo. Así corren y así es su deporte.

Pero además de deporte, ¿qué más hay en ella? Observando el proceso completo en que se desarrolla, ¿cabría entenderla también como una práctica ritual? Como hicimos anteriormente, es preciso comenzar delimitando tal concepto. ¿Qué rasgos debe reunir una actividad para ser concebida como ritual?

Los rituales constituyen, a nuestro juicio, manifestaciones expresivas, comunicativas, emotivas, repetitivas y regladas realizadas con la finalidad de obtener cierto grado de eficacia a través de la acción simbólica. El símbolo es un elemento clave para la identificación de la práctica ritual, hasta el punto de que ésta puede tener más o menos fuerza, es decir, eficacia y poder de convocatoria, en función de los símbolos que involucre. Autores clásicos como Douglas (1978: 20-25), Turner (1980: 21-32) o Geertz (1987: 177), han puesto de manifiesto tal circunstancia, observando que con ellos se activan las emociones, fruto de las creencias de los participantes.

El concepto de "mito" se halla muy ligado al de "rito". El mito supone, para quienes lo producen o reproducen, una forma de interpretar el mundo circundante y los misterios de la existencia; supone, así, un método para salir de la incertidumbre, dando explicación a lo desconocido; un modo, pues, de idealizar la realidad circundante. Asimismo, el mito es un dispositivo cultural que posibilita la adscripción a símbolos sociales que se tienen como referentes identitarios.

Según Hocart (1985: 31): "el mito describe el ritual", diciendo cómo tiene que ser realizado, mientras que "el ritual actualiza el mito", dándole vigencia. Ambas instancias se hallan íntimamente unidas e inmersas dentro de la estructura sociocultural de los pueblos.

Dicho esto, ¿son las carreras rarámuri manifestaciones rituales?, ¿qué elementos simbólicos se manejan en ella?, ¿con qué mitos conecta? Para responder

¹² Una norma que ha estado presente en el Movimiento Olímpico hasta fechas recientes fue la prohibición de admitir el profesionalismo en las olimpiadas.

a la primera cuestión es preciso reflexionar sobre el proceso organizativo de la carrera, su puesta en escena y las consecuencias que se derivan de ella. La carrera, tanto de bola como de *ariweta*, poseen diferente grado de importancia en función del tipo que se trate; según sean pequeñas, medianas o grandes, la organización se vuelve, por ese orden, más laboriosa y compleja: son mayores las distancias, la cuantía de las apuestas, la expectación acumulada y el prestigio de los/las corredores/as. También hay que señalar que el componente lúdico-recreativo, sin dejar de estar presente, va siendo solapado en mayor grado por el componente agonístico-competitivo a medida que ésta se hace mayor.

No todas las carreras son iguales en su forma, contenido y consecuencias; nos encontramos ante un universo variado de posibilidades que es preciso considerar en su diversidad. Qué decir de la carrera de *ariweta* que una niña realiza en solitario mientras acompaña a su madre que conduce el ganado por el camino. ¿Y de la que de modo improvisado realizan dos grupos de niños mientras juegan una tarde? ¿Y de la que el maestro de escuela organiza en su clase de educación física poniendo a correr con bola dos equipos de niños? ¿Entraría dentro de la misma categoría la que se organiza, también improvisadamente y por un corto recorrido, en el transcurso o al final de una *tesgüinada* o de una fiesta local? ¿Tendría la misma consideración que una carrera de mujeres concertada entre rancharías vecinas con un recorrido medio de 40 o 50 km? Y qué decir de esas grandes carreras de bola de 180 o 200 km organizadas

entre corredores de máximo nivel y comunidades que despiertan una elevada rivalidad; ¿se catalogaría igual que aquellas carreras de unos centenares de metros realizadas con motivo del funeral de una persona? Aunque en todos los casos se hable de *rarájipari* (carrera de bola) o de *rowera* (carrera de *ariweta*), las notables diferencias existentes entre ellas nos hace pensar que se trata de acontecimientos distintos.

Un comportamiento ritual se diferencia esencialmente de otro que se sitúa en la consideración de mero hábito o conducta costumbrista, en razón a la eficacia simbólica que posea y a la carga emocional que se active con su ejecución. En ese sentido, la actividad ritual no entendemos que obedezca a la ley del todo o el nada; existen, a nuestro juicio, "gradientes de ritual", grados diferenciales que van de menos a más en función de la menor o mayor presencia de sus elementos constitutivos.

¿Cómo catalogar, pues, esas pequeñas carreras de bola o de *ariweta* realizadas por niños y niñas en el contexto de su tiempo libre o dentro del ámbito escolar? Tales prácticas, por el contenido que poseen y la finalidad perseguida, no pasan de ser una pura actividad lúdica, que puede ser entendida como juego o deporte indistintamente. Aunque la emoción pueda ser fuerte, la carga simbólica estaría prácticamente ausente; lo que se pretende en estos casos con la carrera es divertirse, saber quién es más ligero, hábil y resistente, y ello se consigue sencillamente corriendo y aventando la bola o la *ariweta* sin necesidad de símbolos a los que acogerse. No se produce con ella ningún tipo de

transformación, y la posible confirmación como buen corredor o buena corredora se logra por su eficacia en la acción misma de correr; se trata de un mero juego o de una actividad deportiva (recreativo-competitiva).

La lectura cambia, sin embargo, si ponemos en el punto de mira esa esperada y comentada gran carrera de 200 km entre corredores de gran talla, organizada minuciosamente durante meses por los *chokéames*, con la participación de *owerúames* y tal vez de *sukurúames*, carrera en la que se acumulan cuantiosas apuestas y una enorme expectación entre las comunidades enfrentadas. Como en los casos anteriores, se hallan presente la diversión y la competición como elementos que definirían la dimensión deportiva del evento, pero también se subliman una serie de valores, y aun de creencias, que sobrepasan la simple consideración de deporte. Se trata aquí de una carrera que exige una enorme capacidad de aguante, entre otros factores ya conocidos, que sustantiva el valor de la resistencia física, categoría que es extrapolable a otros ámbitos y que es imprescindible para la reproducción social y cultural: "hay que resistir para vivir". Carrera en la que, unido al buen hacer y la buena capacidad física de los concursantes, las claves de la victoria o la derrota se explican también con base en intervenciones mágicas que operan a favor o en contra de los corredores, según el caso, y de uno u otro modo reafirman la creencia en las entidades sobrenaturales que gobiernan los acontecimientos. Carrera que hace posible el encuentro por unos días de gente que vive muy alejada una de otra

y no se vería de otro modo. A través de la carrera se crean y estrechan los lazos sociales, se regenera la conciencia y la cohesión grupal, por el vínculo que supone la costumbre de correr y, por qué no, se afianza también el sentido de pertenencia a una comunidad menor, como es la ranchería, el lugar de donde provienen los prestigiosos corredores o corredoras en donde muchos se pueden ver representado.

Valores distintos se pueden apreciar en la carrera rarámuri que se realiza como homenaje a una persona fallecida. Se trata en este caso de una carrera simbólica en el sentido estricto del término; no se realiza por diversión, ni por saber quién es el más ligero, ni por ganar la apuesta, se corre como muestra de afecto hacia el muerto, como despedida a una persona cuya vida estuvo muy ligada a esta actividad. Así, la carrera es parte del proceso ritual que entraña el funeral.

Existen, pues, distintas formas y motivaciones para realizar una carrera y, en consecuencia, distintos sentidos asociados a las mismas. Ello obliga a no generalizar, a no ofrecer una sola interpretación sobre el carácter ritual o no ritual que posea. Cada caso es preciso analizarlo por separado para comprobar si consiste en una acción puramente costumbrista o se trata de una actividad con un claro contenido ritual. De acuerdo con lo dicho, de todo hay, el abanico de posibilidades es tan amplio que puede identificarse en ella desde un sencillo y divertido pasatiempo hasta un proceso complejo en donde se interpretan diferentes roles y en donde intervienen una serie de

elementos simbólicos que la convierten en una manifestación ritual.

Sin embargo, sea mayor o menor ese contenido ritual, lo que es indudable es el hecho de que es un acto social de gran importancia en el esquema de funcionamiento del grupo. Las carreras que se organizan con tiempo y permiten la implicación de muchas personas son, sobre todo, un acto social; como nos manifestaba un rarámuri, lo más importante es tener ocasión de encontrarse, de dialogar y compartir en un tiempo y un espacio comunes. La carrera puede verse, incluso, como la excusa para que la reunión tenga lugar.

Yo creo que el chokéame se siente dichoso y feliz aunque haya perdido, por haber contribuido a la unidad de su pueblo y mantener la relación con la demás gente; y la sensación del corredor, pues, igual: se hace un esfuerzo y, si se pierde, se piensa que el otro fue mejor [...] Y el chokéame logró lo que quería, se organizó la carrera y si se perdió, ni modo (entrevista a J. M. P.).

La carrera se percibe desde dentro de la cultura rarámuri como un acto social, es la acción social el principal motivo que los congrega, acción social que, como planteaba Rocher (1973: 42) constituye "toda manera de pensar, de sentir y de obrar cuya orientación es estructurada de acuerdo con unos modelos que son colectivos, es decir, que son compartidos por los miembros de una colectividad de personas". Dentro de esta concepción general, en el caso rarámuri la carrera se inscribiría en la categoría de "*acto habitual o tradicional*", según

la clasificación elaborada por Weber (cfr. Green y Johns, 1973: 53-54), que sigue una fórmula permanente y transmitida de generación en generación; en tales actos, se producen la colaboración y competencia como formas básicas de interacción, no estando descartada la aparición de cierto grado de conflicto.

Desde un punto de vista praxeológico, al responder a cómo conseguir la mayor eficacia en la acción y cuál es el costo de la acción, la eficacia de la carrera como acto social se observa en la satisfacción de los asistentes al encuentro: la gente sale, salvo excepciones, contenta de la carrera, aunque el hecho de haber perdido puede pesar más en algunos casos que en otros. Terminada la competencia, es frecuente que surja allí mismo una nueva convocatoria, otra carrera con los mismos o distintos protagonistas, manteniéndose el interés porque llegue de nuevo ese momento. La eficacia de la acción social se observa en la interacción producida entre los participantes: es éste un momento en donde se intercambia información, se transmiten y se adquieren conocimientos por parte de niños y mayores, y se mantiene la identidad reproduciendo una de las prácticas que los reconocen como rarámuri.

Toda acción tiene su coste, a la vez que su motor, la carrera sería, en este caso, el desencadenante, la excusa que, junto con la apuesta, propicia el encuentro el cual, para que se lleve a cabo, exige largos desplazamientos desde áreas lejanas y la posibilidad de perder los bienes apostados. Estos últimos serían los costes de la acción, junto a las posibles lesiones que puedan sufrir los corredores.

res, costo que unas veces les toca pagar a unos y otras veces a otros, siendo asumible por parte de todos, no resultando inconveniente para seguir reproduciéndola como siempre y continuar recibiendo sus beneficios socializantes.

BIBLIOGRAFÍA

- BENNETT, Wendel C. y Robert ZINGG (1978), *Los tarahumaras, una tribu india del norte de México*, México, INI.
- BROHM, Jean-Marie (1982), *Sociología política del deporte*, México, FCE.
- COUBERTIN, Pierre de (1973), *Ideario olímpico. Discursos y ensayos*, Madrid, Instituto Nacional de Educación Física.
- DOUGLAS, Marie (1978), *Símbolos naturales*, Madrid, Técno.
- GARCÍA FERRANDO, Manuel (1998), "Estructura social de la práctica deportiva", en M. García Ferrando, *et al.* (coords.), *Sociología del deporte*, Madrid, Alianza Editorial, pp. 41-68.
- GEERTZ, Clifford (1987), *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.
- GRENN Y JOHNS (1973), *Introducción a la sociología*, Buenos Aires, Labor.
- HEINEMAN, Klaus (1986), "The future of sports: challenge for the science of sport", *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 21, núm. 4, Londres, pp. 278-285.
- HEINEMAN, Klaus (1994), "El deporte como consumo", *Apunts*, núm. 37, Barcelona, pp. 45-56.
- HOCART, Artur (1985), *Mito, ritual y costumbre. Ensayos heterodoxos*, Madrid, Siglo XXI.
- IRIGOYEN, Fructuoso y José Manuel PALMA (1994), *Rarajipari. La carrera de bola tarahumara*, Chihuahua, Centro Librero de Prensa.
- KENNEDY, John G. (1970), *Inapuchi. Una comunidad tarahumara gentil*, México, INI, (Ediciones especiales núm. 58).
- LUNHOLTZ, Karl (1972), *El México desconocido*, México, INI.
- PUIG, Nuria (1996), "La sociología del deporte en España", en M. García Ferrando y J. R. Martínez (coord.), *Ocio y deporte en España*, Valencia, Tirant lo Blanch, pp. 143-164.
- TURNER, Víctor (1980), *La selva de los símbolos*, Madrid, Siglo XXI.
- ROBLES, Ricardo (1994), "Los rarámuri-pagótuame", en M. Marzal (ed.), *El rostro indio de Dios*, México, Ediciones del Centro de Reflexión Teológica/Universidad Iberoamericana, pp. 23-88.
- ROCHER, Guy (1973), *Introducción a la sociología general*, Barcelona, Herder.