

# Journal of Human Sport and Exercise *online*

*J. Hum. Sport Exerc.*

*Official Journal of the Area of Physical Education and Sport.*

*Faculty of Education. University of Alicante. Spain*

**ISSN 1988-5202**

An International Electronic Journal

**Volume 4 Number 1 January 2009**

**Artículo de Revisión**

## **LA CARRERA RARÁMURI COMO METÁFORA DE RESISTENCIA CULTURAL**

Ángel Acuña Delgado<sup>1</sup> , Guillermo Acuña Gómez<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Antropología Social, Universidad de Granada. <sup>2</sup>Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de Granada

Recibido: 8 de octubre de 2008; revisado: 25 de octubre de 2008; aceptado: 26 de octubre de 2008

### **RESUMEN**

¡Quien no aguanta no vale! Dice un viejo principio rarámuri, grupo étnico ubicado en la Sierra Tarahumara, dentro de la Sierra Madre Occidental del Estado Chihuahua en México. Inmerso en un entorno ambiental ecológicamente duro para la supervivencia, se asume la idea de que “para vivir hay que ser resistente”, y así soportar la falta de agua y alimentos provocada por la sequía, el intenso frío nocturno del invierno o las largas travesías por montaña. Desde centenares de años, hombres y mujeres *rarámuri*, como dicta la costumbre compiten corriendo ininterrumpidamente día y noche, por terrenos pedregosos y abruptos, distancias que llegan a superar los 200 km. En el presente trabajo, tras hacer algunas observaciones sobre la carrera de larga distancia en la historia de las culturas, a modo de introducción, y una breve reseña etnográfica sobre el grupo en cuestión, se describe a grandes trazos distintos aspectos de esta singular carrera, para seguidamente analizar las funciones principales que cumple como acontecimiento cultural y reflexionar sobre uno de sus principales valores: la resistencia. De este modo, procuraremos responder a interrogantes tales como: ¿por qué corren así los *rarámuris*? ¿Por qué se cubren tan largas distancias? ¿Cómo se explica la actitud mesurada de los corredores ante la victoria o ante la derrota? ¿Qué papeles desempeña la carrera en la vida *rarámuri*? ¿Qué valor tiene la resistencia en sus vidas? ¿Cómo se consigue desarrollar? ¿Cómo se asume la participación *rarámuri* en ultramaratones internacionales?

**Palabras clave:** carrera rarámuri, resistencia cultural, símbolos, Tarahumara, hecho social, deporte ritual

**Cita bibliográfica:** Acuña A, Acuña G. La carrera rarámuri como metáfora de resistencia cultural. *J. Hum. Sport Exerc.* 2009; 4(1): 6-20.



Dirección de correspondencia. Urbanización Parque del Cubillas. c/ Olivos, 1, 18220 Albolote, Granada. Tfno.: 958 499117

E-mail: [acuna@ugr.es](mailto:acuna@ugr.es)

© 2009 Universidad de Alicante. Facultad de Educación.

## RESEÑA ETNOGRÁFICA

Karl Lumholtz (1972 [1902]: 297) describió a los *rarámuri* de finales del siglo XIX como los corredores más resistentes del mundo. Cuenta de un hombre que en cinco días recorrió unas 600 millas (960 km) para llevar un mensaje desde Guazápare hasta Chihuahua. De otro modo cuenta también que capturaban a la carrera a caballos montaraces (salvajes), y perseguían a un venado durante varios días hasta capturarlo y darle muerte.

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

Actualmente los *rarámuri* siguen corriendo como siempre lo han hecho, y además en los últimos diez años sobre todo, algunos han sido invitados a competir en ultramaratones internacionales como las 100 millas de Colorado o de Los Ángeles, en donde consiguen también ganar ante corredores profesionales, como ocurrió en 1993 con V. Churo, en 1994 con J. Herrera, y en 1997 con Chacarito.

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

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. Según el censo del 2000, cuenta con una demografía de 84.086 personas (INEGI, 2000) que va en aumento. “La Tarahumara”, como se la denomina comúnmente, está formada por un macizo montañoso compuesto por picos, cañones y mesetas, cuya altitud oscila entre los 3.000 y los 300 m s.n.m. (Amador, 1997: 17), extendiéndose por un territorio de unos 60.000 km<sup>2</sup> (Sariego, 2000: 13). Generalmente se distinguen dos zonas ecológicas claramente diferenciadas: la Alta y la Baja Tarahumara, también llamadas Sierra y Barranca respectivamente.

Etimológicamente la palabra “*rarámuri*” significa “pie corredor” o “corredor a pie” (Bennett y Zingg, 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 las siguientes páginas, en base al trabajo de campo realizado durante once meses, entre 2001 y 2005, en distintas comunidades de la Alta Tarahumara<sup>2</sup>.

## DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA *RARÁMURI*

La tradicional carrera *rarámuri* posee dos «modalidades» denominadas: *rarájipari* o carrera de bola para los hombres y *rowera* o carrera de *ariweta* para la mujer. La bola

---

<sup>2</sup> Las comunidades visitadas durante la estancia fueron: Norogachi, Chogueta, Tehuerichi, Panalachi, Sisoguichi, Naracháachi, Basíhuare, Rocheachi, Cieneguita, además de los municipios de Guachochi y Creel.

se hace de la raíz del encino, madroño o *tascate*, tiene un diámetro de unos siete u ocho cm y unos 230 gr de peso. El aro o *ariweta* está hecho de ramillas vegetales, con un diámetro variable entre cinco y quince cm., estando ensartado doble en algunas zonas.

Por otro lado, de acuerdo al lenguaje utilizado por los propios *rarámuris* se pueden distinguir básicamente tres «tipos» de carrera: grandes, medianas y pequeñas, teniendo como criterios esenciales la duración de la misma y la cuantía de las apuestas acumuladas. Una gran carrera se suele concertar con semanas e incluso meses de antelación, tiene una duración de entre quince y veinte horas para los hombres y entre ocho y quince horas para las mujeres, cubriendo los primeros distancias de entre 100 y 200 km y las segundas entre 50 y 100 km, levantan mucha expectación y un elevado monto de apuestas. La pequeña carrera se suele improvisar o concertar con poca antelación, es propia del juego de niños y niñas y también de los adultos dentro del contexto de las *tesgüinadas* (reuniones de trago), se pueden recorrer entre dos y diez km. más o menos y las apuestas no son muy cuantiosas. Las medianas por su parte ocuparían un amplio espectro, cubriéndose distancias muy variables entre los extremos anteriores. Además hay que tener en cuenta la carrera “ceremonial” o “conmemorativa” realizada con motivo de la muerte de alguna persona, llevándose a cabo un acto simbólico en el que se recorren unos centenares de metros como homenaje al fallecido o fallecida.

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

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

En cuanto a la «preparación y cuidados de los corredores» antes de una gran carrera, los *rarámuris* no practican ninguna actividad especial, su forma física se basa en el entrenamiento natural que proporciona la vida diaria, al caminar mucho cuidando 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, eso sí, una serie de cuidados corporales, deben ser bien alimentados por sus respectivas familias, *choquéames* o vecinos que vayan a apostar por él o ella, evitar grandes esfuerzos, no participar en las *tesgüinadas*, y descansar bien unos días antes de la gran cita; el *owirúame* o curandero les aplicará una cura de piernas mediante frías 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 seis a 30 km. aproximadamente<sup>3</sup>, utilizando caminos y senderos transitables más o menos pedregosos que discurren por relieves muy variables (meseta, barranca, bosque, ...). Antes de dar la salida es preciso haber acordado la distancia del recorrido, el número de vueltas, el número de corredores por equipo<sup>4</sup>, el número de bolas o *ariwetas* de repuesto, para utilizarlas en caso de rotura o pérdida. Junto a la línea de salida, que además sirve de meta y ocupa un lugar central en el circuito, se coloca una hilera de piedrecitas a la que se le irán restando una tras otra a medida que se vayan completando vueltas. La indumentaria no guarda nada de particular, el vestido utilizado es el normal de la vida diaria y éste ha cambiado a lo largo del tiempo, lo que se mantiene es el cinturón de cuero con pezuñas de venado colgadas a modo de sonajero, con el que corren algunos hombres, así como la banda de tela ajustada a la frente que llevan tanto hombres como mujeres. El calzado utilizado son huaraches (sandalias livianas con suela de caucho atada al pie con una correa de cuero).

La hora normal de comienzo de las grandes carreras se sitúa ente las 14:00 y las 15:00 h, pasado así el medio día, se sale con ritmo tranquilo, conscientes de que la prueba no ha hecho más que empezar y aún queda mucho hasta que se termine en torno a las 11:00 o 12:00 h del siguiente día. La técnica de carrera y lanzamiento tiene como principal finalidad parar lo menos posible, economizando al máximo la energía, para ello el hombre con la misma inercia de carrera coloca el pie junto a la bola y la lanza con fuerza adelante efectuando una parábola de 40 o 50 m, para seguir corriendo hacia el punto donde cayó y repetir la operación una y otra vez hasta el final, procurando que no se salga de los cauces del camino, ya que al no poderse coger con las manos, toda salida supone pérdida de tiempo y esfuerzo extra. La mujer por su parte corre con una varilla de unos 70 u 80 cm de largo curvada por un extremo y con ella recogerá la *ariweta* del suelo mientras corre, lanzándola fuertemente adelante 50 o 60 m, siempre en el sentido de la carrera, evitando igualmente que salga de los márgenes del camino a seguir. Los corredores y corredoras aplican estrategias para desmoralizar al rival, colocándose por ejemplo tras él sin dejar que se separe mucho, estudiando sus movimientos para pasarlo llegado el momento oportuno.

La carrera *rarámuri* es una tarea de equipo, en donde se hace muy importante el trabajo en grupo para conseguir ganar, es imprescindible el apoyo de una serie de personas que proporcionen agua y alimento (pinole)<sup>5</sup> 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 dé ánimo, que vigilen el cumplimiento de las normas por parte del otro equipo. También el público cumple su papel, no sólo de apostante sino de animador, gritando ¡*weriga!* (rápido) a los suyos y siguiéndolos en algunos tramos del recorrido, vigilando asimismo que todo transcurra limpiamente.

---

<sup>3</sup> Sobre un circuito de seis km se pueden acordar de veinte a 40 vueltas, mientras que sobre uno de 30 km se acuerdan de cuatro a ocho.

<sup>4</sup> Siempre son dos las partes o bandos enfrentados pero estos 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.

<sup>5</sup> Maíz molido que se disuelve en agua.

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

Con frecuencia las grandes carreras concluyen antes de que se cubran todas las vueltas convenidas, debido a la diferencia entre los contendientes. Cuando un corredor estima que no podrá alcanzar al otro y se ve perdido, opta por abandonar y ahí acaba todo, dado que para ganar no siempre es preciso cruzar la meta el primero, basta con quedar por delante del otro en caso de abandono. Sea como sea, concluida la carrera, al final del evento los corredores descansan, se alimentan, duermen junto a sus familiares y seguidores, sintiéndose unos contentos (los ganadores) y otros descontentos (los perdedores) por lo sucedido pero sin exageración. Es normal también que los perdedores justifiquen la derrota apuntando motivos de hechicería, sintiéndose víctimas de la acción maléfica obrada por alguien<sup>6</sup>, incluso en casos extraordinarios se llegue a insinuar que la carrera ha estado amañada al considerarse que el corredor que ha perdido lo ha hecho premeditadamente para hacer ganar a quienes han apostado por el otro.

El *chokéame* o *chokéames*, sin tener nada anotado por escrito, reparte el contenido de las apuestas (dinero, enseres, animales) entre los ganadores. El/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 DE LA CARRERA RARÁMURI**

### **La competencia deportiva**

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

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

La carrera se convierte en un acto divertido en la medida que se ve acompañada del lanzamiento de un objeto, tener que prestar atención a una bola de madera o a un aro vegetal para conducirlos en la dirección adecuada constituye un entretenimiento que rompe con la monotonía de la carrera, dotándola de un componente lúdico que la llena de contenido, no tendría sentido correr sin bola, aunque algunos lo hagan en grandes

---

<sup>6</sup> 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 a veces de una persona señalada como *sukurúame* (hechicero), que se muestra partidario de un bando puede hacer que el otro se empiece a sentir derrotado.

competiciones para rivalizar con los *chabochis*<sup>7</sup> en su terreno como éstos lo saben hacer, la bola o la *ariweta* son elementos indispensables para que la carrera *rarámuri* sea pensada y sentida como una actividad lúdica y divertida, sin la cual carecería de valor e interés.

Diversión y sufrimiento no se dan aquí en una relación inversa. No porque la carrera sea larga y entrañe mucho sacrificio tiene que ser menos divertida para el corredor, sobre todo si éste siente que puede ganar. En las carreras pequeñas de niños o niñas o en las que acontecen en las *tesgüinadas* la inversión de esfuerzo no es grande y la diversión suele ser total para los corredores y corredoras como para el público que se encuentra presente y las promueve, pero no menos divertida puede ser una gran carrera en donde el dolor por el desgaste físico se ve compensado por los logros que se pueden conseguir. La diferencia más bien estriba en que a medida que aumenta el grado de intensidad o interés de la competencia el carácter divertido de la carrera tiende a situarse en una de las partes enfrentadas, la que gana; mientras que a menor rivalidad el jolgorio es más generalizado porque los que no han ganado, al fin y al cabo tampoco han perdido mucho en las apuestas, y “otra vez se ganará”.

En cualquier caso, independientemente del carácter frutivo o placentero que esta práctica entraña para los corredores y público por tratarse de una costumbre cultural muy apreciada, una nota distintiva de la competición es la templanza de ánimos por parte de los corredores una vez terminada la prueba. El que gana se muestra contento por haberlo conseguido pero no llega a ser exultante, no salta de alegría y menos aún se manifiesta arrogante o engreído, lejos de ello, asume su victoria con normalidad, como fruto de su esfuerzo personal, del apoyo de su gente y de la suerte de no haber tenido ningún percance, el deber y el deseo fue cumplido y se disfruta con los suyos sin exageración, tan “sólo se ha ganado una carrera”, una entre tantas, aunque se traten de carreras excepcionalmente largas. El que pierde por su parte no le dará mayor importancia en los desafíos menores plenamente lúdicos, pero tampoco se mostrará deprimido si se trata de un gran reto en una carrera mayor, “simplemente se ha perdido una carrera” que otra vez se ganará, no hay que darle mayor trascendencia, era posible perder (como ganar) y ha ocurrido, 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<sup>8</sup>.

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, como es la liberación de agresividad. Las tensiones sociales tienen como cauce de salida las *tesgüinadas*, en ese

<sup>7</sup> Término que significa “barbudo” y se le asigna al hombre blanco y mestizo.

<sup>8</sup> Por la información obtenida, son las consecuencias económicas de la carrera las que se dejan sentir más a la hora de ganar o perder, sobre todo en el público apostante. Según Don Burgess:

“La idea de ganar está relacionada con la de recibir o ganar favor. El verbo que se usa en el idioma rálámuli para expresar la idea de ganar favor de Dios, de ganar un juego, y de ganar comida para trabajar, es el mismo, *mépua*, ganaremos. También las palabras ganar y perder tienen la misma raíz, *me*. La palabra perdimos, *me'tirú* es la forma pasiva y da la idea de “fuimos ganados” o “nos ganaron” (Mares y Burgess, 1996: 55):

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

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

### **La apuesta económica**

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

La apuesta en la carrera no supone una forma de ganarse la vida, no existen personas que basen su sustento y el de su familia en los beneficios obtenidos de las apuestas, lo que sí entraña es una forma de transacción económica, de obtención de recursos a la que acudir, sobre todo si se cuenta con un buen corredor. La familia y aún la comunidad que tenga un corredor ligero puede invertir parte de sus recursos para duplicarlos, aunque no es nunca un valor seguro al que agarrarse y la posibilidad de la pérdida estará siempre presente. Teniendo la sociedad *rarámuri* una economía de subsistencia, doméstica, de autoconsumo, la apuesta en las carreras permite la circulación de bienes en esferas intra e intercomunitarias y aún interétnicas, los bienes cambian de propietario, unas veces se ganan, otras se pierden, y aunque no se sabe bien si quienes ganan son los más necesitados económicamente, el sistema de apuestas contribuye a la redistribución de la riqueza en la comunidad o en la región. Hay quienes mantienen que los mejores corredores pertenecen a las zonas más deprimidas, posibilitando así que a través de ellos la comunidad se recupere de la penuria económica y obtenga entrada de excedentes (dinero, ropa, cobijas, animales,...) que provienen de otras áreas con más recursos; 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 riesgo de perder se halla presente. No obstante, visto a groso modo, los beneficios materiales obtenidos de las apuestas más que aumentar las diferencias económicas entre los *rarámuris*, las disminuyen.

La función económica que se deriva de las carreras a través de las apuestas añade al patrón de subsistencia un cierto carácter de mercado incipiente, al constituir un referente en la sociedad *rarámuri* para invertir recursos materiales, los cuales pueden perderse en el peor de los casos o en el mejor de ellos duplicar su valor. El lugar de apuestas se convierte en un espacio de transacciones, en donde se ponen en juego bienes de uso y consumo, una bolsa de valores en donde dichos bienes se arriesgan ante la disyuntiva de doble o nada.

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

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

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

Con un patrón de asentamiento tan disperso, la vida *rarámuri* discurre de manera bastante aislada, la comunicación interfamiliar es escasa y pueden transcurrir semanas enteras sin que en algunos ranchos se haya entablado relación que vaya más allá del grupo doméstico. Ante este panorama las reuniones dominicales para ir a misa y escuchar el sermón o discurso del *siríame*, así como las reuniones de trago o *tesgüinadas* constituyen dos 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 experiencia, para intercambiar impresiones y salir de la monótona vida independiente. Son muchos los testimonios *rarámuris* que destacan el valor social de la carrera por encima de todos, lo más importante no es ganar sino encontrarse para mantener la comunicación, como se desprende del siguiente relato *rarámuri*:

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

El componente socializante de la carrera no hay que circunscribirlo, sin embargo, al momento que ésta se hace efectiva, a las 24 o 48 horas en que todos se reúnen en el lugar de encuentro para que tenga lugar. Si bien las carreras pequeñas, muchas veces improvisadas, ocupan generalmente poco tiempo de interacción, aunque su mayor frecuencia de realización hace que estos momentos sean más numerosos, las grandes carreras entrañan un proceso organizativo muy elaborado en donde cada cual interacciona con los demás desde su respectivo rol. Los *chokéames* de ambos bandos se visitan para ir concretando diversos extremos de la carrera, a la vez que la promueven e incitan a la gente a que apueste; los corredores son bien cuidados por sus partidarios, por su familia, por el *owirúame*, por el *chokéame*, siendo consciente del compromiso que adquiere con ellos para hacer todo lo posible por ganar y así mejorar algo la situación económica de los suyos; los seguidores de ambos bandos cuentan con varias semanas para conversar sobre la carrera, siendo ésta un importante motivo para comunicarse y llenar el tiempo. Unos y otros ocupan distintas posiciones ante el anunciado evento y desempeñan de la mejor forma sus papeles con un elevado contenido socializante.

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

Pero no sólo en la carrera se aprecia la recreación de la identidad étnica al reproducirse un comportamiento tradicional que vincula al grupo dándole sentido de pertenencia, el hecho de compartir una manera peculiar de relacionarse con la carrera pedestre es una manifestación más para marcar la diferencia entre el “nosotros” y los “otros”: nosotros corremos con bola o *ariweta*, los otros corren sin ella; pero no hay que perder de vista que se trata de una carrera en donde se enfrentan dos corredores/as o dos bandos, los *rarámuri* deben decantarse por alguno de ellos siendo ese un ejercicio que supone una adscripción diferencial. En ese sentido nos contaban que si bien es normal apostar por el corredor o corredora al que se considere mejor preparado, independientemente de la simpatía que cause o de la afinidad que se tenga con él o ella, se da también el caso de apostar incondicionalmente por aquél con el que se mantiene una mayor proximidad, por aquél que es pariente o vecino de uno, que pertenece a la misma rancharía, 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 rancharías 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<sup>9</sup>. No obstante,

<sup>9</sup> Sobre la fuerza socializante de la carrera *rarámuri* escribía W.Bennett:

*“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*

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 sea óbice para generar 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 aún brotes de violencia. La no trascendentalización de la carrera, el no verla como una cuestión de honor en donde vaya en juego la vida, 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 que hablan del enfado de una parte de los apostantes cuando la otra retiró lo apostado antes de concluir la carrera, o la riña de alguno al denunciar que el corredor ganador no cumplió cierta norma, aún así, los perjudicados toman nota de lo ocurrido para no confiar más en ciertas personas, solucionándose los posibles problemas surgidos dialogando y por medios pacíficos ante la autoridad competente en cada caso (*chokéame, siríame*)<sup>10</sup>.

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 victoria, el alma o las almas deben estar presentes y en paz, cualquier remordimiento o mala conciencia puede ser causa de debilitamiento y de la pérdida de la carrera. Según Don Burgess: “los *rarámuri* no separan nada de su dimensión religiosa” y como decía: “me han platicado que cuando corren lo hacen para Dios” (Entrevista a D.B.). Los motivos espirituales no dejan de estar presentes en algunos para participar en una carrera, como nos decía un *rarámuri* de Rejogochi: “Uno participa para que Dios nos dé más vida por lo que está haciendo, no para ganar dinero, uno le echa ganas por la vida de otras personas también, para que Dios esté contento junto a nosotros” (Entrevista a M.Ch.).

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

---

*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”. (Bennett y Zingg, 1978 [1935]: 503).*

<sup>10</sup>La norma de conducta pacífica siempre es posible de alterarse cuando aparece el alcohol, sobre todo destilados de alto grado.

Un aspecto importante de destacar aquí es el papel que posee la carrera como vehículo de acercamiento de la sociedad mestiza a la *rarámuri*<sup>11</sup>. La Sierra Tarahumara ha experimentado una fuerte colonización mestiza, sin embargo, aunque la sociedad mestiza ocupe en este caso la posición dominante, se puede apreciar en ella adaptaciones de algunas formas de comportamiento *rarámuri*, no son pocas las personas que se sienten persuadidas por el modo de ser y estar *rarámuri* y adoptan ciertas conductas integrándolas en su propio estilo de vida, entrando en un proceso que podríamos denominar como “raramurización del mestizo”. La carrera constituye una de esas prácticas que acaparan el interés del mestizo, acercándose a ella no sólo para apostar, sino para disfrutar de ella apreciando sus valores; incluso hay casos de mestizos corredores de bola<sup>12</sup> que contando con una buena forma física han competido entre ellos mismos y aún 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, acompañando a los corredores tarahumaras (como él mismo los designa) amigos, ayudándolos en el recorrido colocándoles la bola en el camino para hacer que ganara la apuesta su hermano mayor. Así fue aprendiendo y llegó a correr grandes distancias de más de 120 km. con éxito. Hoy cuenta con placer y cierta melancolía su experiencia en las carreras, insistiendo en el ambiente festivo que se creaba y en las lecciones de honestidad que recibió continuamente de los *rarámuris* al correr con ellos, asimismo señalaba el uso aprovechado que han hecho los *chabochis* (hombres blancos), quienes la han utilizado con el exclusivo fin de sacar dinero de ellas.

## RESISTIR PARA VIVIR

La carrera *rarámuri* se puede analizar desde distintos puntos de vista, está cargada de valores y estos le infunden diferentes lógicas. Unos de los principales valores a destacar es el de la resistencia en sentido amplio, pero ¿por qué se valora tanto la capacidad de resistencia?

Tanto hombres como mujeres han de mostrar aguante no sólo en la carrera sino en todos los órdenes de la vida, hay que resistir bailando *matachines* toda la noche, hay que soportar el frío nocturno y el invernal con lo que se lleve puesto en el momento, hay que aguantar el hambre si no se tiene qué comer durante días, o la sed si no se dispone de agua en una larga travesía, o el parto al natural, o el dolor de un traumatismo o de una enfermedad, y en otro orden de cosas hay que resistir los envites del choque cultural.

La resistencia posee, pues, un importante valor social porque de ella depende su mantenimiento cultural e identidad étnica, de la voluntad de seguir siendo *rarámuri*. Conscientes de su importancia, escuchábamos reflexiones o afirmaciones nativas que decían: “¡hay que resistir para vivir!”, “¡quien no aguanta, no vale, se pierde, muere!”,

<sup>11</sup> Como señala J. Kennedy (1970), que llegó a la Tarahumara en noviembre de 1959, un tipo de oportunidad para el contacto inter étnico sucede en las carreras internas y entre pueblos que organizan los *rarámuris*.

*“Los mestizos se divierten asistiendo a ellas; participan en las apuestas y con frecuencia aprovechan la oportunidad para vender cigarros, fruta, u otros productos. En ocasiones participan en la carrera sirviendo como apuntadores, es decir, acompañando a los corredores y poniendo la pelota frente a ellos para que la pateen en las últimas etapas de la carrera. La interacción en las carreras no es estrecha, ya que a pesar de bromear frecuentemente con los indios, los mestizos tienden a formar un grupo aparte”.* (Kennedy, 1970: 30)

<sup>12</sup> No se tiene noticias, sin embargo, de mujeres mestizas que hayan corrido con ariweta.

afirmaciones que se refieren a la vida en general y que tienen un claro reflejo en la carrera.

Pero, ¿cómo se consigue tener una capacidad de resistencia tan elevada en la carrera? ¿Cuál o cuáles son los factores desencadenantes? No son precisamente los grandes corredores quienes con sus palabras responden a tales interrogantes; caracterizados por un talante humilde y callado, no se puede esperar una respuesta explícita y razonada sobre estas cuestiones. Martimiano de Choguita por decirnos algo afirmaba confusamente que resistían tanto porque “comemos pinole y echamos aceite en las piernas”, los alimentos naturales, sin química, que habitualmente forman la dieta *rarámuri*: pinole, kelite, maguei asado, son frecuentemente apuntados como factores que contribuyen a formar un cuerpo fuerte y resistente, pero, ¿serán esas las principales causas?

Junto con quienes piensan que llevar una vida ligada a la naturaleza, con una alimentación sana y actividad física diaria es la clave para conseguir una buena preparación como corredor, se hallan algunos que consideran como clave del éxito tener el alma en paz y llevarse bien con Dios.

La fortaleza de las almas en los corredores facilitan la buena predisposición para correr, el buen ánimo, la mentalización para ganar, la resistencia a ser objeto de algún maleficio, pero no asegura la fortaleza y resistencia física o la victoria en la carrera, la cual obedece a otras justificaciones. Como explica Merrill (1992: 149):

[...] la dureza y la fuerza de las almas no se reflejan tan directamente en el cuerpo. Un hombre joven puede tener un cuerpo fuerte y duro, que él fortalece con ejercicio y la exposición a los elementos, sin que sus almas sean igualmente fuertes y duras. A la inversa, una persona mayor puede tener almas fuertes y resistentes pero un cuerpo débil.

La explicación más lógica para entender la extraordinaria resistencia desarrollada por los *rarámuri* para la carrera pedestre se apoya en su modo de vida, en la adaptación al entorno ambiental. Las largas caminatas por el monte, bien para cuidar los rebaños de chivas, para cazar o para visitar parientes o amigos son actividades frecuentes en la vida de este pueblo. Tanto niños como niñas desde muy pequeños adquieren la responsabilidad de cuidar los rebaños de animales, los acompañan y conducen a las zonas más propicias para pastar o ramasear, pasando días y días fuera de casa, con los conocimientos y mentalidad suficiente para poder sobrevivir en situaciones que no serían fáciles de soportar para muchos. Desde pequeños se acostumbran a tener que aguantar las situaciones desagradables que vayan viniendo (frío, calor, hambre, sed, dolor, etc.), con frecuencia de manera imprevista, soportándolas como parte de la normalidad, de una normalidad en donde unas veces se tiene y otras no se tiene, en donde los tiempos de abundancia o equilibrio ceden a los de escasez.

La pauta de asentamiento disperso condicionada bien por la limitada capacidad productiva de la tierra o bien por el deseo de independencia familiar, obliga a caminar mucho y emprender largos recorridos de ida y vuelta para mantener la comunicación y el intercambio entre las personas, la única manera que tienen la mayoría de los *rarámuri* para visitarse bien sea por el gusto de hacerlo o por satisfacer alguna necesidad comercial o sanitaria es caminando, a falta de vehículo mecánico o animal de carga hay

que hacer el trayecto a pie, y es así cómo las grandes distancias no entrañan temor por el cansancio. En las conversaciones con algunos *rarámuris* mayores apreciábamos cómo se hablaba con total normalidad de los trayectos de uno o dos días ininterrumpidos que unos y otros acostumbraban hacer, sobre todo en el pasado de hace unos veinte o 30 años, sin que le dieran la menor importancia, aún hoy son muchos los que deben seguir cubriendo grandes distancias a pie para satisfacer sus necesidades vitales; son varios los niños del internado de Norogachi que con diez o doce años han de caminar durante ocho o nueve horas para ir a sus casas los sábados acompañando a sus padres que van a recogerlos, para regresar de nuevo al colegio-internado el lunes de madrugada por el mismo camino, y nadie se queja de tal situación, cada cual se acostumbra a las circunstancias que le ha tocado vivir.

Con un poco más de ritmo el caminar se convierte en correr, y si a la acción de desplazarse a pie se le añade el lanzamiento de una bola o un aro, dicha acción se convierte en juego, así el *rarámuri* puede conjugar en la misma acción el trabajo y el juego, la primera dimensión caracterizada por el objetivo externo que persigue la acción: llegar a donde se tiene previsto, y la segunda dimensión por el objetivo interno que se deriva de ella: divertirse, disfrutar de la acción misma. Un comportamiento cotidiano que en principio puede resultar cansado, monótono o aburrido, con algunos retoques se convierte en un juego, así, en vez de ir caminando durante horas de una rancharía a otra, muchos/as niños/as y jóvenes van corriendo con bola o con *ariweta*, recortando ostensiblemente el tiempo empleado, con ánimo alegre y además con la ilusión de ganar algo en la apuesta, es ésta una forma de hacer más grata la vida.

Pero volviendo a la capacidad de resistencia, no sería riguroso sobredimensionar esta característica en los *rarámuri* y elevarlos a la categoría de superhombres o supermujeres. Los *rarámuris* son extremadamente resistentes en la carrera por el proceso de adaptación en el que están involucrados desde que nacen: la dinámica de la vida diaria, las inclemencias meteorológicas, la pauta de asentamiento, las labores agropecuarias, las características del relieve, su dieta alimenticia, su capacidad para saber esperar, no impacientarse, aguantar, resignarse, etc., conforma un modo de ser y de estar en el mundo, que entraña una personalidad segura de sí misma, y con gran capacidad de sufrimiento. Es el contexto ambiental y cultural, sin olvidarse del histórico, el que nos ofrece las claves para entender las razones de la carrera *rarámuri* y de la resistencia que sus actores muestran. La resistencia o capacidad de aguante, es pues, una consecuencia de la adaptación al entorno ambiental y una condición necesaria para que la cultura *rarámuri* tenga continuidad en dicho entorno.

Además del uso de la bola o la *ariweta* en la carrera, las diferencias de perspectivas nos pueden hacer ver como una rareza, desde la sociedad moderna avanzada, el hecho de correr 180 o 200 km. en competición sin haber participado previamente de un entrenamiento específico en relación con la carrera, ¡es una barbaridad!, dirían algunos, debe ser peligroso aventurarse a ello, pensarían otros; y es que realmente sería una temeridad, un peligro, si una persona habituada a la vida urbana y sedentaria se aventura de pronto a correr tal distancia, su salud estaría corriendo seguramente un serio riesgo si se empeñara en hacerlo y llegar hasta el final; pero no es ese el caso *rarámuri*, no entrenar o ensayar específicamente la carrera en el periodo previo a una gran cita no es anacrónico, no está dentro de los planes del corredor, que si se le propone, posiblemente pensaría que: ¿para qué malgastar energía con ensayos de carrera, con lo que cuesta

conseguirla? ¡Hay que estar loco! El *rarámuri* no actúa con simulacros, ni considera necesario entrenar la carrera porque siempre está preparado de manera natural para ella, porque sería un despilfarro de energía (correr sólo por correr) y porque ganar o perder no es nada trascendental. La lógica del entrenamiento específico, sistemático y controlado, destinado a conseguir el récord en la modalidad, la gloria personal y nacional, así como la fortuna, pertenece a otro contexto muy distinto, a un contexto en donde la carrera (como deporte) se transforma para algunos en un medio con el que ganarse la vida, en donde no importa el derroche de energía porque se dispone de ella en abundancia, donde la victoria o la derrota se viven con frecuencia como razón de estado, y en donde dicha actividad es vivida por una elite de practicantes como un camino hacia la inmortalidad, y es legítimo pretender ser recordado por la historia, buscar trascender a través de la excelencia en una actividad así, pero todo eso está muy lejos de la lógica *rarámuri*. Cada situación se explica y entiende dentro de su contexto, es una cuestión de perspectiva.

La carrera *rarámuri* tiene mucha vigencia como manifestación de la propia cultura, los *rarámuri* siguen corriendo grandes distancias aunque no haya tantos buenos corredores como antes. Sin embargo, lo que sí aparece como novedoso desde hace unas pocas décadas a esta parte, es la participación de los *rarámuris* en las carreras pedestres ultralargas organizadas por instituciones nacionales o internacionales, junto a los deportistas de elite llegados de diversos puntos del planeta. En estos casos, lo que se desprende de la participación *rarámuri* en las carreras pedestres no tradicionales es su biculturalismo, su actitud de situarse en el terreno del otro y hablar su lengua a través de la carrera, o incluso dentro de su propio territorio.

Históricamente han ido adoptando elementos culturales de los pueblos con quienes han tenido contacto, unas veces por préstamo, otras por imposición, pero han resistido en lo fundamental, en su estructura y dinámica social, en su visión del mundo. Ahora les está tocando correr como *chabochis*, pero sin imposición, libremente, para poder medir fuerzas con estos, y a pesar de no ser precisamente su estilo, bien que lo saben hacer: en la ultramaraton de los cañones celebrada en Guachochi el 26 de julio de 1998, aparece en la portada de la revista “... en las carreras” (1998, 37): “Los Tarahumaras dominaron”, y es que en la carrera de 90 km. ganada por Martimiano<sup>13</sup> (de Choguita) y en donde participaron buenos corredores de distintos estados de México, especialistas en carreras ultralargas, de los diez primeros en llegar ocho eran *rarámuris* (cinco de Choguita, dos de Panalachi y uno de Bocoyma). Prueba, pues, en donde los *rarámuri* dieron a conocer una vez más su excelencia superando a auténticos profesionales; sin embargo ver correr a los hombres *rarámuris* sin bola por la barranca de la Sinforosa hará pensar a más de uno en que algo está cambiando en la Tarahumara, porque, como se dice desde la costumbre: “hay que estar loco para correr sin bola o sin *ariweta*”. ¿Qué está pasando? No se trata de locura pero sí indica un proceso de cambio a través del deporte moderno, que, en este caso en forma de carrera, sirve como vehículo de comunicación entre culturas distintas, así como medio de aculturación por parte de la sociedad dominante que lo impulsa y a través de él reafirma sus valores. Sin perder de vista que la carrera *rarámuri* se halla repleta de valores, como ya hemos apuntado, cabe preguntarse: ¿seguirán los *rarámuri* corriendo a la manera tradicional? ¿Por cuánto

<sup>13</sup> Martimiano como primer clasificado con 35' de diferencia sobre el segundo, hizo un registro de 8h. 23' 39'', lo que supone un ritmo medio de 10.7 km/h., ritmo aparentemente lento pero plenamente justificado por las fuertes pendientes del terreno.

tiempo? ¿Se podrán mantener por tiempo indefinido la carrera tradicional y la moderna como expresión de la biculturalidad *rarámuri*? ¿Qué cambio de valores puede suponer cambiar la carrera tradicional por la moderna? ¿Es posible transferir los valores tradicionales *rarámuri* a una nueva manera de correr? El tiempo irá dando respuestas a todas estas preguntas, de momento los *rarámuris* de una u otra forma siguen corriendo, siguen resistiendo, y siguen siendo conscientes de que “quien no aguanta, muere, desaparece”, que “hay que resistir para vivir”. Sin que conscientemente lo pretendan, los *rarámuris* se mantienen en esa convicción y reflejan en la carrera con toda su envoltura buena parte de su ser, al no tratarse tan sólo de una técnica corporal de desplazamiento sino de un hecho social y un símbolo de resistencia en amplios sentidos, entendida así, desde una visión romántica de la cultura, en el caso *rarámuri* podríamos afirmar que ¡hay que correr para vivir!

## REFERENCIAS

1. AMADOR A. Tarahumara. México: Ediciones Aguilar; 1997. [[Volver al texto](#)]
2. BENNETT W, ZINGG R. Los Tarahumaras, una tribu india del Norte de México. México: I.N.I.; 1978. [[Volver al texto](#)]
3. DIEM K. Historias de los deportes. Tomo I. Barcelona: Diamante; 1966. [[Volver al texto](#)]
4. DIEM K. Orígenes rituales. Citius, Altius, Fortius. Tomo XV, Fasc. 1-4. 1973. [[Volver al texto](#)]
5. INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, GEOGRAFÍA E INFORMÁTICA XII Censo General de Población y Vivienda. México: INEGI; 2000. [[Volver al texto](#)]
6. KENNEDY J. Inapuchi. Una comunidad tarahumara gentil. México: I.N.I. Ediciones especiales, 58. 1970. [[Volver al texto](#)]
7. LUMHOLTZ K. El México desconocido. México: I.N.I.;1972. [[Volver al texto](#)]
8. MARES A, BURGESS D. Re'igi Ra'chuela. El juego del Palillo. Chihuahua: E.N.A.H.;1996. [[Volver al texto](#)]
9. MERRILL W. Almas *rarámuris*. México: C.N.C.A./I.N.I.;1992. [[Volver al texto](#)]
10. REVISTA ... en las Carreras. Sep; 37. [[Volver al texto](#)]
11. SARRIEGO JL. La cruzada indigenista en la Tarahumara. Tesis de doctorado en Ciencias Antropológicas. Chihuahua; Escuela Nacional de Antropología e Historia. [[Volver al texto](#)]