

El deporte como garante de la cohesión social entre los indios tarahumaras*

CARLOS VÍCTOR RODRÍGUEZ DIÉGUEZ**

INTRODUCCIÓN

Los Tarahumaras o Rarámuris son un pueblo indígena que habita en las montañas de la Sierra Madre Occidental, en el estado mexicano de Chihuahua.

La extensión total que ocupa su territorio es de unos 60.000 Kms cuadrados, siendo una de las regiones del país con más dificultades de acceso, no en vano sus impresionantes cañones poseen diferencias de nivel de hasta 1500 m.

En la parte alta de la Sierra Tarahumara se registran abundantes nevadas durante el invierno, con temperaturas de hasta 20 grados centígrados bajo cero. En contraste, en las barrancas el clima es tropical, con temperaturas de hasta 50 grados centígrados.

El censo es muy poco fiable, oscilando de 15.000 a 65.000 individuos. Los datos más fiables de que dispongo califican de aproximadamente 45.000 los indígenas tarahumaras, de los que unos 26.000 son bilingües, y el resto sólo hablan la lengua nativa.

Siendo una región tan inmensa y abrupta, con una población indígena con alto grado de dispersión, parece muy fácil pensar que entre los tarahumaras del norte y del sur, del este o del oeste, exista una diversidad muy importante en sus costumbres, el control social, o la cosmovisión del mundo mágico-religioso. Pero esto no es así, se constata que entre todos estos indios

* En este trabajo se utilizan datos de una investigación llevada a cabo entre 1992 y 1994 con los Tarahumara, gracias a una beca de posgrado de la Universidad Nacional Autónoma de México.

** Universidad de Santiago de Compostela.

hay un discurso común acerca de las justificaciones y construcciones sociales de la realidad legitimadas por un sustrato mutuo. Esto nos lleva a pensar en una forma de comunicación ideológica entre todos los ranchos perdidos a lo largo de la Sierra Madre.

Podemos comprobar cómo se reúnen los pobladores de los distintos municipios aproximadamente una vez a la semana, delante de una iglesia, para escuchar el sermón del jefe indígena local al que llaman “siríame” o gobernadorcillo, aprovechando estas asambleas para realizar algún juicio que resuelve el mismo siríame. Existen otras reuniones de este tipo con un ámbito más amplio, en donde se juntan indígenas de más municipios y el oficiante del sermón será un gobernador con más rango, las realizan con menor frecuencia escogiendo generalmente un lugar llamado Guachochic.

Este tipo de instituciones, sermones y juicios, vinculados al control social, cumplen con una importante función de cohesión cultural. No obstante no logran reunir a tanta gente como lo hacen los rituales chamánicos (curativos o mortuorios) y las danzas festivas, que despiertan gran interés entre los indígenas, sin olvidarnos de las tesgüinadas, que consisten en beber una cerveza de poca graduación elaborada por ellos mismos, a la que llaman tesgüino.

Pero, de entre las asambleas que organizan los tarahumaras, las que agrupan a más cantidad de miembros y de los lugares más remotos, son las competiciones deportivas, que duran varios días y se anuncian con bastante antelación. En ellas no sólo se trata de practicar un deporte, sino que además de incluir a las anteriores formas de cohesión social como sermones, juicios y tesgüinadas, son por sí mismas una forma de cohesión, pues toda competencia agrupa a un número de miembros a los que apoyan, y esto da lugar a todo tipo de comentarios: del propio deporte, de los competidores, de los contrincantes, de distintas técnicas para obtener los mejores resultados y del grupo como miembro de una cultura, incluyendo el discurso peculiar de la estructura de plausibilidad que legitima la realidad tarahumar¹.

El principal poder de convocatoria de los juegos deportivos no es el cumplimiento de unas obligaciones sociales, como puede ser la asistencia a los sermones locales, sino el propio interés que para ellos despierta el hecho de pertenecer a un grupo que va a competir contra otro. El participante no es sólo el deportista sino cada uno de los miembros del lugar al que el atleta pertenece y que se siente ganador o perdedor como si corriese él mismo.

LAS CARRERAS Y OTRAS COMPETICIONES DEPORTIVAS

El nombre de esta tribu, si lo traducimos al español, es el de “pie corredor”, denominación muy apropiada si tenemos en cuenta que son los mejores corredores de resistencia del mundo. Recorren por placer grandes distancias, a veces de cientos de kilómetros, sin mostrar síntomas de cansancio. Llevan bebida en unos pellejos cosidos a modo de bota y comida consistente en

¹ Hay que tener aquí en consideración que la propia fórmula de comunicación de la fecha y el lugar en que se van a celebrar las competiciones implica una transmisión importante de conocimiento entre indígenas de diferentes lugares.

una pasta de maíz con miel o azúcar que llaman pinole dentro de una bolsita de tela, por lo que no paran ni para alimentarse.

Corren con cualquier pretexto, se desplazan casi siempre corriendo de unos lugares a otros; los niños juegan desde muy pequeños a hacer carreras entre ellos para ver quién resiste más y esta afición la mantienen hasta la ancianidad. Pero hay unos pocos elegidos para representar a su pueblo en las carreras que hacen un entrenamiento especial, consistente en correr durante varios días comiendo pinole, bebiendo agua y descansando más o menos el doble de días que corrieron. Unos días antes de la carrera oficial se alimentan sólo de proteínas y evitan el alcohol, las grasas y los hidratos de carbono porque dicen que los hacen engordar y ellos necesitan sentirse ligeros. El mismo día de la competición sólo toman pinole y agua y también practicarán este régimen dos días después de finalizada².

La carrera se realiza siempre entre equipos de comunidades distintas, que pueden estar formado por dos o por veinte corredores. Cada equipo llevará un distintivo que suele ser una cinta en el pelo de un color determinado.

El juego consiste en correr mientras se empuja una pelota con los pies, por eso se llama a este deporte *ralá hípa* (empujar con el pie). Cada equipo lleva su pelota, hecha con raíz de encina, y el que corre delante la golpea con los dedos del pie y la hace rodar unos cien metros, cuando otro corredor del mismo equipo la alcanza la pone a rodar de nuevo sin que se toque nunca con la mano, excepto cuando cae en un lugar difícil para el pie.

Unos días antes se determina la extensión de las vueltas a dar al circuito, que suele ser de unos veinte kilómetros cada vuelta, llegando a dar hasta veinticinco vueltas, que correrán día y noche. Por la noche los apostantes de cada equipo alumbran a sus corredores con antorchas mientras les dan ánimo y corren con ellos turnándose. Cada vez que dan una vuelta retiran una piedra que sirve de contador y que se ha colocado en la salida. Gana el equipo que conserve al menos un miembro en pie golpeando la bola y que haya dado más número de vueltas. Los corredores se van retirando cuando caen exhaustos.

Algunas veces se predetermina el número de vueltas en una cantidad, que suele estar en torno a las dieciocho-veinte. Para marcar el camino se utilizan cruces y flechas dibujadas en árboles y piedras. Hay lugares favoritos para las carreras, prefiriéndose las cimas planas.

No podemos olvidar tampoco la magia que se practica para asegurarse el triunfo sobre sus contrarios. Los jefes de equipo además de aconsejar a sus corredores sobre alimentación y técnicas de golpeo de la pelota, también pasan por alguna tumba para recoger huesos a los que les hacen huecos en los que depositan algún objeto personal de los contrincantes, y que situarán en lugares del recorrido. Se cree que los huesos de difunto debilitan al del vivo porque al pasar cerca parte del alma situada en los del vivo pasa a ocupar el hueso vacío.

² El tipo de entrenamiento y dieta no coincide con las modernas técnicas occidentales del entrenamiento de la Condición Física, no obstante a estos indios, como podrá comprobarse más adelante, no parece importarles, ya que a pesar de ello son los mejores corredores del mundo.

Para fortalecerse toman sangre de varios animales que secan y fuman con tabaco o marihuana. Como amuleto llevan cabezas secas de águila o de ciervo.

Los participantes en las carreras necesitan los servicios de un chamán para que les ayude con ungüentos hechos con hierbas, que frotarán mediante piedras lisas por todo el cuerpo para fortalecer y tonificar la musculatura; les hace además pases y rezos que los liberará contra hechizos de los contrincantes. El día anterior a las carreras ponen al pie de la cruz³ la comida (pinole) y el agua que van a tomar durante la misma, proporcionados por amigos y parientes para evitar su contaminación, se encienden velas y se escuchan cantos de purificación. Beben tres veces el agua y los remedios fortificantes y dan tantas vueltas ceremoniales alrededor de la cruz como vueltas dieron los ganadores del último circuito. Duermen al lado de la cruz custodiando los alimentos y el agua. Si pierden aseguran que fueron embrujados por los contrarios.

El espectáculo está asegurado, se reúnen en torno a la carrera cientos de personas. En el lugar de la salida se hacen también las apuestas. Los participantes son frotados con agua caliente y yerbas secretas antes del comienzo. Finalizadas las apuestas, el gobernador dirá unas palabras de ánimo y consejos de buen comportamiento a los corredores, la mayoría de las veces será él mismo el que dará la salida. En ese momento un individuo de cada partido, designado previamente, lanza la bola lo más lejos que puede y luego corren tras ella él y todos sus compañeros.

Portan un cinturón con sonajas formados por pezuñas de venado con algún objeto en su interior, por un lado les evita el sueño y por otro les confiere la ligereza del ciervo. Se suelen adornar también con plumas de pavo y los indios que habitan en las barrancas se pintan además con yeso y ceniza para alejar a las almas de los muertos.

Los seguidores de cada equipo los iluminan por la noche con antorchas para indicarles el camino, les indican el lugar en donde cae la bola, y les proporcionan el pinole y el agua que necesitan, además de gritos de ánimo.

Antes de la competición principal, y para caldear el ambiente, se llevan a cabo otras cuyos participantes son ancianos. No obstante no deja de sorprender el que unos hombres de avanzada edad sean capaces de dar una vuelta como mínimo (veinte o más kilómetros) y a buen paso.

Las mujeres también corren, pero lo hacen en competiciones aparte, y en vez de golpear una pelota lanzan un aro hecho con hojas de yuca con una vara que tiene un gancho en el extremo distal, donde se sujeta el aro antes de cada lanzamiento. Este deporte se llama *rohuémala* (*rohué* es aro). También aquí se hacen apuestas y se despierta gran entusiasmo.

Además de las carreras existe otro tipo de juegos que se llevan a cabo en estos días. Por ejemplo el tiro con arco y flechas que practicaban cuando los primeros etnólogos describieron sus costumbres a principios de siglo y que les servía además como instrumento de caza, siguen practicándolo hoy a mo-

³ En todos los rituales tarahumaras aparecen cruces que representan la oposición entre cielo-tierra, lo bueno y lo malo, Dios y el hombre, las almas de los muertos y las de los vivos. Una cruz muy distinta a la católica en su significado aunque un visitante no iniciado en esta cultura pudiera confundir en un primer momento.

do de deporte. Consiste en dispararle flechas a otra que han lanzado antes a una distancia de unos cincuenta metros y que sirve de blanco, a la que llaman “choguira”, la flecha que se aproxime más a la choguira vale un punto y vale cuatro si cae dentro de un espacio junto al blanco. La partida es a doce puntos.

Practican otros juegos de puntería parecidos al anterior pero con piedras y palos, siendo el “romavoa” el más importante. El jugador porta en la mano izquierda cuatro palos de igual tamaño marcados con distintos valores, procurando igualar los extremos para que no sobresalgan y los lanza de punta contra una piedra plana que tiene enfrente con el fin de que reboten. Según la posición en que caen se cuentan distintos valores. El objetivo del juego es ir recorriendo una figura dibujada en el suelo mediante unos movimientos que dependen de los puntos ganados al lanzar los palos. El marcador es una piedra que se coloca en el lugar que le corresponda después de cada tiro. Este juego puede tener muchas incidencias, como por ejemplo el que se tenga como destino el lugar que está ocupando el contrario que viene contando en dirección opuesta, en este caso se le mata y tiene que volver a empezar desde el punto de partida.

Aunque existen más juegos, éstos no son tan importantes como los descritos. En todos ellos las apuestas son hasta que el indígena pierde la totalidad de bienes, momento en que se acaba el juego.

EL REFUERZO DE LAS FORMAS DE COHESIÓN SOCIAL PROPICIADAS POR EL AMBIENTE FESTIVO DE LAS COMPETICIONES

En los días previos a las pruebas van llegando indígenas de todas las regiones de la sierra. Suelen presentarse primero los gobernadores de cada zona y se organizan tesgüinadas y danzas rituales de todo tipo. A las competiciones acuden también los chamanes más afamados, que ellos llaman owirúame-sukurúame y que poseen un poder absoluto sobre el mundo mágico, pudiendo curar todo tipo de males y deshacer hechizos así como también practicar el mal y enfermar a personas y animales.

Los indígenas anfitriones invitan a tesgüino y cuando se va caldeando el ambiente se baila y se canta mientras se preparan para escuchar los consejos del gobernador elegido de entre los asistentes para dar un sermón. En él, además de los consejos para comportarse en las carreras como puede ser: “no se arruinen en las apuestas de las carreras, no empeñen objetos que pertenecen a nuestros muertos, o a Nuestro Padre y a Nuestra Madre”⁴, introducen también todo tipo de consejos sobre como comportarse en sociedad, y sobre todo incluyen elementos que forman parte de la estructura de plausibilidad grupal. Lo más importante es que esta forma de unión social se produce en un ambiente más informal y festivo que el que se da delante de la iglesia o la escuela.

Durante las carreras la gente permanece unida, apoyando a sus pupilos, pero admirando a su vez las virtudes del contrincante. Mientras corren los

⁴ Llamam Nuestro Padre al Sol, que es Dios, y Nuestra Madre a la Luna, su esposa. Debido al sincretismo religioso dejan lugar en su cosmovisión al hijo de ambos *Sukristo*.

equipos, los indígenas de las distintas zonas aprovechan para conversar, no sólo sobre temas triviales de la vida cotidiana sino también acerca de problemas morales, o bien relativos al concepto del alma, Dios o la vida después de la muerte.

Después de las carreras todo el mundo festeja el haber ganado e incluso, apoyados por el ambiente embriagante y satisfactorio que proporcionan las tesguinadas, el haber perdido, pero con la nobleza y el orgullo del esfuerzo.

Los perdedores siempre justifican el hecho debido a influencias mágicas, como puede ser que sus chamanes no tenían tanto poder como los que apoyaban a sus contrincantes y han sido hechizados para que perdiesen.

Al final de las carreras no se va cada uno a sus regiones inmediatamente, se quedan unos días que dedican a la práctica de rituales curativos, aprovechando que se encuentran allí los chamanes más importantes de toda la sierra. Se lleva a cabo en muchas ocasiones el ritual curativo más importante de todos, el del Jícuri o peyote, que es una planta alucinógena de poder a la que le atribuyen propiedades de SER, en el alma de la planta se ven representados el Dios que es Padre y Madre y el Hombre. En dicho ritual comulgan chamanes y enfermos con peyote en medio de un estado modificado de consciencia proporcionado por la propia creencia en el ritual legitimado por el grupo, por los efectos de la droga alucinógena, y el ritmo frenético de los tambores y del tesguino. Como ya sabemos, la eficacia simbólica de este tipo de rituales es apreciable, consiguiéndose gran cantidad de curaciones.

Cuando ya todos regresan a sus hogares lo hacen con la convicción de que son Tarahumaras, una tribu indígena del norte de México, con unas creencias y un modo de sentir universal a su etnia aunque vivan tan dispersos y distantes, y gran parte de este marco común de referencia cultural se la proporciona las reuniones que se organizan con fines deportivos y que consiguen, además de agrupar un gran número de individuos, proporcionarles un refuerzo, por un lado a su estado de ánimo y por otro a su cosmovisión cultural.

EL DEPORTE DE LAS CARRERAS DE FONDO COMO MARCADOR CARACTERÍSTICO DEL TARAHUMARA FRENTE A OTRAS ETNIAS

Debido a la condición que les proporciona el ser los mejores corredores de resistencia del planeta, utilizan los maratones más importantes que se celebran en los Estados Unidos para darse a conocer y para presumir con sus conquistas, no importándoles tanto el premio en metálico como la satisfacción que les proporciona el haber superado a sus contrincantes, y más si éstos son de otras comunidades. Su recompensa máxima se produce cuando ganan una competición importante en los Estados Unidos pues así constatan que los “gringos”, que es como llaman a los norteamericanos y a todos aquellos que tienen una tez blanca, son una raza inferior.

En las primeras carreras de resistencia a las que acudían no quedaban en buena posición debido a la novedad que suponía para ellos salir de la sierra y enfrentarse a unas costumbres tan distintas aunque sólo fuera por unos días. En muchos casos se les obligaba a correr con calzado deportivo y sobre as-

falto y ellos están acostumbrados a hacerlo o bien descalzos o bien con unas sandalias con base de cuero o caucho de neumático anudadas al tobillo que llaman huaraches; cuando las normas les permitieron usar el calzado que querían y el estado mexicano les apoyó con asesores y traductores que les acompañaban en sus desplazamientos por el país vecino, empezaron a obtener los primeros puestos dejando en ridículo a los demás contrincantes y fortaleciendo así su etnocentrismo.

A continuación transcribo un artículo aparecido en el *Diario de Chihuahua* después de regresar de las cien millas de Lead Ville, en Denver, Colorado, competición a la que acudieron además con el beneplácito y la ayuda del gobernador del estado de Chihuahua.

VICTOR BARTOLI /Diario de Chihuahua. Chihuahua, 25 de agosto de 1993.

Chihuahua- Ayer regresaron triunfantes los tarahumares ganadores de las cien millas de Lead Ville en Denver, Colorado. El intento ya lo habían hecho sus hermanos de raza. Correr las cien millas de Denver fue en 1992 un esfuerzo que había quedado solamente en eso, un digno esfuerzo. Los tarahumares en esa ocasión no alcanzaron lugares distinguidos y relatan que no llegaron a la meta.

Ahora todo fue diferente. Las opiniones de entonces de que los indios tarahumares nada más servían para correr la bola en la sierra y que en justas deportivas no podrían competir con calidad, fueron echadas por tierra.

Regresaron, con la cabeza en alto, con el orgullo característico de su raza. Volvieron ayer y se plantaron frente al gobernador Francisco Barrio en el Palacio de Gobierno.

El ganador del primer lugar, el indio que venció el sábado a 293 competidores de Estados Unidos, Canadá, Europa y Africa estaba ahí, con su zapeta, su sombrero y sus huaraches de suela de llanta y correas. Así corrieron allá.

Victorino Churo Sierra, de 55 años de edad, es originario de Panalachi, una región en la sierra donde los indígenas conservan el arraigo a su tierra y a sus costumbres. Es uno de los lugares donde la cultura tarahumar no ha sido tan violentada por la occidental. Entre otras cosas conservan su forma de vestir.

Victoriano Churo es padre de ocho hijos. Tranquilo, de pelo lacio y ojos rasgados, con la serenidad que le han dado sus 55 años de vida comenta: "Nunca había corrido tanto en mi vida". Añade, "desde los 16 años jugaba a competencias con mis amigos en mi pueblo".

No hubo un entrenamiento previo similar a los demás competidores de las Cien Millas de Lead Ville, en Denver Colorado, corredores profesionales en su mayoría, con amplia experiencia.

Tampoco hubo premiaciones fastuosas. Corrieron por orgullo, así lo dijeron ellos. Y así fue, por puro orgullo ganaron. Su desprendimiento característico de la cultura del kórima, es decir del compartir, fue manifiesto durante su estancia en Denver. A su anfitrión le dejó el cinturón de plata que ganó por su primer lugar."

En el interior del diario, como ampliación del artículo se dice:

Los indios de Chihuahua estuvieron en el lugar dos semanas antes para hacer un reconocimiento del terreno. Justamente el no haber hecho eso

el año anterior fue atribuido el fracaso. Ahora sabían que ahí no irían acompañados de los gritos de los demás, como cuando corren la bola entre los cerros y entre los pinos. Se dieron cuenta a tiempo de que el asfalto no es igual que la tierra y superaron el obstáculo del cambio de suelo.

El gobernador Francisco Barrio los recibió ayer en la tarde. Era un grupo de siete tarahumares, tres de ellos obtuvieron el primero, segundo y quinto lugar.

Churo Sierra recorrió las 100 millas (160.9 kilómetros) en 20 horas, 2 minutos y 33 segundos. Su compañero, Cerrildo Chacarito de 38 años de edad, obtuvo el segundo lugar, con un récord de 20 horas 43 minutos y 8 segundos.

El quinto lugar fue alcanzado por Manuel Luna, con 21 horas 28 minutos y 9 segundos.

El evento comenzó el pasado sábado a las 16 horas y concluyó el domingo a las 10 de la mañana.

Churo Sierra, nacido en Panalachi, en el estado de Chihuahua, ganó la carrera después de 20 horas de intenso esfuerzo.

Esta competencia amistosa se realiza en Lead Ville, Colorado desde hace 10 años.

La primera impresión que tuvo Victoriano, según él afirmó, fue que “la meta estaba muy lejos” pero no se amedrentó y siguió hasta ganar.

Todos ellos atribuyeron su fuerza al pinole que comían cuando se encontraban en la competencia.

Como puede comprobarse por el artículo y por todo lo dicho hasta ahora, las carreras de fondo caracterizan y unen a los tarahumaras, no sólo en la legitimación de su realidad cultural sino diferenciándolos como raza frente a las demás por una característica común de la que se sienten orgullosos y que promueve un substrato de plausibilidad que permite el mantenimiento de ésta y de otras costumbres propias de su idiosincrasia cultural, salvando la dispersión poblacional y la falta de acceso orográfico que podría hacer peligrar la cohesión social de no ser por el interés común en el deporte de las carreras.

BIBLIOGRAFÍA

- Acercamiento al Tarahumara; Cultura y Necesidades. Equipo de las Escuelas Radiofónicas, Mimeografiado. Sisoguichi, Chihuahua, México 1977, (120 p.).
- ALMADA, Francisco R., *Diccionario de historia, geografía y biografía chihuahuenses*. Universidad Autónoma de Chihuahua, Ciudad Juárez, 1968, 2a ed. (584 p.).
- ARTAUD, Antonin, *Los Tarahumaras*. Ed Barral. Barcelona, 1971.
- Ritual Rarámuri*. Ed Obra Nacional de la Buena Prensa. México 1985
- BASAURI, Carlos, *Monografía de los Tarahumaras*. Ed Talleres Gráficos de la Nación; México DF, 1929 (87 p.).
- BENITEZ, Fernando, *Viaje a la Tarahumara*. Ed ERA, México, 1960 (86 p)
- BENNETT, Wendell C., y Robert M. Zingg. *The Tarahumara: An Indian Tribe of Northern México*. University of Chicago Press; Chicago, 1935. Versión española: *Los Tarahumaras: Una Tribu del Norte de México*. Ed Instituto Nacional Indigenista (Colección Clásicos de la Antropología). México DF, 1986 (586 p.).
- BRAMBILA S.J., David, *Gramática rarámuri*. Ed Buena Prensa. México, 1953.
- BROUZES PELISSIER, Marie Françoise. “La danza, como defensa cultural de los tarahumaras. Su asombrosa capacidad de adaptación y resistencia”. *Revista Cultura Norte*. Año 3. Vol 9. Junio-septiembre 1989. México DF.
- Diario de Chihuahua*. Artículo firmado por Víctor Bartoli, titulado “El pinole nos dio fuerza”. Chihuahua, 25 de agosto de 1993.

- GÓMEZ GONZÁLEZ, Filiberto, *Rarámuri, mi Diario Tarahumara*. Talleres Tipográficos Excelsior. México DF, 1948 (309 pp).
- GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Luis, *Tarahumara: La Sierra y el Hombre*. Ed. Fondo de Cultura Económica (F.C.E). México DF, 1982 (210 p)
- *Tarahumara*. Ed Chrysler de México. México DF, 1985 (178 p).
- *Crónicas de la Sierra Tarahumara*. Ed. Camino; Chihuahua, 1992.
- KENNEDY, John G., “La Carrera de Bola Tarahumara y su Significación”. *América Indígena* Vol 29 No 1, Enero 1962, pp. 17-42.
- LÓPEZ CHACÓN, Manuel. *Verdad y Mitología de Chihuahua*. Ed Camino. Chihuahua, 1991. (280 pp).
- LUMHOLTZ, Carl., *Unknown México*. C Scribner’s Sons. New York, 1903 (2 Vols). Versión Castellana: *El México desconocido*. Publicaciones Herrerías, México, 1945 (2 Tomos).
- OCHOA ZAZUETA, J. A., *Los Tarahumaras*. Edita el Instituto Nacional Indigenista (INI). México DF, 1978.
- OROZCO, Elena. *Tarahumara: Una antigua sociedad futura*. Ed Camino. Chihuahua, 1992.
- PENNINGTON, CAMPBELL W., “La Carrera de Bola entre los Tarahumares, un problema de difusión”. En *América Indígena*, Vol XXX, Enero 1970, pp 15-40.
- VELASCO RIVERO, Pedro de. *Danzar o Morir: Religión y Resistencia a la Dominación en la Cultura Tarahumar*. Ed Centro de Reflexión Teológica. México DF, 1983.
- VERPLANCKEN, Luis y FISHER, Richard D. *El Estado de Chihuahua. La Sierra Tarahumara*. Sunracer publications. Tucson, 1989.
- WILLIAM L, Merrill, *Rámuri Souls*. Smithsonian Institution Press. Washington, D.C, 1988 (237 p). Obra traducida al español como *Almas rarámuris* Ed Instituto Nacional Indigenista y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Colección Presencias. México DF, 1992.



Carreras de mujeres con aros.



Tarahumara corriendo con la bola.



Pies indígenas.



India con los aros de correr.