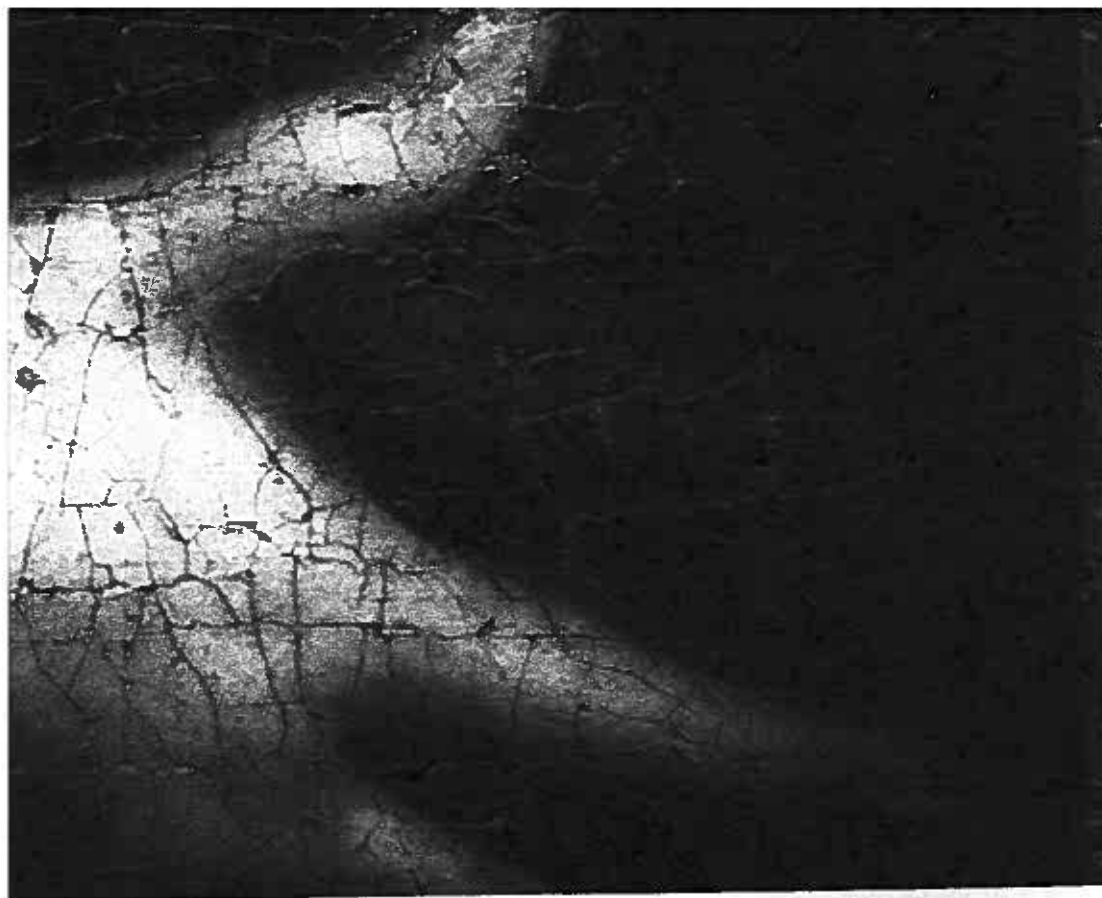




Francisco Correa es Director del Instituto de Ciencias Religiosas y Filosofía de la Universidad Católica del Norte (Chile).
Benoit Mathot es Director del Instituto de Estudios Religiosos de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile).

ISBN 978257334009



9 798257 334009

90000



Acontecer en las grietas del mundo Francisco Correa y Benoit Mathot (eds.)

Acontecer en las grietas del mundo

Francisco Correa
Benoit Mathot (eds.)

 Ediciones
del pueblo

Acontecer en las grietas del mundo de Francisco Correa y Benoit Mathot
(eds.).

Francisco Correa, Universidad Católica del Norte.

Benoit Mathot, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

ISBN: 9798257334009

Colección: Escrituras contemporáneas

Ediciones del pueblo

edicionesdelpueblo@gmail.com

<http://linktr.cc/edicionesdelpueblo>

Santiago de Chile

1ra edición

Abril de 2026

La publicación de esta obra fue evaluada por el Comité Editorial y
revisada por pares evaluadores especialistas en la materia.



Ediciones
del pueblo

INSTITUTO DE CIENCIAS
RELIGIOSAS Y FILOSOFÍA

ÍNDICE

Presentación: Acontecer en las grietas del mundo	11
La quietud y el silencio como espacio del acontecer. Marcelo Correa (UCM) - Carlos Abrigo - Francisco Correa (UCN).....	15
1. Introducción	15
2. El silencio y la quietud como ámbito del acontecer significativo y del despliegue de la inteligencia espiritual	16
3. La quietud y el silencio, caminos para salir de las seguridades y para entrar en las grietas del acontecer histórico	24
4. La espiritualidad cristiana, camino de encuentro con lo divino en el corazón de lo humano	30
5. Conclusión	38
Dios, el mal y la ciencia como grietas actuales. André Hubert SJ (UCN)	43
1. Introducción	43
2. Dios, la grieta eterna.....	45
3. El mal (la ley y la moral), grieta semi eterna	49
4. Ciencia, grieta actual y futura	53
5. Conclusión	57
La vulnerabilidad como lugar teológico y existencial: Una perspectiva desde la teología práctica. Guillermo Calderón (PUCV) ..	61
1. Introducción: El clamor desde la grieta existencial	61
2. Ejercicio teológico	62
3. Reflexión teológica	74

Acontecer, creación y salvación. Algunas divagaciones desde el pensamiento de Jean Ladrière. Juan Navarrete (UCN).....81

1. Introducción: Buscando caminos en medio de la incertidumbre.81
2. Retomando viejos y amarillentos papeles y apuntes: volver al maestro Jean Ladrière..... 82
3. Acontecer, creación y salvación: divagaciones en contexto existencial..... 82
4. La creación como acontecimiento de salvación y la recuperación del cosmos por la teología 86
5. Conclusión 93

Naciendo de la herida: Vida y obra de Gabriela Mistral. Ángela Pérez-Jijena (PUC)..... 95

1. La vía dolorosa en Gabriela Mistral..... 95
2. Un dolor que es sublimado en la obra literaria y así se hace fecundo 104

El ideal tecnocientífico ¿Admite el acontecer libre y las grietas en el mundo? Sergio Silva (PUC)115

1. Acerca del ideal tecnocientífico y su influencia en la cultura115
2. Apuntes críticos119
3. ¿Hay salida?.....122

Acerca de la "verdad" científica (¿y teológica?). Algunos comentarios en torno a las muchas grietas y las pocas certezas. Francisco Vargas (PUCV) 133

1. La verdad científica como un horizonte que se desplaza134
2. La Verdad teológica como Misterio que se revela136
3. Las grietas como el desafío de lo desconocido140

4. Las certezas como luces en la oscuridad141

5. Algunas de las grandes preguntas sin respuesta: las principales grietas143

6. Un diálogo necesario: ciencia y teología en búsqueda de la Verdad 147

Lo lúdico y las grietas, hablando teológicamente. Héctor Varela (VU).....151

Acontecer en las grietas del mundo
Francisco Correa y Benoit Mathot (eds.)

Lo lúdico y las grietas, hablando teológicamente¹¹⁸

Héctor Varela, Universidad de Villanova*

Agradezco a la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y la Universidad Católica del Norte, en especial a mi colega y amigo el Prof. Guillermo Calderón Núñez, y a todos/as ustedes por esta oportunidad.¹¹⁹ Hago mi trabajo académico en la Universidad de Villanova en medio de lo que sus habitantes pre-británicos, las tribus Lenni-Lenape, llamaban Gran Tortuga. Gran Tortuga incluye lo que se conoce ahora como los Estados Unidos de América. Extiendo mis respetos a esa comunidad e imploro su permiso y bendición.

El tema del coloquio *Acontecer en las grietas del mundo* es conmovedor y relevante sin duda alguna. Ciertamente vivimos en un mundo natural y culturalmente agrietado (de hecho, muchas fisuras que parecen naturales son en realidad creación humana). El planeta grita y se defiende, los países confligen y se tambalean, y la inmensa mayoría de la humanidad y el resto de lo creado no cesa de sufrir las consecuencias. Encima de esto, la teología académica

¹¹⁸ Ponencia final del Coloquio internacional de Teología, el 15 de noviembre de 2024. Todas las citas originalmente en inglés fueron traducidas al español por el autor.

*Nota de los editores: para respetar el estilo del autor se conservan conceptos y expresiones de carácter coloquial.

¹¹⁹ Aunque mi lenguaje es binario en esta ocasión, permanecen mis hermanos no-binarios y/o cuir en mi pensamiento y corazón.

estadounidense, entre otras Humanidades y Artes Liberales, se encuentra en decadencia o, al menos, bajo el asedio de otros centros de conocimiento con mayor arraigo entre el estudiantado y la administración como los negocios o la ingeniería y de lo que Byung-Chul Han llama las ‘no-cosas’, esto es, lo insustancial e insignificativo, por ejemplo, fuerzas culturales modernas como el ‘influencer’-ismo y el algoritmo desplegadas como instrumentos socializantes efectivos y duraderos.¹²⁰

Sin embargo, me niego a ceder y, como dice la convocatoria a la conferencia, quiero “pensar de otra manera”. Les hablaré hoy de una herramienta más en nuestra caja teológica: lo lúdico. El tema no es nuevo o novedoso, aunque lo encuentro un tanto olvidado en lo académico-estadounidense—se habla muy poco, si algo, acerca de lo lúdico en mi esquina terráquea y epistemológica. Con la ayuda de pensadores euro-modernos, pensadoras latinas y otras fuentes, me propongo presentarles unas sugerencias acerca de lo lúdico como reparación teológica de las grietas del mundo. Hay que recalcar que ninguna reparación lúdico-teológica es permanente y rara vez sana perfectamente, pero lo lúdico nutre la armonía y así alivia o combate lo fracturado.

Para comenzar, en el primer tercio del s. XX, en la alborada del Nazismo alemán, el filólogo, historiador y crítico cultural holandés Johan Huizinga publica la obra *Homo ludens: Un estudio del elemento lúdico*

¹²⁰ Byung-Chul Han, *No-cosas: Quiebres del mundo de hoy* (Taurus, 2021), 79. “La ‘NO-COSA’ es lo *real* que rehúye a lo *simbólico*”.

de la cultura.¹²¹ Como sugiere el título, Huizinga describe y analiza lo que él llama lo lúdico como intrínseco a las formas y maneras de la vida humana, a través de la historia y del desarrollo biológico, más que humanos pensando, somos humanos jugando¹²².

Presupone algo fundamental: lo lúdico siempre es significativo y difícil de interpretar.¹²³ ¿Cuál es el propósito del *ludus*? Hay múltiples explicaciones y ninguna lo abarca todo. Peor aún, ¿cuál es su opuesto?, ¿será su opuesto lo racional?, porque lo lúdico raya en lo irracional.¹²⁴ Sin embargo, lo lúdico es racional – para empezar, ¡tiene reglas! ¿Qué tal, lo ordinario? Porque lo lúdico se distingue por ser extraordinario o fuera de lo común.¹²⁵ Pero hay momentos lúdicos diariamente en la vida de todo ser humano; de otra manera, la

¹²¹ Johan Huizinga, *Homo ludens: A study of the play-element in culture* (Beacon Press, 1955)

¹²² Es importante mencionar que la palabra en latín *ludens* proviene del verbo *ludere*, jugar. Se pierde un poco de su sentido original al cambiar de *ludens* a *iocus*, la raíz lingüística de ‘juego’. *Iocus* es más cerca de diversión, por ejemplo, la palabra ‘jocosidad’. *Ludere* tiene un significado más abarcador; de hecho, *ludere* se usa para la acción de tocar un instrumento musical (esto se ve al referimos a un ‘interludio’). *Ludus* también se refería a la escuela primaria en tiempos romanos, así que se asocia muy temprano jugar con aprender. Yo no soy filólogo, y explorar esto más detalladamente va más allá del alcance hoy, pero les invito a mantener esa definición más amplia en su mente. En adelante, usaré *ludus* en lugar de juego.

¹²³ Huizinga, 1-3.

¹²⁴ Huizinga, 4.

¹²⁵ Huizinga, 4.

existencia sería insostenible. Huizinga propone lo serio, la seriedad como opuesto porque lo serio casi nunca es lúdico. Sin embargo, lo lúdico puede ser serio.¹²⁶

Aunque ambiguo, Huizinga describe algunas características de lo lúdico. En primer lugar, el *ludus* es “voluntario” y “superfluo”, es “libre, de hecho, es libertad.”¹²⁷ En este sentido, lo lúdico es fluido; tiene reglas, pero esas reglas son flexibles (aunque no se pueden romper - eso ‘daña’ el juego). En segundo lugar, no es “ordinario”, en el sentido de que tiene su propia “esfera de actividad” y tiempo - no es el ‘diario vivir’¹²⁸. En tercer lugar, lo lúdico es “desinteresado” - no tiene agenda más allá de la diversión o el relajamiento¹²⁹. En cuarto lugar, el *ludus* “ordena, es orden” pero también crea y subsiste en “tensión”¹³⁰.

Poniendo todo esto junto, Huizinga propone una definición de *ludus*: una “actividad u ocupación voluntaria ejecutada dentro de ciertos límites de tiempo y lugar fijos, de acuerdo a reglas aceptadas libremente pero absolutamente vinculantes, con su propio propósito,

¹²⁶ Huizinga, 5. Por ejemplo, el fútbol. Es un juego, pero nadie aquí afirmaría que no es serio: tiene propósito y trascendencia; además, los jugadores de fútbol no rien mientras juegan. En resumen, es difícil concretar la naturaleza de lo lúdico.

¹²⁷ Huizinga, 7-8.

¹²⁸ Huizinga, 8-9.

¹²⁹ Huizinga, 9.

¹³⁰ Huizinga, 10-11.

y acompañada de sentimientos de tensión, alegría, y una conciencia que es ‘diferente del diario vivir’.”¹³¹ Aquí vemos varios elementos lúdicos: es libre pero tenso, común y extraordinario, tiene espacio propio, es desinteresado pero alegre, ordena, aunque fluye.

Por un lado, es claro que lo lúdico resiste lo binario, de hecho, parece ser una fuerza anti-binaria con respecto a lo humano y lo cultural. En este sentido, el *ludus* es útil para el pensamiento crítico: lo lúdico tiende a la armonía aún en un espacio lleno de polarización y sin sentidos - desde la teología, aquí comenzamos a ver trazos de lo creado. Por otro lado, el *ludus* es ético por naturaleza. La tensión entre seguir y romper la regla se maneja en lo lúdico constantemente. Además, la abundancia que Jesús quiere para la humanidad (Juan 10,10) es de la esencia del *ludus*.¹³² Hay espacio en la vida para el esfuerzo y el descanso, pero la verdadera vida humana se encuentra en el balance tenso entre ambos. Siendo así, lo lúdico nos revela una antropología teológica arraizada en el amor de Dios.

Pero aún no encontramos un opuesto para *ludus* que satisfaga, quizás debido a su no-binareidad y su atención ética. Volviendo a Huizinga,

¹³¹ Huizinga, 28.

¹³² Juan 10,10 (NVI) - “El ladrón no viene más que a robar, matar y destruir: yo he venido para que tenga vida, y la tengan en abundancia.” Esa vida abundante va más allá de lo material - es una vida dura pero digna, difícil pero valiente, y justa hacia la recompensa final, como la del buen pastor en Juan 10. Esa es la vida lúdica.

afirma que lo lúdico es "innecesario pero significativo."¹³³ En otras palabras, aunque no lo deseemos o queramos, la humanidad puede existir sin lo lúdico. En ese sentido, quizás podemos oponer lo lúdico a lo ocupacional no-voluntario, al trabajo serio o formal. Para esto, Huizinga usa el adjetivo '*earnest*', una palabra difícil de traducir al castellano. '*Earnest*', más que serio o formal, describe lo que conlleva esfuerzo y lucha, lo que requiere un cálculo temporal, lo que hay que 'echarle ganas' para lograr.¹³⁴ Se abre otra brecha teológica - lo lúdico, aunque no afanoso, todavía contiene y promueve esperanza en mayor grado que lo que corresponde al trabajo. La esperanza es lúdica - se asoma la redención gratuita desde un punto de vista teológico.

Otro aspecto significativo de lo lúdico que establece un nexo con la teología es la preguntabilidad.¹³⁵ La infancia, la cuna de lo lúdico, está repleta de duda. Y esa duda nunca abandona a la humanidad; como afirma Descartes, *cogito ergo sum*. La chispa del conocimiento es la pregunta. Cuestionar es tensión, un esfuerzo de vincularse con aquello que está separado, pero cerca. En esto, lo teológico y lo lúdico

¹³³ Huizinga, 19.

¹³⁴ Si nos preguntamos '¿por qué hay que 'echarle ganas' al trabajo?', contestamos 'porque el trabajo no es 'juego' - esa es una actitud '*earnest*'. Más allá de lo individual o lo cercano, el trabajo es duradero e impactante hacia el otro y/o hacia lo distante con respecto al tiempo y el espacio. Sin embargo, aunque muy cerca, es obvio que lo lúdico no es completamente opuesto a lo ocupacional no-voluntario; como decimos, en el trabajo siempre hay 'algo en juego' (en inglés, '*something at stake*').

¹³⁵ Huizinga, 112.

se intersecan, ya que la teología vive en ese mismo misterio; como afirma Daniel Migliore, la teología se distingue por su opacidad, su búsqueda sin fin de la verdad, su fluidez. De hecho, lo teológico muere el día que se cese de preguntar. La preguntabilidad del *ludus* lo acerca a lo teológico en su afán epistemológico.

Nuevamente pausamos para compilar: lo lúdico y lo teológico se encuentran en lo humano como creado y creativo y en lo divino tal opaco y misterioso pero intencionado hacia la esperanza y redención. Me atrevo a afirmar que lo lúdico está impregnado con el amor de Dios.

El jesuita y teólogo alemán Hugo Rahner (un tanto menos conocido que su hermano Karl) retoma este tema con mayor atención y sutileza teológica en la obra *El ser humano en juego*, basado en la obra de Huizinga y otros, pero anclado más conceptualmente en Tomás de Aquino y escribiendo pos-Segunda Guerra. La obra comienza afirmando la importancia de pensar teológicamente en el *ludus*, especialmente en contraste con el trabajo y los elementos y las formas que les unen; por un lado, la libertad, el esfuerzo y las reglas; por otro, el arte, la música y el deporte.¹³⁶ Escribe el jesuita Walter Ong en la introducción:

Debe ser obvio cuán conveniente puede ser esta literatura sobre lo lúdico para la teología cristiana, la cual se concierne con un Dios bueno, 'difusivo de sí mismo,' que ofrece libre y

¹³⁶ Hugo Rahner, *Man at Play* (Herder and Herder, 1972), x-xii.

espontáneamente primero la existencia y luego la redención a sus criaturas, quienes entonces son el resultado de su *ludus* - no en un sentido siniestro alguno, sino en un sentido positivo y constructivo.¹³⁷

Se nos confirma así lo expresado anteriormente sobre lo ético, lo creativo y la redención. Importante notar que Ong habla de Dios como lúdico, como si la creación fuera el ‘momento juguetero’ de Dios.

A Rahner le preocupa más lo que elude (o no interesa) a Huizinga: la naturaleza del *ludus*. Rahner se afina en un concepto: la virtud aristotélica de *eutrapelia*, la que él define como la “agilidad mental que hace posible lo lúdico en el ser humano, el signo de un carácter formado noblemente y atributo esencial del ideal humano.”¹³⁸ Rahner encuentra la *eutrapelia*, que se pudiera traducir del griego como ‘ingeniosidad’, en la *Summa Theologica* de Aquino en una sección titulada “¿Puede existir alguna virtud que se ocupe del juego?”. Cito:

San Agustín...dice...: ‘... conviene que el sabio relaje de vez en vez el rigor de su aplicación a las cosas que debe hacer.’...El Filósofo [Aristóteles], por su parte, pone una

¹³⁷ Rahner, xiii.

¹³⁸ Rahner, 2.

virtud que se ocupa de los juegos, que él llama *eutrapelia* y que nosotros podemos llamar *alegría*.¹³⁹

Eutrapelia, para Aristóteles y el santo de Hipona, es entonces necesaria, una virtud requerida para toda la humanidad—somos llamados a encarnar la *eutrapelia*. Para Rahner, ese ser es, y cito:

... un hombre liberado de las trabas del ser y capaz de auto-entrega absoluta, un hombre cuyos desasosiegos se han convertido en diversión, un hombre con el paso fácil de alguien con la tierra a sus pies y que ya no desfigura ninguno de los valores de este mundo tomándolos muy en serio - un *Homo vere ludens*.¹⁴⁰

Eutrapelia integra de manera no-polarizada lo racional y lo espiritual, lo ético y lo estético, lo intelectual y lo emocional, lo utilitario y lo inútil, lo trágico y lo cómico. La vive un ser que valora igualmente lo corporal como lo anímico, porque el alma también necesita

¹³⁹ Santo Tomás de Aquino, *Suma de Teología*, IV, Parte II-II (b), Tratado de la Templanza, Cuestión 168, Artículo 2, traducido por Luciano Gómez Becerro (Biblioteca de Autores Cristianos, 1994), 560. Accesado el 10 de octubre de 2024, disponible en línea en: https://www.dominicos.org/media/uploads/recursos/libros/suma_4.pdf. Hay mucho que desempacar en esta cita, especialmente esa traducción de Aquino de *eutrapelia* a alegría. Para una obra excelente que aborda a Aquino y a la alegría usando fuentes latinas y latinoamericanas es Elaine Padilla, *Divine Enjoyment* (referencia más adelante).

¹⁴⁰ Rahner, 4.

relajación.¹⁴¹ Escribe Aquino: “De igual modo que el hombre necesita del descanso corporal... la agilidad espiritual se restaura mediante el reposo espiritual.”¹⁴²

La conexión de lo lúdico con lo sagrado queda así clara. Afirma Rahner:

Ninguna de las cosas que le otorgan su carácter único a lo lúdico... son posibles a menos que el hombre se abstenga de distorsionar el mundo en algo cuya realidad yace en sí mismo o en su mente propia. Estas cosas son posibles solamente cuando la mente del hombre está abierta a Dios, cuando ya el ser humano en su formación anticipó la eternidad.¹⁴³

¹⁴¹ Otros autores recientemente han retomado la *eutrapelia* como valor político y teológico. Kathy Schiffer escribe sobre la *eutrapelia* también como “agrado durante conversación” y reclama mayor *eutrapelia* en el trato del prójimo y el discurso político-partidista en los EEUU (Kathy Schiffer, “We Need More Eutrapelia!”, *National Catholic Register*, blog en línea, 16 de diciembre de 2018, accesado el 10 de octubre de 2024, disponible en <https://www.ncregister.com/blog/we-need-more-eutrapelia>. Padre Jean-François Thomas, aunque de manera un tanto reduccionista, afirma que el catolicismo es “la casa de la *eutrapelia*” porque “restaura al mundo a su imagen verdadera,” la cual le causa alegría y relajamiento sin vanidad o soberbia a la humanidad y la sociedad en general. (Jean-François Thomas, “The forgotten virtue of eutrapelia”, *Aleteia*, artículo en línea, 16 de octubre de 2020, accesado el 10 de octubre de 2024, disponible en: <https://aleteia.org/2020/10/16/the-forgotten-virtue-of-eutrapelia/>.

¹⁴² Aquino, 560.

¹⁴³ Rahner, 8-9.

Lo lúdico en la antropología teológica de Rahner es evidente: el humano íntegro, cuerpo y espíritu, se puede nutrir del *ludus*, pero a través de un acto de voluntad que abre el ser a lo creado y al Creador como ‘preocupación última’, tomando prestado el término del filósofo y teólogo alemán Paul Tillich. Si lo lúdico impacta la vida y la cultura es porque expresa la vinculación humana al amor de Dios.

El pastor luterano, y también alemán, Jürgen Moltmann también le interesa lo lúdico y lo sagrado, pero en su interacción más directa con el mundo ‘real’; en su caso, escribe al final de los sesenta 1960’s. En su Teología del *Ludus*, Moltmann pregunta:

¿Cómo podemos reír y disfrutar cuando personas inocentes están siendo asesinadas en Vietnam? ¿Cómo podemos jugar si la niñez se muere de hambre en India? ¿Cómo podemos bailar si seres humanos son torturados en Brasil?... *Homo ludens* y la redención de nuestro derecho a la alegría, la diversión, y el juego parecen ser justas y necesarias—pero sólo para aquellos que pueden pagarlas.¹⁴⁴

La preocupación de Moltmann es el lado práctico de lo lúdico: lo que engaña acerca del *ludus*, esto es, su habilidad de distraer de lo importante desenfoca lo lúdico en su carácter transformador. A esto me refería con el ‘influencer-ismo’ y el algoritmo que mencioné a principio.

¹⁴⁴ Jürgen Moltmann, *Theology of Play* (Harper and Row, 1972), 3.

También escribe Moltmann:

Tenemos que aprender a distinguir entre formas alienadas de buena fortuna meramente aparente y formas liberadoras de entretenimiento. La conversación, la diversión, y el esparcimiento pueden fácilmente robarnos la peligrosa pero genuina buena fortuna de la libertad.¹⁴⁵

Lo lúdico no puede promover falsedad, escape de la realidad o distracción estéril. Lo lúdico es una expresión de lo creativo en la humanidad, pero no de manera vacía y siempre en servicio de un mundo mejor.

Añade Moltmann:

El juego se torna desesperanzador y sin sentido cuando sirve sólo para ayudarnos a olvidar por un rato lo que de todas maneras no podemos cambiar. Disfrutamos de la libertad [de lo lúdico] cuando jugando anticipamos lo que puede ser y será diferente, y cuando en ese proceso rompemos los lazos del status quo inmutable.¹⁴⁶

Para Moltmann entonces, lo lúdico no es para sí mismo ni para el ser humano mismo, sino en última instancia es que “la liberación de las

¹⁴⁵ Moltmann, 3.

¹⁴⁶ Moltmann, 12.

ataduras del sistema de vivir presente ocurre jugando juegos.”¹⁴⁷ En otras palabras, lo lúdico es el fundamento del ser de la liberación. Lo lúdico fomenta la experimentación y el descubrimiento de nuevas formas de vida, importantes entre éstas el vivir libre de miedo¹⁴⁸. En otras palabras, lo lúdico es la fábrica de la esperanza. Moltmann llama a la teología el “juego liberador de la fe, junto a Dios [y] en contra de los lazos malvados del miedo y las presiones grises de la preocupación que la muerte nos ha impuesto”.¹⁴⁹

Con este trasfondo, Moltmann procede a hacer preguntas teológicas básicas y a formular posibilidades liberadoras usando lo lúdico.¹⁵⁰ Por ejemplo, al jugar el *ludus* en su poder creativo, la iglesia no sólo ‘es-para-otros’ sino también ‘está-con-otros.’ ‘Ser-para-otros’ es el primer paso, “esencial para la liberación y redención de la vida humana que ha sido oprimida...”, pero “no es el destino o la libertad misma”.¹⁵¹ Como Cristo no sólo es para - nosotros sino también estuvo (esto, jugó el *ludus*) entre nosotros y permanece con-nosotros en espíritu y en verdad, así mismo la iglesia debe estar. Para Moltmann, “Estar-

¹⁴⁷ Moltmann, 13.

¹⁴⁸ Moltmann, 13-14.

¹⁴⁹ Moltmann, 14.

¹⁵⁰ Moltmann, 15-70. Por ejemplo: “¿por qué Dios creó el mundo?”, “¿Por qué Dios se hizo humano?”, “¿Cuál es el propósito de la historia?”, “¿Cuál es el propósito de la iglesia?”.

¹⁵¹ Moltmann, 70-71.

con-otros' es la forma que la vida liberada y redimida ha tomado...una congregación de los liberados."¹⁵² En otras palabras, el juego liberador que se materializó en la resurrección necesita ser re-materializado a través de una iglesia en servicio.

¿Qué nos enseñan Huizinga, Rahner y Moltmann? ¿Qué valor tiene esta discusión de lo lúdico cuando somos interpelados por, o vivimos dentro de, las grietas? De manera cautelosa y provisional, desde la comodidad del ambiente controlado de mi oficina y con pleno reconocimiento de mis múltiples privilegios, ofrezco algunas sugerencias, basado en la Biblia y la erudición latina de la teóloga Carmen Nanko-Fernández, la eticista María Teresa Dávila, la filósofa Elaine Padilla, y hasta de nuestro refranero popular latino y/o latinoamericano.

En primer lugar, acepto que lo lúdico es libre pero ordenado; de hecho, es liberador, aunque con atención al orden. Es libertad y orden al mismo tiempo. Esto se materializa de múltiples formas en la vida y cultura humana, y un buen ejemplo que exploran Huizinga, Rahner y Moltmann es el baile. Bailar en nuestros días es una forma común de entretenimiento, pero tiene una larga historia en lo sagrado y, siendo así, es humano por excelencia. Nanko-Fernández explora ésta y otras formas artísticas como espacio teológico bajo la rúbrica de lo popular, escribiendo que "no reflejan simplemente la vida pero [son]

¹⁵² Moltmann, 71.

activas en la construcción de identidades complicadas, en imaginar posibilidades nuevas, y en crear un futuro mejorado."¹⁵³

Lo creativo entonces es intrínseco en el baile y, por ende, para lo lúdico. Y siendo constructivo e imaginativo es agente en la liberación en medio de lo agrietado—Dios cambia nuestro "lamento en danza" (Salmo 30:11, NVI)—la redención eterna desde el sufrimiento temporal. Dicho de otra manera, uno de los componentes esenciales del *ludus* es lo creativo, aquello que reta ordenadamente pero fuertemente el *status quo*. Pensemos en ese rito de paso tan arraigado en nuestra cultura: la quinceañera. Poniendo el paternalismo del rito a un lado, es una actividad creativa que fomenta identidad individual, generacional, familiar, comunitaria y social. Es un momento de efervescencia colectiva con reglas y expectativas establecidas, pero donde el futuro está abierto completamente. Es un momento extraordinario en medio de una existencia a menudo agrietada. Esa creatividad popular sana la grieta.

En segundo lugar, el/la *homo ludens* cristiano/a es llamado a encarnar la *eutrapelia* aunque siempre enmarcada por lo divino. En otras palabras, integrar lo absolutamente serio y lo absolutamente divertido es insuficiente; la gracia divina regalada por Dios enciende una fuerza creadora y transformadora dentro y para la humanidad y para el mundo que la rodea. Pensando con Moltmann, esa eutrapelia específicamente teológica transforma lo agrietante en lo lúdico

¹⁵³ Carmen Nanko-Fernández, "Lo Cotidiano as Locus Theologicus", en *The Wiley Blackwell Companion to Latino/a Theology* (John Wiley and Sons, 2015), 28.

en lo individual y lo colectivo, así como lo alcalino vuelve inofensivo lo ácido y viceversa. Esa acción armonizante nutre la dignidad, una dignidad que debe ser particular, aunque también universal. Como escribe María Teresa Dávila, “*dignidad* [es] un contrapeso al énfasis excesivo en derechos individuales en nociones tradicionales occidentales de la justicia y el bien común...mientras al mismo tiempo tratando de salvaguardar en contra del problema del parroquialismo...”¹⁵⁴

De hecho, la vida abundante rebosa de dignidad, y la dignidad está impregnada con lo lúdico. Desde el primer momento, Dios crea con un patrón digno entre trabajo y descanso que establece el ritmo de lo creado. Más aún, el momento creativo es al mismo tiempo un momento de discernimiento entre lo bueno y lo no-bueno—no podemos separar el juicio de lo creado porque lo lúdico conlleva evaluación, como nos enseña el interludio entre Jesús y la mujer siro-fenicia en Marcos 7:24-30. Esa mujer, a quien Jesús llamó ‘perrilla,’ reclamó dignidad; Jesús rectificó su error y la restituyó en el *ludus*.¹⁵⁵ Entonces, no es suficiente con crear; hay que crear con intención para alcanzar lo digno para todos. Siendo así, lo creado clama por dignidad

¹⁵⁴ María Teresa Dávila, “Latino Ethics”, en *The Wiley Blackwell Companion to Latino/a Theology*, op. cit., 251.

¹⁵⁵ Marcos 7, 27-29 (Reina Valera 1960) – “²⁷ Pero Jesús le dijo: Deja primero que se sacien los hijos, porque no está bien tomar el pan de los hijos y echarlo a los perrillos. ²⁸ Respondió ella y le dijo: Sí, Señor; pero aún los perrillos, debajo de la mesa, comen de las migajas de los hijos. ²⁹ Entonces [Jesús] le dijo: Por esta palabra, ve: el demonio ha salido de tu hija.”

y honor aún dentro del caos agrietado de la vida diaria; Lo lúdico ayuda a cerrar esas brechas y lo hace dignamente.

Finalmente, lo lúdico engendra valentía. No que el/la trabajador/a es cobarde; todos/as sabemos que es precisamente lo opuesto, ya sea en el campo de fútbol, de recogido de productos agrícolas, o de batalla. Pero el elemento creativo del *ludus*, digámosle la mirada de futuro, nutre la esperanza que subyace ese valor, ese coraje, esas ‘ganas’ que sirven de combustible para el diario vivir. Como escribe Elaine Padilla, “el ludus...puede interrumpir el orden apropiado que obstaculiza el acceso al florecimiento del ser, al disfrute de la vida.”¹⁵⁶ Esa fuerza de interrupción requiere una voluntad valiente. En ese sentido, lo lúdico no repara las grietas, pero produce la valentía para seguir viviendo entre lo agrietado. Esa valentía sale de la esperanza de una vida mejor, ya sea propia o para las generaciones por venir.

Dios pretende que su presencia produzca valentía—por ejemplo, Jesús dice en Mateo 14:27 (NVI), ¡“Cálmense...no tengan miedo!” en medio de la tormenta. Pero esa valentía no es un fin en sí misma, sino que está al servicio de la justicia. De hecho, Jesús es solidario con Pedro aun cuando la fe del último se quiebra. En Latinoamérica decimos ‘lo cortés no quita lo valiente’; es un refrán popular que evoca buenas costumbres como parte de vivir en comunidad. Pero la palabra cortesía proviene también de donde se maneja y dispensa la

¹⁵⁶ Elaine Padilla, *Divine Enjoyment: A Theology of Passion and Exuberance* (Fordham University Press, 2015), 42.

justicia, la corte—la valentía y la cortesía existen ambas en una matriz de equidad y convivencia. Por ejemplo, para descolonizar no es suficiente el pensamiento crítico y la voluntad; para que sea significativo y transformador, hay que actuar en los espacios donde se dirime la injusticia diariamente, esto es, en medio de las tormentas. En otras palabras, sin lo lúdico, las grietas desequilibran la vida abundante en comunidad.

En conclusión, lo lúdico entonces trabaja desde la raíz, desde lo que nos hace humanos, humanidad y creación. La chispa de divinidad que Dios introdujo en ese primer momento incluye una dimensión lúdica, y ese componente dinámico y fluido trabaja internamente y hacia el buen vivir. Como escribe el teólogo venezolano Otto Maduro, “la buena vida - la vida que merece ser conservada, nutrida, comunicada, reproducida y festejada—es disfrute compartido del afecto, la compañía, el trabajo, la comida, el descanso, el arte, el juego, la oración, el baile... ¡y la fiesta!”¹⁵⁷. Lo lúdico brinda a la teología ese es, como decimos en Puerto Rico, ‘sabor’. Ese sabor teológico incluye una creatividad popular, atención contextual a la dignidad, y valentía descolonizante, elementos que en muchas ocasiones se ausentan de nuestras comunidades académicas, eclesiales y culturales, una ausencia que pone en riesgo la esperanza y la alegría. Lo lúdico nos afianza en jugar el juego teológico de una manera significativa. Como dice Elaine Padilla: “¡Démosle la bienvenida al *ludus*!”¹⁵⁸

¹⁵⁷ Otto Maduro, *Mapas para la Fiesta: Reflexiones sobre la crisis y el conocimiento*, (AETH, 1998), 31.

¹⁵⁸ Padilla, 200.

Siendo la duda una de las chispas de la teología y del *ludus*, es apropiado formular preguntas para reflexión más allá de esta ponencia. Por un lado, hay peligro en sobre - romantizar el *ludus*, especialmente cuando no hay alternativas reales de una vida material abundante, esto es, cuando estamos sumidos en una miseria aplastante o hacia un futuro devastador. Qué puede decir el/la teólogo/a lúdico/a en momentos cotidianos de desesperanza total - a la madre eutrapélica del niño que muere de hambre o al padre eutrapélico que entierra su familia, víctima inocente de un misil enemigo? ¿Puede haber una teodicea práxica del *ludus*?

Por otro lado, ¿cómo luce un ‘no-*ludus*’, aquello que Huizinga y Rahner no proponen, y Moltmann describe como no-liberador, pero aún significativo, esto es, lleno del amor de Dios? Reconozco que un lugar sin Dios no existe. Más aún, Dios tiene que jugar por sus propias reglas lúdicas (aunque hay momentos únicos donde las trasciende - los milagros). ¡Pero la constancia y la binariedad no es lúdica! Propongo que el ‘no-*ludus*’ es momento singular e inmediato de la transformación del ser...en términos de fe, la metanoia, esto es, conversión y compromiso: cuando el paradigma cambia, rendirse es digno, y se baila sin ritmo...cuando no hace falta lo armonizante del *ludus* porque ya somos libres con/para Dios en sí.

Así quiera, *Deus ludens*.

El contenido de esta obra no representa necesariamente el
pensamiento de los directores de la editorial

 Ediciones
del pueblo

Abril de 2026