

PINOCHO: ¿APRENDIZ DE INVESTIGADOR?

Pinocchio: apprentice of investigator?

Omar Parra Rozo¹

Recibido: 3 de agosto de 2007 • **Revisado:** 18 de septiembre de 2007 • **Aceptado:** 12 de octubre de 2007

Resumen

Existe un marco referente para explicar la relación entre los procesos investigativos, los planes y las hipótesis con el camino que transita un héroe narrativo en búsqueda de la verdad, de la esencia de su proyecto, de la razón de su vida. Para efectuar la investigación, para alcanzar la meta, no sólo en un proceso didáctico o científico, sino en el diario transcurrir, se tiene que desear, que inmiscuirse en el asunto. No basta fijar los ojos en el horizonte, ni agudizar la vista alimentándola con la curiosidad; hay que llenarse de argumentos y de herramientas como la perseverancia, la insistencia, el diseño, la viabilidad. La búsqueda y la producción del conocimiento suponen contemplar las variables permanentes mínimas en cualquier proyecto investigativo: tiempo, espacio, presupuesto y personaje (investigador). Pinocho, el héroe narrativo, símbolo del aprendiz de investigador es títere y titiritero, personaje central de la obra que él mismo construye y reconstruye, espectador y actor, única ficha del juego con el poder de observar y participar en el juego de la investigación.

Palabras clave

Deseo, curiosidad, plan, proyecto, hipótesis, investigación, formación, narrativa.

Abstract

A relating mark exists to explain the relationship among the investigative processes, the plans and the hypotheses with the road that a narrative hero traffics in search of the truth, of the essence of his project, of the reason of his life. To make the investigation, to achieve the objective, not only in a didactic or scientific process, but in the daily live; one has to want and interfere in the matter. It is not enough to fix the eyes in the horizon, neither to

¹ Doctor en Literatura. Magíster en Administración Educativa y Licenciado en Filología y Literatura. Especialista en Educación a Distancia. Líder de dos grupos de investigación reconocidos por COLCIENCIAS: "Relaciones, redes y narrativas" (Categoría A), "Gestión, investigación y narrativa" (Categoría B). Correo electrónico: omarparra@correo.usta.edu.co.

make worse the view feeding the curiosity; it is necessary to fill with arguments and of tools like the perseverance, the insistence, the design, the viability. The search and production and knowledge suppose to contemplate the permanent minimum variables in any investigative project: time, space, budget and character (investigator). Pinochio, the narrative hero, investigator's apprentice's symbol is marionette and puppeteer, central character of the work that himself builds and reconstructs, spectator and actor, one record of the game with the power to observe and to participate in the game of the investigation game.

Key words

Wishes, curiosity, plan, project, hypothesis, investigation, formation, narrative.

Apuesto que muchos de ustedes no creen eso que un deseo se puede convertir en realidad, ¿no es cierto? Bueno, yo tampoco lo creía. Claro, yo sólo soy un grillo, pero déjenme decirles que he cambiado de opinión. Verán, las cosas más fantásticas y mágicas pueden pasar... ¡Y todo empieza con un deseo!

Pepe Grillo, en el espectáculo *Wishes de Magic Kingdom*

Preludio

El presente artículo es producto de la séptima fase del proyecto investigativo² institucional PROIN, del que se han realizado los siguientes productos: La gestión es cosa de niños; La investigación es un cuento de Hadas; La investigación es un placer; Gestión, investigación y narrativa: Investigar es un juego; Investigación, docencia y tecnología; Investigar: leer y escribir³.

En un esfuerzo por estimular el proceso que emprenden los investigadores y reflexionar sobre la influencia de la narrativa y la ciencia en algunos pasos determinantes del proceso investigativo, se cuestiona la esencia estética y pedagógica de la narrativa y se identifican los elementos claves que, a su vez, proporcionan la posibilidad de profundizar en la

pedagogía, la investigación misma y el conocimiento. Cualquier formulación de un plan, identificación de unas hipótesis, formulación de variables, se transforma constantemente y, no obstante, consolida los elementos permanentes en un proyecto. En este artículo se plantea la necesidad de encontrar lo esencial de la pedagogía y de la investigación a través de diversos acercamientos y fuentes, desde frases sencillas de hondo calado como la que reza que el protagonista de Pinocho quería aprender "a pesar de la escuela". Desde esta perspectiva, se analiza la importancia de los referentes narrativos del cuento y su relación inmediata con algunas connotaciones científicas y didácticas, las cuales son materia obligada en la producción y acceso al conocimiento y estructuran una práctica pedagógica e investigativa diferente. Acercarse al proceso investigativo desde el deseo de conocer

² Tanto en el grupo de investigación "Relaciones, redes y narrativas" como en el grupo "Gestión, investigación y narrativa" se trabajan sendos proyectos investigativos que intentan ver los aportes que brindan al proceso de investigación las diversas disciplinas y tópicos del conocimiento, apuntando a una combinación entre lo científico, lo artístico y lo "humano". La desmitificación de un proceso no implica que se demerite el mismo o se desgaste, por el contrario se busca el enriquecimiento desde otros puntos de vista y se trata de encontrar la esencia investigativa, propiamente dicha, tanto en el diario transcurrir como en el más complejo proceso investigativo y tanto en los intrincados vericuetos científicos como en los ingenuos y creativos juegos, cantos y cuentos infantiles.

³ Los productos de las cuatro primeras fases, al igual que el producto de la sexta fase se pueden consultar en los siguientes números de la Revista de investigaciones *Hallazgos*, de la Universidad Santo Tomás: No. 2, *La gestión es cosa de niños* (2004); No. 4, *Gestión, investigación y narrativa: La investigación es un cuento de hadas* (2005); No. 5, *Gestión, investigación y narrativa: Investigar es un juego* (2006); No. 6, *Investigación, docencia y tecnología* (2006) y No. 7, *Investigar: leer y escribir*. El producto investigativo de la quinta fase se puede consultar en el artículo "La investigación es un placer" (2007) publicado por la Revista *Aquichán* de la Facultad de Enfermería, Universidad de La Sabana (Año 7, Vol. 7, No. 111-112).

y la curiosidad como aspectos relevantes representan una manera distinta de lanzar hipótesis, de acercarse a los indicadores, de hacer un plan, un cronograma, un presupuesto y, en particular, de buscar y producir conocimiento.

Iniciación

En algunos escritos anteriores he planteado que el papel de los docentes, investigadores y escritores es tratar de intuir, de buscar la verdad, en lo posible a través de la visualización de unos aprendices o lectores suprasensibles que aprecian, sienten, comprenden y viven las formas, los colores, las superficies en un hermoso deambular, jugar y divertirse por los reinos sin fronteras del conocimiento, la ciencia, el arte, la imaginación, la fantasía, la cotidianidad de la violencia, la pobreza, la desigualdad, en una perfecta armonía, simbiosis y alquimia.

No es fácil introducirse en el rompecabezas de la docencia, la investigación y el aprendizaje. Muchas veces volveremos acompañando a Pinocho hasta el viejo hospital de los muñecos, heridos por algún espantapájaros bandido, pero con posibilidades de recuperarnos porque en algún rincón tenemos la imaginación, la creatividad y, en nuestra humilde condición de maestros, de investigadores y de aprendices nos introdujeron un corazón de fantasía, con el cual, bien podemos apoderarnos del mundo.

Mientras el pequeño silfo nocturno planeaba con su murciélago, sin hacer ruido alguno, sobre aquel laberinto de flores, pudo observar toda clase de extraños animales. En un pequeño claro, entre lilas y lluvias de oro, jugaba una manada de jóvenes unicornios al sol crepuscular, y una vez hasta le pareció haber visto, bajo una gigantesca campánula azul, a la famosa ave fénix en su nido, pero no estaba totalmente seguro y tampoco quiso volver para comprobarlo a fin de no perder tiempo. Porque ahora aparecía ya ante él, en medio del Laberinto y reluciendo en forma

maravillosa, la Torre de Marfil: el corazón de Fantasía y la residencia de la Emperatriz Infantil. (Ende, p. 29)

Las canciones, los mitos, las leyendas, los cuentos, la historia, las consejas, en fin, las diferentes narraciones orales y escritas dan cuenta del héroe que es violentado, del niño que debe introducirse en un mundo ajeno, desconocido, agresivo, distante. La invención de los caminos para recorrer el campo que se atraviesa a sus pies, presenta múltiples obstáculos, todos deben ser salvados, so pena de no sobrevivir.

La primera posibilidad de abordar el nuevo mundo es introducirse en él: "Pinocho tenía torpes las piernas y no sabía moverse" (Pinocho, p. 31). Aparece en escena el guía, el mentor, aquél quien lo va a conducir o, por lo menos, a indicarle la forma de caminar: "Gepeto lo conducía de la mano para enseñarle a dar un paso después del otro". (Pinocho, p. 31). Lo anterior presenta una clara muestra de la posibilidad de enseñar y aprender; inmediatamente, surge la necesidad de descubrir y de salvar los obstáculos, de enfrentarse a las pruebas, en un principio exponiendo ideas, soltándolas por doquier, luego abalanzándose al proyecto, proponiendo, salvando los obstáculos:

En su desaforada carrera, saltaba cercas altísimas, zarzas, malezas y fosos llenos de agua, de la misma manera como lo hubiera hecho un venado o un conejo, acosado por los cazadores (Pinocho, p. 35).

El valor didáctico e investigativo de Pinocho se presenta de una manera antitética a como son mostradas las leyendas de los grandes héroes del mundo que traspasan los horizontes normales y se incrustan en los senderos divinos con una serie de dones dados para enfrentar las adversidades. Una fuerza extraordinaria, una mentalidad fuera de lo común, una destreza para abordar los problemas, desde el nacimiento y aún antes de él, caracterizan las múltiples narraciones de los héroes que buscan su metamorfosis, que quieren construir el mundo, van tras la felicidad y la verdad, en definitiva, son aprendices de magos, inventores,

al fin y al cabo hombres deseosos de aprender a investigar.

Pinocho no tenía que realizar los doce trabajos de Heracles⁴, ni tenía que dominar la naturaleza y ser el líder del imperio de oro Chino⁵, pero tenía que arriesgarse, apropiarse del mundo, introducirse en sus relaciones e interactuar con los demás, transformarse y ayudar a transformar.

En una hermosa lección, en los capítulos 10, 11 y 12, desde su introducción en el mundo de los títeres hasta su salida de él y su marcha con la zorra y el gato, Pinocho demuestra que no sólo se investiga y se hace una introducción en el contexto, sino que lo investigado transforma y recrea al investigador mismo. No se puede hablar ligeramente de la objetividad en la investigación o en la enseñanza. Está muy claro que quien investiga o educa, a su vez, es transformado por la investigación y se convierte en un ser investigado y educable:

-¡Ilusiones, hijo mío! –replicó Gepeto-, ¿Cómo te imaginas que un títere como tú, que apenas mide un metro de altura, pueda tener fuerzas para llevarme cargado?

-¡Lo ensayaremos! De todos modos si está escrito que debemos morir, ¡que por lo menos tengamos el consuelo de morir juntos y abrazados!

Y sin hablar más, Pinocho tomó la vela y marchando adelante para alumbrar mejor, dijo a su papá:

-¡Sígueme y no tengas miedo! (Pinocho, 263)

Deseo y curiosidad

Querámoslo o no, siempre trazamos un plan, imaginamos un camino, pensamos en un horizonte, aún en el mínimo caso de prever o tratar de intuir el siguiente segundo de nuestra vida. Así somos, así es nuestro cerebro⁶. Racionalmente⁷ podemos afirmar que el deseo conlleva una correspondencia con un estado de cosas, donde el mundo se ajusta a la mente (Houdé, 2003) y estéticamente, podemos visualizarlo como la posibilidad de hacer realidad los sueños.

En *Las mil noches y una noche*⁸ se narra la historia de “La lámpara maravillosa” o “La lámpara de Aladino”, en la cual se muestran las peripecias de un muchacho que

⁴ Heracles, el mítico héroe griego, tiene que ejecutar múltiples trabajos, originados por la ira de la diosa Hera. Realiza cada una de sus asignaciones, desde la muerte del león monumental de Nemea hasta la captura del perro guardián de los infiernos, el Cancerbero. Hubiera sido feliz, pero la venganza de un centauro lo lleva a su muerte. Es elevado al Olimpo y se casa con la eterna juventud. Dios inmortal de la fuerza y la constancia, se incrusta en el firmamento para siempre bajo la forma de una constelación.

⁵ La leyenda cuenta que Huang Ti, el maravilloso emperador de la China, gobernó a su pueblo, enseñándole los cálculos de las matemáticas, la construcción de barcos, los secretos de la navegación, la construcción de instrumentos musicales, el manejo del dinero y el arte de gobernar. Todo lo aprendió en un sueño.

⁶ Los científicos, en particular los neurólogos, suelen afirmar, merced a sus escritos que lo más característico del ser humano es la capacidad predictiva de su cerebro. Rodolfo Llinás en *El cerebro y el mito del yo* es contundente al expresar que la función primordial del cerebro es la predicción de los actos sin la cual ningún animal “inteligente” puede sobrevivir (Llinás, 2003).

⁷ Más allá de los referentes cognitivos y científicos, el deseo, en diversas religiones, ocupa un papel preponderante. En el budismo, por ejemplo, el deseo constituye la raíz de todo el dolor de la existencia que junto con la ignorancia y el karma constituyen las tres fuerzas del renacer. Su supresión es imprescindible para llegar al nirvana.

⁸ Parra (2007a) señala que un comentario aparte merece ese libro tan difundido llamado *Las mil noches y una noche*. El mismo título da referencia a lo enigmático y a lo preciso: la oscuridad y los números. El deseo, como temática desencadenante de la narración, ocupa un lugar privilegiado en las historias orientales. La noche 502 y la trama de los tres deseos desaprovechados por sus protagonistas, constituye el origen de múltiples apólogos, fábulas y enseñanzas posteriores.

busca la felicidad en sus múltiples facetas. Aladino⁹ desea, quiere poseer las riquezas, alcanzar el bienestar, unirse a la mujer amada, vencer la adversidad de la vida y vivir feliz. La historia de Aladino es narrada a los niños como una muestra de que los deseos se pueden hacer realidad. Para los investigadores, la narración nos deja la misma enseñanza, resaltando que el deseo supone que se tenga que trabajar, perseverar en la idea inicial, buscar afanosamente, esperar, ajustar, en fin, hacer un planeamiento que conlleve el logro de lo propuesto. El relato nos introduce en el universo de los deseos, las querencias más íntimas que puede sentir un personaje atiborrado por las circunstancias adversas. El universo de Aladino, conlleva la inclinación consciente o inconsciente por algo o por alguien. Motivado o no, el deseo induce a la acción, a la consecución de una meta, a la satisfacción de un sueño, de una quimera.

Pinocho tiene un deseo inmenso de aprender, no de una manera cotidiana sino a través de su búsqueda, de su intuición, de su manera de ver la vida, de su constante investigación, todo lo cual, en ocasiones, se muestra de manera equivocada y adversa, pero, así también suele presentarse el proceso pedagógico y la investigación, con baches, con vericuetos: un reto interesante para los docentes y los que trasegamos por el ámbito investigativo. El aprendiz de investigador, también es aprendiz de mago. En el capítulo 25 de la obra, se presenta un diálogo interesante entre el Hada, que representa su papel de protectora, madre, guía y profesora, y el títere inquieto que quiere dejar de ser un muñeco de madera para convertirse en un hombre, en un buen niño, pese a que no está muy convencido del camino para llegar a ello, pese a que la perspectiva de las paredes de la escuela lo atosigan, las formalidades, los métodos, el camino, las herramientas que tratan de moldear su quehacer no son de su acomodo,

ni de su perspectiva formativa e investigativa; en una palabra, Pinocho quiere formarse, investigar, ser “un niño de verdad” a pesar de la escuela:

-Pero si tú no puedes crecer- contestó el hada.

-¿Y eso por qué?

-Porque los títeres no crecen nunca. Nacen títeres, viven títeres y mueren títeres, siempre del mismo tamaño.

-¡Yo ya estoy aburrido de ser títere! -dijo Pinocho dándose un pescozón-. ¡Cuánto daría por ser un hombre!

-Lo serás, si sabes merecerlo...

-¿De veras? ¿Y qué debo hacer?..

-Los niños juiciosos van por su propio gusto a la escuela...

-Y a mi la escuela me da dolor en todo el cuerpo; siento ansias y calambres cuando me la nombran; pero de hoy en adelante quiero cambiar de vida.

-¿Me lo prometes?

-Te lo prometo. Quiero ser un buen niño... (Pinocho, 160-161).

El querer ser hombre, transformarse, sentir, vivir, conseguir los más altos propósitos, no solamente es una meta que se encuentra a través de las formas pedagógicas impuestas, sino que íntimamente ligado al horizonte de la investigación apunta a un referente que va más allá de la simple suma de mé-

⁹ La historia de Aladino y la lámpara maravillosa transcurre en un lejano pueblo de la China y muestra las peripecias que tiene un joven, hijo de un sastre que, al principio se dedica al juego y a la mala vida y que es convencido por un mago africano para que consiga una lámpara, cuyos poderes llevan a su poseedor a ser el hombre más opulento de la tierra. Aladino consigue la lámpara y aunque es traicionado por el mago, logra vencer la adversidad y se casa con la hija del sultán, la princesa Badrú'l-Budur. El genio que se esconde en la lámpara satisface los deseos de su amo y le brinda la ayuda a Aladino para hacerse rico y feliz, al lado de su madre, del sultán, su esposa y sus dos hijos. La historia comienza en la noche 731 y finaliza en la noche 774 (*Las mil noches y una noche*, 289-350).

todos, la multiplicación de variables o una operación matemática infinita. Tanto lo pedagógico como lo investigativo, indisolublemente unidos, están adentro, en la capacidad del ser humano, en su deseo, en su fijación de metas, en su curiosidad y asombro, casualmente eliminadas por algún hada o por alguna pared que se atraviesa en el camino. Andrew Martin, un personaje inolvidable de Asimov¹⁰, en el cuento El hombre bicentenario¹¹, aquel relato que inicia con las tres leyes de la robótica, las mismas que fijaron, por siempre, un sitio en la ciencia-ficción y, de alguna manera, una lección ética para la ingeniería, nos trae la justa enseñanza en Pinocho, la misma curiosidad por adentrarse en el espacio humano, el idéntico deseo de ser hombre, la posibilidad que sólo se hace realidad merced a la pregunta que fija su vida, a la meta que lo hace transformarse de robot en hombre, de igual manera como Pinocho se transforma de títere en un niño de carne y hueso:

Claro que un cirujano necesita cerebro, pero éste estaba tan limitado en su capacidad que no reconocía a Andrew. Tal vez nunca le hubiera oído nombrar.

-¿Alguna vez ha pensado que le gustaría ser un hombre? –le preguntó Andrew.

El cirujano dudó un momento, como si la pregunta no encajara en sus sendas positrónicas.

-Pero yo soy un robot, señor.

¿No sería preferible ser un hombre?

-Sería preferible ser mejor cirujano. No podría serlo si fuera hombre, sólo si fuese un robot más avanzado... (Asimov, 382-383).

El deseo, íntimamente ligado a la curiosidad y a la posibilidad de predecir acontecimientos, marca en el ser humano su aprendizaje, su sentido y lo llena de interrogantes por su razón de ser, por su trascendencia. En diversas culturas, filosofías y religiones se habla de estos aspectos, muy unidos al origen y al devenir. Una enseñanza budista hace referencia a la consabida leyenda de Siddharta Gautama - Buda, el iluminado, quien después de haber permanecido en su casa por un largo tiempo, sintió la curiosidad por ver el mundo exterior, por palpar la realidad y pidió permiso para satisfacer este deseo. Una vez, fuera de su casa, pudo percatarse de otras formas de vivir, marcadas por el dolor, la vejez, la enfermedad y la muerte. Impresionado por el sufrimiento, se retiró a la soledad, buscando respuestas, en pos de la iluminación. El neurobiólogo español Francisco Rubia al referirse a esta condición, recuerda al poeta Ashvaghosa –siglo I- manifestando que “lo esencial de la iluminación no es que la intuición proviene del deseo, sino que, para el sabio, lo es que no exista el yo que pueda generar el deseo” (Rubia, p.121).

¹⁰ Asimov es uno de los escritores más prolíficos del siglo XX en los campos científico, literario y de ciencia-ficción. Más de 500 volúmenes recogen su producción. Una serie de sus relatos trabaja la temática de la robótica, término acuñado y difundido con profusión en sus escritos. Con un lenguaje sencillo, estético, pedagógico y científico, a través de sus diversas obras, pretende mostrar un camino de fácil acceso al conocimiento y al entendimiento de la realidad. En 1950 con su narración *Yo, robot*, da a conocer las tres leyes de la robótica. Con el relato *Lo bien que se la pasaban* llama la atención sobre la intromisión de la ciencia y la tecnología en la pedagogía y los peligros de una didáctica sin estructura sólida. Su preocupación por el futuro y la relación máquina-hombre lo llevan a indagar por el papel de lo afectivo y lo racional en el progreso acelerado de la ciencia. En *Satisfacción garantizada* trabaja el sentimiento de un robot hacia su propietaria. En general, en todos sus escritos sobre los robots muestra una gran percepción del futuro.

¹¹ Asimov escribió el relato *El hombre bicentenario* pensando en cumplir una tarea que se le encomendó a propósito de la celebración del segundo centenario de la independencia de Estados Unidos (1976) y, ante todo, reflexionando en los avances científico tecnológicos, en la posibilidad de la pérdida de Identidad del ser humano frente a la máquina y en la contingencia infinita de que el hombre deje de ser el centro de la creación y del mundo. La historia, finalmente, traspasó las fronteras referenciales y adquirió una categoría estética que pretende simbolizar la lucha entre la ciencia, el arte, la técnica y la cotidianidad. Tomando como referencia los adelantos de la ciencia y la introducción de los robots en el ámbito cotidiano, el autor presenta a Andrew Martin, personaje principal, como un robot que sufre una metamorfosis hasta transformarse en un hombre, merced a su aprendizaje y a su relación con una familia que lo ama y que lo lleva al conocimiento y a la aprehensión de sentimientos y de emociones. Su interacción, en especial con la niña, lo llevan a ser, sentir, pensar y actuar como un ser humano y adquirir su fragilidad, la cual conlleva su destrucción y, probablemente, su inmortalidad diferente de la eternidad de una máquina. En 1999, Chris Columbus, con la anuencia de Asimov, llevó la historia al cine, pintando una comedia fantástica, emotiva y de gran impacto.

También la mitología se encuentra llena de narraciones en las que, tomados de la mano, el deseo y la curiosidad, llenan los espacios y se ligan al destino y al horizonte de sus protagonistas. En la mitología nórdica, Odín, el dios de la sabiduría, imbuido por su deseo de conocer y aprender, con una insaciable curiosidad, en una de sus incursiones llega al árbol del mundo y encuentra, entre sus más profundas raíces, los secretos del conocimiento, del espacio y el tiempo. Luego con sus cuervos, el pensamiento y la memoria, logra lo trascendente, merced a su propio sacrificio, a la renuncia de todo lo conocido y al emprendimiento de la perfección, gracias a la curiosidad y a la visualización del horizonte que se encuentra más allá de lo cotidiano. Su deseo desmedido de conocimiento lo llevó a conocer los secretos más profundos de todo lo existente, no sólo su significado escueto, sino su simbología. La leyenda cuenta que pudo dominar la tierra, el agua, el aire, el fuego, el odio y el amor y que sólo quienes tienen el deseo, la curiosidad y el ánimo de aprender y de buscar los secretos (las runas) estarán bajo su protección y se podrán acercar al conocimiento divino.

El físico David Bohm¹² al referirse al origen, el significado, la creatividad y el interés del científico por generar conocimiento, por investigar e innovar, por tratar de entender la realidad y transformarla, en suma, por aquello que se encuentra detrás de su trabajo y que es significativo, vuelve sus ojos hacia el deseo primitivo como principio y como producto y plantea un interesante cuestionamiento, hipótesis o revelación como él mismo la denomina, en su obra sobre la creatividad:

¿Podría ser que el científico desee con toda su alma descubrir las leyes de la naturaleza, para poder predecir los fenómenos naturales y que de este modo el ser humano pueda

participar inteligentemente de esos procesos, a fin de conseguir los resultados que desea? (Bohm, p. 31).

El deseo y la curiosidad interrelacionados y, a veces dejados de lado, nos invitan a retomarlos, a hacerlos nuestros, además que, querámoslo o no, son los dispositivos que disparan el proceso formativo e investigativo. El deseo de conocer, sentir, palpar, descomponer y componer, construir, llenar los vacíos y vaciar los espacios llenos, junto con la curiosidad por hacerlo nos diferencia de otros seres vivos. El deseo y la curiosidad que indujeron a Eva y a Adán al pecado, también han generado grandes descubrimientos y posibilidades de avance en el trasegar humano. Asimov en su *Introducción a la ciencia* parodiando la enseñanza sagrada, se atreve a decir, de manera estética, que en el principio era la curiosidad y que ésta genera el deseo y la posibilidad de conocer (Asimov, 1985, p. 13). Pinocho se aventura por la vida en pos de sus ideales, metiendo su larga y característica nariz en todas las situaciones que le pueden brindar alguna enseñanza, aún a costa de su propia seguridad y bienestar. Su sed de conocimiento tiene la raíz primaria en su curiosidad:

-¿Qué será aquella música? ¡Qué calamidad que yo tenga que ir a la escuela, porque si no...!...

Pinocho, a quien le había entrado la fiebre de la curiosidad...

-¡Mañana verás al fin cumplidos tus deseos!

-¿Cuáles?

-Dejarás de ser un muñeco de palo y te transformarás en un niño verdadero. (Pinocho, 60-61, 199).

¹² La preocupación principal de David Bohm se centra en buscar el origen de la creatividad. Como científico pretende demostrar que las actividades humanas, más allá del deseo están determinadas por algunos hechos significativos como la determinación de metas y éstas, a su vez se encuentran enmarcadas, de diversos modos por la razón, la imaginación y la fantasía. La ciencia, el arte y lo trascendente cobran gran relevancia en la explicación de la realidad y su afectación. Sus obras giran entre el eje de la "estética de la investigación científica" y la "ciencia de la creación estética". Entre otras publicaciones cabe destacar: *La totalidad y el orden implicado; Sobre el diálogo y ciencia, orden y creatividad*.

El plan y las hipótesis

Para hacer viable el deseo y para satisfacer la curiosidad no basta que ellos se queden ahí, para que se hagan realidad; en los procesos formativos e investigativos, al igual que en los cuentos, debe haber un elemento de apoyo: el genio, el mago, el efrít, en nuestro caso, el plan, el recipiente o la lámpara maravillosa que puede hacer posible las querencias. Una vez que Gepeto le suministra la cartilla nueva a Pinocho, éste procede a hacer “mil planes y mil reflexiones” y a “fabricar en su cabecita la mar de castillos en el aire, cada cual más hermoso”. Y así, fantaseando, decía:

- Hoy voy a la escuela, quiero aprender a leer enseguida. Mañana aprenderé a escribir y pasado mañana ya sabré hacer números. Después, siendo tan hábil como soy, ganaré mucho dinero y con las primeras monedas que me caigan entre el bolsillo, quiero hacerle a mi papá una linda chaqueta de paño. Pero ¿qué dije? ¿de paño? Si la quiero hacer de plata y oro, y con botones de brillantes... (Pinocho, 59).

Pinocho aborda sus aventuras, su aprendizaje, su búsqueda de la verdad, adentrándose en sus proyectos, poniendo en práctica sus propias ideas, su sapiencia, su intención, errando la mayoría de las veces, cayendo y volviendo a levantarse. A nivel pedagógico, la adquisición de su conocimiento no es estrictamente en una escuela o en una institución, es la vida misma la que le enseña, la que le hace construir sus mapas de aprendizaje, sus procesos.

-¿Qué hay en aquella barraca? –preguntó Pinocho a un muchachito del pueblo.

-Lee el cartel que está ahí y lo sabrás.

-Lo leería con mucho gusto pero por lo pronto, hoy todavía no sé leer (60)

Haciendo preguntas, Pinocho va de una aventura a otra, su curiosidad es insaciable. Una vez que ha

conseguido, bien o mal, un propósito, se adentra en otro. Aprende, merced a su propia iniciativa, quiere alejarse de los procesos formales, de la educación que lo restringe y aunque, al final, acepta que debe aprender para sobrevivir, lo hace por sus propios medios como resultado de los golpes que ha recibido a nivel experiencial:

Por las noches aprendía a leer y a escribir. Había comprado en el pueblo vecino, por unos pocos céntimos, un libro grande al cual le faltaban la pasta y el índice, y en ese libro viejo era donde leía. Para escribir se servía de una pajita cortada en forma de pluma; y no teniendo ni tintero ni tinta, la mojaba en una botellita llena de jugo de moras o de cerezas (p. 278)

Tal y como ya lo hemos manifestado, la curiosidad es uno de los primeros detonantes del aprendizaje y quizás su elemento primordial. El deseo de saber más, suscita el atrevimiento, la audacia y brinda la posibilidad de adentrarse en diversos mundos, de emprender aventuras que pueden conducir a la desventura, pero que, a su vez, pueden significar el encuentro de la verdad, el horizonte de la investigación, la razón de ser de la educación.

Son los obstáculos y los vericuetos por los que transita Pinocho, sin rumbo, los que al final lo van llevando a la meta, lo hacen tomar conciencia de su derrotero, lo acercan a la verdad de lo investigado, a la verdad de su proyecto, al fundamento de su existencia. El aprendiz de investigador tiene un horizonte que, en un principio es vago, confuso, pero que se va delineando y aparece como una línea en la lejanía.

Tarzán, el célebre hombre mono, creado por Edgar Rice Burroughs, se transforma en hombre, merced a diversas circunstancias que se presentan en la selva. Su metamorfosis se da de una forma gradual, aprendiendo de su entorno, conviviendo con los simios y forjándose un horizonte que evade su meta de ser un mono más. Pinocho, al igual que el rey de la jungla

tampoco se conforma con su destino y quiere ser más que un títere. Savater¹³ en su Monólogo Segundo pone a hablar al hombre mono y suministra una clara visión de su papel y de su perspectiva en el mundo:

Soy un animal maldito, porque carezco de lo que hace soportable a los otros animales, la proximidad del pánico: no puedo olvidar y en cambio puedo imaginar... A la larga, en la selva la rutina es lo más seguro: ¡si no lo fuera, no habría tenido ocasión de convertirse en rutina! Pero yo no tengo casi rutinas, tengo manías, arrebatos: tengo ideas... (Savater, p.12).

Tanto el docente como el investigador se detienen a observar el mundo circundante y hacen conjeturas ¿quién no las hace?, ¿por qué se hacen? Sencillamente porque el hombre, debido a su naturaleza cuestionante, a su querer explicar el mundo, a su capacidad de asombro, a sus posibilidades de discernimiento y desacuerdo, observa la realidad, contrasta las variables, revisa los estudios y los puntos de vista que otros tienen y se aventura a plantear posibilidades, a trazar horizontes, a proponer, a establecer posibles relaciones, aún en hechos aislados, a tratar de explicar los fenómenos.

La búsqueda de la verdad en cualquier campo, en la ciencia, el arte o la vida que pasa, hace que el ser humano suponga, visualice, trace un horizonte, formule hipótesis; naturalmente que estas posibilidades irán a determinar caminos y a proponer accesos, objetos que indiquen el acercamiento a la meta, la consecución de lo deseado. En este punto, se resalta que cualquier forma investigativa trasiega entre lo que se quiere conseguir y la forma de llegar a ello, entre los supuestos, los sueños, las hipótesis, las anticipaciones y las posibilidades de demostrar que se puede llegar a las metas trazadas. Si ello es así, un artista se imagina todas las formas para configurar su pintura, los trazos

dan vueltas y vueltas en su cerebro y en su corazón, las múltiples posibilidades que, siempre parten de lo conocido, se arremolinan y anticipan formas de ser y de comprender la realidad. Estos planteamientos, suposiciones, marcos que aún no se conocen, tienen posibilidad de existencia, no sólo en la mente de su creador sino en el proyecto mismo, basta que se compruebe su existencia, basta que se plasmen en hechos concretos; hechos que pueden responder a una realidad apremiante o ser parte de un sueño. En el primer caso, el investigador simplemente aplica las reglas sencillas, se supedita a lo "normal" a lo cotidiano, a aquello que se desprende con naturalidad, del hecho del problema:

Apenas el maestro Cereza vio aquel pedazo de madera se llenó de alegría y dándose un restregón de manos murmuró en voz muy baja:

-Este tronco me ha llegado a tiempo y quiero utilizarlo para hacer con él la pata de una mesa (Pinocho, 19).

Cuando el investigador palpa el problema, se adentra en él y lo visualiza desde su intuición, desde su sueño, se zafa del tratamiento normal y coloca su creatividad, su intuición, su magia de inventor en la posible solución. Analiza el cuestionamiento desde otro ángulo, es capaz de ver donde otros no ven:

-He pensado en fabricar un lindo títere de palo; un títere maravilloso que sepa esgrima, baile y dé saltos mortales. Con este muñeco quiero dar la vuelta al mundo y conseguir un pedazo de pan y un vaso de vino. ¿Qué te parece? (Pinocho, 24).

Las hipótesis se revisten, unas veces de formas y colores, otras de hechos pasajeros, cotidianos y,

¹³ Bastantes son las obras que el filósofo español, Fernando Savater, dedica a la reflexión, al pensar y al sentir estéticamente. Cabe destacar, entre otras, *Instrucciones para olvidar el Quijote*, *El contenido de la felicidad*, *La infancia recuperada*, *Ética para amador* y *Autobiografía razonada*. En *Criaturas del aire* se detiene en la recreación de la imaginación infantil evocando a Gulliver, *La bella durmiente*, *El hombre lobo*, *Tarzán*, *Ulises*, *Peter Pan*, *Mefistófeles* y otros seres elementales e invasores del sueño, la felicidad y la vida.

unas más de posibilidades, de palabras o puntos de vista argumentables. El diccionario de la RAE, en su definición, corta y precisa de la hipótesis, dice que ésta se refiere a la suposición de algo que puede ser posible o imposible, siempre que de ello se llegue a una consecuencia y, estipula que en cuanto se haga referencia a una hipótesis de trabajo, también se hará referencia a la suposición que sirve de base provisional de una investigación y puede confirmar o negar la validez de la misma.

En una investigación, como en una clase y en el diario trasegar, una palabra o una frase pueden determinar la existencia, el pasado, el presente y el futuro. En la obra artística suelen aparecer títulos o asignaciones que determinan la razón de ser de su creador. Una designación sencilla como Pedrito, encierra el cosmos afectivo, racional, estético y total de su artista. De todos es conocido que Botero¹⁴ plasmó en esta obra su amor y su vida, de la misma manera como un investigador científico como Roald Hoffmann¹⁵ dedica su existencia a demostrar que la química es la ciencia fundamental que nos descubre el universo y que las sustancias determinan la composición de la tierra, del agua, del aire y de cada uno de nosotros (Hoffmann, 1997). De manera semejante un profesor anónimo de rostro borroso deja un pedazo de su existencia en sus estudiantes y nos marca para siempre mostrando que la desobediencia de Rin rin Renacuajo lo llevó a ser devorado por un pato tragón. Así también, alguien se puede desprender de media vida por enseñar a sus congéneres a buscar la verdad, a trasegar por los caminos de la formación y la investigación: Gepeto se desase de su chaqueta que lo cubre del frío y la inclemencia del tiempo para cubrir de conocimiento y de vida a Pinocho:

Al rato volvió, y cuando regresó, tenía en la mano la cartilla para su hijo; pero no tenía la chaqueta. El pobre viejo estaba en mangas de camisa ¡y afuera nevaba!

-¿Y tu chaqueta, papá?

-La vendí.

-¿Y por qué la vendiste?

-Porque me acaloraba mucho.

Pinocho comprendió al instante lo que pasaba (Pinocho, 58)

El lenguaje, tan determinante en nuestro diario transcurrir como en el aula de clases, constituye un elemento fundamental en el proyecto investigativo. La misma duda que se le presenta a un artista, suele presentarse en el corazón del científico y en el espíritu de cualquier ser humano. Al plantear el título "Pinocho: aprendiz de investigador" hubo muchas dudas, pero éstas pronto se disiparon con una simple pregunta infantil: ¿y Pinocho que hacía en la vida real? La oscilación del personaje entre lo existente y lo no existente, entre lo posible y lo imposible es lo que marca un proyecto investigativo, es lo que le da trasfondo a una realidad didáctica. Tanto el hombre que se dedica a la ciencia, como el que fabrica constructos estéticos y el que deambula por el camino diario de la vida, siempre vacila entre la realidad y el sueño. Ahí, justo en esa cuerda de circo está la posibilidad de enseñar, de actuar, de investigar, aprender y vivir. El título del artículo, trata de sintetizar las ideas que dan

¹⁴ Fernando Botero es una leyenda colombiana viva. Su obra ha recorrido el mundo entero. Es difícil resistirse al mensaje, la belleza y la simbología de sus esculturas y pinturas: El caballo, el gato... Son las figuras carnosas y voluptuosas, las que alargan las líneas, los colores y el volumen y dan características especiales a sus obras. Su mensaje pictórico, fácilmente recuerda a Rubens, a Gauguin y a Picasso, entre otros. La inmortalidad le ha dado la mano a este maestro, personificación de la exuberancia y la plenitud. En memoria de su hijo Pedro, desaparecido en 1974, Botero pinta el cuadro *Pedrito*, el cual simboliza la infancia con sus juguetes, su inocencia, su grandiosidad y su permanencia. <http://www.lablaa.org/blaavirtual/todaslasartes/ferbo/ferbo01e.htm>.

¹⁵ Roald Hoffmann, uno de los más grandes científicos del siglo XX, Premio Nobel de Química en 1981, trabaja en llevar la ciencia al alcance de la gente común, a través de la poesía, la escritura y la química. Toda su vida ha sido dedicada tanto a la investigación en sus más altos niveles como a la formación de los nuevos talentos. Con su obra *Lo mismo y no lo mismo* pretende *mantener perpetuamente despierto en nosotros el asombro ante la maravilla de la vida y del universo*.

vuelta en el mundo del escritor, son una metáfora de su realidad, como lo debe ser la clase diaria, o el proyecto investigativo. Cada docente y cada investigador que tienen la posibilidad de sentir su aula de clase, su proyecto investigativo, hacen suyas estas actividades en cada momento de la vida, las convierten en una extensión más de su cuerpo, una posibilidad de jugar un papel, de conectarse con el universo, de ingresar a la tragicomedia de la existencia y de ser un títere importante en la obra:

Apenas Pinocho penetró en el teatro de los títeres, sucedió un hecho que casi produjo una revolución.

Hay que saber antes que ya el telón estaba levantado y la comedia había principiado...

-¡Pinocho, ven acá! -gritó Arlequín-. ¡Ven a echarte entre los brazos de tus hermanos de palo! (Pinocho, 63-65).

Podría sonar despectivo el hecho de relacionar al docente o al investigador e incluso al aprendiz, con un títere, pero la intención se puede detectar, finalmente, en el papel que se juega o se debe jugar en la investigación, la didáctica y el aprendizaje mismos. Ningún elemento más apropiado para sintetizar esta idea que las líneas poéticas de Borges, en su poema *Ajedrez II*. Alguien, detrás de la creación, de la ciencia, la literatura y la vida, teje y desteje la trama de la existencia. Alguien mueve los hilos que dan origen al poema, dejando siempre la duda, la incertidumbre del papel del creador, del docente, del aprendiz, del investigador, del jugador:

AJEDREZ - II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada

Reina, torre directa y peón ladino

Sobre lo negro y blanco del camino

Buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada

Del jugador gobierna su destino;

Ignoran que un rigor adamantino

Sujeta su albedrío y su jornada.

También cada rival es prisionero

(La sentencia es de Omar) de otro tablero

Con negras noches y con blancos días.

Dios mueve al jugador y éste, la pieza,

¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza

De polvo y tiempo y sueño y agonías?.. (Borges, 1993).

Como se pudo observar, Pinocho emula a la lechera de la fábula¹⁶ haciendo proyectos, planes, reflexiones "castillos en el aire", pero también, traza posibilidades concretas que se desprenden de su deseo, planificadas en un tiempo: quiere aprender a leer enseguida, mañana a escribir y pasado mañana a hacer números; todo un ejemplo de cronograma. Pinocho desea apropiarse del mundo, hacerlo suyo, transformarlo. Aquí hay un planteamiento teórico, el acercamiento al concepto, a la variable y hay un esbozo pedagógico: el querer del aprendiz, la posibilidad de abordar un proceso. Tal vez los maestros no apuntamos a esa ambición e ignoramos el sentimiento que embarga al investigador: el anhelo de buscar la verdad, la pretensión de hacer algo, el deseo profundo de investigar

¹⁶ Hacia el siglo XIII, Doña Truhana, la antecesora de *La lechera*, haría su aparición en el *Libro de los ejemplos* del Conde Lucanor y de Patronio, con su olla de miel y sus planes para comprar huevos y de éstos tener gallinas y de ellas ovejas y otras compras que la harían muy rica, hasta que tropieza y deja trancos sus deseos. Siglos más tarde, La Fontaine y, luego, Samaniego harían inmortal el apólogo del Infante Don Juan Manuel. *La lechera*, se conoce como una fábula acerca de una mujer dotada de gran imaginación que con su cántaro de leche pretendía forjar un futuro pleno de comodidades hasta que un salto de alegría daría al traste con sus proyectos.

sobre un hecho, un objeto, un acaecer, un grupo, la curiosidad por adentrarse en tal o cual problemática. En este punto, se abordan dos ámbitos de la investigación: la gestión y el proceso investigativo. Cuando uno trajina por los senderos mencionados, bien puede encontrarse a la vera del camino con un semillero de investigadores, dentro de un nido de nuevos talentos, con personas que quieren investigar, que desean hacerlo, pero que no saben cómo abordar sus cuestionamientos, formular sus preguntas, trazar sus planes, desglosar los propósitos, buscar la verdad y, muchas veces, no saben sobre qué investigar.

Borges lo afirmaba, en sus conversaciones, escritos y entrevistas: “Conozco el principio y el final, conozco al personaje, sé lo que hará, lo que le acontecerá en la primera página y en la última, que puede estar a seis, a quince o acaso a veinte páginas de distancia, pero todavía no sé lo que ocurre mientras tanto”. Forzando su bello mensaje, podemos decir que se planea, se tiene el proyecto, pero el camino entre el propósito y la meta nos puede brindar otros elementos. Se sabe y se tiene la posibilidad de llegar a lo trazado, pero la investigación nos puede brindar otras posibilidades, de hecho muchas veces lo hace. Construir un títere puede significar la elaboración de un prototipo o un modelo a escala de su autor. Casi siempre el producto investigativo se escapa, el proyecto y la propuesta van más allá y la construcción nos hace pigmaliones¹⁷, escultores de una fría estatua que adquiere vida en nuestras manos, un proyecto que se metamorfosea y se hace parte de nuestro conocimiento, una extensión corpórea y trascendente, íntimamente ligada a nuestro ser y quehacer. Después de las múltiples peripecias y aventuras, Pinocho ya no es un títere, es una persona que merced a múltiples construcciones y transformaciones se vuelve un hombre:

¡Qué gracioso y qué cómico fui de títere; pero cómo gozo de verme ahora convertido en un niño de verdad!... (Pinocho, 283).

En el cuento se aprecia que el personaje quiere aprender, que no sabe leer, quiere introducirse en la cultura, en la vida, en el arte, duda, vacila, se angustia. Exactamente la misma sensación que se produce antes de abordar el tema, antes de plantear el problema. Si uno observa a Pinocho, a nuestro aprendiz de investigador o a cualquier niño que se acerca a las letras, puede percibir la ansiedad por aprender, lo mismo que la persona que quiere remontar el vuelo y cruzar el espacio con una cometa y ve truncado su esfuerzo, porque la cometa no vuela, por su cola pequeña, por su construcción deficiente, por los materiales no adecuados, por la insuficiencia del viento, por su mala orientación, por su posición inadecuada, por su técnica, en fin.

De pronto Pinocho se lanza a la vida, se introduce en el mundo maravilloso de los títeres. El investigador se aventura, el aprendiz se para frente al telón *la comedia había principiado (Pinocho, p. 63)*

Desenlace

Siempre he empezado mis artículos con un epígrafe de algún pensador que, de una u otra forma, sintetice en su idea, el tratamiento temático que voy a desarrollar. Hoy empecé, mejor empezamos, porque este es un tratamiento de un equipo, con una canción infantil muy hermosa, cuyo autor me ha sido muy difícil encontrar; anónimo, tradicional, popular, infantil, en fin. Tal vez esta condición asegura más su existencia, como se aseguran las obras épicas, los cantos de juglaría, las leyendas, los mitos, quizás es una forma de enseñarle a las generaciones posteriores que las creaciones colectivas llegan a lo más hondo, a lo más profundo, máxime cuando ellas vienen cargadas con un corazón de fantasía.

Hasta el viejo hospital de los muñecos,

llegó el pobre Pinocho mal herido

¹⁷ Pigmalión es uno de los mitos clásicos más conocidos y simboliza el enamoramiento de un artista por su obra, la cual en un principio parece fría, lejana, pero es transformada por el amor, la dedicación, la perseverancia, hasta que se inmortaliza, se une a su creador y entra a formar parte indisoluble de él.

*un cruel espantapájaros bandido,
lo sorprendió durmiendo y lo atacó.
Llegó con su nariz hecha pedazos
y una pierna en tres partes astillada,
una lesión interna y delicada
que el médico de guardia no atendió.
A un viejo cirujano llamaron con urgencia,
y con su vieja ciencia pronto lo remendó,
pero dijo a los otros muñecos internados,
todo esto será en vano, le falta el corazón.
El caso es que Pinocho estaba grave,
en sí de su desmayo no volvía,
y el viejo cirujano no sabía,
a quién pedir prestado un corazón...*

La canción alude al héroe central, a la verdad sencilla que se transforma en alegoría, en relato y mito. El amor, la salud, la vida y la enfermedad se presentan como constantes que llevan a la reflexión del quehacer humano, donde unas veces prevalece el pensamiento, otras la afectividad, unas más la técnica y el símbolo (Parra, 2006).

Al ver la simbiosis de los mensajes científicos, cotidianos y estéticos, se puede apreciar que no sólo

la cotidianidad, la literatura y la música muestran el mensaje de Pinocho, el aprendiz de investigador, el cine, otra faceta del arte y de la vida, nos adentra en la inmortal obra de Pinocho, con la película de Walt Disney realizada en 1940, en la cual se respeta su valor literario o por lo menos su esencia y su estructura¹⁸.

Nos podríamos detener en los múltiples mensajes expresados tanto en la obra original de Pinocho como en su adaptación fílmica, pero basta con una alusión. Al hacer referencia a uno de los símbolos que se presentan en una obra estética, Susan Sontang¹⁹ en *Cuestión de énfasis* hace recuento de uno de los elementos determinantes en los relatos infantiles: la gruta, la caverna, lo oculto, lo misterioso, lo incomprendible.

Una gruta es un lugar de ocultación y una suerte de ruina; se encuentra en los límites entre el miedo y la seguridad, lo sublime y lo decrepito. Es también una parte permanente de nuestra realidad (Sontang, 163).

Todas las grutas nos evocan la situación a la que se aboca un investigador con su proyecto, la forma temerosa, pero expectante, la certeza de no saber a dónde se va a llegar, unida a la otra certeza de “saber” qué se quiere conseguir, son dos claves investigativas que nos conducen al feliz término del proyecto, donde encontraremos lo buscado o donde simplemente habremos llegado.

Cuando volvió en sí de aquel síncope, no podía recordar en qué mundo se hallaba. A su alrededor había por todas partes una gran

¹⁸ El héroe como se ha concebido en la literatura infantil sigue unos parámetros que lo identifican como tal. Para llegar a su meta deseada debe realizar una serie de tareas y de pruebas, cayéndose y levantándose, aprendiendo y transformándose él mismo, modificando, inclusive, su entorno. Tanto en la película como en el cuento, la estructura narrativa parte de una descripción inicial donde se muestra el contexto en el que nace el héroe, completado con una serie de hechos que irrumpen en la cotidianidad y cambian el destino del protagonista hasta llegar a un feliz término.

¹⁹ Susan Sontang deambula por la narración. Su obra se encuentra muy comprometida con los problemas sociales, el pensamiento, la salud del cuerpo y del alma. En su recopilación de ensayos *Cuestión de énfasis*, Sontang reflexiona sobre algunos escritores como Barthes e incursiona en los ámbitos del cine, la fotografía, la pintura y, finalmente, en su relación con la vida, el diario transcurrir y su compromiso vital como escritora y crítica.

oscuridad; pero una oscuridad tan profunda que le parecía haberse metido de cabeza entre un tintero. (Pinocho, 252)

Sontang, conciente o inconscientemente, nos lleva de nuevo a la poética del espacio de Bachelard²⁰ al manifestar que la gruta incomprensible, la misma que alguna vez constituyó un paisaje ideal en el renacimiento, la que fue remanso de paz, retiro del ermitaño, consecución de los más altos ideales espirituales, fundamento de diversas asociaciones y alegorías durante miles de años, desborda su lugar privilegiado dentro de la fantasía, y siempre es eficaz:

Grutas del arte, grutas de la industria, grutas del comercio, grutas de la guerra: todas son funcionales y sin embargo parecen el epítome de la poética del espacio (Sontang, 162).

Tal como nos lo reitera la escritora americana en su referencia a la gruta, de la misma manera Pinocho se adentra en un laberinto de tareas buscando la salida, su propósito, la razón de su vida. Tiene que escalar una serie de obstáculos, siempre con una idea perenne, confusa muchas veces, no muy clara ni exacta al principio, pero concreta y significativa al final. En algunos momentos se adentra en el bosque, otras en el circo, unas más en un teatro de títeres, en la cárcel, en una posada, en el mar inmenso, dentro de una ballena, en el aire montado en un palomo, en el lomo de un atún y, ante todo en el mundo imaginario de sus ideales, en su quimera, en su laboriosa metamorfosis de títere a niño.

En todo planeamiento o proyecto, existe en el fondo, un elemento que de pronto aflora y puede truncar el deseo, la investigación misma: lo económico, el presupuesto financiero. Casi sin querer, Collodi, se detiene

desde el capítulo 12, en el que Comecandela le regala cinco monedas a Pinocho, hasta el capítulo 19, en el que Pinocho pierde su dinero, por falta de precaución. En esta parte del relato, se resalta la importancia de prever los gastos, de soñar, pero con los pies sobre la tierra, de fijar metas reales, de utilizar los recursos adecuadamente, de prever contingencias, entre otros muchos aspectos que, finalmente, determinan la viabilidad del plan propuesto.

El aprendiz de mago, el que se inicia en la investigación, busca afanosamente una razón de vida, unas veces trabaja como titiritero, otras como burro de carga, unas más como títere, es burlado, acometido no sólo por las adversidades externas y los obstáculos económicos, incomprensiones, burlas, la dureza del terreno, las hierbas malas, las ballenas que todo lo devoran, en fin, pero también puede vislumbrar el camino, persistir, redondear la idea y encontrar la orilla, encontrar la verdad, no sólo la de su proyecto específico, la del proyecto que está trabajando sino la verdad de su vida, la de su proyecto total.

-Pero, ¿en dónde está esa playa bendita? preguntó el viejito, cada vez más inquieto y recogiendo la vista como hacen los sastres cuando enhebran la aguja-. Hace rato miro a todas partes y no veo más que cielo y agua.

-¿Pero yo veo también la playa! -dijo el títere-. Para que lo sepas, yo soy como los gatos: ¡veo mejor de noche que de día! (Pinocho, 267).

Naturalmente que el aprendiz de mago, el investigador, tiene que ver en la oscuridad de los obstáculos y tiene que trazar su camino. Los proyectos, los descubrimientos no saltan de un momento a otro, salvo cuando surge una serendipia, palabra hermosa que conlleva el

²⁰ Gastón Bachelard, considerado como uno de los grandes epistemólogos y fenomenólogos del siglo XX, desde su estricta formación científica, incursiona en la filosofía buscando la explicación del “fenómeno de la imagen poética”. Es notable su influencia en los estudios sobre la introducción a la ciencia y a la formación del espíritu científico. Cabe destacar las últimas obras que retoman el pensamiento presocrático y le introducen el éter unificador. En la *Poética del espacio*, Bachelard, analiza desde el fenómeno más pequeño y perdido de una casa hasta aquello que interactúa entre lo que está dentro y lo que existe afuera, la casa y el universo, desde la creación la recreación y el ensueño (Bachelard, 1995).

albur y la posibilidad de encontrar algo nuevo al azar, pero, siempre después de un arduo trabajo.

La investigación, el plan, el proyecto constituyen el culmen de un deseo, es lo que se quiere lograr, merced al estudio de una disciplina, al trabajo concienzudo, a la formación permanente. Si es en equipo, es lo que se quiere con los demás, con los puntos de vista encontrados. El secreto para llegar a la orilla es dejarle tiempo y espacio al plan, persistir, salvar el obstáculo y ante todo, desear, querer. Pinocho anhelaba ser “un niño de verdad”, quería ser como los demás, correr, jugar, leer, aprender, pero de una forma distinta. Así debemos ser nosotros, sin dañar a los otros, sin violentar el medio, sin transgredir, observando los pájaros, el sencillo fluir de las aguas, las gotas de lluvia que hacen infinitas las circunferencias concéntricas. Tenemos que desear algo y tratar de conseguirlo.

El caso es que Pinocho estaba grave,

en sí de su desmayo no volvía,

y el viejo cirujano no sabía,

a quién pedir prestado un corazón.

Entonces llegó el hada protectora

y viendo que Pinocho se moría,

le puso un corazón de fantasía

y Pinocho sonriendo despertó,

y Pinocho sonriendo despertó,

y Pinocho sonriendo despertó.

El caso es que Pinocho estaba grave,

en sí de su desmayo no volvía,

y el viejo cirujano no sabía,

a quién pedir prestado un corazón.

Entonces llegó el hada protectora

y viendo que Pinocho se moría,

le puso un corazón de fantasía

y Pinocho sonriendo despertó,

y Pinocho sonriendo despertó,

y Pinocho sonriendo despertó.

Uno de los relatos de Susan Sontag, *El muñeco*, constituye la expresión palpable de la creación de un Pinocho adulto. Un profesional, común y corriente, tiene un trabajo estable, su esposa, dos niñas y una rutina diaria: despertarse, bañarse, desayunar, ir a la oficina, volver, interrelacionarse con sus compañeros y amigos. Todo es perfecto, hasta que decide crear un muñeco que lo supla en las actividades diarias, mientras él creador se dedica a disfrutar de la vida, de aquellas cosas que no logró hacer mientras era una persona aparentemente normal.

He fabricado un muñeco de tamaño natural utilizando varias marcas de productos japoneses que simulan la carne, el pelo, las uñas y demás. Un técnico electrónico que conozco montó, a cambio de una suma considerable, el mecanismo interior del muñeco: éste podría hablar, comer, trabajar, caminar y copular (Sontag, 109).

El creador del muñeco no cayó en cuenta que al igual que en el epílogo de la canción de Pinocho, al doble, al nuevo muñeco se le prestó un corazón de fantasía, la única posibilidad de salvación y, como resultado, la creación superó a su creador.

Pinocho, el aprendiz de mago, el aprendiz de investigador es títere y titiritero, capaz de participar en la obra, de ser espectador y actor, de trasponer la acción y convertirse en saltimbanqui, de ser ficha del juego y ajedrecista, jugador menor y jugador mayor. El reto está ahí. Un plan supone unas preguntas, unas hipóte-

sis, un mundo de circunstancias, múltiples preguntas, respuestas ambiguas y exactas, transformaciones, construcciones y reconstrucciones, una pieza clave dentro del rompecabezas del conocimiento. La partida está dada, le toca jugar a usted, lector, escritor, estudiante, docente, investigador, colega y amigo, al fin y al cabo, Pinochos con corazón de fantasía.

Bibliografía

Asimov, Isaac (1994). *El hombre bicentenario y otros cuentos*, 5. Barcelona: Ediciones B, S.A.

———. (1994). *La última pregunta y otros cuentos*, 1. Barcelona. Ediciones B, S.A.

———. (1985) "Introducción a la ciencia". I. *Ciencias Físicas*. Barcelona: Ediciones Orbis, S.A.

Bachelard, Gastón (1995). *La poética del espacio*. Bogotá. Fondo de Cultura Económica.

Bohm, David (2002). *Sobre la creatividad*. Barcelona. Editorial Cairós.

Borges, Jorge Luis (1993). *El Hacedor*. Madrid: Alianza Editorial.

Collodi, Carlo (2005). *Pinocho*. Bogotá: Editorial Panamericana.

Ende, Michael (1995). *La historia interminable*. Bogotá: Alfaguara.

Hodé Olivier, Daniel Kayser, Olivier Koenig, Joëlle Proust y Francoise Rastier (2003). *Diccionario de ciencias cognitivas*, Buenos Aires.

Hoffmann, Roald (1997). *Lo mismo y no lo mismo*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.

Llinás, Rodolfo (2003). *El cerebro y el mito del yo*. Bogotá: Editorial Norma, S.A.

Parra Roza, Omar (2006). "El arte y la ciencia del cuidado" en *Cuidado de la vida*. Facultad de Enfermería. Cátedra Manuel Ancizar. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.

———. (2007 a). "Cerebro, ensoñación y pensamiento complejo". Recuperado el 11 de mayo de 2007, del sitio Web de la Facultad de Enfermería de la Universidad Nacional de Colombia: <http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/enfermeria/2005416/index.html>

———. (2007 b). *Lo trascendente en la literatura infantil. Una visión crítica de la narrativa de Jairo Aníbal Niño*. Bogotá: Editorial USTA.

Rubia J., Francisco (2003). *La conexión divina. La experiencia mística y la neurobiología*. Barcelona: Editorial crítica.

Savater, Fernando (2004). *Criaturas del aire*. Madrid: Santillana Ediciones Generales, S.L.

Sontang, Susan, *Yo, etcétera*. Madrid: Suma de Letras, S.L., 2003.

———. (2007). *Cuestión de énfasis*, Bogotá: Alfaguara.