

Andrea Soto Calderón

Juego e imaginación en Vilém Flusser

Una de las críticas persistentes que se formulan al pensamiento de Vilém Flusser es la objeción a su falta de seriedad científica, la cual además, pareciera ser una constante en toda su obra. Lo que esa crítica no contempla es que tal *falta de seriedad científica* no necesariamente constituye una falta, tal y como por él ha sido planteada, y tampoco conduce a único camino que pueda ser transitado, sino, que en este caso, en ella radica la estructura fundamental que penetra y atraviesa todo el pensamiento flusseriano. Puesto que su filosofía explora la condición ficcional de todo discurso, en especial del discurso científico. Así, su búsqueda no es la de hacer una contribución informativa, por tanto su objetivo no es el de mantener una coherencia lógica, sino defender y proteger la duda y el enigma. El suyo es un diálogo entre aproximaciones y distanciamientos, definiciones etimológicas e imágenes metafóricas, argumentos y contraargumentos, estableciendo un juego, no sólo con el lector, sino con las tradiciones y los conceptos.

El argumento que me he propuesto presentar es que la categoría de *juego* en Flusser constituye el gesto filosófico a través del cual desvía la unicidad organizadora del discurso. Y no se articula solamente como una base conceptual sino que es lo que permite el dinamismo de su pensamiento que es extremadamente complejo.

Si bien desde una primera aproximación, su análisis parece expresarse como una concatenación causal de hechos que se pretenden explicativos, su propuesta se dirige justamente a desorientar las iniciativas de la linealidad causal del pensamiento histórico resistiendo los determinismos de cualquier orden. Coloca en crisis sus categorías estableciendo contraposiciones lógicas, diagramas conceptuales¹, entre muchas otras estrategias que le permiten mostrar los límites del discurso científico. Así, logra mantener -con las categorías propias del discurso moderno- una relación ambigua y de alternancia, como parte de su método filosófico que busca huir de todo intento de reducción que anule la complejidad inexplicable del mundo, en donde arqueológicamente coexisten múltiples emplazamientos e intrincamientos no resolutivos.

Flusser en reiteradas ocasiones plantea que las categorías de la modernidad no son apropiadas para pensar la crisis de valores (Flusser 2001) que asistimos. En este sentido, a mi entender, él propone el *juego*

¹ Este concepto es utilizado por Cesar Baio en su tesis doctoral: *Da imersão à performatividade: vetores estéticos da obra-dispositivo*. Doutorado em Comunicação Semiótica [Orientador: Arlindo Machado]. Potifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP. 2011. Esta primera página bebe mucho del diálogo con él establecido.

como posible categoría de análisis estructural en una sociedad cuyas catástrofes culturales han transformado radicalmente el modo de ser del hombre y su modo de *estar-en-el-mundo*, modificando lo que otrora se considerara lo más íntimo que éste tenía: su imaginación. Por lo tanto, no se trata de un cambio que afecte sólo los modelos de producción, sino el extenso ámbito de sus relaciones.

La propuesta categorial de *homo ludens* que Flusser argumenta se inscribe en la reflexión que emerge de una consideración ontológica fundamental, a saber, que la experimentación concreta de manipulación lúdica de las estructuras fundamentales acaba con toda ontología. Por tanto, la pregunta por lo real se vuelve absurda, ya que la estructura fundamental es la programada por el productor del programa.

Del *homo sapiens* al *homo ludens*

Vilém Flusser plantea que ha existido una búsqueda permanente por determinar al hombre genéricamente (Flusser 1967), un afán que ha intentado establecer la especificidad del ser humano por sobre las otras especies que lo rodean. Así, podemos ver a lo largo de la historia del pensamiento expresiones tales como: “*homo sapiens*” que refiere a la vida contemplativa del hombre; “*homo faber*” que dice relación con la configuración del hombre moderno, la vida activa; o “*animal laborans*” que sería el hombre económico. Para él, lo que ha de caracterizar al hombre actual, lo que es propiamente humano es la capacidad de *jugar*². El juego entendido como un sistema compuesto de elementos combinables de acuerdo con determinadas reglas.

Más tarde sostendrá que así como en el siglo XVIII existía la tendencia de percibir el ambiente como un contexto de mecanismos; en el siglo XIX a percibirla como organismos³; nuestra época tiene la tendencia de percibir el ambiente como un contexto de juegos. Para Flusser, esta tendencia hacia la ludicidad se fundamenta, por una parte, en nuestra praxis – que es la de jugar con símbolos-; y por otra, en el hecho de vivir programados – los programas son juegos (Flusser 1983). De modo tal que los problemas sociales ya no se presentan bajo la forma de: ¿cuáles son las fuerzas que mueven a la sociedad? o ¿cuáles son los propósitos que motivan a la sociedad?, sino bajo la forma de: ¿cuáles son las estrategias que están en juego?

Esta actitud no es sólo una cuestión mental, sino que se manifiesta en nuestros gestos. Para Flusser un ejemplo del ejercicio de esta gestualidad es el productor de films, ya que produce programas que serán proyectados, pero además es él mismo quien ha participado previamente de la elaboración de la cinta que le

² Si bien Flusser identifica la capacidad de jugar como la especificidad del ser humano, no es este aspecto –ya desarrollado por Friedrich Schiller– el que me interesa enfatizar en el presente trabajo, sino en la relevancia y relación que Flusser le da en la tecnoimaginación.

³ Este tipo de juegos e imprecisiones conceptuales es al que aludía inicialmente.

servirá de soporte para su producción. No sólo produce el programa, sino que produce la cinta que será la materia prima para el filme. Gracias a su praxis, supera la linealidad de la cinta y la transforma en una estructura a ser modelada, de ahí que su acción se considere como una especie de magia. Pero lo interesante, no sólo tiene que ver con la posibilidad de esa ruptura, sino que al manipular la cinta, el productor debe tener en cuenta la estructura del aparato en función del cual está operando. En ese sentido, el programa hacia el cual se debe disponer ofrece resistencia, por tanto, es un jugador, pero las reglas del juego están dadas por las posibilidades que el programa ofrece. Por tanto, el productor como jugador funciona más bien como funcionario, antes que como jugador emancipado.

El punto de inflexión, Flusser lo sitúa en lo que él denomina el surgimiento de un nuevo poder de imaginación: la tecno-imaginación.

Imaginación en sentido tradicional

Flusser sostendrá que en la concepción tradicional de imaginación⁴ [*Imaginieren*] ésta era comprendida como “la capacidad específica de crear y descifrar imágenes” (Flusser 2001:80), aunque, naturalmente, como él mismo afirma (Flusser 1990)⁵, la imaginación por sí sola no basta para la creación de imágenes. Así, cuando el hombre imagina pone entre él y el mundo un medio. La imagen interna que él se representa es un “entre medio”, porque se sitúa entre el humano y el mundo.

Esta concepción sería la que fundamentaría que a la imaginación –tradicionalmente- se le ha asignado un rol fundamental en el proceso de conocer, pues se ha estimado que de ella emergen los modos que construye el hombre para intermediar con el mundo, es la manera que éste tiene para acceder a él desde su *ex-sistencia*, en otras palabras, desde fuera de él.

⁴ En el transcurso de la historia de la filosofía podemos encontrar que en algunos casos la imaginación está al servicio del entendimiento, en cuanto la constitución de la realidad fenoménica está gobernada por él, en cambio en otros la imaginación produce el mundo con independencia del intelecto o más bien el intelecto mismo se torna imaginativo. En Kant, por citar sólo un ejemplo, la imaginación no quiere decir hacer ideas o imaginar algo, él le da un sentido totalmente nuevo al acto de imaginar, ya que es el acto por el cual las determinaciones espacio-temporales van a ser puestas en correspondencia con las determinaciones conceptuales. Ya no sería en este caso la facultad por la cual se producen imágenes, sino las que determinan un espacio y un tiempo.

⁵Una nueva imaginación (*Eine neue Einbildungskraft*) apareció en una versión extensa en alemán, por primera vez, en: Volker Bohn (compilador). *Bildlichkeit*. Frankfurt, pp. 115-128. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz. “Aquello que es visto (los hechos) debe ser fijado y tornarse accesible para otros. Debe ser reconvertido [*umkodiert*] en símbolos, y ese código debe ser alimentado en una memoria (en una pared rupestre, por ejemplo), y el código debe ser descifrado por otros. Dicho de otro modo: aquello que es visto de modo privado tiene que ser publicitado, lo que es visto de modo subjetivo tiene que ser intersubjetivizado”

Flusser dirá que las primeras imágenes de las cuales tenemos registro son las imágenes de las cuevas de las cavernas y lo que se buscaba con ellas era reproducir la realidad más cercana de sus artífices, como un modo de escenificarse lo cotidiano, por ejemplo, en la pintura rupestre “se puede cazar un poni más eficazmente si primero se realiza una imagen de dicho poni” (Zielinski 2004); así la imagen se convierte en una orientación para una actividad futura, es de alguna manera una planificación para poder ver mejor nuestro entorno. Para poder planificar, sin embargo, “es preciso alejarse del objeto, es necesario apartarse de él para poder verlo” (Flusser 2001:80), este alejarse del mundo para luego volver a entrar en él es lo que, según Flusser, entendemos por imaginación [*Imaginieren*].

Bajo esta perspectiva, cuando imaginamos nos alejamos del mundo y entramos en nosotros mismos. Este entrar en nosotros mismos es lo que Flusser denomina un no-lugar⁶, de modo que la imaginación sería entendida como nuestra capacidad para alejarnos de la realidad hacia ese no-lugar, para que el mundo deje de ser una oposición contra lo que chocamos y comience a presentársenos como un lugar en donde las cosas se interrelacionan, y de esa manera poder manejarlo o apresararlo de mejor forma. Hay un giro de lo subjetivo a lo intersubjetivo.

En esta concepción de la imaginación en sentido tradicional, la interpretación de la realidad se corresponde con las dicotomías clásicas de división entre sujeto y objeto. Puesto que el mundo se nos presenta como ajeno, es que es necesario realizar una aprehensión sucesiva de las partes, una síntesis de las informaciones (sensaciones) que recibimos. Para organizar la información es necesario un aislamiento, un distanciarse, esa distancia es la que nos permite imaginar. Como lo formulara Aristóteles, es la imaginación la que nos permite percibir, es ella quien tiende un puente entre sensación y razón (Ross 1957).

Tecno-imaginación

⁶ Flusser entiende el concepto de no-lugar de un modo muy diferente a como desde Marc Augé estuviésemos habituados a comprenderlo, esto es: no como un lugar de transitoriedad, en el sentido de habitante circunstancial de un espacio concreto, entendiendo los no-lugares como tiempos y espacios de traslado o de anonimato (como lugares no-significativos); sino que de lo que se trata es de un espacio de interioridad que no es posible precisar con certeza, aquel lugar en el que entramos y creamos las imágenes, que a su juicio, ha sido descrito en nuestra tradición con el nombre de “subjetividad” o “existencia”, que si bien ha de ser un espacio que se da dentro de nosotros mismos, implica salir fuera de sí para luego volver a internarse dentro. Dicho de otro modo, para Flusser es la capacidad de distanciarse del mundo de los objetos hacia la propia subjetividad, de tornarse sujeto de un mundo objetivo. Es un gesto de abstracción que implica retirarse del mundo hacia un lugar (no-lugar) dentro de nosotros mismos, para luego orientarse mejor en las acciones futuras.

Según el planteamiento de Vilém Flusser, con la creación de las primeras imágenes técnicas surge un nuevo poder de imaginación [*Einbildung*]. En la primera mitad del siglo XIX se crea la fotografía y la revolución cultural que producen sólo es comparable con la producida en la segunda mitad del segundo milenio antes de Cristo, cuando se creó el alfabeto. Si bien antes existían herramientas y máquinas, que fueron consideradas incluso como sostuviera McLuhan (McLuhan 2001)⁷ prótesis del cuerpo que mejoraban nuestra aprehensión del espacio y del tiempo, lo que, aparentemente, emerge con los nuevos aparatos son prótesis visuales que dirigen nuestra percepción.

Lo interesante de estos nuevos aparatos es que su función no es sólo la de ampliar las limitantes humanas, sino que al ser aparatos de programación cambian el significado del mundo. En otras palabras, su finalidad es simbólica. Lo importante ya no es el trabajo, que es la categoría básica de la sociedad industrial, sino buscar informaciones. Por ello Flusser sostiene que se pasa del *homo faber* al *homo ludens*.

De esta manera nos trasladamos del mundo lineal de las explicaciones a un mundo que Flusser denomina *tecno-imaginario*, esto quiere decir un mundo de “modelos”, y esto es lo realmente nuevo o revolucionario de las nuevas creaciones.

Flusser toma la fotografía como referente de análisis porque son las primeras imágenes técnicas que el ser humano creó. El primer cuadro que se sintetizó a partir de puntos fue la fotografía. Las fotografías son las primeras manifestaciones de una nueva imaginación [*Einbildung*]. “Para procesar un código que consiste en dos puntos de intervalos se requiere un tipo de imaginación que no ha existido nunca antes: una imaginación para la programación” (Flusser 2001:3).

Así, desde la creación de la fotografía, surge una nueva forma de mirada mediante una relativización, porque introduce un nuevo concepto de tiempo, en el que la imagen fluctúa, se destruye y se autoproduce, al igual que el mundo en que se genera. Inaugura así un proceso infinito de posibilidades y en ese sentido conlleva un verdadero desplazamiento epistemológico, pues opera sobre espacios y discursos propios que exigen una nueva conceptualización.

La cámara responde a la obsesión de poner una imagen en que las cosas se den en su más inmediata presencia. Es un intento del ser humano por elaborar una construcción de una imagen que corresponda fielmente al mundo real. El objetivo del cálculo era el de permitir un apresamiento y un manejo minuciosamente exacto del mundo. La fotografía logra establecer un modelo de cuadros que da una organización completa de la apariencia de la naturaleza y con ello logra un poder nunca antes visto (Foncuberta 2001).

⁷ Es posible apreciar un análisis similar en: Freud, Sigmund. (2006) El malestar de la cultura. Madrid, Editorial Alianza.

La fotografía transforma el discurso lineal histórico en superficies. Los nuevos cuadros son proyecciones del pensamiento calculador: señalan hacia el mundo, pero no lo representan como es, sino como podría ser. “La digitalización genera este tipo de planteos: crea el potencial para que se originen nuevos contenidos a partir de una combinación nueva de las fuentes” (Negroponte 1999:26).

Esta nueva imaginación [*Einbildung*] ya no nos confronta al mundo como subordinados –como sujetos– sino que ahora poseemos la facultad de calcularlo como un campo de virtualidades y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidad, de acuerdo con nuestro propio programa.

El imaginar técnico (*Einbilden*) es entonces, para el checo, un proceso programático, realizado desde el interior de los aparatos técnicos, por lo que se trataría de un hacer no más subjetivo, sino calculado y planificado desde los programas de los aparatos mismos.

La imaginación no sólo conserva y reproduce, sino que produce, y sus producciones las realiza de acuerdo a los medios de los cuales dispone. Como afirmara Hans Belting “nuestra percepción está supeditada por la época” (Belting 2007:27). Un producto de la imaginación es más que el producto de un sujeto, es parte de una simbolización personal y colectiva.

El nuevo gesto de creación tiene otra estructura, ya que, en muchos casos, la interactividad de los actuales medios de producción no se distingue de los de transmisión, no se trata sólo de una producción colectiva, sino de una imaginación que se transforma y se dispone a esa colectividad. Y es justamente esta característica configuradora la que está a la base de las reflexiones que cuestionan la significación e implicancia de las nuevas tecnologías, puesto que la imaginación se torna mucho más permeable y susceptible de prefiguración conforme a los esquemas previamente suministrados por la industria, propendiendo a la respectiva reificación sobre la que Adorno alertaba.

Justamente por ello ya no es adecuado hablar de la imaginación como otrora, como si ésta fuese una serie de representaciones sensibles que el sujeto realiza sin la necesaria presencia del objeto en una suerte de proceso introspectivo, sobre todo porque antes que representaciones, lo que ahora realiza son proyecciones. Y porque la memoria también se ha transformado radicalmente.

El juego de jugadores jugados

Este nuevo nivel de conciencia en donde las ideas son concebidas por la *tecno-imaginación* es el que es imposible de ser captado por las categorías tradicionales desde el cual se ha articulado el pensamiento crítico. Flusser dirá: “El pensamiento crítico como crítica de imágenes, tal y como se desarrolló a lo largo de nues-

tra historia, no es aplicable a la fotografía (ni a las imágenes técnicas en general). No lo es porque este tipo de imágenes están fundadas en la ciencia y en la técnica (son fabricados por aparatos) y son, ellos mismos, producto del pensamiento crítico. Por este motivo, la crítica de la fotografía (y la crítica de cualquier tipo de imágenes técnicas) es, en principio, una crítica del pensamiento crítico” (Flusser 2001:133). Así, Flusser planteará una estrategia crítica que se corresponda con el nuevo tipo de pensamiento que asistimos, como él mismo dirá el arma más poderosa de la filosofía es el *juego*. De esta manera recusa la posición que nos reduce a testigos de determinados proceso de cambio sobre los que no tenemos control alguno y nos invita a explorar la estructura desde la cual se articula esta manera de pensar y de sentir, indagando en las relaciones que mantenemos con los aparatos, en donde éstos no han de ser entendidos en cuanto meros instrumentos, sino en cuanto *dispositivos* que construyen realidad y establecen relaciones de diversa naturaleza. Un *juego* entre el “sujeto” y los aparatos técnicos, en donde lo que está en juego es la construcción de esa subjetividad.

Por tanto, cuando Vilém Flusser describe la *praxis* del productor de films, en ella también se expresa su gesto filosófico, en este caso, su modo de resistencia con el “aparato” filosófico (Flusser 1983:139)⁸, fundando un espacio para la *praxis* de una polifonía de voces que dialogan. *Praxis* que en su caso no se reducía a ningún ámbito, puesto que ese constante *juego* no sólo se evidencia en su construcción filosófica o al explorar los pliegues y subversiones que cada lengua le permitía, sino que también en muchas de sus biografías que se contradicen entre sí - que como nos cuenta Anke Finger-, esto se debe en gran medida a que a él le gustaba inventar historias respecto a sí y estimulaba que fuesen divulgadas (Bernardo, G; Finger, A; Guldin, R 2008).

Su pensamiento -y tal como se despliega ese *hacer*- es una invitación a dialectizar nuestra postura frente a los aparatos, a respetar las discontinuidades y diferencias, los hiatos temporales, en una intensidad plástica que se resista a permanecer en una noción sustantiva y la aleje hacia una dinámica. Es, más bien, una búsqueda por encontrar el tono que permita a las nuevas formas de pensar, hablar sobre la producción cultural en una coexistencia con los nuevos modos de expresión.

Flusser dirá que nuestro ambiente se revela un contexto de juegos que se co-implican, cuyas reglas se co-implican. En tal ambiente somos todos jugadores jugados, “*homines ludentes?*” (Flusser 1983). De ahí emergen nuevas formas de sensibilidad que se invisibilizan cuando caemos en una suerte de narcosis o de “idolatría” a los aparatos que hemos generado, puesto que efectivamente –tal vez a excepción de los programadores- se nos han transformado en una especie de “caja negra”, pero la alienación que nos generan

⁸ “No cabe duda para superar la crisis hay que elaborar nuevos criterios. Y eso no concierne a los fotógrafos sino a los críticos de la fotografía, el pensamiento crítico vuelto contra sí mismo y contra sus criterios”

no viene dada por ellos mismos, sino por nuestro desconocimiento respecto a ellos, porque desconocemos no sólo su funcionamiento, sino sus significaciones, lo único que dominamos (con suerte) es su uso “siempre es más fácil su manipulación y más difícil su comprensión” (Flusser 1982). Por tanto, la tarea que asigna a su pensamiento es la de indagar en cuáles son las posibilidades que el ser humano tiene para subvertir la actual relación que posee con los aparatos, cómo recuperar su pérdida de interioridades.

En su libro *Fenomenología do Brasileiro* Flusser describe tres estrategias que pueden ser usadas en el *juego* “Por ejemplo: jugar para ganar, arriesgando la derrota. O jugar para no perder, para disminuir el riesgo de la derrota y la posibilidad de la victoria. O jugar para cambiar el juego. En las dos primeras estrategias el involucrado se integra en el juego, y este comienza a ser el universo en el cual existe. En la tercera estrategia el juego no pasa de elemento del universo, y el involucrado está “sobre el juego”” (Flusser 1998:169)⁹. Así el juego se constituye como la categoría a través de la cual es posible la crítica que corresponde a la estructura actual del pensamiento. Pienso que en donde Flusser mejor expresa el *juego* como espacio para la libertad es en su libro *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade* en el cual dirá que esta sociedad negará la profundidad y elogiará la superficialidad (Flusser 2008:98)¹⁰. Su instrumento no será la pala que escava, sino el telar que combina hilos. No será la sociedad interesada en teorías sino en estrategias. Las reglas que la ordenan serán las reglas del juego, y no imperativos (leyes, decretos). El juego de esa sociedad será el de intercambiar informaciones, y su propósito, la producción de informaciones nuevas (de imágenes jamás vistas). Será un “juego abierto”, esto es, un juego que modifica sus propias reglas en toda jugada (...) un hacer limitado por reglas que son modificadas por el mismo hacer. Valga esta definición para el hacer mismo del pensamiento flusseriano.

Bibliografía

⁹ “Por exemplo: jogar para ganhar, arriscando derrota. Ou jogar para não perder, para diminuir o risco da derrota e a probabilidade da vitória. O jogo para mudar o jogo. Nas duas primeiras estratégias o engajado se integra no jogo, e este passa a ser o universo no qual existe. Na terceira estratégia o jogo não passa de elemento do universo, e o engajado está ‘acima do jogo’” En: Eva Batlicková. *A insustentável leveza de pensar: jogos, joguinhos e jogaços* de Vilém Flusser. <http://www.flusserstudies.net/pag/03/insustentavel-leveza-pensar.pdf>. Traducción A.S.

¹⁰ “Em consequência, essa sociedade negará a profundidade e elogiará a superficialidade. O seu instrumento não será a pá que escava, mas sim o tear que combina fios. Não será a sociedade interessada em Teorias, mas em estratégias. As regras que a ordenarão serão regras do jogo, e não imperativos (leis, decretos). O jogo dessa sociedade será a troca de informações, e seu propósito, a produção de informações novas (de imagens jamais vistas). Será “jogo aberto”, isto é, jogo que modifica suas próprias regras em todo lance”. Traducción A.S.

- Bernardo, G; Finger, A; Guldin, R (2008). Vilém Flusser: uma introdução. São Paulo: Annablume.
- Belting, Hans. (2007). Antropología de la imagen. Buenos Aires: Katz Editores.
- Freud, Sigmund. (2006) El malestar de la cultura. Madrid, Editorial Alianza.
- Foncuberta, Joan. (2001). Contranatura. Barcelona: Editorial Actar.
- Flusser, Vilém. (1967) Jogos. Publicado originalmente en portugués en la revista Suplemento Literário OESP - 09/12/1967 (São Paulo), Brasil.
- Flusser, Vilém. (1982) ¿El instrumento del fotógrafo o el fotógrafo del instrumento? (O instrumento do fotógrafo ou o fotógrafo do instrumento?), fue publicado originalmente en portugués en la revista IRIS (São Paulo), en agosto.
- Flusser, Vilém. (1983). Pós-História, vinte instantâneos e um modo de usar, São Paulo: Livraria Duas Cidades.
- Flusser, Vilém. (1990). Una nueva imaginación (Eine neue Einbildungskraft) apareció en una versión extensa en alemán, por primera vez, en: Volker Bohn (compilador). Bildlichkeit. Frankfurt, pp. 115-128. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz.
- Flusser, Vilém. (1998). Fenomenologia do Brasileiro. Rio de Janeiro: EDUERJ.
- Flusser, Vilém. (2001). Una filosofía de la fotografía. “Criterios-crisis-crítica, 1984”. Madrid: Síntesis.
- Flusser, Vilém. (2008). O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume.
- McLuhan, Marshall. (2001) El medio es el mensaje. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Negroponte, Nicholas. (1999). Ser Digital. Buenos Aires: Editorial Atlántida.
- Ross, W.D. (1957). Aristóteles. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Zielinski, Siegfried. “Vilém Flusser: Breve introducción a su filosofía sobre los medios de masa”. [En línea] <http://217.76.144.67/unesco/intro/index.html> [Consulta: 16 de Julio de 2004]