



Postal Consultorio El Aguilucho, *El tiempo que queda*.



108

Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*. Tomada el 15 de julio de 2025.

***El tiempo que queda. Barrio  
El Aguilucho.*** Explorando  
la interactividad, el documental,  
el fotocollage y el sonido  
para construir una escena  
multidimensional de proximidad,  
tiempo, y comunidad en un lugar

109

*El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho.*  
Exploring Interactivity, Documentary, Photo  
Collage, and Sound to Construct a Multidimensional  
Scene of Proximity, Time, and Community in a Place

**Susana Foxley Tapia**

Pontificia Universidad Católica de Chile (Santiago, Chile)  
[sfoxley@uc.cl](mailto:sfoxley@uc.cl)

ORCID: 0000-0002-0497-6188

**David Osorio Schmied**

Pontificia Universidad Católica de Chile (Santiago, Chile)  
[dosorio@uc.cl](mailto:dosorio@uc.cl)

ORCID: 0009-0004-9921-8110

## RESUMEN

Este artículo aborda las principales líneas de investigación y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* (2022, Chile, [www.eltiempoquequeda.cl](http://www.eltiempoquequeda.cl)). Este proyecto experimenta con el potencial de las tecnologías digitales interactivas, el documental y la multimedialidad (*fotocollage*, fotografía, video y sonido) para proponer al usuario una experiencia de proximidad con el barrio El Aguilucho, situado en Santiago, Chile. A lo largo de un día, podrá recorrer su calle principal e interactuar con sus habitantes: escuchar historias, escoger rutas y entrar a lugares, conocer distintos modos de vivir y de sentir el tiempo y el lugar en esta comunidad. De este modo, se la «conoce desde adentro» como podría hacerlo un «vecino virtual». Asimismo, el artículo describe y analiza las metodologías colaborativas de producción documental exploradas en este proyecto —junto a organizaciones sociales y residentes de El Aguilucho—. Además, distingue sus potencialidades y limitaciones para expresar y contribuir a la visibilidad pública de procesos de transformación local.

Palabras clave: documental web, interactividad, barrios, comunidad, participación

110

## ABSTRACT

This article addresses the main lines of research and findings that emerged during the development and production of the interactive documentary *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* (The Time That Remains: El Aguilucho Neighborhood) (2022, Chile, [www.eltiempoquequeda.cl](http://www.eltiempoquequeda.cl)). This project experiments with the potential of interactive digital technologies, documentary filmmaking, and multimedia (photocollage, photography, video, and sound) to offer users an immersive experience of the El Aguilucho neighborhood, located in Santiago, Chile. Over the course of a day, users can walk its main street and interact with its residents: listen to stories, choose routes and enter places, and learn about different ways of living and experiencing time and place in this community. In this way, the community is “experienced from the inside,” as a “virtual neighbor” might. The article also describes and analyzes the collaborative documentary production methodologies explored in this project—in conjunction with social organizations and residents of El Aguilucho. Furthermore, it distinguishes their potential and limitations in expressing and contributing to the public visibility of local transformation processes.

Keywords: web documentary, interactivity, neighborhoods, community, participation

## Introducción

Este artículo propone una aproximación descriptiva y exploratoria de las principales líneas de investigación y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho (ETQQ)*.<sup>1</sup> Este es un proyecto académico producido por un equipo compuesto por profesores, profesionales y estudiantes de las facultades de Comunicaciones, Diseño e Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile, junto a más de 90 vecinos del barrio El Aguilucho, en Santiago, Chile.

El proyecto explora el potencial del documental, la tecnología digital interactiva y los medios mixtos (*collage* de fotos, retratos fotográficos, sonido y video) para indagar, expresar y visibilizar, a través de la interactividad del usuario con una plataforma digital, aspectos distintivos de la vida, la identidad cultural y patrimonial de un barrio antiguo, surgido en la comuna de Providencia, en Santiago de Chile, a fines del siglo XIX: El Aguilucho. La comunidad está conformada por un número significativo de residentes antiguos, presionada por el desarrollo indiscriminado de la ciudad, y por interrogantes que ponen en cuestión su permanencia en el lugar.

El proyecto propone al usuario una experiencia de proximidad con el barrio El Aguilucho: durante un día recorrer las calles, entrar a lugares y conocer «desde adentro» historias, diversos dilemas e iniciativas de los antiguos residentes, asumiendo un rol asimilable al de un «vecino virtual».

En este artículo abordaremos tres preguntas que motivaron este proyecto de investigación-creación: ¿en qué medida el documental interactivo permite expandir el rol tradicional del género y su capacidad de visibilizar procesos de transformación —individual, cultural, social— en un lugar —el barrio El Aguilucho—?, ¿cuál es el potencial del documental, las tecnologías interactivas y los medios mixtos para propiciar una experiencia de proximidad y empatía entre un usuario digital y actores sociales situados en lugares distantes?, y ¿en qué medida el documental

<sup>1</sup> *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*, documental interactivo, 2022, consultado el 14 de julio de 2025, <https://www.eltiempoquequeda.cl>.

interactivo permite expresar experiencias y perspectivas multidimensionales o contrapuestas, a partir de la práctica exploratoria con metodologías colaborativas, entre realizadores audiovisuales y la ciudadanía?

## Escena 1

En la calle El Aguilucho —una escena multidimensional interactiva, diseñada con *fotocollage*, retratos fotográficos, videos y audio—, Jorge Scorzzone y Aldo Martínez, residentes antiguos del barrio e integrantes del Gremio de Comerciantes Barrio El Aguilucho, recuerdan su infancia en el barrio —originado en 1896—: los primeros locales comerciales, algunas calles, y el carácter de la comunidad: «Los aguiluchos son los aguiluchos, y vuelan alto».

## 112 Marco teórico y conceptual: el documental interactivo

El proyecto *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* experimenta con el potencial del documental web o interactivo, una nueva modalidad o estrategia de producción documental que ha dado forma a lenguajes y formatos, cuyas características desafían los ámbitos que han definido históricamente a este género, como son el interés por documentar lo «real», la autoría, el control ejercido por el director sobre el discurso y las expectativas de la audiencia.<sup>2</sup> Para Arnau Gifreu, el documental interactivo transforma la voluntad tradicional del género de documentar y representar la realidad al incorporar la interactividad a los mecanismos convencionales —las modalidades de representación documental—. Desde la perspectiva de Sandra Gaudenzi, por otra parte, algunas distinciones centrales permiten delimitar el documental interactivo y el documental lineal:

---

<sup>2</sup> Bill Nichols, *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental* (Barcelona: Paidós, 1997), 42.

Both linear and interactive documentaries try to create a dialogue with reality, but the media they use afford the creation of different products. If linear documentary demands cognitive participation from its viewers (the act of interpretation), the interactive documentary adds the demand of physical participation (decisions that translate a physical act such as clicking, moving, speaking, commenting, etc). If linear documentary is video, or film based, interactive documentary can use any existing media.<sup>3</sup>

Las distintas aproximaciones a la conceptualización de esta nueva expresión documental coinciden en que se trata de un lenguaje y un formato en constante evolución —como el mismo género documental—. Su conceptualización se complejiza, adicionalmente, por el hecho de que los artistas mediales que los producen no se consideran necesariamente «documentalistas» a sí mismos ni «documentales» a sus obras.<sup>4</sup>

Coincidente con esta perspectiva, Arnau Gifreu señala lo siguiente:

[...] como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales —las modalidades de representación—, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplan.<sup>5</sup>

3 Sandra Gaudenzi, «The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary» (tesis doctoral, Goldsmiths, University of London, 2013), 32.

4 Gaudenzi, «The Living Documentary...», 26.

5 Arnau Gifreu, «El documental interactivo como nuevo género audiovisual: estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción» (tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, 2013), 300.

Estas modalidades de navegación y de interacción serían producidas por un intermediario o interfaz que articula la navegación, los contenidos, y el rol del usuario, otorgándole la posibilidad de modificar o contribuir contenidos y ampliando el proceso de comunicación.<sup>6</sup> Asimismo, este nuevo tipo de documental incorpora la multimedia entre sus estrategias audiovisuales y narrativas.

Consecuentemente, esta apertura del género documental conlleva una nueva relación entre la autoría —antes exclusiva del documentalista—, el texto y el usuario, abriendo así la posibilidad de una autoría compartida.<sup>7</sup>

De acuerdo con lo anterior, y ampliando el concepto de interactividad, Kate Nash define tres dimensiones que se expresan en esta modalidad documental: la forma, la función y el contexto<sup>8</sup>, abordados en este artículo. La forma se referiría a las propuestas técnicas integradas en la estrategia textual, tales como el mecanismo de interactividad, el tipo de contribución permitida al usuario y los modos en que los contenidos se despliegan en la obra.<sup>9</sup> La función alude a los propósitos del documental, como aprender, buscar información, contribuir un nuevo contenido o establecer nuevas formas de relación con los usuarios.<sup>10</sup> Por último, el contexto se refiere a los modos en que la propuesta de interactividad es presentada al usuario.<sup>11</sup>

Las aproximaciones abordadas buscan delinear una definición amplia del documental interactivo a partir de la cual se puedan desarrollar aproximaciones reflexivas que surgieron en las distintas etapas de desarrollo y producción de este proyecto, en diálogo con las preguntas planteadas.

---

6 Gífreu, «El documental interactivo...», 301.

7 Jorge Vázquez-Herrero y Gisela Moreno, «Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social», *Revista Digital de Cinema Documentário* (2017): 109. DOI:[10.20287/doc.esp17.dt05](https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05)

8 Kate Nash, «Modes of interactivity: Analysing the webdoc», *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195–210.

9 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

10 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

11 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

## Barrio El Aguilucho: origen, emplazamiento urbano y evolución

El barrio El Aguilucho es una de las primeras urbanizaciones de la comuna de Providencia, ubicada en el sector oriente de Santiago. Surgió en 1896, en una zona suburbana en los límites de la ciudad, y reunió a trabajadores provenientes de distintas comunas, a quienes la Iglesia católica entregó terrenos. Originalmente fue llamada Población San José —el patrono de los trabajadores al que se ofrecía una festividad anual—, y quedó ubicada en una zona que, a partir de la primera mitad del siglo XX, fue poblada por habitantes de nivel socioeconómico alto, provenientes del casco urbano de Santiago, transformándose en una de las comunas de la élite de la ciudad<sup>12</sup>, mientras El Aguilucho se consideraba «el patio de atrás de Providencia», según algunos residentes antiguos.

La evolución de El Aguilucho fue distinta a la de su entorno. Junto a la vida residencial, y en su calle principal, creció un comercio familiar con oficios antiguos, reparaciones de ropa y calzado, un mercado, algunas fábricas, una iglesia, y diversos servicios. Esto, junto a un sentido particular de comunidad y de sociabilidad, en el tiempo otorgó al barrio una identidad que llevó a sus residentes a llamarlo «el pueblito de Providencia».<sup>13</sup>

El 2014, año de inicio de esta investigación documental, los residentes de El Aguilucho, liderados por dirigentes vecinales como Claudio Jofré —vicepresidente de Junta de Vecinos N.º 15 San José—, participaron activamente en cabildos ciudadanos, encuentros convocados por la alcaldesa de la Municipalidad de Providencia, Josefa Errázuriz (2012-2016). En ellos, vecinos, organizaciones sociales y autoridades definieron propuestas para mejorar el entorno y la calidad de vida de los barrios.

12 Uri Colodro-Gotthelf, «El barrio construido y habitado como valor histórico y social: el caso de *El Aguilucho* en Santiago de Chile», *Revista AUS*, n.º 25 (2019): 20-25. DOI: 10.4206/aus2019.n25-02

13 Colodro-Gotthelf, «El barrio construido...».

Montserrat Palmer, «La comuna de Providencia y la ciudad jardín», *Revista EURE* 31 (1984): 75-96, <https://eure.cl/index.php/eure/article/download/944/551984>.

Como vecinos de la comuna, nos interesamos en esta iniciativa gubernamental, con el fin de indagar sobre el impacto del sistema chileno de pensiones —Administradoras de Fondos de Pensiones (AFP), creado en 1989 por el régimen dictatorial de Augusto Pinochet— en la calidad de vida de los jubilados de la comuna y del país.

Claudio Jofré nos invitó a colaborar en la realización de microcabildos en el barrio El Aguilucho, donde residía. Con el lema: «El Aguilucho se moviliza», Jofré lideró cuatro encuentros con una amplia concurrencia de residentes jubilados y de algunas autoridades locales. Lo asistimos en la realización de encuestas y en su análisis. A partir de estas, los participantes reconfirmaron un propósito que caracterizaba a la comunidad: «Trabajar juntos y mancomunadamente en la realización de proyectos que conlleven a mejorar la calidad de vida del “patio trasero” de Providencia»<sup>14</sup>.

Esta condición de «patio trasero», señalada en el informe, aludía a la situación original y actual del barrio en la comuna: una urbanización obrera históricamente marginada del desarrollo económico, social y cultural de Providencia, con una población significativa de residentes antiguos.

116

## Aproximaciones metodológicas

*El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho se desarrolló en tres etapas continuas, entre los años 2014 y 2022.*

### Junta de Vecinos N.º 15 San José

Tras participar en los cabildos de El Aguilucho, e impulsados por Claudio Jofré, iniciamos un proceso de investigación documental junto a los residentes más antiguos del barrio, organizados en la Junta de Vecinos

---

<sup>14</sup> Unidad Vecinal 15, *Informe final de los micro cabildos “El Aguilucho se moviliza”*, Santiago de Chile, junio de 2014.

N.º 15 San José e involucrados activamente en iniciativas que buscaban mejorar su calidad de vida y asegurar la sostenibilidad de su comunidad y del barrio en el tiempo, fortaleciendo su incidencia en las decisiones del gobierno local.

Guiados por Claudio Jofré, nos interesó realizar un cortometraje que indagara en la singularidad de la identidad de esta comunidad, en su historia, y en las interrogantes sobre su sostenibilidad en el tiempo, que surgían en sus residentes antiguos, afectados por el desarrollo económico de la comuna de Providencia, y el consecuente aumento del costo de la vida en el lugar. La mayoría no había logrado los ahorros suficientes para financiar una pensión, lo que les impedía llegar a fin de mes. En particular, la problemática del pago de impuesto territorial o contribuciones por parte de adultos mayores vulnerables económicamente cobró visibilidad como parte de los debates y propuestas de la campaña presidencial chilena de 2013, al punto de concretarse la promulgación de una ley al respecto durante el último mes del primer Gobierno del presidente Sebastián Piñera en febrero de 2014.<sup>15</sup>

Nuestro primer enfoque de investigación utilizó metodologías propias del documental tradicional: conversación, entrevistas, revisión de bibliografía y documentación, entre otras. Se lo llevó a cabo con el propósito de realizar un retrato documental sobre aspectos de la vida —y problemáticas— de los residentes antiguos de El Aguilucho reunidos en la Junta de Vecinos N.º 15, y con una perspectiva autoral.

Durante un año, Claudio Jofré participó activamente en el proceso de investigación y desarrollo del cortometraje, protagonizado por él mismo. Junto a los integrantes de la junta vecinal, buscaba actualizar el padrón de votantes conformado mayoritariamente por vecinos antiguos —muchos ya muertos—, y legitimar una nueva directiva ante el gobierno comunal que les permitiera gestionar sus demandas.

---

15 Ley n.º 20.732. Establece rebajas del impuesto territorial para contribuyentes de 65 años o más, entre otras medidas. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1060038> (promulgación 20 de febrero de 2014; publicación 05 marzo 2014).

## Escena 2

En la webserie *Volver a trabajar después de los 60* (Figura 1), Ximena Olavarría (65), una profesora normalista jubilada, asiste a una feria laboral organizada por la municipalidad de Providencia, en la que busca trabajo y actualizar la fotografía de su currículum, el que anteriormente ha sido rechazado por ser considerado «romántico».



118

Figura 1. Impresión de pantalla del sitio web El tiempo que queda, tomada el 14 de julio de 2025.

Durante el rodaje del cortometraje documental, conocimos a Ximena Olavarría, nueva residente del barrio, que había decidido arrendar una pieza en El Aguilucho, y reintegrarse al mercado laboral como vendedora en el mercado local.

Ximena Olavarría tenía trayectoria destacada como educadora normalista. Tras jubilarse experimentaba una sensación creciente de discontinuidad y marginación social. De allí surgían reflexiones críticas sobre el sistema de pensiones vigente y la inexistencia de políticas públicas que considerara espacios de integración para la población jubilada del país —cada vez más extensa—.

Junto con Ximena Olavarría, decidimos crear un segundo cortometraje abordando su proceso de reintegración laboral y social, sus mo-

tivaciones e innumerables limitaciones que experimentaba al intentar volver a trabajar.

Su carácter reflexivo e interés en la actuación nos condujo a ampliar la modalidad de colaboración utilizada en el primer documental e iniciar un proceso de cocreación del guion del cortometraje —exploratorio y abierto—, en el que, a partir de su conocimiento, experiencias e ideas, y las del equipo audiovisual, surgiera una perspectiva enriquecida sobre la vida y las problemáticas de los adultos jubilados de la comuna de Providencia.

Tras un año de conversación, la multiplicidad de temas discutidos y el deseo de lograr un mayor impacto en el público nos motivó a crear una webserie documental de cinco episodios (de cinco minutos cada uno), protagonizada por Ximena Olavarría. El guion fue financiado por el Fondo de Fomento del Audiovisual, del Gobierno de Chile (MINCAP). Sin embargo, tras un año dedicado al rodaje de los dos primeros episodios, Ximena Olavarría decidió dejar el proyecto, agotada por la continuidad del trabajo, y su alto grado de participación personal, creativa y actuarial. Esta ruptura no solo derivó en la conclusión de la webserie en el episodio 2, sino en la constatación de la necesidad de incorporar hitos de evaluación conjunta al trabajo colaborativo que permitieran a los participantes y al equipo realizar ajustes oportunamente, así como redefinir los compromisos mutuos.

El diseño final del documental interactivo incorporó los dos episodios grabados de la webserie en la *fotocollage* del consultorio El Aguilucho, dentro de un aparato de TV que el usuario puede ver haciendo clic.

119

## Asociación Gremial Barrio El Aguilucho

En el segundo momento del proyecto, conocimos a Aldo Martínez y a Jorge Scorzone, dirigente y ebanista, respectivamente. Ellos son fundadores de la Asociación Gremial Barrio El Aguilucho (AGBA), constituida el 2015, y conformada por 25 locales —talleres de carpintería, mecánica, mueblería, reparadoras de vestuario y calzado, panadería— atendidos por sus dueños, vecinos antiguos, y por jóvenes llegados recientemente al barrio.

La AGBA buscaba atraer una mayor cantidad de público y visitantes haciendo reconocible su identidad de barrio patrimonial en Santiago: la arquitectura antigua de fachadas continuas de adobe, la vida tranquila de pueblo, la familiaridad, la cercanía entre los comercios situados en torno a la calle principal, y su mediana antigüedad.

Presionados por la competencia de nuevos supermercados, y ventas a la baja, la AGBA finalizaba una consultoría realizada por estudiantes de Economía de la Universidad de Chile, cuya estrategia económica y cultural buscaría posicionar a El Aguilucho como el «pueblito de Providencia». Este plan de sostenibilidad del comercio y del barrio en el tiempo tendría como contraparte a las autoridades distritales locales.

Junto a AGBA, surgió un proceso de diálogo y preguntas que redirigieron el punto de vista y los límites del proyecto: ¿de qué modo el documental podría proveer de un espacio de colaboración a partir del cual potenciar el propósito de AGBA de visibilizar El Aguilucho y fortalecer su sostenibilidad en el tiempo?; ¿en qué medida la participación de la AGBA en el proceso de creación del documental podría expandir —o bien limitar— la perspectiva del equipo audiovisual?; y ¿qué forma podría tomar esta colaboración?

120

Como equipo decidimos trabajar junto a Aldo Martínez, Paloma Montenegro, Pedro Meses y Jorge Scorzone —de la directiva de AGBA— y a sus socios, e investigar el potencial del documental como espacio de intercambio creativo, de acción local y de visibilidad pública. Con este objetivo, el equipo documental asumiría el rol de colaborador comunicacional, mientras que AGBA contribuiría en el desarrollo, diseño y producción del documental.

El trabajo investigativo junto a la AGBA indagó en distintas formas de colaboración, de participación y de cocreatividad, con dos objetivos:

- 1) Potenciar la visibilización pública de los objetivos de acción local impulsados por AGBA —el equipo actuó durante un periodo de tiempo como colaborador comunicacional frente al gobier-

- no municipal—; colaborar en iniciativas dirigidas a facilitar el diálogo con la comunidad sobre su organización, identidad y sostenibilidad, y en «activaciones» o actividades organizadas para atraer visitantes, como dar a conocer su comunidad a través de la popular fiesta de San José, interrumpida por décadas.
- 2) Contribuir en el desarrollo, la creación y producción del documental. Por ejemplo, analizamos colaborativamente los tipos de contenidos de los videos y su función; planificamos actividades barriales —junto a su filmación—; cocreamos la línea narrativa de los dos cortometrajes sobre AGBA; analizamos el potencial del diseño de postales de sus locales comerciales tanto para atraer nuevos clientes como para ampliar la visibilidad del barrio, en redes sociales.

Este proceso resultó creativamente estimulante para nuestro equipo. La modalidad interactiva documental nos ofrecía, como plantea Kate Nash, una nueva posibilidad de participación, al permitir el encuentro y distintos modos de colaboración entre los residentes de El Aguilucho —sus diversas experiencias y voces—, el equipo realizador y los usuarios.<sup>16</sup>

Nuestras metodologías de colaboración consideraron, en los términos planteados por Nash, tanto la «participación en medios» —prácticas que implican la toma de decisiones en la creación o el uso de distintos medios— como la participación en la producción y creación de contenidos.<sup>17</sup>

Las innumerables iniciativas de AGBA mostraron que la sostenibilidad del comercio —y del barrio— se revelaba progresivamente inviable debido principalmente al desinterés de las autoridades municipales, los ciclos económicos del país y el alto costo de vida en Providencia.

16 Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose, eds, «Preface», en *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (Londres y Nueva York: Wallflower Press, 2017), 7.

17 Kate Nash, «Modes of interactivity: analysing the webdoc», *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195–210, <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>.

Por otra parte, surgieron tensiones en el barrio entre los intereses de los residentes más antiguos de El Aguilucho —la Junta de Vecinos N.º 15— y AGBA, un grupo más intergeneracional. Para algunos residentes antiguos —enfrentados al deterioro de sus casas, al costo de las contribuciones comunales—, el barrio se encontraba amenazado por un proceso creciente de gentrificación que tarde o temprano lo haría desaparecer, por lo que, más que preservarlo, había que considerar vender sus casas y asegurar una buena vejez.

Junto al proceso realizado con las organizaciones sociales y los residentes, la investigación indagó en el barrio como «lugar» y en su materialidad, a través de metodologías como la observación, el registro fotográfico y el análisis de sus calles, espacios de encuentro público, servicios, rutas privilegiadas por los residentes y los visitantes externos, naturaleza, condiciones sonoras, luminosidad, color, y movimiento (en lo referente a flujos de personas, tráfico vehicular y presencia de animales).

122

El objetivo fue realizar una descripción exploratoria a partir de cuatro dimensiones abordadas en el proceso de investigación y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*: temporalidad y lugar; temporalidad y experiencia del usuario; diseño y producción de una experiencia de interactividad digital con medios mixtos; y metodologías colaborativas de producción documental.

En esta etapa, definimos el interés por crear la obra como un documental interactivo, que se explica por una búsqueda de inmersión, proximidad y participación de los potenciales usuarios en la vida y cultura del barrio, de un modo diferente al de una pieza audiovisual unidireccional que asigna un rol pasivo al espectador. Esto nos llevó a incluir sus testimonios y acciones dirigidas a atraer visitantes al barrio, en la producción de diferentes materiales documentales y fotográficos.

En la tercera y final etapa del proyecto, diseñamos y produjimos el documental web, y la experiencia interactiva a la que se integraron los

materiales documentales generados en las etapas anteriores. El proyecto documental en El Aguilucho se extendió también al trabajo con agrupaciones de vecinos antiguos, reunidos en torno a diversos intereses como música, estudio, ejercicio, baile, y preocupaciones como la salud, el costo de la vida o el deterioro del barrio.

## Análisis del caso

### Tercera etapa: el documental interactivo

Tras tres años de investigación en El Aguilucho, la producción de dos cortometrajes documentales y la escritura de una webserie, resurgieron preguntas sobre el formato del documental: ¿de qué forma este proyecto podría contribuir a hacer visible al barrio El Aguilucho, sus modos diversos de vivir y sentir el tiempo, el lugar y la comunidad? Y ¿cómo producir en el espectador una experiencia de proximidad con este lugar que lo impulsara a visitar el barrio, y a su consecuente puesta en valor?

123

En esta tercera etapa, buscamos experimentar con tecnologías interactivas —el documental y la multimedia— que permitieran proponer al usuario una relación de encuentro virtual, emotivo y sensorial, con el lugar y sus habitantes.

Tras obtener un fondo universitario, el cuarto año del proyecto escribimos el guion del documental interactivo. Junto a Tana Gilbert, coinvestigadora y exalumna de un colegio del barrio, definimos el diseño de la estructura narrativa y los contenidos. El documental representaría la calle principal del barrio y sus lugares, con los que el usuario podría interactuar durante diferentes momentos de un día y tener la experiencia de un «vecino virtual».

Examinamos diversas aproximaciones a la representación y el diseño de la experiencia de interactividad del usuario con un lugar, prestando atención particular a las obras *Kabul Portraits*, de Ariel Nasr y Je-

remy Mendes<sup>18</sup>; *Journey to the End of Coal*, de Samuel Bollendorff y Abel Ségrétin<sup>19</sup>; *Out of My Window*, de Katerina Cizek<sup>20</sup>; y *Gaza/Sderot*, de Arik Bernstein y Osnat Trabelsi<sup>21</sup>.

Por otra parte, al examinar la producción de Iberoamérica como *Calles Perdidas*,<sup>22</sup> *Pregoneros de Medellín*<sup>23</sup> o *Proyecto Quipu*,<sup>24</sup> encontramos puntos de interés comunes, analizados por Jorge Vázquez-Herrero y Gisela Moreno: por ejemplo, la exploración de estrategias que hagan posible comunicar desde la proximidad; integrar territorios locales y problemáticas ausentes en los medios tradicionales o en el diálogo social; el interés por visibilizar espacios más cercanos —como los barrios—; o ensayar modos de participación como «motor de identidad, cambio y movilización desde lo pequeño y cotidiano»<sup>25</sup>.

## Lugar y temporalidad

### Lugar

124

El Aguilucho es un barrio autocontenido, con una calle principal que concentra sus principales actividades, servicios y sociabilidad, lo que le otorga cierta autonomía de la comuna de Providencia. Dispone de cen-

---

18 Ariel Nasr y Jeremy Mendes, *Kabul portraits*, documental interactivo (Montreal: National Film Board of Canada–NFB, 2001), <https://www.nfb.ca/film/kabul-portraits/>.

19 Samuel Bollendorff y Abel Ségrétin, *Journey to the end of coal*, documental interactivo (París: Honkytonk Films, 2008), [http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real\\_productions&film=3](http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real_productions&film=3).

20 Katerina Cizek, *Out of my window*, documental interactivo (Montreal: National Film Board of Canada–NFB, 2010), <https://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/>.

21 Arik Bernstein y Osnat Trabelsi, *Gaza/Sderot: Life in spite of everything*, documental interactivo (París: Arte France, 2008), <https://gaza-sderot.arte.tv/>.

22 Fernando Irigaray, *Calles perdidas*, documental multimedia (Rosario: Dirección de Comunicación Multimedial, Universidad Nacional de Rosario, 2013), <https://www.documedia.com.ar/callesperdidas>.

23 Grupo Creativo Carabalí y Thibault Duran, *Pregoneros de Medellín*, documental interactivo y transmedia (Medellín, 2015), <https://pregonerosdemedellin.com/#es>

24 María Court y Rosemarie Lerner, *Proyecto Quipu*, documental interactivo (Chile; Reino Unido; Perú: Chaka Studio, 2015), <https://interactive.quipu-project.com>.

25 Vázquez-Herrero y Moreno, «Documental interactivo iberoamericano...», 111.

tro de salud, colegios, un polideportivo, una iglesia, peluquería, talleres, plazas y comercio. Es un lugar con «carácter urbano mixto»<sup>26</sup>.

Una encuesta a cerca de 30 residentes sobre su relación habitual con el espacio físico del barrio (trayectos, lugares de descanso, de paso o sociabilidad, objetos apreciados, sonidos reconocibles, entre otros) señaló que sus actividades diarias en el lugar —a lo largo del día— confluían en su arteria principal: la calle El Aguilucho. Esto nos llevó a pensar en la calle como una extensión simbólica del barrio, una escena multinarrativa integrada por personas, lugares, historias y una temporalidad; y a incorporar en esta representación documental la naturaleza, los sonidos y los objetos más visibles del lugar.

Esta aproximación, surgida de las distintas etapas de investigación documental, establecía para el equipo un diálogo con la noción de «barrio» planteada por Verónica Tapia<sup>27</sup>, comprendiéndolo como un espacio urbano en el que confluye «la heterogeneidad, pero también un encuentro único de múltiples trayectorias en un momento dado, un encuentro de múltiples identidades forjadas en la relación, que están en el barrio, pero se proyectan más allá»<sup>28</sup>. Para el equipo, esta perspectiva dialogaba también con el concepto de «espacio social», propuesto por Henri Lefebvre, para quien lo que reúne sería «todo lo que hay en el espacio, todo lo que produce la naturaleza o la sociedad, ya sea mediante su cooperación o sus conflictos. Todo: seres vivos, cosas, objetos, obras, signos y símbolos»<sup>29</sup>.

Al considerar El Aguilucho como lugar y/o «espacio social», y en concordancia con el propósito de crear una experiencia que aportara visibilidad y visitas a su comunidad —pasar tiempo e interactuar digitalmente con el barrio—, se exploró la representación cartográfica como medio para dotar a la navegación de una clara legibilidad de la calle, a

26 Colodro-Gotthelf, «El barrio construido...», 24.

27 Verónica Tapia, «¿De qué hablamos cuando hablamos de barrio? Trayectoria del concepto barrio y apuntes para su problematización», *Revista Antropología del Sur*, n.º 3 (2015): 121-135.

28 Tapia, «¿De qué hablamos...», 133.

29 Henry Lefebvre, *The Production of Space* (Cambridge, MA: Basil Blackwell, 1991), 101.

través de una expresión gráfica y estética. En esta dirección, se revisaron referencias y producciones preliminares realizadas en localidades con Google Maps<sup>30</sup> y Historypin.<sup>31</sup>

En este proceso, la perspectiva del geógrafo Denis Wood sobre la representación cartográfica de barrios se aplicó, específicamente, en su valoración del mapa como documento (una narrativa), pero también como arte expresivo que nos permite comprender la experiencia en un lugar. Es decir, el interés por representar un barrio en un mapa como expresión de «un tipo de comunidad... y sus formas de estar en ese lugar»; por lo tanto, pensar menos en un lugar que en un proceso, un proceso metabólico de vida.<sup>32</sup>

La aproximación del equipo a la obra de Wood se basó en su comprensión del barrio como un «proceso vital metabólico», el que actuaba como un transformador eléctrico. En esta metáfora, el autor asigna el valor de un «lugar-proceso» que transforma todo lo que entra en él desde la ciudad y permanece en él durante un tiempo (agua, comida, personas, etc.), en parte o «cosas del barrio», a la vez que conserva su singularidad.<sup>33</sup>

126

Basándonos en estas ideas —que integran las nociones de lugar/espacio, temporalidad y experiencia social— ensayamos representar El Aguilucho como un «lugar-proceso». Esto es, un espacio en el que, a medida que el usuario interactúa y reconoce el paisaje, sonidos y personas, puede tener una experiencia de «proximidad» con el lugar y sentirse «parte del barrio» o lo que definimos como un «vecino virtual».

Por lo tanto, el i-doc buscó motivar al usuario o «visitante digital» —distante— a visitar realmente El Aguilucho, al encontrarse con las calles y entrar a los lugares, experimentar el placer de conocer previamente «algo» sobre la vida de los «otros», interesarse en pasar tiempo en el lugar y en conocer a sus habitantes.

---

30 Google Maps, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.google.com/maps/>

31 Historypin, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.historypin.org>

32 Denis Wood, *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas* (Los Ángeles: Siglio Press, 2010), 16.

33 Wood, *Everything...*, 18-19.

A partir de lo anterior, el sistema documental propondría al usuario dos experiencias:

- a) recorrer la calle (manzanas y esquinas), observar y escuchar: elegir rutas, temas e ingresar a lugares (con *collages* de fotos y videos, personas, historias y paisajes sonoros);
- b) hacer clic en retratos fotográficos con audio de vecinos en la calle, y escuchar sus historias.

Es decir, pasar tiempo en el barrio: conocerlo desde dentro.

Se diseñaron dos herramientas de navegación para el usuario: una opción intuitiva que permite elegir y seguir las flechas ubicadas en la calle; o una herramienta de guía que se despliega mediante un mapa. El mapa, una abstracción del lugar y su orientación geográfica, define las manzanas de la calle e indica los materiales en los que el usuario puede hacer clic (lugares, vídeos, retratos fotográficos con audio).

Finalmente, junto con la creación de una escena multinarrativa, *ETQQ* integró una dimensión sensorial a la experiencia documental: la opción de conocer el lugar y su naturaleza, los sonidos, el color, el movimiento, y la luz, a partir de materiales grabados en las cuatro estaciones del año.

127

## Temporalidad

En el trabajo junto a la AGBA, la Junta de Vecinos N.º 15 y los residentes antiguos de El Aguilucho, el valor del tiempo surgió como un elemento especialmente relevante para la comunidad: el interés por la historia y la memoria del lugar coexistía con la motivación por preservar y revalorizar la particular identidad cultural y arquitectónica del barrio. A través de diversas instancias de encuentro e iniciativas participativas, la comunidad buscaba revertir los efectos de factores desintegradores como el deterioro físico del lugar, la gentrificación reciente, la competencia externa del comercio local, y las políticas del gobierno municipal.

Junto con lo anterior, observamos que en la calle El Aguilucho el valor del tiempo se expresaba en cierta disposición de los residentes a socializar a distintas horas del día, a pasar tiempo con vecinos o visitantes ocasionales, hacer vida «de barrio».

Esto nos llevó a diseñar una experiencia que posibilitara al usuario interactuar con dos modos de vivir el tiempo en el lugar: pasar un día en la calle (mañana, tarde y noche) y experimentar lo que definimos como la «calidad del tiempo». Esta estructura temporal ofrece al usuario la opción de recorrer la calle —o navegar con el «cursor»— en tres momentos del día —al hacer «clic» en una opción—, y conocer a residentes y sus historias en distintos trayectos o lugares (cuadras, esquinas, locales comerciales, iglesia, plaza, centro de salud, polideportivo, entre otros), representados con *fotocollages* audiovisuales compuestos por «cajas de video», cortos documentales, retratos fotográficos, sonidos, música.

128

## Diseño y producción de una experiencia de interactividad con medios mixtos

### Proceso de experimentación y testeo

Con el objetivo de crear una experiencia inmersiva de la vida en El Aguilucho, se realizaron maquetas para testear diferentes representaciones. Un proceso de experimentación inicial implicó explorar ideas que pudieran trabajarse con base en mapas digitales disponibles en línea, específicamente recurriendo a la interfaz de programación de aplicaciones (API, por su sigla en inglés) de Google Maps, y las funcionalidades de Google Maps y Street View.<sup>34</sup> Estos sistemas, que ponen a disposición imágenes satelitales y terrestres georreferenciadas de ciudades con importante nivel de detalle, permitieron delimitar virtualmente el barrio y cargar contenido sobre él en formatos de fotografía, audio, video y texto.

---

<sup>34</sup> Google Maps, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.google.com/maps/>

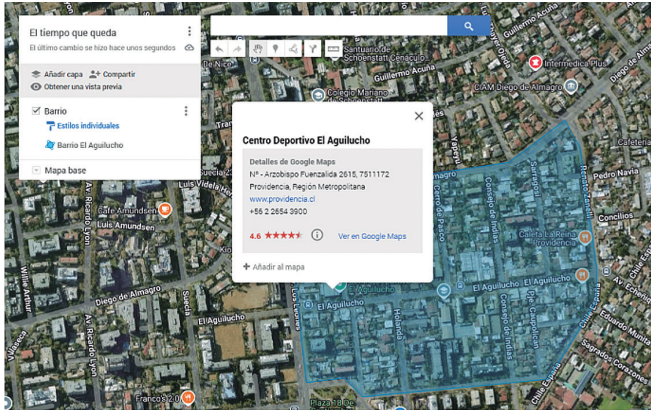


Figura 2. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 1 de julio de 2025.



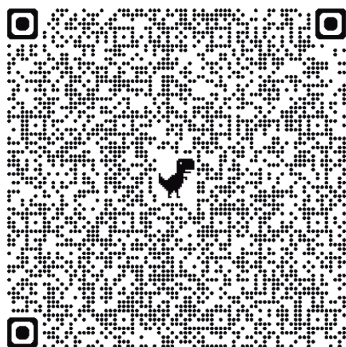
Figura 3. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 1 de julio de 2025.

En términos de navegación, las herramientas de Google ofrecieron una interfaz de movimiento familiar para el usuario, mediante una simulación del punto de vista de un transeúnte que puede desplazarse por medio de clics. Esto, en combinación con el contenido provisto, resultó ser eficiente técnicamente, pero limitado desde una perspectiva artística para representar aspectos de nuestro interés como la recreación paralela de diferentes temporalidades del lugar, durante la mañana, la tarde y la noche, así como de las cuatro estaciones del año. También el formato dificultó recrear una experiencia de proximidad entre usuario y personajes. Se decidió, por tanto, abandonar estas plataformas, recogiendo inspiración de ellas para la representación de movimiento.

En un paso siguiente de bosquejo, se toma como referencia el trabajo de combinaciones de fotografías del artista británico David Hockney<sup>35</sup> como aproximación para la representación temporal y de proximidad. El autor plantea que al observar experimentamos la realidad desde diferentes perspectivas, y que, si lo miramos solo desde un punto de vista, lo hacemos de manera inmóvil.<sup>36</sup> De esta manera, Hockney explica una de las razones y potenciales representativos de su obra en *fotocollage*, la que resulta de importante influencia para el equipo de ETQQ.

Como experimentación, iniciamos una fase de registro con tecnología 360° fotográfica y de video de algunos exteriores e interiores de calles y locales del barrio. La prueba con la tecnología 360° fue motivada por la observación con giroscopio del barrio que anteriormente permitió realizar Google Maps mediante teléfonos celulares.

130



[https://maps.app.goo.gl/UmTQAsAV9U3k39F48?g\\_st=ic](https://maps.app.goo.gl/UmTQAsAV9U3k39F48?g_st=ic)

El trabajo continuó con la intervención del material registrado en 360° en un montaje de *collage* audiovisual, en busca de construir una representación de una memoria fragmentada, capturada desde diferentes puntos de vista, que generara sensación de movimiento y paralelismo

---

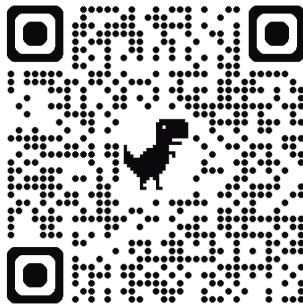
35 David Hockney, «*Photographic Collages*», Hockney, sitio web oficial, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages>.

36 Nama' Dejigas, «David Hockney on Photography», video de YouTube, 51:38, enero 28 de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=00crLdEHiv4>.

temporal, inspirada en el trabajo de Hockney.<sup>37</sup> Esta maqueta fue diseñada para ser navegada mediante cascos de realidad virtual.



Figura 4. Impresión de pantalla de video de YouTube, tomada el 30 de junio de 2025.



<https://youtube/1bXgSZVLdbY?si=rTlRzE6sahF7xIse&t=30>

Como parte de la reflexión de esta fase de experimentación y testeo, el equipo evaluó que la tecnología 360° para cascos de realidad virtual ofrecía una importante simulación de presencialidad en el lugar, pero no una libertad de exploración e interacción que propiciara de modo suficiente una sensación de cercanía con este. Como agregado, se identificó

<sup>37</sup> Nama' Dejigas, «David Hockney on Photography».

que los cascos constituían un elemento de uso complejo e insuficientemente al alcance de un tipo de usuario espontáneo al que se pretendía llegar.

En lo referido al desarrollo de una interfaz basada en la técnica del *collage* audiovisual, la evaluación fue positiva: permitió una eficiente coexistencia narrativa de diferentes personajes, temporalidades y elementos de la historia y el lugar, representados de modo convergente en formatos estáticos, en movimiento, sonoros e interactivos, con una relevante simplicidad de acceso para el usuario.

A partir de lo anterior, se inició un diseño de interfaz que resultaría definitivo, y que combinó las herramientas de desplazamiento características de los mapas en línea tipo Google Maps, con un *collage* navegable construido mediante la combinación de múltiples recuadros denominados «cajas de video». «Caja de video» fue el nombre dado por el equipo a un elemento digital contenedor de materiales de video y audio, como se aprecia en la figura 5.

132



Figura 5. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 7 de julio de 2025.

El registro y montaje de cada «caja de video» apuntó a la elaboración de un mensaje audiovisual particular, sin una continuidad visual convencional con otras cajas adyacentes. En conjunto, esta diversidad de puntos de vista intercalados buscó construir una representación de la inestabilidad material del barrio y la incertidumbre de sus habitantes frente a amenazas temporales y exteriores. Una exaltación de esto fue el tratamiento en una escala desproporcionada de automóviles que irrumpen y desaparecen constantemente.

La interfaz propone también que, mediante el movimiento del cursor en pantalla, el usuario pueda escuchar diferentes diálogos o testimonios, provenientes de fotorretratos, que se reproducen sin necesidad de hacer clic, como si estuvieran ocurriendo indiferentes a la presencia de un desconocido que transita por el barrio. Como forma de aproximación, por medio de clics, el usuario puede adentrarse en los mundos de los personajes, donde pueden conocerse sus historias, sus presentes y recorrer sus espacios.

La invitación es a una navegación libre, que transite sin un orden preconcebido por veredas, interiores, historias y temporalidades. Existe la posibilidad de desplegar un mapa iconográfico, cuyo objetivo es advertir y orientar sobre la existencia de más lugares, momentos y personajes que los que se ven en un determinado momento en pantalla.

Desde una perspectiva de circulación y por razones técnicas, *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* es un documental interactivo diseñado para ser visitado en navegadores de escritorio, dada la imposibilidad de los teléfonos móviles, a la fecha de estreno de la obra, de desplegar recursos como cajas de video simultáneas o diálogos que se accionaran ante la proximidad de un cursor.

Con el objetivo de cerrar la experiencia del usuario y ofrecer la posibilidad de ser compartida a otros potenciales usuarios, se desarrolló además una instancia de interacción, complementaria a la navegación por el barrio. En la sección «Recordar» es posible descargar los diferentes *collages* del documental en formato de postal, tanto para ser compartidas en redes sociales como para ser enviadas en formato impreso, incluyendo su tradicional espacio para estampilla y escritura de mensaje en texto.

## RECORDAR

### Postales del barrio El Aguilucho

Comparte postales de los lugares del barrio que visitaste. Haz click en el reloj para imprimirlas, enviarlas por correo electrónico o compartirlas en tus redes sociales.



**Centro Deportivo El Aguilucho**

Fotocollage | Fotografía/Diseño: Ignacio Sanchez



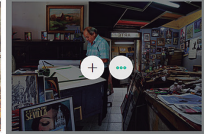
**Tapicería Barnices y Restauración**

Fotocollage | Fotografía/Diseño: Ignacio Sanchez



**Panadería Dulce y Pan**

Fotocollage | Fotografía/Diseño: Ignacio Sanchez



**Enmarcados Arte**

Fotocollage | Fotografía/Diseño: Ignacio Sanchez



**TIEMPO**

[http://eltiempoquequeda.cl/project/ETQ2\\_posta04.html](http://eltiempoquequeda.cl/project/ETQ2_posta04.html)



CÓMO NAVEGAR QUIENES SOMOS RECORRER RECORDAR

Figura 6. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 7 de julio de 2025.

134



**EL TIEMPO  
QUE QUEDA**  
Barrio El Aguilucho

Centro Deportivo El Aguilucho  
Paseo y un grupo de deportistas mayores, bailan boogie y hacen ejercicios para empezar la mañana.

Fotografía/Diseño: Ignacio Sánchez



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Documental Interactivo

[www.eltiempoquequeda.cl](http://www.eltiempoquequeda.cl)

Figura 7. Postal Centro Deportivo El Aguilucho, *El tiempo que queda*.

## Testeo con usuarios

Durante el proceso de diseño del i-doc, una prueba de usabilidad con vecinos y estudiantes universitarios reveló que los usuarios se identificaron con la interfaz narrativa, espacial y auditiva de *ETQQ*, basada en *collages*. La versión presentaba historias multiformato integradas de los vecinos de El Aguilucho, escenarios exteriores e interiores y sus participantes (ahora personajes), así como rutinas matutinas, vespertinas y nocturnas, naturaleza y objetos. Los usuarios también valoraron positivamente la sección para compartir los *collages* de estos escenarios, que se convierten en postales digitales, compatibles con la dinámica de intercambio de las redes sociales.

## Contenidos narrativos, interactivos, audiovisuales, fotográficos y sonoros

Las distintas etapas de investigación-creación de *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* produjeron algunos elementos principales:

- i) una plataforma web interactiva con una interfaz que permite navegar en la calle El Aguilucho durante un día ([www.eltiempoquequeda.cl](http://www.eltiempoquequeda.cl));
- ii) un video de *fotocollage* que presenta una perspectiva temporal de la transformación de la arquitectura de la comuna de Providencia;
- iii) un video «Cómo navegar»;
- iv) 20 microdocumentales sobre la vida de los residentes en lugares del barrio relacionados con la organización local, el comercio, la salud, la vida social;
- v) 41 microrretratos fotográficos biográficos de residentes antiguos con audios;
- vi) 16 *fotocollages* de interiores de lugares del barrio;

- vii) una webserie que relata la historia de Ximena Olavarría, profesora jubilada normalista;
- viii) un cortometraje documental sobre la Junta de Vecinos San José (15 minutos);
- ix) un cortometraje documental sobre el nuevo Gremio de Comerciantes Barrio El Aguilucho;
- x) 12 postales de *fotocollage* de lugares del barrio que el usuario puede imprimir o compartir online;
- xi) 30 videos de veredas;
- xii) 12 videos de esquinas, con los que se compone la calle principal del barrio;
- xiii) 30 cajas de video de actividades en las veredas;
- xiv) 10 temas musicales.

## Conclusión

136

Este artículo buscó abordar las principales líneas de investigación-creación, reflexiones, procesos de producción y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *ETQQ*, cuyo objetivo fue desarrollar una aproximación al documental, a partir de la proximidad, que explorara modos de colaboración junto a los residentes de un barrio, un espacio para la participación, el empoderamiento mutuo y la creatividad.

Las dimensiones del proceso abordadas ponen de relieve distintos modos de conocer, visibilizar y construir una perspectiva compartida, sobre y junto a un grupo de habitantes de El Aguilucho: modos de vivir y sentir el lugar, el tiempo y la comunidad, bajo circunstancias de transformación social: experiencias multidimensionales, que se expresan a través de un espacio interactivo, multinarrativo, multitemporal y social.

Por otra parte, este artículo expone un proceso de investigación universitario interdisciplinario —realizado por docentes, profesionales y estudiantes—, que integra el potencial de la tecnología interactiva digital y los medios mixtos para crear una obra audiovisual que proponga una

experiencia de proximidad entre los participantes, el equipo creador y los usuarios. Un espacio en el que un usuario digital —físicamente distante de la vida de esta comunidad— pueda conocer e interactuar con sus habitantes, a través de la selección de contenidos y navegando la plataforma, y que, de este modo, pueda «conocerla desde adentro» como lo haría un «vecino virtual».

Por último, consideramos que este proyecto dialoga con otras obras de la región que buscan experimentar con las tecnologías interactivas, el documental y los medios mixtos, con el propósito de visibilizar lo próximo —un barrio—, y generar perspectivas compartidas y contenidos, a través de modalidades de colaboración con residentes no profesionales del audiovisual.

Cómo citar este artículo:

Foxley, Susana y David Osorio. «*El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*. Explorando la interactividad, el documental, el fotocollage y el sonido para construir una escena multidimensional de proximidad, tiempo, y comunidad en un lugar». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 108-140

## Bibliografía

Aston, Judith, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose, eds. *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Londres y Nueva York: Wallflower Press, 2017.

Bernstein, Arik y Osnat Trabelsi. *Gaza/Sderot: Life in spite of everything*, documental interactivo. París: Arte France, 2008. <https://gaza-sderot.arte.tv/>.

Bollendorff, Samuel y Abel Ségrétin. *Journey to the end of coal*, documental interactivo. París: Honkytonk Films, 2008. [http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real\\_productions&film=3](http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real_productions&film=3).

Court, María y Rosemarie Lerner. *Proyecto Quipu*, documental interactivo. Chile; Reino Unido; Perú: Chaka Studio, 2015. <https://interactive.quipu-project.com>.

Cizek, Katerina. 2010. *Out of my window*, documental interactivo. Montreal: National Film Board of Canada (NFB). <https://interactive.nfb.ca/#/out-mywindow/>.

138

Colodro-Gotthelf, Uri. «El barrio construido y habitado como valor histórico y social: el caso de El Aguilucho en Santiago de Chile». *Revista AUS*, n.º 25 (primer semestre 2019): 20-25. DOI: 104206/aus2019.n25-02

El Aguilucho se Moviliza. *Informe final de los microcabildos “El Aguilucho se moviliza”*. Santiago de Chile, junio de 2014.

*El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*. Documental interactivo. 2022. Consultado el 14 de julio de 2025. <https://www.eltiempoquequeda.cl>.

Gaudenzi, Sandra. «The Living Documentary: From Representing Reality to Cocreating Reality in Digital Interactive Documentary». Tesis doctoral, Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London, 2013.

Gifreu, Arnau. «El documental interactivo como nuevo género audiovisual: estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción». Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2013. Consultado el 16 de abril de 2021. [http://www.agifreu.com/interactive\\_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf](http://www.agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf).

- Google Maps. Accedido el 14 de julio de 2025. <https://www.google.com/maps/>.
- Grupo Creativo Carabalí y Thibault Duran. *Pregoneros de Medellín*. 2015. Consultado el 27 de enero. <https://pregonerosdemedellin.com/#es>
- Historypin. Accedido el 14 de julio de 2025. <https://www.historypin.org>.
- Hockney, David. «Photographic Collages». Hockney, sitio web oficial. Consultado el 14 de julio de 2025. <https://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages>.
- Irigaray, Fernando. *Calles perdidas*. Rosario: Dirección de Comunicación Multimedia, Universidad Nacional de Rosario, 2013. <https://www.documedia.com.ar/callesperdidas>.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Cambridge, MA: Basil Blackwell, 1991.
- Ley n.º 20.255. Diario Oficial de la República de Chile, 17 de marzo de 2008.
- Ley n.º 20.732. Establece rebajas del impuesto territorial para contribuyentes de 65 años o más, entre otras medidas. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2014. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1060038>.
- Nasr, Ariel y Jeremy Mendes. *Kabul Portraits*, documental interactivo. Montreal: National Film Board of Canada (NFB), 2001. <https://www.nfb.ca/film/kabul-portraits/>.
- Nash, Kate. «Modes of interactivity: Analysing the webdoc». *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>.
- Nichols, Bill. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 1997.
- Palmer, Montserrat. «La comuna de Providencia y la ciudad jardín». *Revista EURE* 31 (1984): 75-96. <https://eure.cl/index.php/eure/article/download/944/55>.
- Tapia, Verónica. «¿De qué hablamos cuando hablamos de barrio? Trayectoria del concepto barrio y apuntes para su problematización». *Revista Antropología del Sur*, n.º 3 (2015): 121-135.
- Unidad Vecinal 15. «Informe de Vecinos». 2014. Inédito.
- Vázquez-Herrero, Jorge y Gisela Moreno. «Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social». *Revista Digital do Cinema Documentario* (2017): 109-130, <https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05>.

Wood, Denis. *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas*. Los Ángeles: Siglio Press, 2010.

## Video

Nama' Dejigas. «David Hockney on Photography». Video de YouTube, 51:38, enero 28 de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=00crLdEHiv4>.