Memorias Interactivas de Colonia Dignidad. Cooperación chileno-alemana para el abordaje histórico y cultural.

Proyecto de Cooperación Internacional

Museo de la Memoria y los DDHH, Chile - Instituto de Estudios Latinoamericanos - FUB, Alemania

El proyecto MICD tuvo avances en el mes de agosto, realizando las siguientes reuniones:

Durante las dos primeras semanas de agosto, el equipo MMDH trabajó en el Plan de Financiamiento para el año 2026, el cual es entregado por la contraparte Evelyn Hevia (investigadora principal del proyecto, de la FUB) al Ministerio federal de Asuntos Exteriores alemán. De esta forma, los equipos debían confirmar o modificar los presupuestos hasta el 18 de agosto, cuando la contraparte volvía de su feriado legal.

El 22 de agosto se realiza reunión entre FUB y áreas de Tecnologías de la Información y Museografía, para revisar a cabalidad el presupuesto de ambas áreas en el proyecto, considerando tanto la estación interactiva digital, como la exposición temporal.

Luego, el 29 de agosto hay reunión ampliada de equipo Museo (María Luisa Ortiz, Walter Roblero, Jorge Albornoz, Byron Oróstica y Francisca Dávalos), junto a la contraparte FUB (Evelyn Hevia y Dorothee Wein), y la empresa de desarrollo tecnológico, Paw Tech (Renzo Lütgess y Vania Varetto), encargada del desarrollo del software del interactivo en torno a la ex Colonia Dignidad (Imagen 1). En esta se plantea la propuesta de diseño del interactivo, considerando los enfoques trabajados hasta el momento: enfoque humano/testimonial; enfoque espacial (lugares y territorios) y enfoque archivístico. Estos 3 enfoques se encuentran en todos los diseños propuestos con más o menos énfasis: geografías de la memoria donde el ancla del relato es el espacio físico, el lugar es el hilo conductor, aun cuando se utilizan testimonios y archivos (Imagen 2); historias entretejidas, donde el foco es el testimonio, y plantea otros flujos de proceso semi-guiado; y finalmente, historias flotantes, donde el archivo es el ítem más relevante, aun cuando se incorporan elementos de los otros enfoques. Finalmente, se resuelven dudas en torno a los contenidos e información específica en relación a los diseños.

Imagen 1. Propuestas de diseño del interactivo según enfoque



Imagen 2. Flujo de proceso de geografías de la memoria como ejemplo

