

Documento 5: Crear Marcadores

Crear Marcadores

El Generador de COMAPP ofrece la oportunidad de crear contenido para tu mapa usando enlaces a ficheros multimedia. Estos ficheros pueden incluir datos, textos creativos y ficheros de audio.

¿Quién va a tener acceso a mi mapa y mirar sus marcadores?

Para empezar, deberás decidir qué lugares quieres marcar. Una vez que lo hayas hecho, puedes crear contenido.

Piensa en tu público y en sus necesidades – ¿adultos, gente joven, niños, familias o ancianos? Las fotografías y los ficheros de audio añaden interés a cada marcador.

Recuerda que a tu mapa debería tener acceso el mayor número de personas posible.

Estas consideraciones te permitirán desarrollar contenidos para que tus marcadores satisfagan sus necesidades.

¿Qué quiero que aparezca en mis lugares marcados?

Puedes incluir fotos | imágenes de archivo | narraciones | entrevistas | historias orales | música | poesía | texto descriptivo | texto creativo

Texto

El contenido para la descripción que sale en pantalla no debe tener más de 150 caracteres y debería atrapar la atención del lector.

Una descripción más larga como fichero de texto debería ser bastante breve – unas 150 palabras.

Audio

De nuevo, debes tener en cuenta a tu público. ¿Cuánto tiempo querrá escuchar tus grabaciones? ¿Quieres usar a alguien con acento local? ¿Quieres añadir efectos de sonido? ¿Deberías añadir música?

Si escribes un texto para que alguien lo grabe como fichero de audio, ten en cuenta que 250 palabras son alrededor de 1 minuto.

Recuerda que puedes extender la información añadiendo otros enlaces a archivos con imágenes, audio y páginas de internet.

¿Dónde puedo conseguir información objetiva sobre mis lugares a marcar?

Páginas de internet|libros| visitas al lugar| la gente del lugar| entrevista a expertos| historias orales

¿Dónde puedo conseguir fotos de mis lugares a marcar?

Puedes sacar fotos en el sitio, pero recuerda que si en ellas salen imágenes identificables de personas, entonces tendrás que conseguir permiso. Asegúrate, dentro de lo posible, que tienes su permiso por escrito para usar la foto en internet. Intenta no usar fotos de niños.

Ten cuidado al usar imágenes de internet, ya que normalmente tienen derechos de autor. Lo mejor es crear un enlace a la página en la que está la imagen. **IMPORTANTE:** comprueba que el contenido de toda la página es adecuado.

Creación de contenido imaginativo

El Generador de Openstreetmap ofrece la oportunidad de incluir contenidos creativos además de información objetiva en tu mapa. Un ejemplo podría ser dónde te gustaría que tu grupo diera una respuesta imaginativa a un marcador seleccionado – quizás trayendo a la memoria imágenes y sonidos de tiempos pasados.

La mayoría de la gente no se ve a sí mismos como “escritores creativo” y puede que se pongan nerviosos o les dé vergüenza escribir prosa creativa o poesía. Sin embargo, hay una simple técnica usando una lista de preguntas que funciona con una gran variedad de edades y de capacidades.

Los participantes pueden usar esta técnica y grabar sus ideas y respuestas a las “preguntas” por escrito o usando la grabadora de su smartphone o I-pad.

Las preguntas están diseñadas para provocar ideas y ayudar a los participantes a enfrentarse a lo que ven, oyen o imaginan. También puedes escribir tus propias preguntas.

Desarrollo de un poema sobre un lugar marcado o un fragmento de escritura creativa

¿Dónde estás?

¿Qué tiempo hace?

¿Qué se oye?

¿Qué se ve delante de ti?

Mira un detalle y descríbelo.

AHORA imagina el pasado –

¿Qué imaginas que se oye?

Cierra los ojos – ¿qué se ve?

Quédate con un detalle que veas en tu mente y descríbelo.

Busca otro detalle y descríbelo.

¿Se oye a alguien hablando? ¿Qué dicen?

Piensa un momento – ¿cómo te sientes?

Las respuestas que se hagan “en el sitio” pueden añadirse a, reordenarse y repasarse luego – añadiendo quizás otras ideas o quitando palabras que no sean necesarias para capturar el momento.

Aquí tenemos un ejemplo de una participante de un taller de COMAPP.

Ejemplo: Vuelo por Caroline Mitchell

Este poema es la respuesta de Caroline a la escultura de Craig Knowles en el puerto deportivo de Sunderland. La escultura consiste en una serie de vigas de acero que gradualmente se van transformando en un cormorán, reflejando el pasado y el presente del río Wear.

Puerto deportivo de Sunderland, febrero de 2013

¿Está el cielo azul o gris metálico hoy?

Volando, uno, dos, tres, cuatro,

Las vigas liberan al cormorán, como un fénix,

El metal caliente echa chispas y transforma,

Uno, dos, tres, cuatro,

El mar a babor.

El río a estribor

Para echar a los blancos y sosos a paladas del Wear

El agua transformada de lodo industrial

...a un centelleante terreno de pesca.

