



LEYENDAS QUE CONECTAN JÓVENES Y TERRITORIOS CERTAMEN “OPERACIÓN RESCATE DE LEYENDAS”

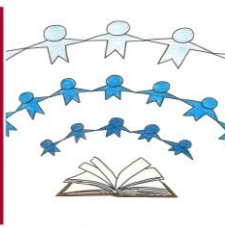
La Biblioteca de Castilla-La Mancha desarrolla el programa **“Leyendas que conectan jóvenes y territorios”** que se está llevando a cabo gracias a la subvención otorgada en la tercera convocatoria del programa **Iberbibliotecas** del CERLALC (Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe), organismo de la UNESCO. Una de las iniciativas de este programa ha sido **MILETO (Misión Leyendas Toledanas)**, una actividad de acercamiento pedagógico al patrimonio cultural y social de las leyendas toledanas. Once centros educativos de la ciudad de Toledo participan en esta iniciativa de la Biblioteca de Castilla-La Mancha. La finalidad del proyecto **MILETO** es acercar la biblioteca a los jóvenes a través de actividades relacionadas con las leyendas de Toledo.

Pero el programa **“Leyendas que conectan jóvenes y territorios”** intenta ampliar su espacio de actuación al conjunto de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, a través de la Red de Bibliotecas Públicas y de los centros educativos. Además se articulará un puente con la Red de Bibliotecas Públicas de Medellín (Colombia) para que nuestros territorios (Castilla-La Mancha y Medellín) unan a sus jóvenes a través de las leyendas.

Esta sensibilización sobre el importante patrimonio cultural que son las leyendas se va a desarrollar con el programa **“Operación rescate de leyendas”**, un certamen destinado a jóvenes de entre 14 y 25 años. Mediante este certamen se promoverá:

- a) La recopilación de leyendas tradicionales.
- b) La elaboración de nuevas versiones de esas leyendas, redactadas por jóvenes.
- c) La creación de nuevas leyendas.

El certamen se regirá por las siguientes bases:



PRIMERA. Objetivos.

1. Reescribir leyendas. Los jóvenes de Castilla-La Mancha recopilarán leyendas de las localidades de nuestra Comunidad Autónoma mientras que los jóvenes de la ciudad de Medellín harán la recopilación de sus leyendas. Las leyendas tradicionales podrán estar publicadas en libros, revistas, periódicos... o formen parte de la tradición oral. Una vez localizadas las leyendas, invitamos a los jóvenes a reescribir esas leyendas de acuerdo con las bases del certamen y las pautas establecidas en la Guía Didáctica del programa **“Leyendas que conectan jóvenes y territorios”**, escrita por el profesor e investigador Juan Carlos Pantoja Rivero (Véase el capítulo “Cómo adaptar una leyenda”)

2. Crear nuevas leyendas. Se invita a los jóvenes de CLM y de la ciudad de Medellín a escribir nuevas leyendas. Crear leyendas, inventar leyendas puede ser una actividad creativa muy interesante y una aportación a la visión que tienen nuestros jóvenes del pasado o del presente, al mismo tiempo que desarrollan su imaginación y su creatividad literaria.

Esta actividad en Medellín se registrará por las bases que apruebe y difunda la Red de Bibliotecas Municipales de esa ciudad.

SEGUNDA. Participantes

Podrán participar personas de forma individual o colectiva con edades, durante el plazo de inscripción del programa, entre 14 y 25 años, ambos inclusive, nacidos o que residan en cualquier localidad de Castilla-La Mancha.

Se establecen las siguientes modalidades y categorías, teniendo en cuenta la edad de los participantes:

Modalidad A. Reescribir leyendas

Categoría 1, para jóvenes de 14 a 17 años

Categoría 2, para jóvenes de 18 a 25 años.

Modalidad B. Crear nuevas leyendas

Categoría 1, para jóvenes de 14 a 17 años

Categoría 2, para jóvenes de 18 a 25 años.



TERCERA. Requisitos

- Todos los participantes deberán cumplimentar los datos requeridos en estas bases.
- Los autores podrán presentar cuantas obras deseen, tanto en la modalidad de *Reescribir leyendas* como en la de *Crear nuevas leyendas*. Los relatos estarán escritos en prosa y en lengua castellana y deben ser originales e inéditos y no haber sido premiados.
- Los textos de la modalidad de “*Reescribir leyendas*” estarán basados en leyendas de la localidad o comarca de nacimiento o residencia del autor, en la comunidad de Castilla-La Mancha. En la modalidad de “*Crear nuevas leyendas*”, éstas, asimismo, estarán ambientadas en la localidad o comarca de nacimiento o residencia del autor en Castilla-La Mancha.
- Los participantes menores de 18 años enviarán junto con los datos requeridos una autorización firmada por los padres o tutores acompañada del D.N.I., N.I.E. o documento justificativo de la edad del participante.
- Los trabajos presentados, tanto para la modalidad de “*Reescribir leyendas*” como la de “*Crear nuevas leyendas*”, tendrán una extensión mínima de tres páginas y máxima de 5 páginas tamaño DIN-A4, en tipo de letra Times New Roman, cuerpo 12, y un espaciado interlineado de 1,5.
- Los participantes eximen a la organización y colaboradores de este concurso de cualquier responsabilidad derivada del plagio o de cualquier trasgresión de la normativa vigente en materia de propiedad intelectual.
- La Biblioteca se reserva el derecho de eliminar aquellas obras que atenten contra la protección de la infancia, la intimidad y el honor de terceros o induzcan, inciten o promuevan cualquier tipo de actuaciones delictivas, denigratorias y/o violentas en cualquiera de sus formas.



CUARTA. Presentación de originales.

Las propuestas podrán presentarse:

a) Por correo electrónico

a.1.- Los participantes enviarán un correo electrónico a **leyendas.bclm@jccm.es** por cada una de las obras que presenten a concurso.

a.2.- En el "Asunto" del correo electrónico debe indicarse el Título de la leyenda, seguido de la Modalidad A o B y de la Categoría 1 ó 2.

(Ejemplo: La nube negra. Modalidad B. Categoría 1.)

a.3.- El correo contendrá tres archivos:

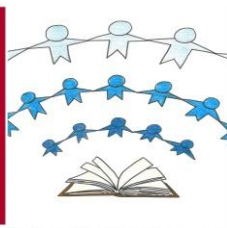
- Archivo con el relato en formato Word. El nombre de este archivo será el Título de la obra. *(La nube negra.doc)*.

- Archivo que contenga los datos de la ficha de inscripción. El nombre de este archivo será el Título de la obra, seguido de Datos. *(La nube negra. Datos)*

- Remitir cumplimentada la ficha protección de datos, que contiene la cesión de derechos de imagen y protección de datos. El nombre de este archivo será el Título de la obra, seguido de Autorización. *(La nube negra. Autorización)*

- Para los trabajos presentados a la categoría "Reescribir leyendas", además de los documentos indicados, los autores deben enviar un archivo que contenga la copia de la leyenda original sobre la que han basado la reescritura, con indicación de los datos bibliográficos del libro o publicación de donde la han sacado *(Ejemplo: La nube negra. Copia original)*. Si la leyenda no se ha tomado de fuente escrita, sino oral, debe remitirse copia de la grabación y transcripción escrita de la misma. *(Ejemplo: La nube negra. Grabación)*.

b) De forma presencial en el Departamento de Actividades Culturales de la Biblioteca de Castilla-La Mancha. Se entregará un CD, DVD o soporte similar que contenga los archivos con el mismo contenido detallado en la modalidad de correo electrónico. La Biblioteca no se hace responsable de las posibles pérdidas o deterioros de los originales presentados.



QUINTA. Plazo de admisión

El plazo de inscripción finaliza a las 24 horas del día 14 de octubre de 2016. Fuera de esa fecha límite no se admitirá ninguna inscripción más. Se verificará la fecha de recepción de originales con la confirmación de lectura del mensaje para el caso de las solicitudes remitidas por email o con el recibo justificante para el caso de los entregados personalmente en la Biblioteca.

Al finalizar el plazo de recepción, se publicará en las páginas web de la Biblioteca (www.castillalamancha.es/biblioclm/) un listado con las obras válidamente presentadas.

SEXTA. Jurado.

El Jurado estará compuesto por escritores, profesionales del mundo de la literatura y técnicos de la Biblioteca de Castilla-La Mancha. Su dictamen será inapelable, pudiendo declarar desierto cualquier premio si considera que las obras presentadas no tienen la calidad artística y el contenido necesarios. Previamente al dictamen final, el Jurado seleccionará como finalistas 15 obras por cada una de las categorías de cada modalidad. De esta selección el jurado elegirá hasta 5 relatos por cada categoría, en total 20, que formarán parte del libro que se edite con motivo del programa “Operación rescate de leyendas”.

Los aspectos no previstos en esta convocatoria serán resueltos por la Biblioteca de Castilla-La Mancha como organizadora de este certamen y, en su competencia, por el Jurado del concurso.

SÉPTIMA. Valoración

Se valorará la creatividad, la originalidad de las obras reescritas, el dominio en el uso de las técnicas y procedimientos empleados y, sobre todo, la calidad literaria y el contenido del relato. Se tendrán especialmente en cuenta en las leyendas basadas en la transmisión oral el esfuerzo y el tiempo dedicado a esta tarea.

OCTAVA. Derechos de autor

La propiedad intelectual de las obras es de sus autores. No obstante, los autores de las obras finalistas dan su consentimiento y autorización a la Biblioteca de Castilla-La Mancha de la cesión de los derechos de reproducción,



distribución, difusión, exposición y comunicación pública, sin ánimo de lucro, a través de los medios y soportes que estime conveniente, para los periodos y limitaciones que la legislación actual española establece, siempre que se mencione la autoría de las mismas y sin que ello comporte ningún tipo de abono de derechos a sus autores ni deriven, en ningún caso, beneficios económicos a favor de la Biblioteca. Las obras premiadas pasarán a formar parte del patrimonio de la Biblioteca de Castilla- La Mancha. Cada participante garantiza ser el titular de los derechos sobre la obra presentada, por lo que exime a la Biblioteca de cualquier reclamación al respecto.

NOVENA. Premios. Publicidad.

El Jurado seleccionará un máximo de 5 relatos por cada una de las categorías de cada modalidad, que serán las obras finalistas. De entre ellas se otorgarán los siguientes premios:

- Modalidad A
 - o Categoría 1:
 - Primer premio: Tablet de primera marca y un lote de 5 libros.
 - Segundo premio: Un lote de 4 libros.
 - Tercer premio. Un lote de 3 libros.
 - o Categoría 2:
 - Primer premio: Tablet de primera marca y un lote de 5 libros.
 - Segundo premio: Un lote de 4 libros.
 - Tercer premio. Un lote de 3 libros.
- Modalidad B
 - o Categoría 1:
 - Primer premio: Tablet de primera marca y un lote de 5 libros.
 - Segundo premio: Un lote de 4 libros.
 - Tercer premio. Un lote de 3 libros.
 - o Categoría 2:
 - Primer premio: Tablet de primera marca y un lote de 5 libros.
 - Segundo premio: Un lote de 4 libros.
 - Tercer premio. Un lote de 3 libros.



[OPERACIÓN RESCATE DE LEYENDAS]

IBERBIBLIOTECAS

Además de estos premios, los 20 autores de los relatos finalistas recibirán los siguientes premios:

- a) La inclusión de su trabajo en el libro colectivo “Leyendas que conectan jóvenes y territorios”. De este modo, los 20 jóvenes autores participarán en una obra literaria que sin duda es el mayor reconocimiento para un joven autor.
- b) Un diploma acreditativo de su carácter de finalista o premiado.
- c) Invitación a una ruta teatralizada de leyendas en la ciudad de Toledo.

DÉCIMA. Fallo

El concurso deberá fallarse antes del 30 de noviembre de 2016 y se anunciará en la página web de la Biblioteca de Castilla-La Mancha (www.castillalamancha.es/biblioclm/) así como en las redes sociales habituales (Facebook Enclave joven, Facebook Biblioteca de Castilla-la Mancha) y blog “Leyendas que conectan jóvenes y territorios”. La entrega de galardones se llevará a cabo en un acto organizado por la Biblioteca de Castilla-La Mancha en Toledo en el día que oportunamente se anunciará. Al mismo deberán acudir los autores de las obras premiadas en todas las categorías.

ÚNDECIMA. Devolución de originales.

Los trabajos presentados quedarán en poder de la Biblioteca de Castilla-La Mancha y no devolverá a sus autores los originales presentados ni sostendrá correspondencia con los participantes

DUODÉCIMA. Aceptación de las bases

La participación en este programa “Operación rescate de leyendas” implica la plena aceptación del contenido de estas bases y cualquier situación no prevista en las mismas será resuelta por la organización.



[OPERACIÓN RESCATE DE LEYENDAS]

IBERBIBLIOTECAS

DECIMOTERCERA. Datos de carácter personal

El participante autoriza a la Biblioteca a utilizar sus datos con la finalidad de gestionar las distintas actividades relacionadas con la misma y remitir a su dirección publicidad e información sobre actos culturales, conferencias, publicaciones etc., promovidas por la Biblioteca o en colaboración con otras entidades.

En cumplimiento con la normativa vigente de protección de datos, se requiere que se cumplimenten los Anexos adjuntos a estas bases. “Operación rescate de leyendas”

Para cualquier cuestión en materia de protección de datos, la persona interesada podrá realizar una consulta a alguna de las siguientes direcciones de correo electrónico: protecciondatos@jccm.es

DECIMOCUARTA. Información

Para cualquier duda que surja en la interpretación de estas bases pueden ponerse en contacto con el Departamento de Actividades Culturales a través del correo electrónico aculturales.bclm@jccm.es, así como en los teléfonos: 925 284 990 y 925 284 985.