

Éxito rotundo en el casting para jurado As de Picas

- El casting para jurado juvenil As de Picas tuvo gran expectación, más de 500 personas y algunos curiosos se acercaron a ver la actividad que se realizaba en El Corte Inglés de Portal de l'Àngel, Barcelona.
- Finalmente, cerca de una **cincuentena de chicos y chicas se animaron a grabar su vídeo**, y así entrar a participar en la selección para jurado juvenil del Premio.
- Cada uno de ellos se llevó **una camiseta As de Picas**, y los participantes que resulten finalmente seleccionados se llevarán una **PlayStation 3**.
- El **casting continúa abierto en el canal Youtube hasta el 15 de julio**, donde los rezagados pueden aún subir su vídeo y todos los internautas podrán votar a sus candidatos favoritos.

Barcelona, 2 de julio de 2009. El pasado 29 de junio se celebró el casting para jurado As de Picas en el Corte Inglés de Portal de l'Àngel. Durante toda la tarde, más de 500 personas, entre participantes y curiosos, se acercaron a ver la actividad que se estaba realizando en la primera planta del centro.

Finalmente una cincuentena de chicos y chicas mayores de 12 años se animaron a grabar el vídeo de un minuto explicando su novela favorita, presentando así su candidatura al Premio.

Cada uno de ellos recibió una camiseta As de Picas como obsequio por su participación. Además, los dos jóvenes que resulten seleccionados se llevarán una Playstation 3.

El **casting para jurado As de Picas aún está abierto en el canal Youtube** www.youtube.com/premioasdepicas hasta el 15 de julio. Todos aquéllos que no pudieron acudir al Corte Inglés de Portal de l'Àngel pueden colgar su vídeo y formar parte de la selección de los dos jóvenes que se integrarán al jurado As de Picas.

Los vídeos de los candidatos estarán colgados en el canal Youtube y todos los internautas podrán votar sus vídeos favoritos.

El jurado, presidido por Santiago García-Clairac, estará formado por miembros de la Editorial Viceversa, la compañía Playstation® y la fundación Àmbito Cultural de El Corte Inglés.

Esta propuesta, pionera dentro de los jurados literarios, pretende **dar voz a los jóvenes**, siguiendo la filosofía del Premio de literatura juvenil As de Picas: quién mejor que ellos mismos para decidir qué tipo de literatura quieren leer.

Esta iniciativa pretende **fomentar la lectura entre los jóvenes, adaptándose a los medios más afines a ellos**. Este es el motivo por el cual se han unido Editorial Viceversa y PlayStation, creando un proyecto común entre dos ocios hasta ahora muy dispares. Este proyecto tiene su soporte básico en la web www.premioasdepicas.com donde se puede encontrar toda la información relativa al premio y un foro enfocado al intercambio de opiniones sobre literatura y el premio en sí.



Sobre del Premio As de Picas

El premio de literatura juvenil As de Picas es un premio literario promovido por la Editorial Viceversa, junto a PlayStation® y la fundación Ámbito Cultural de El Corte Inglés, que pretende premiar la mejor novela para jóvenes con un premio único de 30.000€. El periodo de recepción de manuscritos es hasta el 15 de julio de 2009, y se dará a conocer el veredicto en un acto que tendrá lugar en Noviembre de este año.

Para los organizadores de As de Picas, este certamen es una manera de poner de manifiesto que leer libros y jugar con videojuegos son dos ocios alternativos, que enriquecen la imaginación y la ilusión de adolescentes y jóvenes durante su tiempo libre. Por eso, As de Picas premiará al autor que mejor conecte con la nueva pareja formada por lectura y videojuego, un reconocimiento para el escritor que sepa plasmar con palabras cómo se pone “la emoción en acción”.

Con la primera edición de este galardón, Editorial Viceversa y PlayStation® fusionan la tecnología 2.0 con la literatura, rompiendo esquemas hasta ahora preconcebidos sobre la lectura y el mundo videolúdico, considerados por muchos como actividades antagónicas y excluyentes entre sí. As de Picas rompe con los convencionalismos sociales para poder encontrar a aquel candidato que alimente la imaginación y creatividad, con historias repletas de emoción que conecten con los jóvenes lectores.

Sobre Editorial Viceversa

Editorial Viceversa se crea a finales del año 2008 por parte de las hermanas Montse y Mónica Altarriba, con el firme propósito de consolidar en un breve plazo de tiempo su presencia en el panorama editorial español. Nace de la mano de cuatro profesionales con amplia experiencia en el mundo editorial y con la vocación inequívoca de fortalecer la lectura como alternativa de ocio.

El equipo de Editorial Viceversa cuenta con una larga experiencia dentro del sector editorial, concededores de sus peculiaridades tanto a nivel de contratación, edición y comercialización, como a nivel de producción, distribución y logística. Su proyecto empresarial aparece en el mercado con un rotundo compromiso de fomentar la lectura a todos los niveles de la sociedad y por ello ha cambiado la visión tradicional del negocio, la que considera al editor como el primer elemento de la cadena del libro. Desde la nueva editorial, se considera que el primer elemento de la cadena es el lector. Él es el verdadero protagonista.

Editorial Viceversa nace con el propósito de ser independiente, de crear ilusión, de generar confianza a todos los agentes del negocio editorial y con el desafío de editar títulos que queden para siempre en la memoria de los lectores.

Para más información sobre la organización del Premio de Literatura Juvenil As de Picas visita la web oficial (www.premioasdepicas.com), o ponte en contacto con: info@premioasdepicas.com

Sobre Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), con base en Londres, es responsable de la distribución, el marketing y las ventas del software y el hardware de PLAYSTATION®3, PlayStation®2, PSP™ (PlayStation®Portable) y PlayStation®Network en 99 países a lo largo de Europa, el Medio Este, África y Oceanía. SCEE también desarrolla, publica, promociona y distribuye software de entretenimiento para estos formatos y controla la tercera parte de los programas autorizados para los formatos en estos territorios. Desde el lanzamiento de la PLAYSTATION 3 en noviembre de 2006 se han vendido más de 21,3 millones de unidades a nivel global y continúan batiendo récords de ventas. PlayStation 2 ha vendido más de 136,3 millones de unidades en todo el mundo, con lo que afianza su posición como uno de los productos de consumo electrónico con más éxito de la historia. Desde su lanzamiento a finales de 2004 se han vendido más de 50 millones de PSPs a nivel global, subrayando la importancia del mercado del entretenimiento portátil. Debido al aumento del interés y a la accesibilidad de las aplicaciones en red y los juegos en red, se han registrado más de 20 millones de cuentas en PlayStation Network, el entorno interactivo de libre acceso, y se han descargado ya más de 380 millones de contenidos.

PlayStation, PLAYSTATION y el logotipo PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. PS3 es una marca de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.



COLABORA: Fundación Ámbito Cultural de El Corte Inglés

