

الخراريف

برؤية جديدة

FOLKTALES
REIMAGINED



CONTENT
CONTENUTO

INTRODUCTION INTRODUCCIÓN	4
ABOUT UAEBBY SOBRE LA UAEBBY	6
ABOUT HOUSE OF WISDOM SOBRE LA CASA DE LA SABIDURÍA (HOW)	7
ABOUT IBBY MEXICO SOBRE IBBY MÉXICO	8
ABOUT GUADALAJARA CITY MUSEUM SOBRE MUSEO DE LA CIUDAD DE GUADALAJARA	9
UAE FOLKTALES CUENTOS POPULARES DE EAU	10
AL SA'LAWAH EL GORILA HEMBRA	12
KHATTAF RUFFAY EL PADRE DEL MÁSTIL	26
SHANAQ BIN ANAQ SHANAQ EL HIJO DE ANAQ	20
SWEIDA KHASSUF FECHAS NEGRAS	24
UMM ALHEILAN LA MUJER ENVIDIOSA	28
MEXICO FOLKTALES CUENTOS POPULARES DE MÉXICO	32
LEGEND OF THE HUMMINGBIRD LEYENDA DEL COLIBRÍ	34
POPOCATÉPETL AND IZTACCÍHUATL POPOCATÉPETL E IZTACCÍHUATL	38
THE BAT EL MURCIÉLAGO	42
THE LEGEND OF CORN: THE ANT THAT GAVE FOOD TO MAN LA LEYENDA DEL MAÍZ: LA HORMIGA QUE DIO EL ALIMENTO AL HOMBRE	46
THE OPOSSUM AND THE FIRE EL TLACUACHE Y EL FUEGO	50



FOLKTALES REIMAGINED

A folktale is a story that is passed down orally from generation to generation. These stories, which often originate from popular culture, reflect the culture's experiences and norms with the aim to pass on important societal morals and norms.

But in an ever-shrinking world, as our boundaries blur, we wondered what would happen if traditional folktales were reimagined by a different culture and generation? Will they reflect on our changing times or show that some things never change? Will they highlight our differences or show that we are more alike than we think? The Folktales Reimagined project aims to artistically answer these questions.

The project, which was born out of creative partnerships built during the Sharjah World Book Capital (SWBC), has now been adopted by UAEBBY and House of Wisdom. Our aim is to continue to pursue SWBC's goals by honouring heritage while promoting cross-cultural dialogue and exchange of ideas. The project invites artists from two very different cultures to reimagine each other's most popular folk tales.

In this iteration, we invited five UAE artists and five Mexican artists to reimagine each other's most popular folktale characters. What you see here is a new generation retelling the stories of our past through their eyes and experiences. It is a conversation between cultures and a blend of ideas and expressions.

We invite you to examine the retelling of these folktales by these artists and to add to the conversation your own interpretation of these stories.



CUENTOS POPULARES REINVENTADOS

Un cuento es una historia que se ha pasado de manera oral de generación en generación. Estos cuentos, que a menudo han tenido su origen en la cultura popular, reflejan las experiencias de la cultura y las normas con el objetivo de transmitir valores y moral social.

Pero en un mundo cada vez más pequeño, en el que nuestros límites se borran, nos preguntamos: ¿qué hubiera pasado si los cuentos tradicionales fueran reinventados popularmente por una cultura y generación diferente? Reflejarían nuestros tiempos cambiantes o mostrarían que algunas cosas nunca cambian? ¿Resaltarían nuestras diferencias o mostrarían que somos más similares de lo que pensamos? El proyecto de Cuentos Populares Reinventados tiene como objetivo responder estas preguntas de forma artística.

El proyecto, que nació de una asociación creativa desde la Capital Mundial del Libro de Sharjah (SWBC), ahora ha sido adoptado por UAEBBY y la Casa de la Sabiduría. Nuestro objetivo es continuar con los objetivos de SWBC, honrando el patrimonio mientras promovemos el diálogo intercultural y el intercambio de ideas. El proyecto invita a artistas de dos culturas muy diferentes a reimaginar los cuentos más populares el uno del otro.

En esta iteración, invitamos cinco artistas EAU y cinco artistas mexicanos a reimaginar los personajes de los cuentos populares del otro. Esta muestra artística es una generación contando de nuevo historias del pasado a través de sus ojos y experiencias; es una conversación entre culturas y una disolución de ideas y expresiones.

Les invitamos a examinar el recuento de estos cuentos populares reinterpretados por estos artistas, sumando a la conversación su propia interpretación de estas historias.



ABOUT THE UAE BOARD ON BOOKS FOR YOUNG PEOPLE (UAEBBY)

The UAE Board on Books for Young People (UAEBBY), a non-profit organization, is the national section in the United Arab Emirates of the International Board on Books for Young People (IBBY). The UAEBBY is part of a global network of people from around the world who pledged to provide books for children and to promote a culture of reading. UAEBBY seeks to reinforce global awareness through children's literature and to publish books of high scholarly and artistic standards. UAEBBY works towards improving the literary scene by supporting and training authors as well as illustrators who are interested in children's literature.



SOBRE LA JUNTA DEL LIBRO DE LOS EMIRATOS ÁRABES UNIDOS PARA JÓVENES (UAEBBY)

Organización sin fines de lucro, es la sección en los Emiratos Árabes Unidos de la Junta Internacional de Libros para Jóvenes (International Board on Books for Young People - IBBY). UAEBBY organización sin fines de lucro que representa una red internacional de personas de todo el mundo comprometidas con la unión de libros y niño, que es parte de una red global comprometida con proporcionar libros para niñas, niños y jóvenes y promover la lectura como derecho. UAEBBY busca reforzar la conciencia global a través de la literatura infantil y publicar libros de alto nivel académico y artístico. UAEBBY trabaja para mejorar el panorama literario apoyando y capacitando a autores e ilustradores interesados en la literatura infantil.



ABOUT HOUSE OF WISDOM (HOW)

The House of Wisdom is Sharjah's new iconic cultural centre. It was commissioned in honour of the Sharjah World Book Capital 2019 title and is the living legacy which continues to promote reading, ease access to knowledge and facilitate cross-cultural dialogue. Inspired by the ancient House of Wisdom, today's House of Wisdom aims to usher in a new era of enrichment where knowledge is not only consumed but produced in the process of human interaction and engagement.



SOBRE LA CASA DE LA SABIDURÍA (HOW)

La Casa de la Sabiduría (House of Wisdom) es el nuevo centro cultural icónico de Sharjah. Se construyó en honor al título de Sharjah de Capital Mundial del Libro 2019 (World Book Capital) y es el legado viviente encargado de promover la lectura, facilitar el acceso al conocimiento y fomentar el diálogo transcultural. Inspirada por la antigua Casa de la Sabiduría, la House of Wisdom hoy en día tiene como objetivo marcar el comienzo de una nueva era de enriquecimiento donde el conocimiento no sólo se consume, sino que se produce en el proceso de interacción y compromiso humanos.

بيت الحكمة
House of Wisdom



ABOUT IBBY MEXICO

IBBY Mexico is a Mexican association affiliated with IBBY (International Board on Books for Young People). IBBY Mexico conceives reading as a fundamental tool for individual development for the sustainable development of each community and society. Derived from this statement, IBBY Mexico seeks actions to contribute to: Quality, inclusive and equitable education; Reduction of inequalities and alliances to achieve the objectives, while encouraging the development of a critical and participatory awareness in the communities. IBBY Mexico focuses its efforts on influencing people's access to the right to read in order to favor their individual and community development, through the formation of critical, reflective, inclusive, democratic, and sustainable reading communities, within the framework of the future vision that it aspires to contribute to. Reading promoters play an important role in connecting people with books, regardless of their reading level, cultural, physical, intellectual, intellectual, socioeconomic, or living circumstances.



SOBRE IBBY MÉXICO

IBBY México es una asociación mexicana afiliada a IBBY (International Board on Books for Young People). IBBY México concibe la lectura como una herramienta fundamental para el desarrollo individual y para el desarrollo sostenible de cada comunidad y de la sociedad. Derivado de esta afirmación, IBBY México genera acciones para contribuir a: Educación de calidad, inclusiva y equitativa; Reducción de desigualdades y alianzas para el logro de los objetivos, fomentando el desarrollo de una conciencia crítica y participativa en las comunidades. IBBY México enfoca sus esfuerzos en incidir en el acceso de las personas al derecho a la lectura para favorecer su desarrollo individual y comunitario, a través de la formación de comunidades lectoras críticas, reflexivas, incluyentes, democráticas y sustentables, en el marco de la visión de futuro que aspira a contribuir. Los promotores de lectura juegan un papel fundamental en conectar a las personas con los libros, independientemente de su nivel de lectura, circunstancias culturales, físicas, intelectuales, socioeconómicas o de vida.



ABOUT GUADALAJARA CITY MUSEUM

Inaugurated on February 14, 1992. It reveals the history of the city of Guadalajara and various cultural aspects of the place. It is located in a building from the end of the 17th century, which was part of the Convent of Capuchin Nuns. It has ten exhibition halls; the six on the ground floor offer a historical, urban, ethnographic and artistic tour of the city and its inhabitants from the conquest to modern times. Temporary exhibitions are on display in the remaining four rooms. It organizes and offers public concerts, conferences, editorial presentations, guided tours, courses, and workshops. It has an auditorium, library and main patio.socioeconomic, or living circumstances.



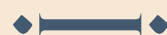
SOBRE MUSEO DE LA CIUDAD DE GUADALAJARA

Inaugurado el 14 de febrero de 1992. Da a conocer la historia de la ciudad de Guadalajara y diversos aspectos culturales del lugar. Está ubicado en un inmueble de finales del siglo XVII, el cual formó parte del Convento de las Monjas Capuchinas. Cuenta con diez salas de exposición; las seis de la planta baja ofrecen un recorrido histórico, urbano, etnográfico y artístico de la ciudad y sus habitantes desde la conquista hasta la época moderna. En las cuatro salas restantes se exhiben exposiciones temporales. Organiza y ofrece al público conciertos, conferencias, presentaciones editoriales, visitas guiadas, cursos y talleres. Cuenta con auditorio, biblioteca y patio principal.



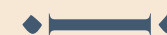
UAE FOLKTALES INTRODUCTION

The folktales of the United Arab Emirates are told over and over in every Emirati home. They are a bridge that connects generations, bringing them together on late nights to share and recite stories. Some of these stories were made to deter those who dare to go beyond known borders of decorum or social expectations. This particular genre of folktales could be considered a genuine expression of Emirati socio-cultural values. They are regionally known as al-Kharareef (plural) or al-Kharrofah (singular).



CUENTOS POPULARES DE EAU

Introducción a los cuentos populares de los Emiratos Árabes Unidos. Los cuentos populares de Emiratos Árabes Unidos son contados una y otra vez en cada hogar emiratí. Es un puente que conecta generaciones, juntándolos en la noche para compartir y recitar historias. Algunas de estas historias se hicieron para desalentar a aquellos que quieren ir más allá de las fronteras conocidas del decoro o las expectativas sociales. Este género particular de cuentos populares puede ser considerado una genuina expresión de los valores socio-culturales emiratíes. Son conocidos regionalmente como al-Kahraeef (plural) o alKharrofah (singular).



AL SA'LAWAH

THE FEMALE GORILLA
EL GORILA HEMBRA

BY GUILLERMO DE GANTE



Al Sa'lawah is extremely frightening, and her body is covered in gorilla-like hair, but she can transform into the shape of a well-dressed, tall, beautiful woman to seduce and then murder men. Al Sa'lawah is thought to be a Jinn, or spirit from another world. She is a woman by day and a beast by night. To seduce men, she sometimes pretends to be in danger and asks for help. According to one story, a man was married to a woman who was unaware that she was Al Sa'lawah. She was married to him for a long time and bore him children. But one night, she was on the roof of their house with him when she noticed a fire coming from a cemetery in the distance. Her colour changed as she became confused. She asked her husband if he could see fire, then abruptly told him to take care of the children before flying away, never to be seen again.



Al Sa'lawah es extremadamente aterradora y su cuerpo está cubierto de pelo parecido al de un gorila, pero puede transformarse en una mujer hermosa, alta y bien vestida para seducir y luego asesinar a los hombres. Se cree que Al Sa'lawah es un Jinn, o espíritu de otro mundo. Es mujer de día y bestia de noche. Para seducir a los hombres, a veces finge estar en peligro y pide ayuda.

Según una historia, un hombre estaba casado con una mujer que no sabía que era Al Sa'lawah. Estuvieron casados durante mucho tiempo y le dió hijos. Pero una noche, ella estaba en el techo de su casa con él cuando notó un incendio proveniente de un cementerio a la distancia. Ella le preguntó a su esposo si podía ver el fuego, luego le dijo abruptamente que cuidara de los niños antes de volar, para no ser vista nunca más.



GUILLERMO DE GANTE

Native of Orizaba Veracruz, México. October 1954. A man with a close relationship with imagination, Guillermo is a Graphic Designer with a Master's degree in Visual Arts from the Escuela Nacional de Artes Plásticas -ENAP-, nowadays Facultad de Artes y Diseño (FAD) of the Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

Illustrator of fiction and nonfiction themes in books, magazines, and newspapers, from 1980 to the present. He has been a university Professor of Drawing and Illustration at the bachelor's and master's level for forty three years in the UNAM and besides have worked in other higher education institutions as well as in non-curricular continuing education programmes.

Since 1976, he has developed his personal work in narrative sequences as a line of investigation in the relationships between graphic concepts and technique. He also has participated in various activities for the recognition of illustration as an important expression of humanistic culture.



Nacido en Orizaba Veracruz, México. Octubre 1954. Es un hombre que tiene una relación cercana con la imaginación, Guillermo es un diseñador gráfico con un doctorado en artes visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas -ENAP-, hoy en día Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Ilustrador de temas de libros de ficción y no ficción, revistas y periódicos, desde 1980 hasta hoy día. Ha sido maestro de dibujo e ilustración en la universidad, en los niveles de doctorado y bachiller por cuarenta y tres años en la UNAM y aparte ha trabajado también en otras instituciones de educación superior así como también programas de educación continua no curriculares.

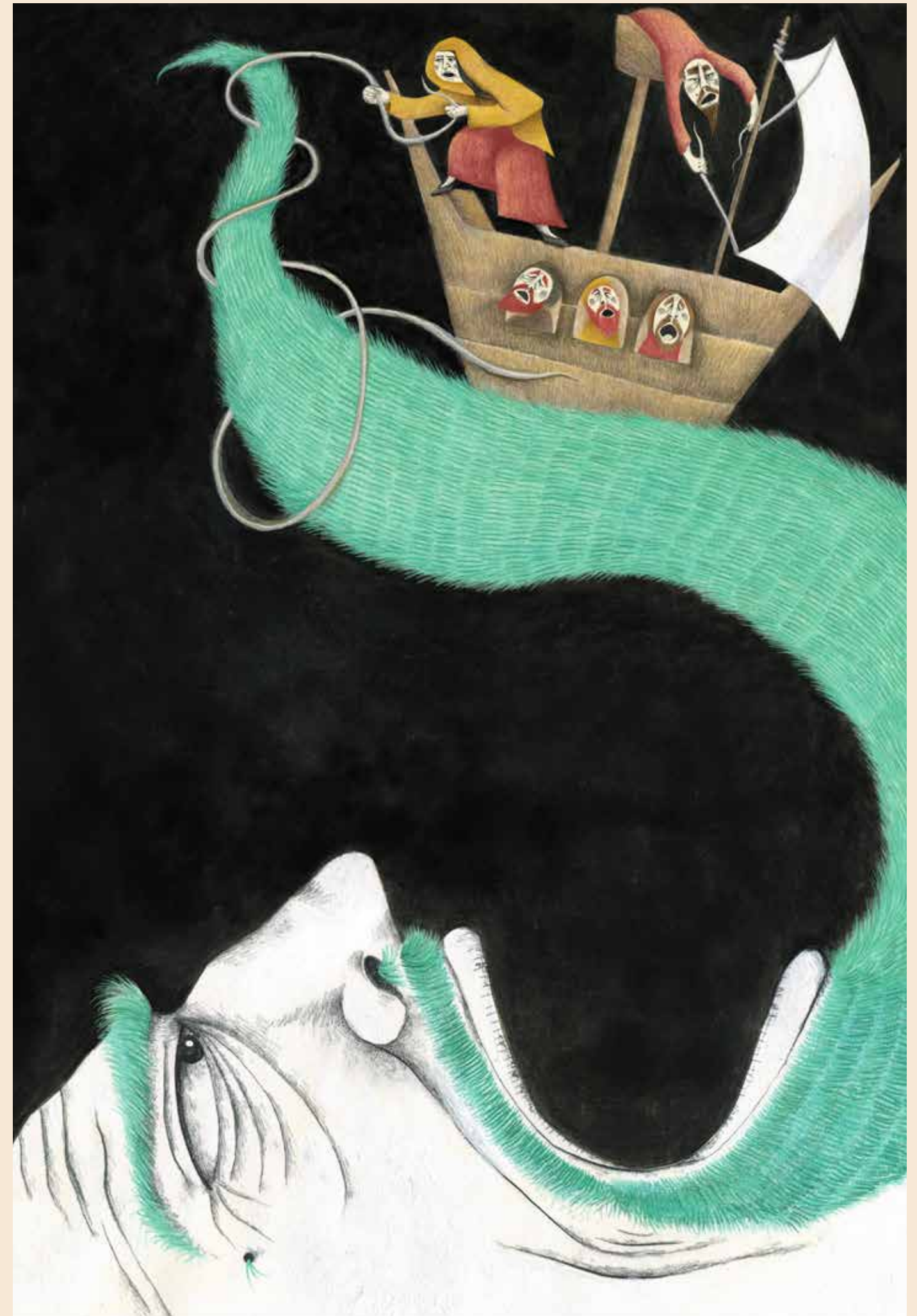
Desde 1976 desarrolla su obra personal en secuencias narrativas como línea de investigación en las relaciones entre los conceptos gráficos y la técnica. También ha participado en varias actividades por el reconocimiento de la ilustración como una importante expresión de la cultura humanística.



KHATTAF RUFFAY

THE FATHER OF THE MAST
EL PADRE DEL MÁSTIL

BY VALERIA GALLO



The father of mast, Khattaf Ruffay, is a fictitious lethal entity that kills its victims. It appears in the deep sea at night. Khattaf Ruffay appears to ships at sea in the form of a very large and high sail. It swings in the water and collides with the victim ship, breaking it in the middle. Many stories have interpreted the sinking of some ships as an act of Khattaf Ruffay, particularly in places that are safe even for inexperienced sailors.

According to other stories, Khattaf Ruffay was not a dangerous creature, but rather a deceiver. From afar, it appears as a large sail that rises and falls before disappearing. It may deceive sailors by appearing as a marine minaret, and if they move towards it, they lose their way and wander in the unknown, potentially drowning and becoming lost.

According to recent reports, Khattaf Ruffay is dissatisfied with the lack of sea-goers and has moved to cities and villages in search of victims. People have described numerous scenes of terror and fleeing to avoid Khattaf Ruffay's grasp.



El padre de Mast, Khattaf Ruffay, es una entidad letal ficticia que mata a sus víctimas. Aparece en las profundidades del mar por la noche. Khattaf Ruffay se les aparece a los barcos en el mar en forma de una vela muy grande y alta. Se balancea en el agua y choca con el barco víctima, rompiéndolo por la mitad. Muchas historias han interpretado el hundimiento de algunos barcos como un acto de Khattaf Ruffay, particularmente en lugares que son inseguros incluso para marineros expertos.

Según otras historias, Khattaf Ruffay no era una criatura peligrosa, sino un mentiroso. Desde lejos, aparece como una gran vela que sube y baja antes de desaparecer. Puede engañar a los marineros al aparecer como un alminar marino, y si se mueven hacia él, se pierden y vagan en lo desconocido, potencialmente ahogándose y perdiéndose.

Según informes recientes, Khattaf Ruffay no está satisfecho con la falta de marineros y se ha trasladado a ciudades y pueblos en busca de víctimas. La gente ha descrito numerosas escenas de terror y huidas para evitar las garras de Khattaf Ruffay.



VALERIA GALLO

Graduated from the Design School (INBA), Gallo is an animator and illustrator whose focus approach focuses on illustration of children's and youth literature. In 2011 she wins first place on Conaculta's Catalog of Children's and Youth Publications Contest; and later in 2017 is recognized as a graphic narrator by the National System of Art Creators.

She is recognized because of her participation in colloquiums, talks, and group exhibitions on different book fairs in Mexico, Colombia and Spain; and her illustrations have been published by more than ten different publishing houses. She is also an illustration and graphic narrative professor at the Art and Design Faculty (UNAM).

Gallo is focused on approaching social topics in her work. One of her most recent publications - En Sus Zapatos - is about inclusion and diversity. Her next release, which will be her first graphic novel, will be about feminism, and it will be addressed to teenagers.



Egresada de la Escuela de Diseño del INBA, Gallo es una animadora e ilustradora cuyo enfoque se ha centrado en la ilustración de literatura infantil y juvenil. En 2011 gana primer lugar en el concurso del Catálogo de Publicaciones Infantiles y Juveniles de Conaculta, y más tarde en 2017 es reconocida como narradora gráfica por el Sistema Nacional de Creadores de Arte.

Es reconocida por su participación en coloquios, charlas, y exposiciones colectivas en diversas ferias del libro en México, Colombia y España; y sus ilustraciones han sido publicadas por más de diez editoriales distintas. También es profesora de ilustración y narrativa gráfica en la Facultad de Arte y Diseño de la UNAM.

Gallo se centra en abordar temas sociales en sus obras. Una de sus publicaciones más recientes, En Sus Zapatos, trata sobre inclusión y diversidad. Su obra más reciente es su primera novela gráfica, y aborda el tema del feminismo y está dirigida a adolescentes.



SHANAQ BIN ANAQ

SHANAQ THE SON OF ANAQ
SHANAQ EL HIJO DE ANAQ

BY AMANDA MIJANGOS



According to legend, a giant named "Shanaq bin Anaq" used to visit people every year in ancient times. He walked from the east, crossing oceans, seas, and bays, forcing people to gather massive amounts of food to feed him, causing a food crisis in the region. People devised a plan to protect themselves from future disasters. A large debt must be imposed on Shanaq bin Anaq to prevent him from returning. So everyone contributed a piece of cloth so that the village tailor could make an outfit for Shanaq bin Anaq.

When Shanaq returned to the village, they all gave him the gift. Shanaq reluctantly accepted the gift. He expressed his admiration for his new appearance and resemblance to ordinary people when he opened his gift and wore it around his waist.

Only then, they explained to him that he had to pay for all of the time and money spent on making his outfit. Shanaq was surprised and explained that he didn't have any money. Embarrassed and shocked, he slowly withdrew in front of everyone and ran across the sea with his great feet as if they were two large ships, looking up at the sky and wondering how he would pay the debt. Shanaq wandered aimlessly, contemplating how to repay his debt.



Según la leyenda, un gigante llamado "Shanaq bin Anaq" solía visitar a la gente todos los años en la antigüedad. Caminó desde el este, cruzando océanos, mares y bahías, lo que obligó a las personas a recolectar cantidades masivas de comida para alimentarlo, lo que provocó una crisis alimentaria en la región. La gente ideó un plan para protegerse de futuros desastres. Se debe imponer una gran ofrenda a Shanaq bin Anaq para evitar que regrese. Así que todos contribuyeron con un trozo de tela para que el sastre del pueblo pudiera hacer un traje para Shanaq bin Anaq.

Cuando Shanaq regresó al pueblo, todos le dieron el regalo. Shanaq lo aceptó de mala gana. Expresó su admiración por su nueva apariencia y el parecido con la gente común cuando abrió su regalo y lo usó alrededor de su cintura.

Solo entonces, le explicaron que tenía que pagar todo el tiempo y el dinero gastado en hacer su atuendo. Shanaq se sorprendió y explicó que no tenía dinero. Avergonzado y conmocionado, se retiró lentamente frente a todos y corrió por el mar con sus grandes pies como si fueran dos grandes barcos, mirando al cielo y preguntándose cómo pagaría. Shanaq deambuló sin rumbo, contemplando cómo pagaría su deuda.



AMANDA MIJANGOS

Graduated from the Faculty of Architecture and the Diploma in Illustration at the Academy of San Carlos, UNAM. Studied Illustration in Buenos Aires, Argentina and Ceramics at the Escuela de Artesanías INBA and since 2015, she links this craft with illustration.

She has illustrated literature and poetry for people of all ages in publishing houses in and out of Mexico, her books have been recognized in the IBBY Honor List, the White Ravens Catalog and by the Venezuelan Book Bank and her illustration, drawing and ceramic work has been exhibited in national and international shows.

Since 2013, she has managed and co-coordinated independent spaces open to the public, dedicated to the professionalization of illustrators and has taught drawing and illustration workshops.



Egresada de la Facultad de Arquitectura y del Diplomado en Ilustración de la Academia de San Carlos, UNAM. Estudió Ilustración en Buenos Aires, Argentina y Cerámica en la Escuela de Artesanías INBA y desde 2015 vincula este oficio con la ilustración.

Ha ilustrado literatura y poesía en libros y revistas para personas de todas las edades, sus libros han sido reconocidos por la Lista de Honor de IBBY, el catálogo White Ravens y el Banco del Libro de Venezuela.

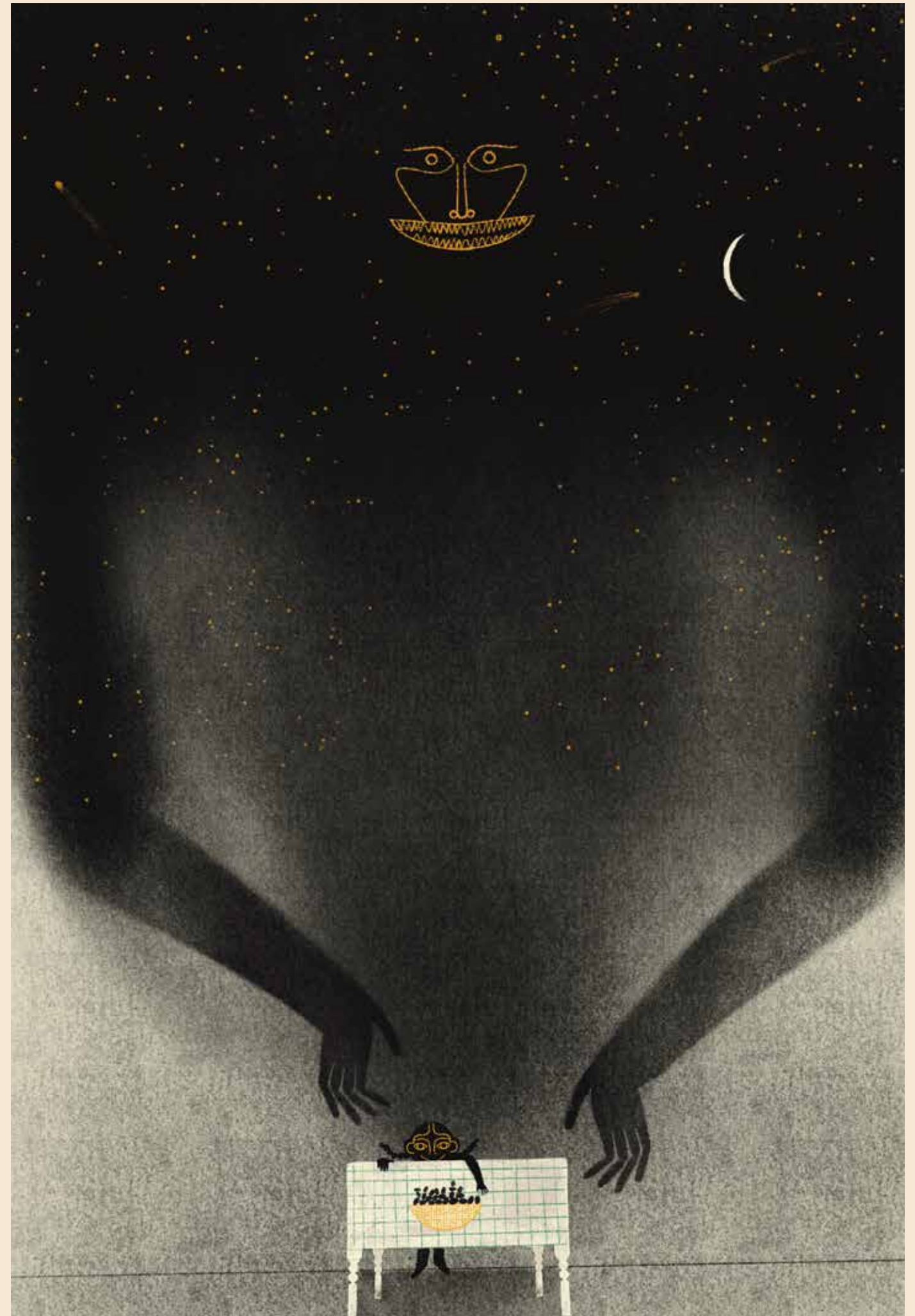
Desde 2013 ha gestionado y coordinado espacios independientes abiertos al público, dedicados a la profesionalización de ilustradores y ha impartido talleres de dibujo e ilustración.



SWEIDA KHASSUF

BLACK DATES
FECHAS NEGRAS

BY ARMANDO FONSECA



The name "Sweida" is derived from the Arabic word for "black," whereas "Khassuf" is a collection of palm leaves tied together. As a result, the name "Sweida Khassuf" means "black date" preserved in a palm-leaf wicker.

Dates were once the most important food; they were eaten fresh and were used in many dishes. We used dates to treat illness, date seeds as cattle feed, and date clusters to make a variety of items. People used to make up stories to emphasize the benefits of dates. The story of Sweida Khassuf, which terrified everyone, was one way to save the status of dates. Sweida Khassuf was used to scare children away from playing with dates.

Sweida Khassuf is said to be found in places where dates grow naturally or where large quantities are stored, such as warehouses, retail outlets, and some homes. When the dates are preserved in a wicker, some of the seeds pop out. If you look closely, the mixture of dates and seeds resembles scattered eyes.



El nombre "Sweida" se deriva de la palabra árabe "negro", mientras que "Khassuf" es una colección de hojas de palma atadas. Como resultado, el nombre "Sweida Khassuf" significa "dátil negro" conservado en un mimbre de hoja de palma.

Los dátiles alguna vez fueron el alimento más importante; se comían frescos y se usaban en muchos platos. Usamos dátiles para tratar enfermedades, semillas de dátiles como alimento para ganado y racimos de dátiles para hacer una variedad de artículos. La gente solía inventar historias para enfatizar los beneficios de los dátiles. La historia de Sweida Khassuf, que aterrorizó a todos, fue una forma de salvar a los dátiles. Sweida Khassuf se utilizó para asustar a los niños y evitar que jugaran con ellos.

Se dice que Sweida Khassuf se encuentra en lugares donde los dátiles crecen naturalmente o donde se almacenan grandes cantidades, como bodegas, tiendas minoristas y algunos hogares. Cuando los dátiles se conservan en un mimbre, algunas de las semillas saltan. Si miras de cerca, la mezcla de dátiles y semillas se asemeja a ojos dispersos.



ARMANDO FONSECA

Graduated from the National Autonomous University of Mexico in Philosophy and the "Procesos y Contextos" (Processes and Contexts) Illustration Diploma from Casa Universitaria del Libro in Buenos Aires, Argentina. His trajectory involves publishing through more than ten different publishing houses, and various awards in these last years.

Some of the awards he has recently won are: Golden Apple award for his book "El Mar" and Gold Plaque for his book "Aullido" at the Biennial of Illustrations Bratislava 2021; honourable mention in the Ibero-American Illustration Catalogue 2021, and First Award in the Sharjah Children's Reading Festival illustration contest in the United Arab Emirates in 2022.

Fonseca Garcia was also selected on the 2021 Bologna Children's Book Fair exhibition and on Le Immagini della Fantasia 31a Edizione in Casa della Fantasia, Italy.



Egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México en Filosofía y del diplomado en Ilustración "Procesos y Contextos" de la Casa Universitaria del Libro en Buenos Aires, Argentina. Su trayectoria involucra publicaciones a través de más de diez editoriales diferentes, y diversos premios en los últimos años.

Algunos de los premios que ha ganado recientemente son: Manzana de Oro por su libro "El Mar" y Placa de Oro por su libro "Aullido" en la Biennial of Illustrations Bratislava 2021; mención honorífica en el Catálogo Iberoamericano de Ilustración 2021, y el Primer Premio en el concurso de ilustración de Sharjah Children's Reading Festival en los Emiratos Árabes Unidos en 2022. Fonseca García también fue seleccionado en la exhibición Bologna Children's Book Fair en 2021 y en Le Immagini della Fantasia 31a Edizione en la Casa della Fantasia, Italia.



UMM ALHEILAN

THE ENVIOUS WOMAN
LA MUJER ENVIDIOSA

BY JUAN GEDOVIOUS



Umm Alheilan is described as an ugly woman. Her body is covered in veins. Her morals are deplorable. Her eyes are filled with evil, envy, and deep hatred. She exudes neither righteousness nor peace. Her demonic behavior is unpredictable, and she is not afraid to destroy families and spread enmity and hatred among people. She is the definition of envious. She pays people visits whether they want her to or not. Some believe she is a jinn, or a spirit from another realm, who shape-shifts into a woman, while others believe she is a real woman who has been possessed by demons. According to narrators, she is a cunning and deceptive witch who inflicts her witchcraft through her frightening and deep-set eyes, which she uses to project her dark envy onto others. A story was told that a strange old woman who was at a nearby market once claimed that she needed water while people were gathered. She was chatting about various topics and looked around the place with piercing eyes. Soon after, the old woman abruptly excused herself and left. Everyone noticed her unusual departure and mentioned that she didn't drink the water, wasn't carrying any shopping bags, and that there was no market nearby. Surprisingly, one of the ladies who attended that gathering became ill and died two days later. It was later revealed that the old woman was Umm Alheilan, who had come to spread her malicious envy and greed.

Umm Alheilan es descrita como una mujer fea. Su cuerpo está cubierto de venas. Su moral es deplorable. Sus ojos están llenos de maldad, envidia y profundo odio. No exuda ni justicia ni paz. Su comportamiento demoníaco es impredecible y no tiene miedo de destruir familias y difundir la enemistad y el odio entre las personas. Ella es la definición de envidiosa. Hace visitas a la gente, quieran o no. Algunos creen que es un genio, o un espíritu de otro reino, que cambia de forma a mujer, mientras que otros creen que es una mujer real que ha sido poseída por demonios. Según los narradores, es una bruja astuta y engañosa que inflige su brujería a través de sus ojos aterradores y hundidos, que usa para proyectar su oscura envidia en los demás. Se cuenta la historia de una extraña anciana que dijo que estaba en un mercado cercano y que necesitaba agua mientras la gente estaba reunida. Ella estaba charlando sobre varios temas y miró alrededor del lugar con ojos penetrantes. Poco después, la anciana se disculpó abruptamente y se fue. Todos notaron su salida inusual y mencionaron que no bebió el agua, que no llevaba bolsas de compras y que no había ningún mercado cerca. Sorprendentemente, una de las damas que asistieron a esa reunión se enfermó y murió dos días después. Más tarde se reveló que la anciana era Umm Alheilan, que había venido a difundir su envidia maliciosa y su codicia.



JUAN GEDOVIOUS

Born in Mexico, on September 9, 1974. Incurrigibly night owl and sea-dragon fisherman, he knew since a very young age, that his path, (whichever one this might be) should keep company with pencils, brushes, paint, or any other thing that could capture all those dream dweller creatures on a piece of paper, discovering that books was the perfect means to share them with everyone.

More than 90 books published in Mexico, Brazil, Columbia, Chile, Spain, Denmark, Italy, Korea, China. Substantial exhibitions inside and outside the country, diverse graphic material such as record covers, posters, museography, scenography and large-scale reproductions. He was honored for several of his books and illustrations starting when he was only 21 years only.

Nació en México el 9 de septiembre de 1974. Siendo un noctámbulo empedernido y pescador de dragones de mar, supo desde muy joven que su camino (sea el que sea) debía estar acompañado de lápices, pinceles, pintura o cualquier otra cosa que pudiera plasmar en un papel todas esas criaturas que habitan sus sueños. De tal forma, descubrió que los libros eran el medio perfecto para compartirlos con todos.

Tiene más de 90 libros publicados en México, Brasil, Colombia, Chile, España, Dinamarca, Italia, Corea y China. Con notables exposiciones dentro y fuera del país, diversos materiales gráficos como portadas de discos, carteles, museografía, escenografía y reproducciones a gran escala. Fue galardonado por varios de sus libros e ilustraciones desde que tenía 21 años.

MEXICAN FOLKTALES

INTRODUCTION

Mexico has a diverse culture influenced by European and Mesoamerican cultures. This cultural blending produces traditional stories and narrations known as myths and legends. Before the arrival of the Spanish in 1519, Mexico was the home of several native American civilizations. Cities and pyramids were built by the Maya, Olmecs, Toltecs, and Aztecs. The last Aztec emperor, Cuahtémoc, was considered a national hero. New narrations began to appear in Mexico during the Colonial era. Many of them attempted to combine indigenous and Christian-Catholic beliefs by combining religion and past beliefs.



INTRODUCCIÓN DE CUENTOS

POPULARES DE MÉXICO

México tiene una cultura diversa influenciada por las culturas europea y mesoamericana. Esta mezcla cultural produce historias y narraciones tradicionales conocidas como mitos y leyendas. Antes de la llegada de los españoles en 1519, México fue el hogar de varias civilizaciones nativas americanas. Las ciudades y pirámides fueron construidas por los mayas, olmecas, toltecas y aztecas. El último emperador azteca, Cuauhtémoc, fue considerado un héroe nacional. Nuevas narraciones comenzaron a aparecer en México durante la época colonial. Muchos de ellos intentaron combinar creencias indígenas y cristiano-católicas, intercalando religión y creencias pasadas.



LEYENDA DEL COLIBRÍ

LEGEND OF THE HUMMINGBIRD

BY ABDULLA AL SHARHAN



The Mayans believe that everything on Earth was created by the Gods and that each animal, tree, and stone served a purpose. However, when they were finished, they realized there was nothing in charge of carrying their desires, wishes, and thoughts from one place to another. They took a jade stone to carve a tiny arrow because they didn't have enough mud or corn to make another animal. They blew on it and the little arrow flew away. It wasn't just an arrow anymore. It is now the hummingbird.

The hummingbird's feathers were so delicate and light that it could approach the most delicate flowers without moving a single petal. It glistened in the sunlight like raindrops and reflected all of its vibrant colors. Men soon attempted to capture the magnificent bird in order to use its feathers to adorn themselves. The gods were enraged when they saw this and declared that anyone who dared to catch a hummingbird would be punished. Because of this, hummingbirds cannot be kept in cages. They were created by the gods to fly freely.

But the gods had another reason for allowing the majestic bird to fly freely: they had been assigned an important task. Hummingbirds carry men's and gods' thoughts from one place to another. According to the legend, when a hummingbird appears unexpectedly before you, it is carrying a message of love and affection from someone who is thinking of you from this earth or beyond.



Según los mayas, los Dioses crearon todas las cosas en la Tierra. Cada animal, árbol y piedra tenían una función. Pero, al terminar, nadie estaba encargado de transportar los deseos y pensamientos de un lugar a otro.

Sin barro ni maíz para crear otro animal, tomaron una piedra de jade. Tallaron una pequeña flecha y la soplaron para que volara. A partir de ahí, la flecha tenía vida: crearon a un colibrí. Con plumas tan frágiles y ligeras, el colibrí podía acercarse a las flores más delicadas sin mover un pétalo. Brillaba bajo el sol y reflejaba todos los colores. Los hombres querían atraparla para adornarse con sus plumas, pero los Dioses amenazaron con castigarlos si lo hacían.

Los colibríes no pueden quedarse en jaulas. Fueron creadas para volar libremente y para transportar los pensamientos de hombres y Dioses. Según la leyenda, cuando aparece un colibrí ante ti, te está llevando un mensaje de amor de parte de alguien que piensa en ti, de esta tierra o del más allá.



ABDULLA AL SHARHAN

A self-taught Emirati Artist. Born in 1981. Alsharhan started to shine since childhood as he won the Kanagawa Biennial World Children's Art award in Japan twice.

He combined his love for art with his passion for computers, fascinated with cartoon characters how they are inked, coloured, cell-shaded and animated in a clean way.

This inspired him to dive deep into character concept designs reflecting his own moods and emotional status. His comical and adorable style sent many of his creations viral, while (Hamdoon) was turned into a full animated series.

Introduced by UAEBBY to children's books, he admired that field and started his children book illustration journey 10 years ago. His work was selected and featured 12 times in Behance creative network. He wrote and illustrated more than 12 books.

His passion for drawing is coupled with his love of learning as he is working to pursue a PhD degree in Computer Science.



Artista autodidacta emiratí. Nacido en 1981. Alsharhan comenzó a brillar desde la niñez al ganar el premio de Arte Infantil Mundial de la Bienal de Kanagawa en Japón en dos ocasiones. Mezcló su amor por el arte por su pasión por las computadoras, maravillado con personajes de caricaturas y cómo estaban delineados en tinta, coloreados, sombreados y animados de manera nítida.

Esto le inspiró a sumergirse profundamente en los conceptos de diseño de personajes, reflejando sus propios estilos y estado emocional. Su adorable y cómico estilo hizo que muchas de sus creaciones se viralizaran, mientras Hamdoon se convirtió en una serie animada completa.

Presentado por la JILPJEAU a libros infantiles, exploró ese campo y comenzó a ilustrar libros infantiles hace 10 años. Su trabajo fue seleccionado y destacado en 12 ocasiones en la red creativa de Behance. Escribió e ilustró más de 12 libros.

Su pasión por el dibujo está acompañada por su amor por lo que hace y por el estudio de un doctorado en informática.



POPOCATÉPETL E IZTACCÍHUATL

POPOCATÉPETL AND IZTACCÍHUATL

BY AYSHA AL HEMRANI



It is said that thousands of years ago, during one of the battles between the Aztecs and the Tlaxcalans, one of Tlaxcala's bravest warriors, Popocatepetl, fell madly in love with Iztaccíhuatl, the daughter of the great monarch. When the young man asked for her hand, the reluctant man presided under the condition that he fight his enemies and return victorious. This seemed almost impossible since the war had lasted too long.

Willing to do anything, Popocatepetl left to fulfill his destiny and return to Iztaccíhuatl. During his absence, the false rumor of his death reached the princess who, desperately in pain, took her own life. Popocatepetl returned victorious and learned the terrible news. The warrior stood guard over his beloved's body until he, too, succumbed to his grief. The gods covered their bodies and placed them face to face, so that they remained together for eternity until they turned into mountains.

According to the legend, this is how two volcanoes became so important in the history of central Mexico, and how their names were born in Nahuatl. Popocatepetl means "the smoking mountain" and Iztaccíhuatl means "the sleeping woman."



Se dice que hace miles de años, durante una de las peleas entre aztecas y tlaxcaltecas, uno de los guerreros más valientes de Tlaxcala, Popocatepetl se enamoró perdidamente de Iztaccíhuatl, la hija del gran monarca. Cuando el joven pidió su mano, el reacio gobernante aceptó bajo la condición de que luché contra sus enemigos y volviera victorioso. Ello parecía casi imposible ya que la guerra había durado demasiado.

Popocatepetl partió para cumplir su destino y volver con Iztaccíhuatl. Durante su ausencia, el falso rumor de su muerte llegó a la princesa quien, desesperadamente adolorida, se quitó la vida. Popocatepetl volvió victorioso y se enteró de la terrible noticia. El guerrero veló el cuerpo de su amada y él mismo pereció ante su tristeza. Los dioses cubrieron sus cuerpos para que permanecieran juntos por la eternidad y se convirtieron en montañas, las cuales fueron vitales para explicar la historia del centro de México. Además, nacieron sus nombres en náhuatl: Iztaccíhuatl (mujer dormida) y Popocatepetl (montaña humeante).



AYSHA AL HEMRANI

Aysha Saif Al Hemrani was born in Ajman, United Arab Emirates, in 1991 - and is popularly known as @Mnawrah. She enjoys Emirati pop culture and makes it a point to translate that culture into art to inspire others. She passionately believes in the hidden gems within her culture to be discovered and shared with the world.

Aysha had the support of her family and teachers. However, the main turning point was when she shared her drawings with the public through social media platforms in 2005. Technology made it easier for Aysha to interact with people and become more productive in fulfilling her society's needs.

Aysha is a self-taught artist and relies on the internet to learn new skills. She also uses tools such as the iPad Pro that perfectly suit a "nomad artist" like her – who tries to balance between her mundane routine and unwinding through creating art to share with the world with a simple tap!



Aysha Saif Al Hemrani nació en Ajman, Emiratos Árabes Unidos, en 1991. Es popularmente conocida como @Mnawrah. Disfruta de la cultura pop emiratí y se esfuerza por traducir dicha cultura en arte para inspirar a otros. Cree firmemente en las gemas ocultas de su cultura que están por descubrirse y en compartirlas con el mundo.

Aysha contó con el apoyo de su familia y de sus maestros. Sin embargo, su punto de inflexión más importante fue cuando compartió sus dibujos con el público a través de las redes sociales en 2005. La tecnología hizo que Aysha pudiera interactuar más fácilmente con la gente y ser más productiva para satisfacer las necesidades de su sociedad.

Aysha es una artista autodidacta y recurre al internet para aprender nuevas habilidades. Además, utiliza herramientas como el iPad Pro, el cual se adapta perfectamente a una "artista nómada" como ella, que intenta equilibrar su rutina diaria con la creación del arte para compartirlo con el mundo con un simple click.



EL MURCIÉLAGO

THE BAT

BY MOHAMED ALJNEIBI



According to legend, the bat was once the most beautiful bird in all of creation. The bat was originally known as biguidibela, or the naked butterfly. The bat flew up to heaven one cold day and asked God for feathers that he no longer had. God instructed him to go to each bird and ask for a feather. And so he did, though the bat only chose birds with flashy and colorful feathers. The bat had wrapped many feathers around his body by the time he finished. He flew arrogantly, displaying his beauty to all the birds who stopped to admire him. He waved his feathered wings with delight and arrogance. He had reached such a level of arrogance that he had become an increasingly offensive being to the birds. He undermined everyone on his side, regardless of their qualities, with his constant strutting. He even told the hummingbird that he couldn't compete with his beauty. When God saw this, he asked the bat to accompany him to heaven, where he, too, strutted and flapped his wings joyfully. He fluttered and fluttered, and one by one, his feathers began to peel off, until he was completely naked and returned to his original state. The feathers gradually shed, leaving the bird bare. It rained feathers from the sky all day, and our bat has remained naked ever since, living in caves and forgetting his sense of sight in order to forget the colors it once had and lost.



Cuenta la leyenda que el murciélago una vez fue el ave más bella del universo. Inicialmente, el murciélago lucía como lo conocemos ahora y se llamaba biguidibela (biguidi (mariposa) y bela (carne), como una mariposa desnuda). Un día frío, subió al cielo y le pidió plumas al Creador quien ya no tenía. Le recomendó ir a pedir una pluma a cada ave. Y así lo hizo, aunque el murciélago recurrió solo a aves con plumas vistosas y coloridas. El murciélago consiguió muchísimas plumas para envolver su cuerpo. Presuntuosamente, volaba mostrando su belleza a todos los pájaros, quienes se detenían para admirarle. Agitaba sus ahora emplumadas alas, con felicidad y cierta prepotencia. Llegó a tal nivel de soberbia que lo transformó en un ser cada vez más ofensivo para con las aves. Con su continuo pavoneo, menoscababa a todos a su lado, sin importar sus cualidades. Hasta le decía al colibrí que no tenía ni una décima parte de su belleza. Al ver esto, el Creador le pidió que al murciélago subiera al cielo, donde también se pavoneó y aleteó feliz. Gradualmente, las plumas comenzaron a desprenderse, quedando desnudo como antes. Desde entonces, nuestro murciélago ha permanecido desnudo, viviendo en cuevas y olvidando su sentido de la vista para no recordar los colores que una vez tuvo y perdió.



MOHAMED AL JNEIBI

Al Jneibi is a self-taught artist and illustrator who is interested in expressive art, surrealism, cubism and storytelling. Inspired by nature, culture and human psychology, Al Jneibi uses art as his way of communicating with others.

He expresses all types of feelings, emotions, in his artwork. He mixes different means and elements to create raw feelings, so viewers can reflect their own personal experiences with the help of his work .

According to Al Jneibi, art has helped him in his own healing process while pouring his emotions into the paper.

He expresses his artistic skills in diverse fields such as sculpting, wood carving, digital art, acrylics, watercolour, and collage. His artwork is fluid, versatile, strange, vibrant, bold, mad, and expressive. For creating an art piece, he lets his inspirations and ideas flow across multiple means. Currently, he is interested in art installations, art shows, interactive artworks, art galleries and exhibitions.



Al Jneibi es un artista e ilustrador autodidacta que está interesado en el arte expresivo, el surrealismo, el cubismo, y la narración de historias. Inspirado por la naturaleza, la cultura y la psicología humana, Al Jneibi usa el arte como su medio de comunicación con otros.

Él expresa todo tipo de sentimientos, emociones y la psicología en sí en su trabajo artístico. Mezcla diferentes medios y elementos para crear emociones crudas, para que los espectadores puedan reflejar sus propias experiencias personales en su trabajo.

Según Al Jneibi, el arte le ha ayudado en su propio proceso curativo mientras expresa sus emociones en el papel.

Él expresa sus habilidades artísticas en diversas áreas como la escultura, el tallado de madera, el arte digital, los acrílicos, la acuarela, y el collage. Su obra es fluida, versátil, extraña, vibrante, denodada, furiosa, y expresiva. Para crear una pieza de arte, él deja que sus inspiraciones e ideas fluyan a través de múltiples medios. Actualmente, está interesado en instalaciones, muestras, obras interactivas, galerías de arte, y exhibiciones.



LA LEYENDA DEL MAÍZ: LA HORMIGA QUE DIO EL ALIMENTO AL HOMBRE

THE LEGEND OF CORN: THE ANT THAT GAVE FOOD TO MAN

BY EISSA ALNUAIMI (ISSABBLACK)



Men are said to have survived in ancient times on roots and the few animals they hunted. The gods were aware of the hardships that the first Mexicas faced in order to obtain food. They decided that corn would be the most important grain, but it was kept safe in the Monte de los Sustentos, or "Mountain of Sustenance," a place that men could never reach. Despite their best efforts, the gods were unable to extract the corn from the mountain or even move it.

Quetzalcoatl, fortunately, offered to find a way to get food for men.

As he began his march, Quetzalcoatl noticed a red ant carrying a grain of golden corn on its back. Immediately, he asked her about the source of the corn. The ant confessed that the cereal was from the Mountain of Sustenance and that she could take him there, but not in his current form. Quetzalcóatl thus transformed into a black ant, and together they undertook the journey.

Quetzalcóatl extracted the only thing he could carry: a grain of white corn. Once reunited with the gods in Tamoanchan he gave the corn to the men who easily planted it, solving the problem of sustenance and starting agriculture.

Along with other gods, Quetzalcoatl returned to the Mountain of Sustenance to release other food. He unsuccessfully tried to pull the mountain with a rope. Thus, the gods asked Nanahuatl, the humblest of the divinities, to destroy the Mount of Sustenance, thus extracting white corn, yellow corn, green cane, beans, chia, and chocolate. Thus, man obtained the plentiful sustenance that brought him prosperity.



Se dice que en la antigüedad, los hombres sobrevivían de raíces y de los pocos animales que cazaban. Conscientes de ello, los dioses querían conseguirles alimentos. Decidieron que el maíz sería el grano vital, pero éste permanecía resguardado en el Monte de los Sustentos, lugar al que los hombres jamás podrían acceder.

Pese a sus esfuerzos, los dioses no lograron sustraer el maíz de aquel monte. Afortunadamente,

Quetzalcóatl se ofreció a encontrar la manera de conseguir el sustento de los hombres.

Al iniciar su marcha, Quetzalcóatl notó a una hormiga roja llevando en su espalda un grano de maíz dorado. Inmediatamente, le preguntó dónde estaba la fuente del maíz. La hormiga confesó que el cereal se encontraba en el Monte de los Sustentos y que podría llevarlo hasta allá, pero no en su condición actual. Quetzalcóatl se transformó así en una hormiga negra y juntas emprendieron el viaje. Quetzalcóatl extrajo lo único que alcanzaba a transportar: un grano de maíz blanco. Una vez reunido con los dioses en Tamoanchan entregó el maíz a los hombres quienes fácilmente lo sembraron, resolviendo el problema del sustento e iniciando la agricultura.

Junto con otros dioses, Quetzalcóatl regresó al Monte de los Sustentos para liberar otros alimentos. Intentó sin éxito jalar con una cuerda el monte. Así, los dioses pidieron a Nanahuatl, el más humilde de las divinidades, despedazar el Monte de los Sustentos, extrayendo así maíz blanco, maíz amarillo, caña verde, frijol, chía y chicalote. El hombre obtuvo así el rico sustento que trajo prosperidad.



EISSA ALNUAIMI (ISSABLACK)

Eissa Alnuaimi, also known as ISSABLACK, is a self-taught freelance illustrator based in the UAE. His art is very diverse. Some of his illustrations stem from personal experiences and daily life; many of the stuff he enjoys working on are inspired by pop and comical art. People often see such illustrations as ironic or satirical accounts of the modern digital world, or perhaps of the viral trends that we often see today on social media platforms. Dealing mostly with portraits, comics, and illustrations. Also, he worked on illustrations for many children's books. Issa welcomes collaboration or working on commissioned projects.



Eissa Alnuaimi, también conocido como ISSABLACK. Es un ilustrador independiente autodidacta en los Emiratos Árabes Unidos. Es un artista multifacético. Algunas de sus ilustraciones provienen de experiencias diarias y personales; muchas de las cosas en las que disfruta trabajar están inspiradas por el pop y el arte cómico. Las personas a menudo ven sus ilustraciones como relatos satíricos o irónicos del mundo digital moderno, en su mayoría expresados con retratos, cómics e ilustraciones. También, ha ilustrado libros infantiles. A Eissa le gustan las colaboraciones o trabajar en proyectos.



EL TLACUACHE Y EL FUEGO

THE OPOSSUM AND THE FIRE

BY NASIR NASRALLAH



According to legend, darkness and cold reigned at night before humans discovered the power of fire. Life was difficult back then. People had to eat raw food, and things got worse in the winter. Everyone wished for the long winter nights to end so they could once again feel the warmth of the sun. Suddenly, a fire-casting star fell to Earth. It was discovered by a brave old lady who kept the fire to herself.

When the villagers found out about her, they asked her to share it, but she refused. People looked in vain for ways to start a fire in order to stay warm. Then, an opossum came and said that he would bring them fire if they stopped hunting and eating the opossums. Those present jeered loudly, but he firmly said: "Don't laugh at me. Believe it or not, this very afternoon, you will see my promise fulfilled." Despite the mockery, the opossum went around telling everyone that when he returns with the fire, they should take as much as they could. Then the opossum headed for the old lady's house.

When he arrived, he greeted her: "Good day Mrs. Light, Isn't it bitterly cold outside? I'd like to get closer to the fire and warm up because my bones are aching from the cold."

Mrs. Light took pity on the poor opossum and let him approach. The small opossum approached the fire step by step until it almost engulfed him. He soon found a moment when she was not looking and he tucked his tail into the fire and ran off to take it to the humans.

That's how the opossum kept his promise, and why his tail is missing.



La leyenda cuenta que, antes que existiera el fuego, la oscuridad y el frío reinaban durante las noches. La vida era muy difícil: la gente comía alimentos crudos y, en invierno, el frío congelaba la carne de las personas.

Un día, una estrella botó una lumbre que cayó a la Tierra, que una audaz anciana guardó para sí misma. Los pobladores al enterarse le pidieron que la compartiera, pero ella se negó. La gente buscaba sin éxito formas de obtener algo de fuego para calentarse. Entonces, llegó un tlacuache quien dijo que les traería el fuego si dejaban de cazar y comer a los tlacuaches.

Los presentes se burlaron estrepitosamente, pero él firmemente dijo:—No se rían, porque la burla será para ustedes. Esta tarde cumpliré mi promesa. El tlacuache les dijo a todos que en cuanto él regresara con la lumbre, debían tomar cuanto pudieran. Después, el tlacuache fue a la casa de la anciana y dijo:

—Hace mucho frío. Quisiera acercarme al fuego y calentarme porque los huesos me duelen del frío. Compadecida, la señora Lumbre lo dejó acercarse. El tlacuache se acercó al fuego lentamente hasta quedar casi sobre él. Sin que la anciana se percatara, metió la cola en la lumbre y corrió para llevarla a los humanos. Fue así como el tlacuache cumplió su promesa y su cola pelada se quedó.



NASIR NASRALLAH

Nasir Nasrallah is an Emirati artist, born in Sharjah in 1984. He founded the "Marsam Al Sahel" studio in 2019. He holds a BA degree in communication engineering from Khalifa University, Sharjah (2006). Followed art courses at the Emirates Fine Arts Society. He was Vice President, Emirates Fine Arts Society (2006–2012), and he is currently Director of the Education Programme at Sharjah Art Foundation and Ambassador for (UAEBBY).

Nasir Nasrallah wrote "Creatures of Everyday Objects," translated into Italian, and "The Story Converter," which documents an interactive art project. He sat on the judging panel for several competitions. He curated the 32nd session of EFAS "Untold Stories" and the 4th session of Sharjah Children's Biennial "Questions" in 2014.

He is an active solo artist and participates in group exhibitions. He won first prize at the 30th Annual Exhibition, Emirates Fine Arts Society, Sharjah. Nasrallah is the curator of Stories Yet to Be Told 2014, and Questions, 4th Sharjah Children's Biennial (2014).



Nasir Nasrallah es un artista emiratí que nació en Sharjah en 1984. Fundó el estudio "Marsam Al Sahel" en 2019. Se licenció en ingeniería de la comunicación por la Universidad Khalifa de Sharjah (2006). Tomó cursos de arte en la Sociedad Emiratí de Bellas Artes. Fue vicepresidente de la Sociedad Emiratí de Bellas Artes entre 2006 al 2012. Actualmente, es director del programa de educación de la Fundación de Arte de Sharjah y embajador de UAEBBY. Nasir Nasrallah escribió "Criaturas de objetos cotidianos", el cual se tradujo al italiano, y "El convertidor de historias", el cual documenta un proyecto de arte interactivo. Formó parte del jurado de varios concursos. Asimismo, fue jurado de la trigésima segunda sesión de "Historias sin contar" de la EFAS y de la cuarta sesión de "Preguntas" bienal infantil de Sharjah en 2014. Es un artista solista activo y participa en exhibiciones colectivas. Ganó el primer lugar en la trigésima exhibición anual de la Sociedad Emiratí de Bellas Artes, en Sharjah. Nasrallah es el comisario de "Historias aún por contar" de 2014, y de la cuarta sesión bienal infantil de "Preguntas", de Sharjah (2014).



