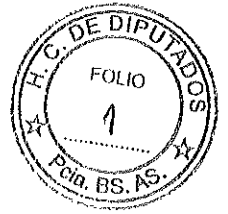




Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara Diputados

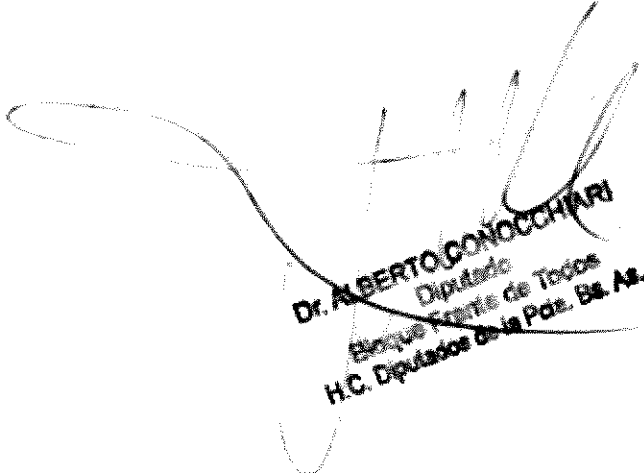


La Cámara de Diputados de la provincia de Buenos Aires

DECLARA

Su beneplácito por el desarrollo de la joven bonaerense DANIELA FERNÁNDEZ del videojuego "Laixadai y el árbol negro", protagonizado por una niña de la comunidad Qom y finalista del Festival comKids Interactivo 2022.

Asimismo, celebrar el compromiso de su desarrolladora en la visibilización y revalorización de la cosmovisión Qom; así como también su aporte en la construcción de una realidad virtual diversa, inclusiva, respetuosa y comprometida con las problemáticas de nuestra sociedad.


Dr. ALBERTO CONOCCHINI
Diputado
Bloque Frente de Todos
H.C. Diputados de la Pcia. Bs. As.



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara Diputados

FUNDAMENTOS

El presente proyecto de Declaración tiene por objeto expresar su beneplácito por el desarrollo del videojuego *“Laixadai y el árbol negro”*, protagonizado por una niña de la comunidad Qom y finalista del Festival comKids Interactivo 2022, el cual tiene como creadora a la joven bonaerense Daniela Fernández.

Finalista del Festival comKids Interactivo 2022, que se celebra en Brasil, *“Laixadai y el árbol negro”* es un videojuego de descarga gratuita¹, protagonizado por una nena de la comunidad Qom. Está inspirado en la leyenda de Laixadai, quien intenta salvar a su pueblo de una enfermedad que lo ha sumergido en un profundo sueño. Para ello, debe realizar el Nawe Epaq, una serie de pruebas como trepar, arrojar desde las alturas y nadar distintos espejos de agua, mientras adquiere poderes y se convierte en una chamana (piogonak), tal como ocurre en el relato tradicional de la etnia originaria del Chaco.

Su creadora es la bonaerense, de Claypole, Daniela Fernández, egresada de la carrera de Imagen y Sonido, en la FADU (UBA) quien desde 2018 asistió a game jams, miró tutoriales en internet y se conectó con otros desarrolladores que la acompañaron durante el proceso creativo. *“Empecé a diseñar videojuegos para un trabajo final y mis compañeras me alentaron. Siempre quise destacar esta cultura originaria, muy cercana para mí”*, señala –durante una entrevista en Pág/12) sobre el contenido del video que ya probaron cientos de chicos y chicas en Tecnópolis, el CCK y sus computadoras personales.

Es que su abuela Máxima, de La Leonesa, Chaco, *“tenía una mística particular cuando relataba esas historias porque lo hacía en primera persona. Hasta los nietos más inquietos nos fascinábamos escuchándola. Era un ama de casa con un vínculo muy fuerte con su tierra y nos hablaba del río, del ingenio azucarero donde trabajaba mi abuelo e incluso de la guerra del Paraguay. Maxi era una narradora maravillosa, muy motivadora”*.

La nostalgia posterior a la muerte de su ancestra reconectó a Daniela con aquellos territorios habitados por los qom que visitaba durante los veranos: Las Palmas, La Leonesa y General Vedia. Empezó a escuchar música que le evocaba los paisajes selváticos y conoció a Cinthia Longo, una docente qom de 38 años, que colaboró junto con su hermano Alcides en la traducción de la lengua qom. *“Me atrajo mucho incluir en el videojuego un árbol proveedor, cargado de sabiduría. Pensé en él durante la pandemia y ahora más, en el contexto de incendios forestales y desmonte que afecta gravemente al litoral, con la pérdida de espacios verdes, de humedales, de lagunas, ríos y con la difusión de agroquímicos y residuos tóxicos que sólo favorecen las ganancias de los grandes empresarios de las plantaciones de soja y arroz”*, señala Daniela.

¹ <https://danimagfer.itch.io/laida>



Provincia de Buenos Aires
Honorable Cámara Diputados

Un conocido en común fue el puente entre Fernández y Longo, quien ahora cuenta: *“Me llamó la atención que el jueguito tome a una niña como protagonista, porque la mayoría utilizan personajes masculinos. Para nosotros, la creencia en el árbol es muy antigua, anterior a la conquista europea. Además, creemos que las mujeres venimos del cielo, somos estrellas. Soy docente e indígena, me gusta mucho escribir y me pareció todo un desafío abrir esta puerta participando en la traducción del subtítulo, para que los demás, sobre todo los niños y jóvenes, puedan conocer nuestra cultura y nuestro idioma. Muy pronto será el Congreso de Lenguas en la provincia, un evento muy importante en el que este año participará gente de las comunidades qom, wichí y mocoví, donde presentaremos el videojuego. Tenemos la intención de que el relato ancestral pueda escucharse, sería impactante. Somos una cultura oral que está viva”,* se entusiasma Cinthia, docente en la escuela bilingüe e intercultural Cacique Pelayo, de la localidad de Fontana.

El video interactivo tiene características poco habituales como un personaje principal de tez morena y pelo oscuro, *“algo con lo que yo me identifico”,* dice su creadora. *“Sentí también que era muy importante mostrar que las mujeres eran cazadoras, quise darle esa fuerza femenina al juego”,* que contó con la asistencia de Matías Carou, en música y sonido, e Ignacio Rud, en el diseño de niveles. *“Laixadai y el árbol negro”* será adaptado a versiones mobile y navegador (browser) PC.

“Aquellas historias que valoran flora y fauna, y el respeto a la Naturaleza forman parte de mi identidad y poder transmitirlo a las infancias me resultaba necesario y poderoso”, señala la diseñadora, quien trabaja como productora en el estudio de videojuegos indie, Hidden People Club². *“Ojalá otros colegas locales busquen en nuestra propia realidad los temas para desarrollar sus ideas. Hay tantas leyendas clásicas por explorar: la flor del irupé, la llorona, el urutaú, el pombero, el yasy yateré y tantas más. Siempre digo que fui defraudada por el juego de PS1 que consistía en vestir a Mulán y prepararla para casarse. En cierta forma, pienso los videojuegos desde las faltas que tuve como niña, por la ausencia de roles femenines que me representen de verdad”.*

Por todo lo expuesto, con la intención de celebrar este tipo de propuestas sumamente innovadoras y comprometidas con nuestra sociedad; las cuales no solo funcionan como divertimento sino que son herramientas educativas que bregan por la construcción de una identidad pluricultural; así como también con las problemáticas del medio ambiente y las demandas feministas, solicito a las Señoras Diputadas y Señores Diputados que acompañen con su voto favorable el presente Proyecto de Declaración.

² <https://hiddenpeople.club>

Dr. ALBERTO CONOCCHIARI
Diputado
Bloque Frente de Todos
H.C. Diputados de la Pcia. Bs. As.