



DALHIA: NEW BEGINNINGS

LIBRO DE ARTE

Patricia Esteban Brau

Sam González Morote

A decorative background on the left side of the page featuring a dense, overlapping pattern of stylized leaves in various shades of teal and green. The leaves are oriented in different directions, creating a textured, organic feel.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN 3

INSPIRACIÓN 5

DAHLIA 9

LA INDUSTRIA 19

HABITANTES 21

CONCLUSIÓN 39

INTRODUCCIÓN



“Dahlia: New Beginnings” es un videojuego 3D de construcción y gestión ecosocial, destinado a una audiencia joven. En él, el jugador tiene como meta descontaminar y restaurar el pueblo de Dahlia, destruido tras décadas de actividad de “La Industria”, **logrando que la población exista en armonía con la naturaleza de su entorno.**

El personaje protagonista, un joven animal antropomórfico de tamaño diminuto, decide regresar a Dahlia buscando reencontrarse con sus orígenes. Al llegar, encuentra lo que en otra época fue el hogar de sus antepasados totalmente devastado por la sobreexplotación, que tras acabar con todos los recursos naturales abandonó el bosque dejando sólo como recuerdo la destrucción y los restos de sus maquinarias colosales.

Poco a poco, las acciones de limpieza de nuestro protagonista irán trayendo de vuelta no sólo a las especies autóctonas, sino también a los antiguos y nuevos habitantes de Dahlia, quiénes nos contarán sus historias y nos ayudarán en continuar la tarea de recuperar el bosque.

Teniendo su narrativa en cuenta, el **apartado gráfico** de este proyecto se plantea desde un principio descolonizador de la naturaleza, buscando crear una **sociedad “eco-utópica” marcada directamente por su entorno**, acompañado todo de un aire esperanzador y agradable.



INSPIRACIÓN

La idea inicial para este proyecto surgió de influencias de otros videojuegos de su mismo género como “**Animal Crossing**”, “**Viva Piñata**” o “**Stardew Valley**”, queriendo juntar su aproximación utópica hacia la naturaleza con el aspecto gráfico de los “**wholesome games**”.

Como **definición**, un “wholesome game” es aquel que busca generar una reacción positiva en el jugador, donde la dirección creativa se centra en **inspirar relajación mediante formas y diseños suaves**.

Como inspiración más concreta para la **ambientación**, se gastó la **cultura tradicional mediterránea** de España y sus **trajes regionales** como base para el diseño de personajes. Esto no sólo resuena con el mensaje central sobre la vuelta a los orígenes del título, sino que además plantea un universo visual muy poco explorado en el sector de los videojuegos.



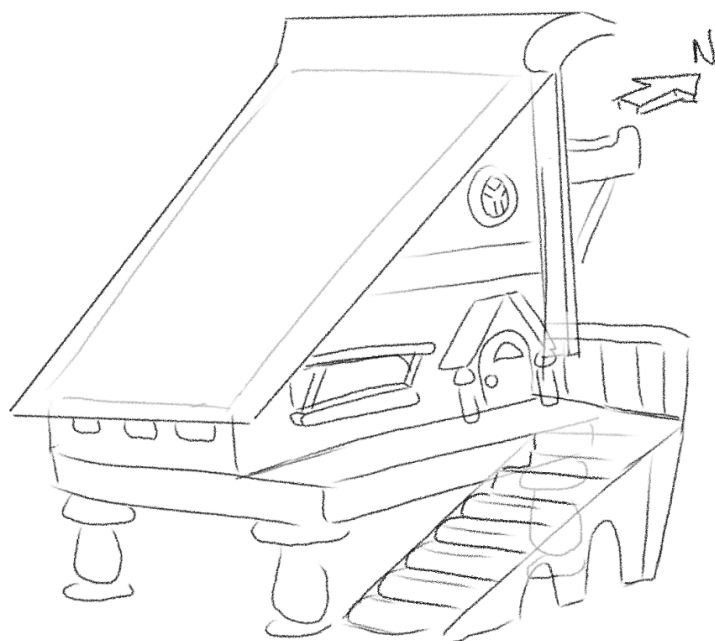
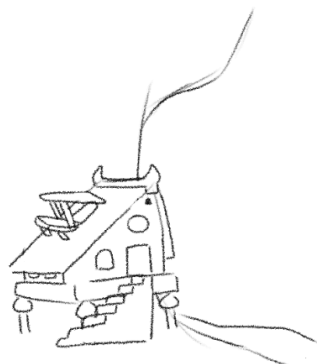
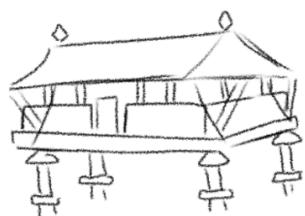


Para los **entornos del bosque**, nos influenciarnos por los **bosques templados del norte de la Península**, mayoritariamente los de Galicia y Oporto. La diferencia de zona con respecto a los

personajes se debe a que los bosques templados, con sus climas más húmedos y verdes, nos parecían más icónicos y flexibles para la representación de un bosque en esplendor que los bosques mediterráneos.





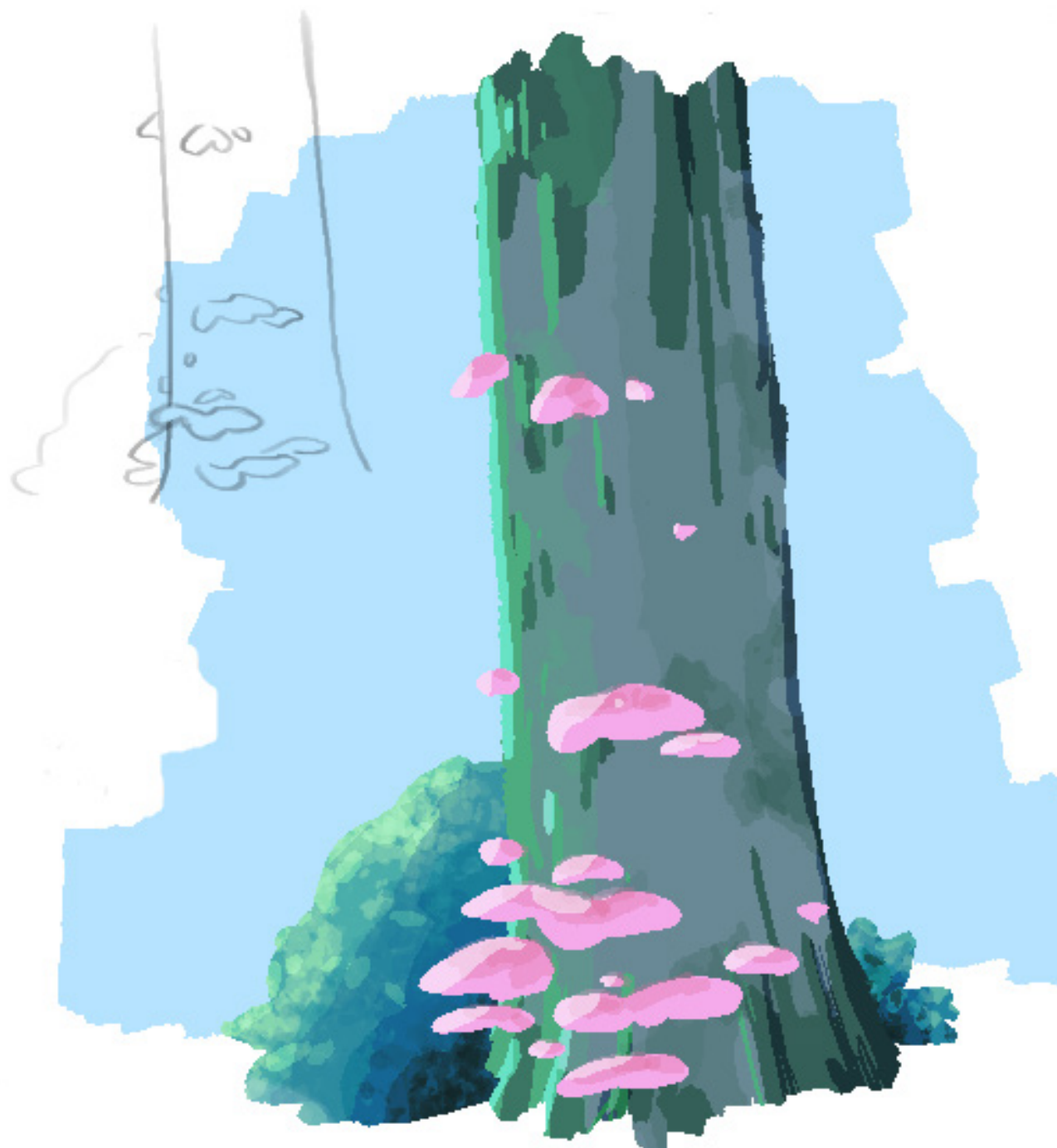


→ HORREO
→ BALCONES HACIA NORTE

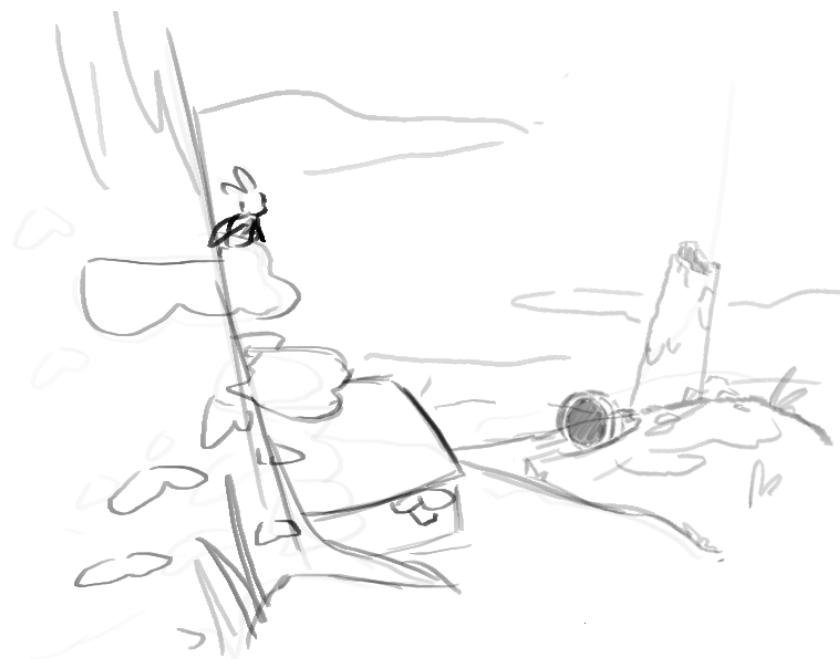


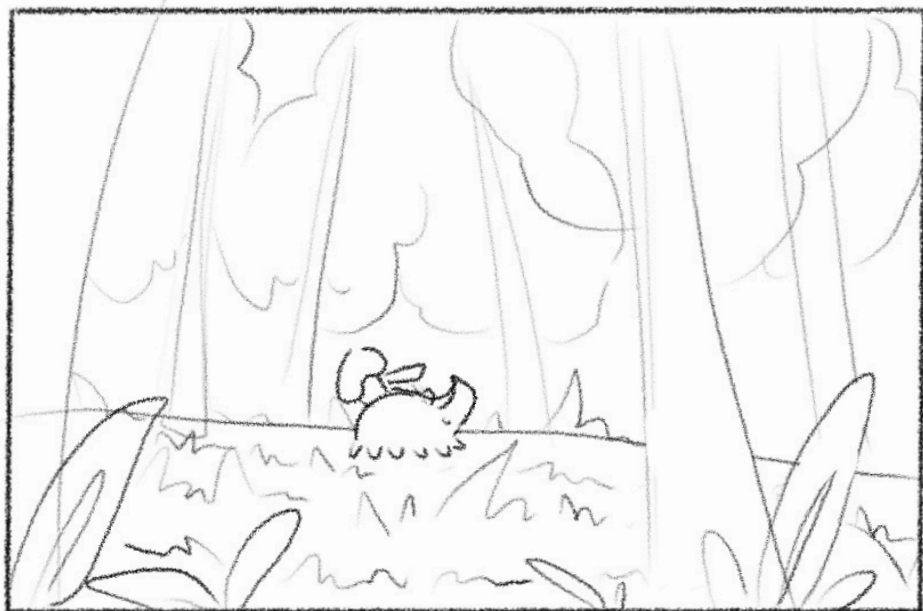
DAHLIA

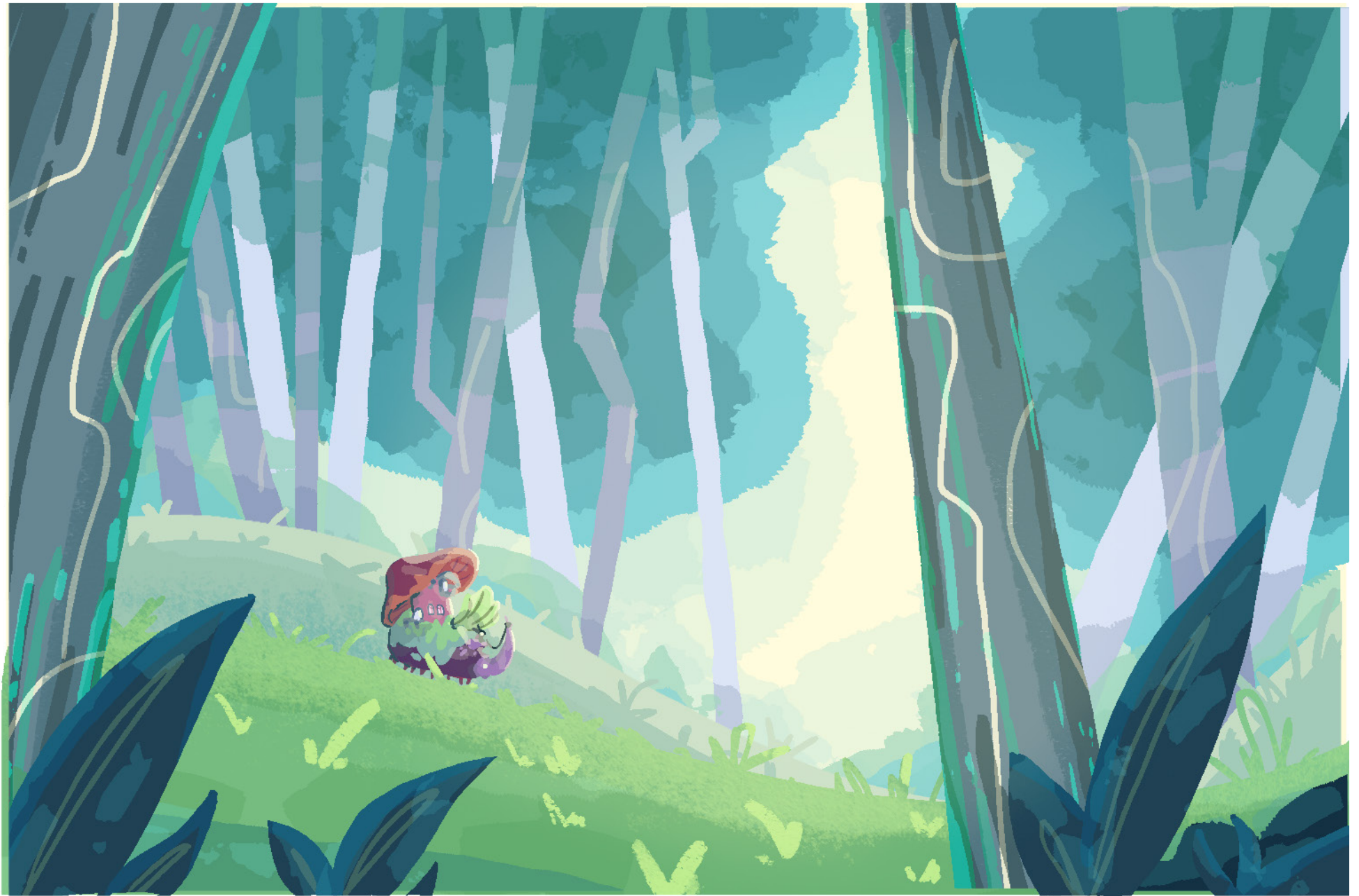
El **pueblo de Dahlia**, que recibe su nombre del bosque que lo rodea, es una pequeña aldea formada por casas diminutas amarradas a la base de los árboles. Sus construcciones gastan desde maderas y hojas hasta algunos restos de residuos metálicos de “La Industria”, y pese a que muy distintas unas de otras dadas las diferentes personalidades de sus habitantes, tienen todas como **elemento común los balcones orientados al norte y sus bases levantadas por pilares** parecidos a setas e inspirados en los **hórreos asturianos**.











Además, Dahlia no sólo está formado por sus habitantes, sino también sus **animales**. La fauna del mundo de Dahlia son **animales híbridos con plantas** de aspecto mucho menos humanizado que los personajes.

Algunos de ellos viven de forma independiente y salvaje, pero otros, como en el caso del **caniche Fotinya**, son animales domésticos que requieren de un cuidado "humano" para sobrevivir. Fotinya, el pequeño caniche de la abuela búho "La Sabia", pertenece a una especie de **perros-oveja-seto** a los que anualmente hay que podar. Su "lana" posteriormente es utilizada por los habitantes de Dahlia como abrigo para el invierno o elemento decorativo.





ESCARABAJO + CASA + MONTAÑA
(MERCADER)



Por lo tanto, la **relación entre los habitantes y la fauna de Dahlia es muy estrecha**. Ambos grupos conviven con el bosque, y a lo largo del juego se podrá explorar la **relación mutualista** beneficiosa que mantienen.

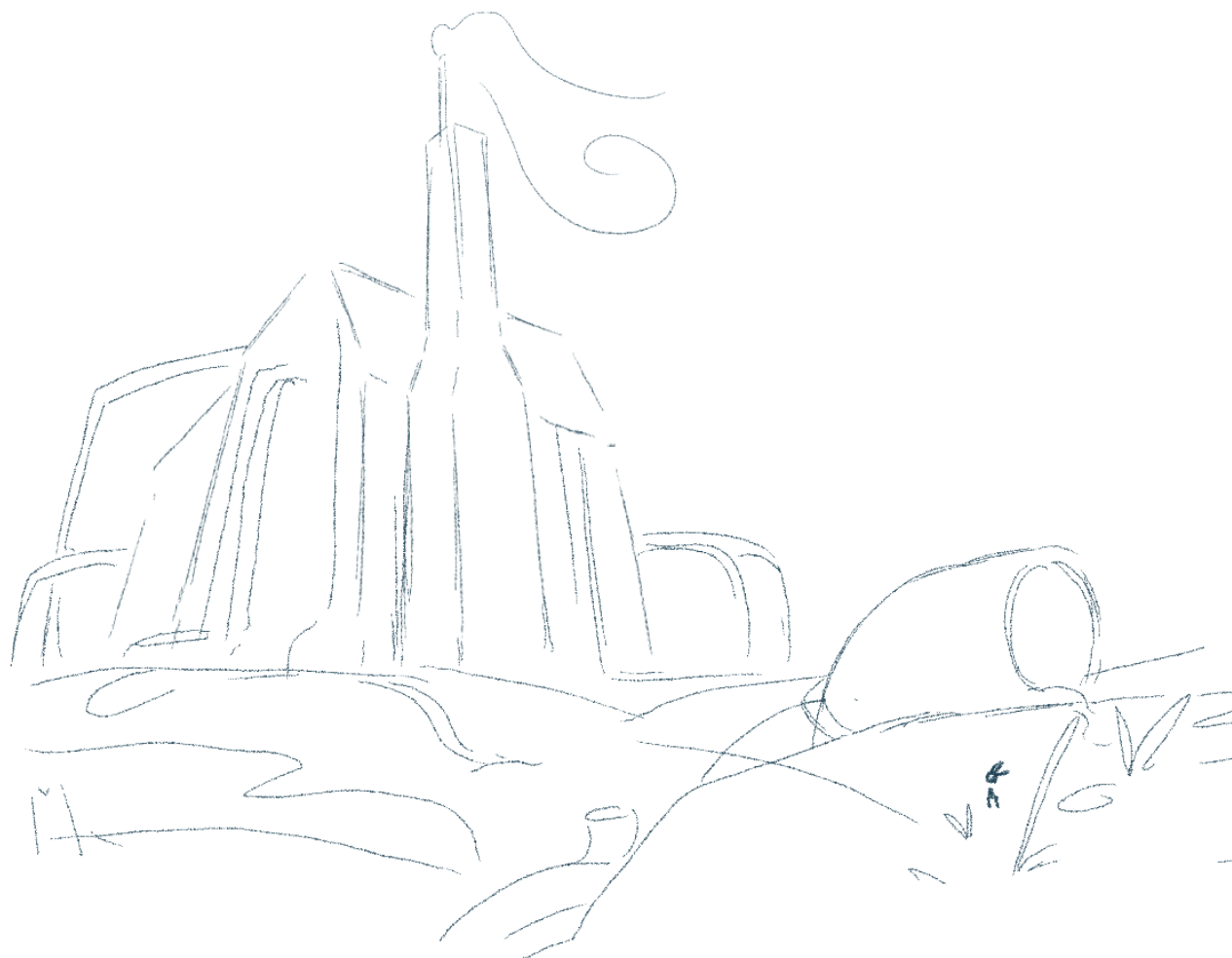
En estas páginas se explora el concepto de un **escarabajo gigante, llamado Donn**, que lleva a a sus espaldas la casa de un mercader errante.

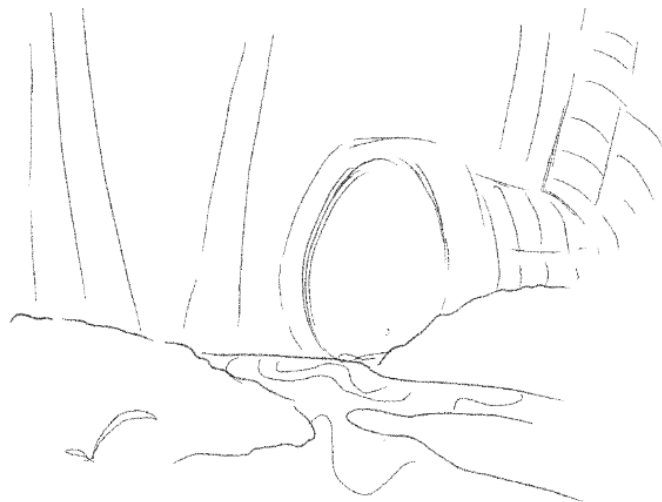


“LA INDUSTRIA”

“**La Industria**” es el término ambiguo con el que los personajes se refieren a la **acción devastadora del bosque**. Llegó al pueblo de Dahlia siglos antes del nacimiento del Protagonista y, con el acuerdo de sus habitantes de entonces, **comenzó la extracción de los recursos de la zona**.

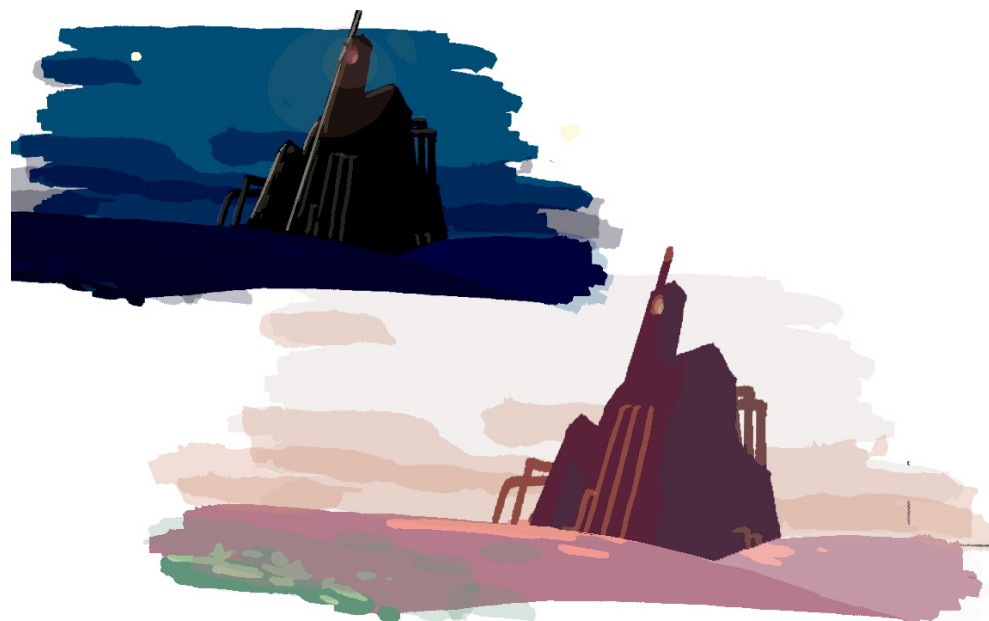
Lo único que queda de esa época son restos rotos y, en el centro del bosque, **un colosal edificio**, que parece todavía encendido, del que surgen docenas de tuberías.





Pese a que no se llega nunca en la historia a indicar cuáles eran sus objetivos o qué producían, su **remite visualmente** a las fábricas de **ladrillo rojo** y las **tuberías oxidadas de metalúrgicas abandonadas**.

La **paleta de color** de las zonas contaminadas, donde predominan los naranjas y rojos del óxido, contrastan con los verdes y azules de las zonas de bosque restaurado.



HABITANTES

A medida que se avanza en el juego, las acciones del jugador para recuperar y limpiar el bosque harán que vuelvan los habitantes de Dahlia.

Cada uno de ellos desarrolla una función clave en la aldea, fomentando así la idea del ecosistema y el equilibrio que existe entre habitantes y espacio.

Los habitantes tienen principalmente características animales. Algunos toman **inspiración de la unión entre la tierra y el mundo animal**, incluyendo en su diseño elementos vegetales.



EL MERCADER

Uno de los primeros personajes que se desbloquearán en el juego es el mercader.

Gracias a este se podrán adquirir objetos raros procedentes de otras tierras mediante el trueque. Además, con cada una de sus visitas, contará aventuras que ha vivido en sus viajes, aunque de credibilidad un poco dudosa.

Al ser una rana, tiene que estar en ambientes húmedos y evitar secarse. Evita el sol a toda costa y en sus bolsas siempre lleva un recipiente con agua.





LA SABIA

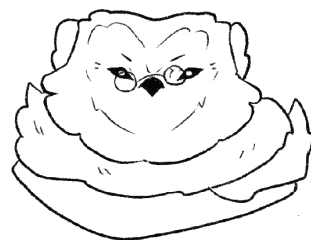
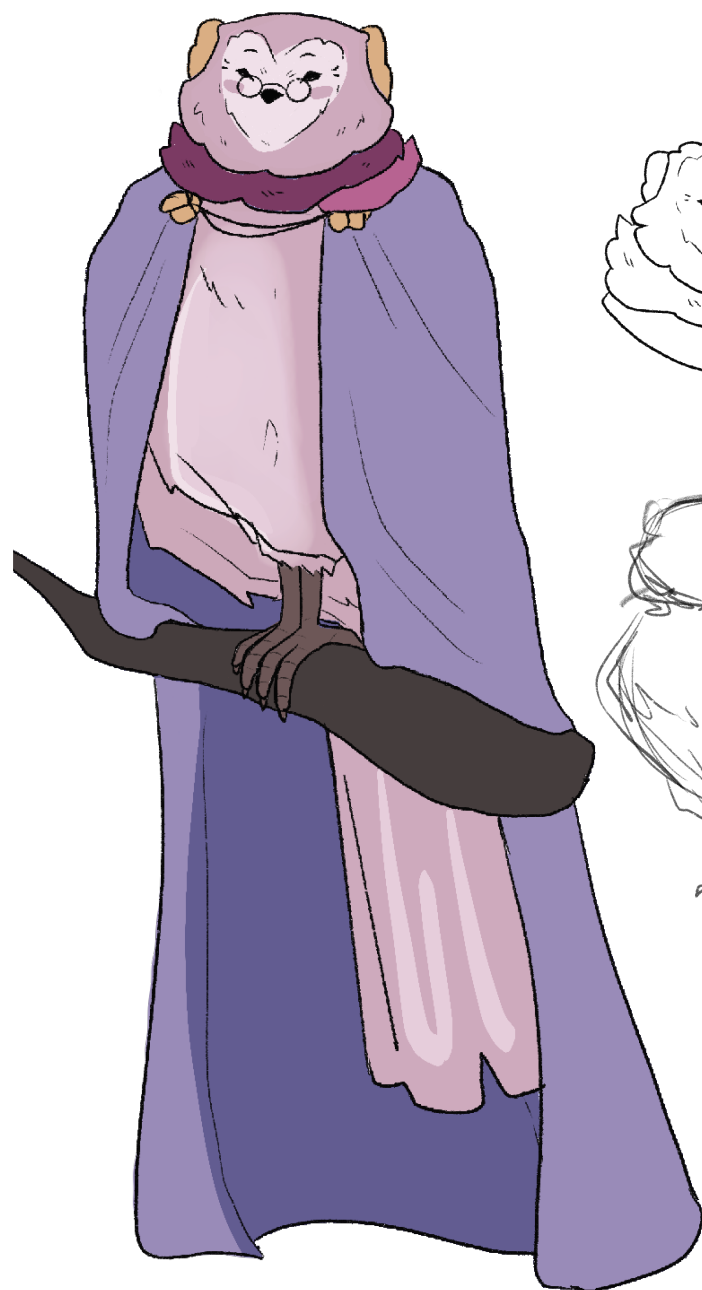
Uno de las habitantes más grandes y antiguos de la aldea. Ayudará a saber la historia del pueblo y cómo restaurarlo.

Cuenta con una personalidad muy maternal, protectora, vigila la aldea desde las alturas para mantenerla a salvo. Le gusta coleccionar objetos brillantes de todo tipo y escribir sobre estos.

Su casa sería una de las pocas que estaría elevada en un árbol, en la que vive acompañada de su caniche Fotinya.

Lleva una capa de seda morada, que le aporta un aire majestuoso. Adorna su cabeza con objetos brillantes que resaltan su elegancia.







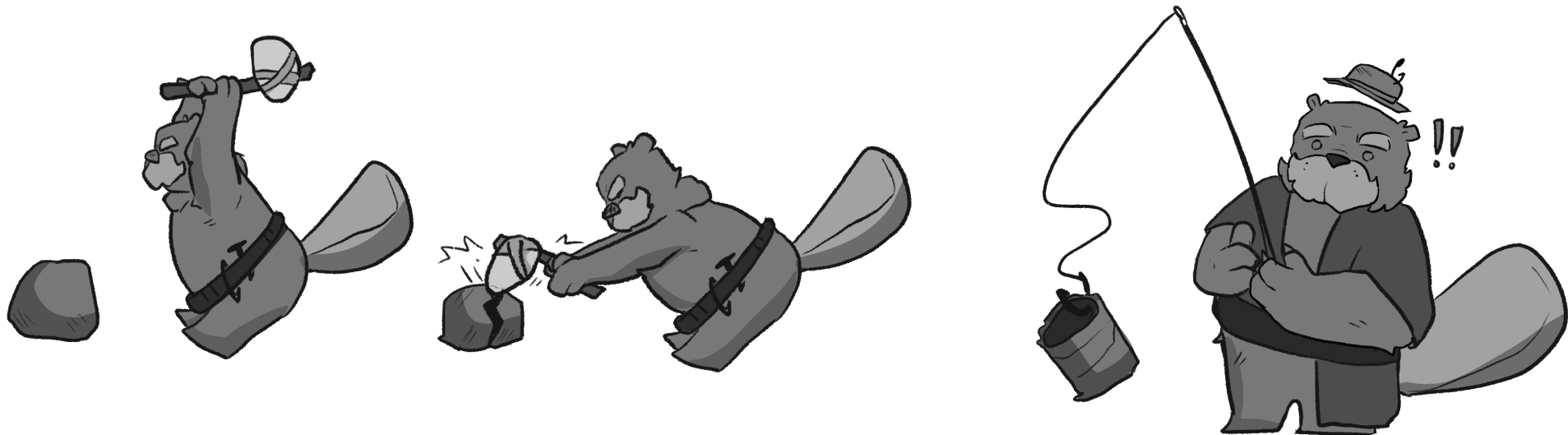
EL CARPINTERO

Se encarga principalmente de la contrucción en Dahlia, pidiendo como pago unos buenos banquetes de bocatas.

Su vestimenta es bastante simple y austera, lleva equipado una toga con un gran cinturón en la barriga. Junto a él, lleva sus confiables tocones de la suerte.

Vive cerca del río debajo de unos tocones. Si no esta en su casa lo encontrarás pescando cerca, actividad a la que dedica su tiempo libre.





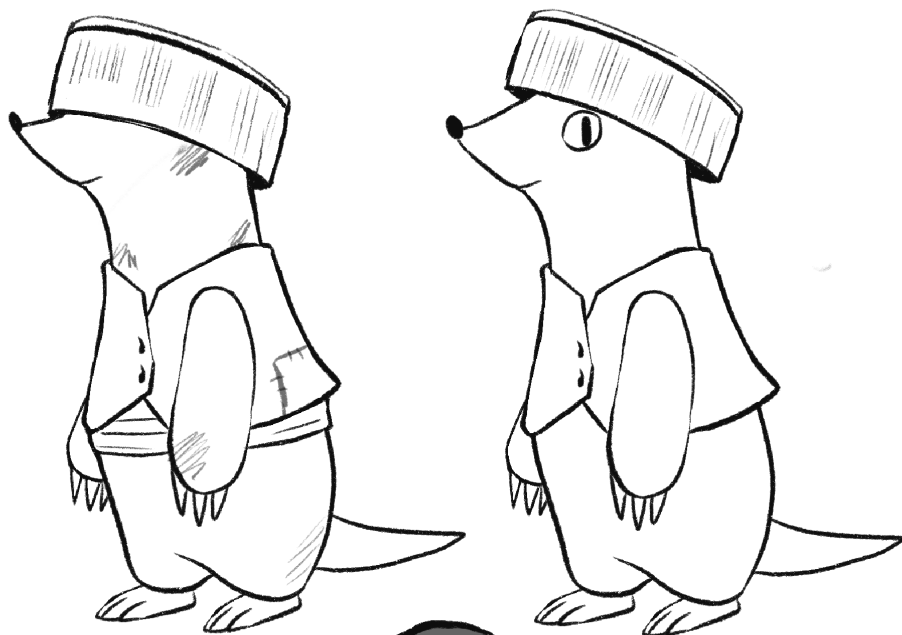


LA EXCAVADORA

Una vez llegados a Dahlia, Tapa, la simpática topo excavadora, ayudará a reformar el terreno y desplazar restos de maquinaria.

De actitud tranquila, se volverá uno de los primeros amigos del Protagonista. Gasta un tapón de botella para proteger sus sensibles ojos del sol.







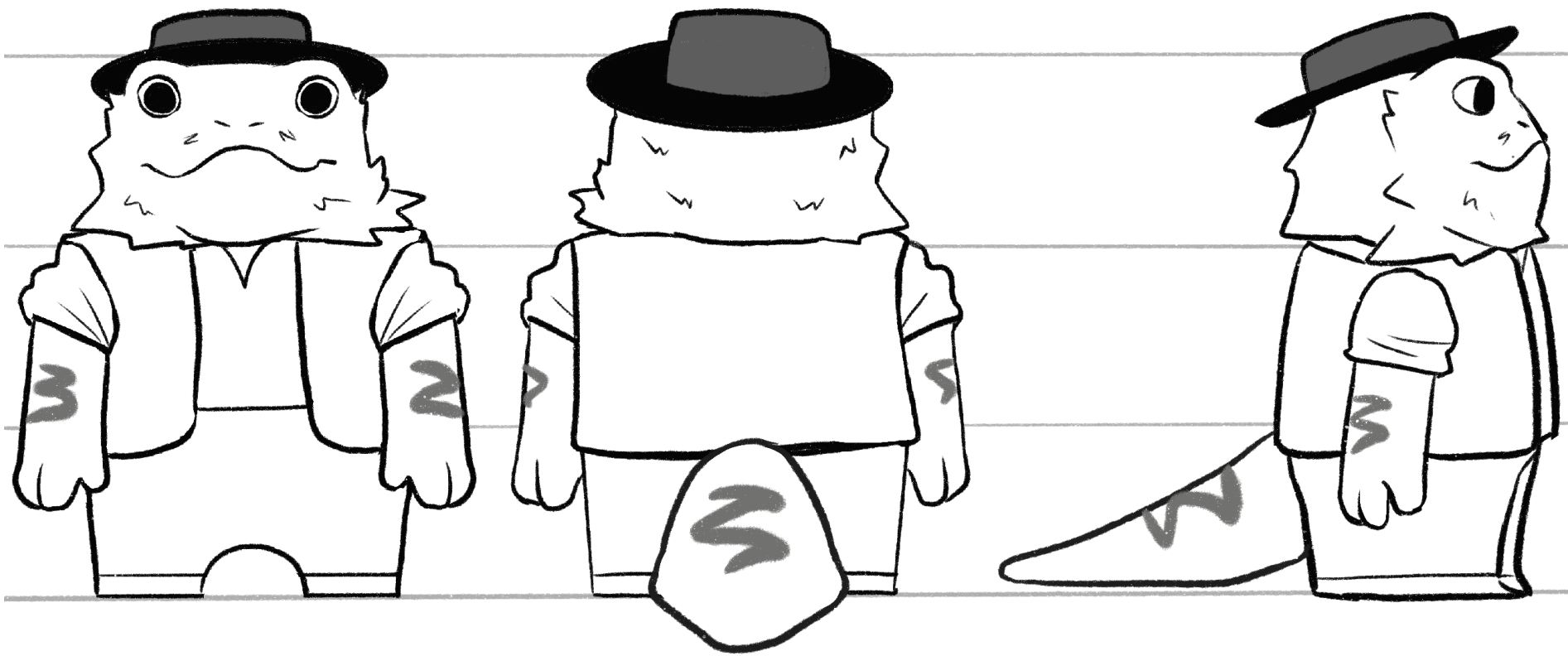
EL COCINERO

El veterano cocinero Gecko, acompañado de su mascota Fosqui el gusano, enseñará al jugador deliciosas recetas de bocatas y algún que otro chascarrillo.

Este cocinero, que vive entre restos de pertenencias humanas, se dio al veganismo tras conocer a Fosqui. Ambos pueden ser encontrados pegándose largas siestas al sol.













CONCLUSIÓN

Dahlia surge como la representación del lema de que **los problemas ambientales, con esfuerzo y acción colectiva, se pueden solucionar**. Su mensaje central es que, pese a la sobreexplotación de las pasadas generaciones, nuestra sociedad se puede mover hacia un **cambio sostenible y ético**.

Pero, volviendo a nuestra realidad, por desgracia nuestros problemas son mucho más complejos que los planteados en el videojuego. Es fácil perder la esperanza de parar el cambio climático, especialmente tras tantos años de datos y predicciones siniestras. Nuestro mundo es uno soldado sobre unos principios abusivos con su entorno, **¿es acaso posible mejorar su futuro?**

A esta pregunta, respondemos: **Sí**.

El **objetivo final** de este proyecto es poder desarrollar un mundo que **inspire a sus jugadores** (especialmente los más jóvenes) en esperanza para promover un cambio. Dahlia es una visión utópica y puramente fantástica, pero precisamente por eso construye un **espacio de paz en el que coger fuerzas para afrontar nuestra realidad**. Al igual que el Protagonista, el jugador puede encontrar en el pueblo de Dahlia un **hogar** donde descansar.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES