BRIEF – BUDU

1. ¿Cuál es el nombre de tu personaje?

Budu

El nombre fue creado para ser corto, fácil de recordar y transmitir una sensación de inocencia. Su sonido infantil contrasta con la verdadera naturaleza del personaje, generando curiosidad y misterio desde el primer momento.

2. ¿Qué significa ese nombre y por qué lo elegiste?

“Budu” no pertenece a ningún idioma específico. Fue diseñado para sonar amigable y cercano, haciendo que cualquiera quiera acercarse a él. Esa contradicción entre un nombre tierno y una entidad oscura representa la esencia del personaje: nunca es lo que aparenta.

3. ¿Cuál es la edad aproximada del personaje?

Budu no tiene una edad definida. El peluche parece haber existido durante décadas debido al desgaste, las costuras y los remiendos que cubren su cuerpo. Sin embargo, la entidad que habita en su interior existe desde mucho antes de que fuera encerrada dentro del juguete.

4. ¿Cuál es su género o identidad?

Budu no posee género. Es una entidad sobrenatural que utiliza la forma de un peluche para interactuar con las personas. Su identidad es neutral, permitiendo que cualquier persona pueda identificarse con él o sentirse atraída por su apariencia.

5. ¿Cuál es su ocupación o profesión principal?

Budu es el guardián de un antiguo juego ritual. Su función consiste en ofrecer a quien lo invoca la posibilidad de influir en la voluntad de otras personas mediante un pacto. No obliga a nadie a aceptar su ayuda; simplemente presenta la oportunidad y deja que cada individuo decida.

ADN DEL PERSONAJE

6. ¿En qué mundo o contexto vive tu personaje?

Budu existe entre dos mundos: el humano y una dimensión desconocida donde permanecen las entidades olvidadas. Solo puede manifestarse cuando alguien completa un antiguo juego de invocación, utilizando el tablero como un puente entre ambas realidades.

7. ¿Qué persigue tu personaje?

Más que obtener poder, Budu busca recuperar su libertad. Cada vez que alguien acepta uno de sus pactos, el vínculo que lo mantiene encerrado dentro del peluche se debilita. Su objetivo es volver a existir sin depender del juego.

8. ¿Cuál es su meta principal?

Romper definitivamente el sello que lo mantiene atrapado dentro de su cuerpo de tela. Para conseguirlo necesita que suficientes personas utilicen el poder que él concede y acepten las consecuencias de sus decisiones.

9. ¿Qué desea conseguir a corto plazo?

Encontrar nuevos jugadores capaces de completar el ritual e invitarlos a aceptar un pacto. Budu nunca obliga; espera pacientemente a que alguien decida utilizar el poder que ofrece.

10. ¿Qué desea conseguir a largo plazo?

Liberarse completamente del juego y volver a manifestarse como la entidad que fue antes de ser encerrado. Ese momento marcaría el inicio de una nueva etapa para él y el final de las reglas que hoy limitan su existencia.

11. ¿Qué problema intenta resolver?

Budu cree que los seres humanos siempre buscan controlar aquello que no pueden tener. Su existencia gira alrededor de ese deseo. Él ofrece una solución inmediata, aunque cada decisión tiene un precio que el jugador descubrirá demasiado tarde.

12. ¿Qué lo motiva a seguir adelante?

Cada nuevo pacto representa un paso más hacia su libertad. Aunque aparenta ser paciente y tranquilo, nunca deja de observar a las personas, esperando encontrar a alguien dispuesto a pagar el precio por conseguir aquello que más desea.

RASGO DISTINTIVO

13. ¿Qué característica física hace único a tu personaje?

Su cuerpo está completamente remendado con costuras visibles y uno de sus ojos fue reemplazado por un gran botón negro. Lleva un gorro de bufón rojo y negro con pequeños cuernos, una combinación que mezcla ternura, humor oscuro y una sensación de inquietud.

14. ¿Posee alguna cicatriz, tatuaje, marca o detalle especial?

Las costuras representan todos los intentos fallidos de destruirlo. Cada remiendo simboliza una historia diferente y demuestra que, aunque el peluche puede romperse, la entidad que habita en él nunca desaparece.

15. ¿Tiene algún objeto único que lo identifique?

Sí. Budu siempre está vinculado al antiguo tablero del juego que permite invocarlo. Sin el tablero permanece dormido y no puede manifestarse en el mundo humano.

16. ¿Cuál es el primer detalle que una persona notaría al verlo?

Su apariencia parece inofensiva, pero el gran botón que reemplaza uno de sus ojos y su sonrisa permanente generan una sensación extraña. Esa contradicción hace que resulte imposible ignorarlo.

17. ¿Qué elemento permitiría reconocerlo solamente por su silueta?

La combinación de su gorro de bufón con pequeños cuernos, sus orejas redondeadas, sus brazos cortos y su cuerpo de peluche remendado forman una silueta simple pero muy reconocible.

MOVIMIENTO Y ANATOMÍA

18. ¿Cómo se desplaza tu personaje?

Cuando nadie lo observa, Budu camina con movimientos lentos y suaves, similares a los de un juguete. Sin embargo, cuando utiliza su poder puede aparecer en lugares inesperados, dando la impresión de que nunca estuvo realmente allí.

19. ¿Camina, corre, vuela, nada o utiliza algún medio especial?

Normalmente camina y realiza pequeños saltos. Durante el ritual de invocación comienza a levitar unos centímetros sobre el suelo, señal de que la entidad está despertando y el pacto está a punto de comenzar.

20. ¿Su movimiento es pesado, ligero, ágil o lento?

En su estado normal sus movimientos son lentos y tranquilos para transmitir confianza. Cuando revela una parte de su verdadera naturaleza se vuelve extremadamente silencioso y ágil, provocando una sensación constante de incertidumbre.

Frase que cierra este capítulo

“Todos creen que el juego sirve para invocar a Budu. La verdad es que el juego sirve para encontrar a la persona adecuada.

21. ¿Cuál es su postura corporal habitual?

Budu mantiene una postura relajada y ligeramente inclinada hacia adelante, como si siempre estuviera escuchando atentamente. Sus brazos permanecen sueltos y su cabeza suele inclinarse ligeramente cuando observa a alguien, transmitiendo curiosidad y cercanía.

22. ¿Cómo influye su anatomía en sus movimientos?

Al tratarse de un peluche, sus movimientos parecen suaves y poco naturales. Sus articulaciones son flexibles y silenciosas, permitiéndole cambiar de postura sin esfuerzo y reforzando la sensación de que nunca está completamente inmóvil.

23. ¿Qué tipo de energía transmite al moverse?

Su movimiento transmite calma e inocencia al principio. Sin embargo, cuanto más tiempo permanece cerca de alguien, esa tranquilidad comienza a transformarse en una sensación de incomodidad y desconfianza.

EMOCIÓN DOMINANTE

24. ¿Cuál es la emoción principal de tu personaje?

La curiosidad. Budu disfruta observar cómo reaccionan las personas cuando tienen la oportunidad de obtener aquello que más desean.

25. ¿Qué personalidad transmite con solo verlo?

A simple vista parece un juguete adorable y amigable. Sin embargo, pequeños detalles como su sonrisa permanente, su ojo de botón y su mirada fija generan la sensación de que oculta algo.

26. ¿Es alegre, serio, misterioso, agresivo, noble, tímido o extrovertido?

Principalmente es misterioso, juguetón e inteligente. Nunca actúa con violencia; prefiere conversar y dejar que las personas tomen sus propias decisiones.

27. ¿Cómo sería su expresión facial neutra?

Su expresión permanece casi siempre igual: una sonrisa discreta y una mirada tranquila. Esa falta de cambios emocionales hace que resulte difícil interpretar sus verdaderas intenciones.

28. ¿Qué emoción refleja la mayor parte del tiempo?

Una mezcla de tranquilidad y diversión. Budu parece disfrutar observando cada decisión humana como si todo formara parte de un gran juego.

29. ¿Cómo reaccionaría frente a una situación de peligro?

No entra en pánico. Analiza la situación y espera el momento adecuado para actuar. Sabe que la paciencia suele ser más poderosa que la fuerza.

PALETA DE COLOR

30. ¿Qué colores principales representan a tu personaje?

Rojo, negro, blanco y pequeños detalles en amarillo. Estos colores construyen el contraste entre su apariencia infantil y su verdadera naturaleza.

31. ¿Por qué seleccionaste esos colores?

El rojo simboliza el deseo y la ambición; el negro representa el misterio y las consecuencias; el blanco refleja la falsa inocencia del peluche; y el amarillo aporta pequeños acentos que simbolizan la última esperanza antes de aceptar un pacto.

32. ¿Tu paleta es cálida, fría, vibrante u oscura?

Es una paleta predominantemente oscura con contrastes vibrantes. Busca llamar la atención sin perder el ambiente inquietante del personaje.

33. ¿Qué emociones transmiten esos colores?

Transmiten curiosidad, tensión, misterio y una sensación de confianza engañosa. La combinación hace que Budu parezca adorable y perturbador al mismo tiempo.

34. ¿Cuál será el color dominante (60%)?

El negro, porque representa el misterio, el vacío y la naturaleza desconocida de Budu.

35. ¿Cuál será el color secundario (30%)?

El rojo, utilizado para destacar su personalidad, su energía y el peligro oculto detrás de sus pactos.

36. ¿Cuál será el color de acento (10%)?

El blanco y pequeños detalles amarillos, que equilibran la composición y representan la inocencia aparente del personaje.

ANATOMÍA

37. ¿Cuál es la complexión física de tu personaje?

Budu tiene una complexión pequeña, redondeada y suave, propia de un peluche. Su diseño busca generar empatía antes que intimidación.

38. ¿Es fuerte, delgado, robusto, atlético o estilizado?

Es pequeño y robusto. No destaca por su fuerza física, sino por el poder psicológico que ejerce sobre quienes aceptan sus pactos.

39. ¿Cuántas cabezas tendrá como canon de construcción?

Su construcción utiliza aproximadamente cuatro cabezas de altura. Esta proporción exagerada refuerza su apariencia caricaturesca, adorable y fácilmente reconocible.

40. ¿Qué proporciones corporales serán exageradas?

Su cabeza será más grande que el resto del cuerpo para aumentar su expresividad. También se exagerarán las orejas, el gorro de bufón, el ojo de botón y las manos, convirtiéndolos en elementos clave de su identidad visual.

Frase que cierra este capítulo

“Mientras más inocente parece Budu, más fácil es olvidar que cada sonrisa es el comienzo de un pacto.”

ESTILO VISUAL

41. ¿Qué estilo artístico tendrá tu personaje?

Budu tendrá un estilo cartoon con influencia del horror y el diseño de juguetes de colección. Su apariencia mezcla ternura con detalles inquietantes, creando un contraste entre lo adorable y lo perturbador.

42. ¿Pertenece a una estética cyberpunk, fantasía, futurista, medieval, cartoon o realista?

Pertenece a una estética cartoon de fantasía oscura. Su diseño toma inspiración de peluches antiguos, juguetes remendados y personajes con humor negro, manteniendo un aspecto simple pero lleno de personalidad.

43. ¿Qué referentes visuales inspiraron su diseño?

El diseño de Budu se inspira en los peluches de colección, los juguetes antiguos, la estética del bufón, el terror psicológico y personajes que combinan inocencia con oscuridad. También toma referencias del surrealismo y del arte contemporáneo para construir una identidad única y fácilmente reconocible.

ROL NARRATIVO

44. ¿Qué papel desempeña dentro de la historia?

Budu es el guardián del juego y el responsable de ofrecer el pacto. Su función no es perseguir ni atacar a las personas, sino ponerlas frente a una decisión que revelará quiénes son realmente.

45. ¿Es héroe, villano, mentor, guardián, explorador o antihéroe?

Budu es un antihéroe. No actúa por bondad ni por maldad; simplemente cumple su función dentro del juego y deja que cada persona enfrente las consecuencias de sus decisiones.

46. ¿Por qué cumple ese rol?

Porque representa la tentación. Budu entiende que las personas son libres de elegir y jamás interviene para cambiar esa decisión. Su papel es abrir la puerta; cruzarla depende únicamente del jugador.

47. ¿Cómo contribuye al desarrollo de la historia?

Cada persona que acepta un pacto cambia el destino de la historia. Budu actúa como el detonante de los acontecimientos, permitiendo que los conflictos nazcan de las propias decisiones humanas y no de una fuerza externa.

OBJETO ICÓNICO

48. ¿Qué objeto representa al personaje?

El Tablero del Pacto, un antiguo juego de madera que permite invocar a Budu mediante un ritual. Es el único objeto capaz de establecer la conexión entre el mundo humano y la dimensión donde permanece la entidad.

49. ¿Qué importancia tiene ese objeto en su vida?

El tablero es el vínculo que mantiene a Budu unido al mundo físico. Sin él, la entidad no puede manifestarse ni ofrecer sus pactos. Es tanto su prisión como la llave hacia su libertad.

50. ¿Puede identificarse al personaje únicamente por ese objeto?

Sí. El tablero es un símbolo inseparable de Budu y representa el inicio de cada historia. Su sola presencia hace pensar inmediatamente en el personaje y en las decisiones que deberán tomarse.

51. ¿Cómo se integra visualmente al diseño?

El tablero utiliza la misma estética del personaje: madera envejecida, símbolos grabados, costuras, detalles en rojo y negro y un gran símbolo con forma de botón en el centro. Ambos comparten el mismo lenguaje visual y parecen pertenecer al mismo universo.

LOCALIZACIÓN

52. ¿Dónde vive o se desarrolla la historia del personaje?

La historia transcurre en lugares cotidianos donde el antiguo tablero aparece inesperadamente. Budu solo puede manifestarse cuando alguien completa el ritual, convirtiendo cualquier habitación en el escenario de un nuevo pacto.

53. ¿Cómo influye ese entorno en su vestuario?

Su apariencia refleja el paso del tiempo. Las costuras, los remiendos y las telas desgastadas parecen absorber parte de la historia de cada lugar donde ha sido invocado, haciendo que su diseño evolucione sin perder su esencia.

54. ¿Cómo influye ese entorno en sus habilidades?

Cada nuevo jugador fortalece el vínculo entre Budu y el mundo humano. Mientras más pactos realiza, mayor es su capacidad para manifestarse físicamente y ejercer influencia sobre las personas.

55. ¿Cómo influye ese entorno en su personalidad?

El contacto constante con la ambición humana ha convertido a Budu en un observador paciente y profundamente irónico. Comprende que las personas suelen ser sus peores enemigas y rara vez necesita intervenir para que cometan errores.

PSICOLOGÍA GEOMÉTRICA

56. ¿Qué forma geométrica predomina en tu personaje?

Predominan los círculos, ya que transmiten cercanía, inocencia y suavidad, haciendo que Budu parezca un peluche inofensivo.

57. ¿Utilizarás círculos, cuadrados o triángulos como base de construcción?

La construcción combina círculos para el cuerpo y la cabeza con triángulos presentes en el gorro de bufón y los pequeños cuernos. Esta mezcla representa el contraste entre inocencia y peligro.

58. ¿Qué emociones deseas transmitir mediante esa forma geométrica?

Los círculos generan confianza y simpatía, mientras que los triángulos aportan tensión, misterio y una sensación de alerta. Juntos crean un personaje visualmente atractivo pero inquietante.

59. ¿Cómo se refleja esa forma en la silueta del personaje?

La silueta está dominada por un cuerpo redondeado que transmite ternura. El gorro de bufón rompe esa suavidad con formas puntiagudas, logrando una figura simple, reconocible y con mucha personalidad.

Frase que cierra este capítulo

“Los monstruos no aparecen cuando empiezas el juego… aparecen cuando decides terminarlo.”

SILUETA Y RECORDACIÓN

60. ¿Tu personaje es reconocible únicamente por su silueta?

Sí. Su cuerpo de peluche, el gorro de bufón, los pequeños cuernos, las orejas redondeadas y el ojo de botón crean una silueta clara y fácil de identificar incluso sin mostrar detalles internos.

61. ¿Qué elemento genera recordación inmediata?

El gran ojo de botón y el gorro de bufón son los primeros elementos que llaman la atención. Junto con sus costuras visibles, hacen que Budu sea fácilmente reconocible.

62. ¿Existe algún exceso de detalles que dificulte su lectura visual?

No. El diseño fue pensado para ser limpio y sencillo. Cada elemento tiene una función narrativa y visual, evitando accesorios innecesarios que distraigan de la identidad principal.

63. ¿Qué podrías simplificar para mejorar su reconocimiento?

Mantener siempre visibles los elementos esenciales: el ojo de botón, el gorro de bufón, las costuras y la paleta de colores. Cualquier versión futura del personaje deberá conservar estas características.

LÍNEA DE ACCIÓN Y POSE

64. ¿Cuál es la pose principal de tu personaje?

Budu permanece de pie con los brazos relajados y la cabeza ligeramente inclinada hacia un lado, observando fijamente al jugador mientras mantiene una pequeña sonrisa.

65. ¿Qué acción representa mejor su personalidad?

Extender una mano invitando al jugador a aceptar el pacto. Es un gesto amable que refleja perfectamente su manera de actuar: nunca obliga, solo ofrece una oportunidad.

66. ¿Cuál es la línea de acción dominante de la pose?

Una curva suave en forma de “C”, que transmite naturalidad y una apariencia amigable, reforzando el contraste entre su aspecto inocente y su verdadera naturaleza.

67. ¿La postura transmite equilibrio visual y físico?

Sí. Su cuerpo mantiene una composición estable y simétrica que comunica tranquilidad y seguridad, haciendo que resulte cercano antes de revelar su lado oscuro.

MOODBOARD

68. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para el rostro.

Referencias sugeridas:

* Peluches remendados.

* Muñecos de colección con botones.

* Expresiones minimalistas.

* Juguetes vintage.

* Ilustraciones con humor oscuro.

69. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para el vestuario.

Referencias sugeridas:

* Gorros de bufón.

* Ropa de circo antiguo.

* Costuras visibles.

* Telas desgastadas.

* Estética vintage.

70. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para la personalidad.

Referencias sugeridas:

* Bufones.

* Personajes manipuladores.

* Humor negro.

* Terror psicológico.

* Personajes que aparentan inocencia.

71. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para la paleta de color.

Referencias sugeridas:

* Negro profundo.

* Rojo intenso.

* Blanco envejecido.

* Amarillo mostaza.

* Texturas de tela antigua.

72. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para poses y movimiento.

Referencias sugeridas:

* Peluches sentados.

* Muñecos caminando.

* Personajes con cabeza inclinada.

* Poses infantiles.

* Gestos invitando a acercarse.

73. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para accesorios u objetos icónicos.

Referencias sugeridas:

* Tableros antiguos.

* Dados.

* Cartas desgastadas.

* Botones grandes.

* Agujas e hilos.

VALIDACIÓN FINAL

74. ¿Qué hace único a tu personaje frente a otros personajes similares?

Budu no utiliza la violencia para conseguir sus objetivos. Su verdadero poder consiste en ofrecer una elección y dejar que las personas decidan por sí mismas. El conflicto nace de las consecuencias de esa decisión y no de la fuerza del personaje.

75. ¿Cuál es el mensaje principal que comunica?

“Toda decisión tiene un precio, incluso cuando parece la correcta.”

76. ¿Qué emociones deseas provocar en el público?

Curiosidad, intriga, empatía, tensión y reflexión. Budu busca que las personas se cuestionen hasta dónde estarían dispuestas a llegar para conseguir aquello que más desean.

77. ¿Tu personaje puede reconocerse en menos de tres segundos?

Sí. Su diseño utiliza una silueta simple, una paleta limitada y elementos visuales muy característicos que facilitan su identificación inmediata.

78. ¿Su diseño funciona tanto a color como en silueta?

Sí. La construcción del personaje fue pensada para conservar su identidad incluso en versiones monocromáticas, ilustraciones o aplicaciones de pequeño formato.

79. ¿Su apariencia coincide con su personalidad y propósito?

Completamente. Su apariencia inocente genera confianza, mientras que los pequeños detalles inquietantes anticipan el verdadero significado del personaje y su relación con la tentación.

80. Si tuvieras que describirlo en una sola frase, ¿cuál sería?

“Budu es un antiguo peluche que ofrece el poder de controlar la voluntad de los demás, recordando que el verdadero peligro nunca fue el juego, sino las decisiones de quien acepta jugar.”

DESCRIPCIÓN BREVE DEL PERSONAJE (Máximo 100 palabras)

Budu es un antiguo peluche remendado que habita dentro de un misterioso juego de invocación. Su apariencia tierna contrasta con la entidad que vive en su interior, capaz de ofrecer a cualquier persona el poder de influir en la voluntad de los demás a cambio de un pacto. Nunca obliga, nunca amenaza y nunca miente; simplemente presenta una elección y observa sus consecuencias. Inspirado en la sátira, el humor oscuro y la crítica a la ambición humana, Budu representa la tentación del camino fácil y demuestra que las decisiones siempre tienen un precio.

FRASE FINAL DEL PERSONAJE

“Yo no decido por ti… solo te doy la oportunidad de descubrir quién eres realmente.”