

EL ROBO DE LARA

PROYECTO
ANII



ÍNDICE

Ficha - pág. 3

Story Line - pág. 4

Sinopsis - pág. 6

Notas de dirección - pág. 8

Videojuego - pág. 11

Visual game - pág. 13

Personajes - pág. 15

Innovación y visión - pág. 19

Antecedentes - pág. 21

Contacto - pág. 25

FICHA

Nombre: El Robo de Lara

Empresa productora Uruguay: Región Cinema

Empresa asociada de videjuegos: Kreitech

Empresa productora México: A confirmar

Formato de captura: 6k

Duración de película: 90 minutos

Duración de juego: 300 minutos

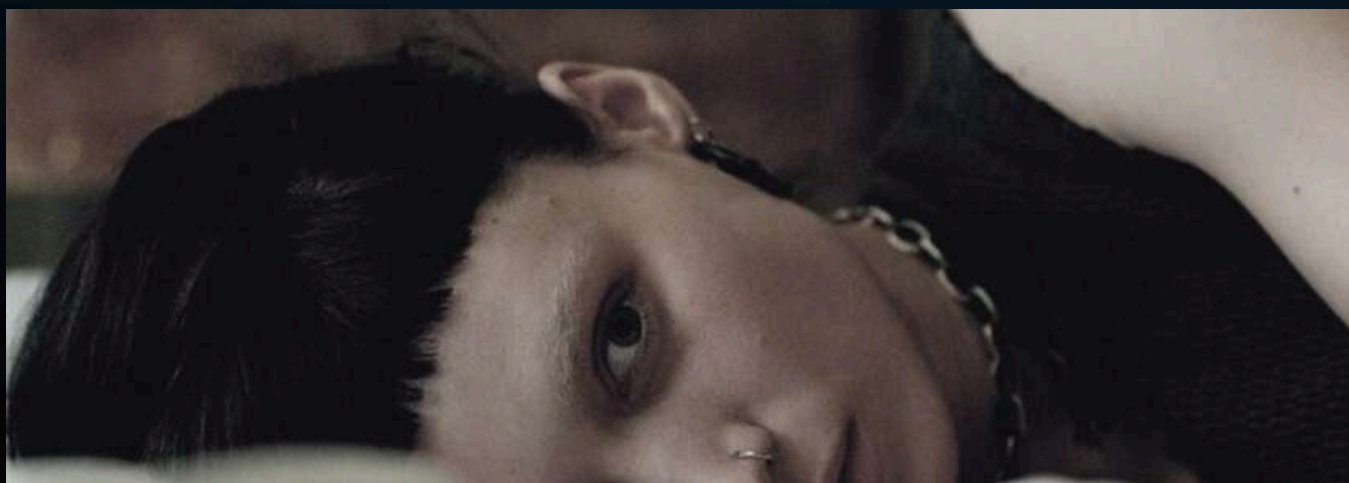


STORY LINE

Cuando Guillermo, un padre soltero recién divorciado, aborda a Lara en la calle, una fotógrafa y cosplayer conocida como Estrela, descubren que han sido engañados por un perfil falso en redes. Lara se enfrenta al robo de su identidad, mientras Guillermo lucha por adaptarse a su nueva vida. Juntos, se embarcan en una búsqueda para descubrir la verdad detrás del engaño y recuperar el control de sus vidas.



Bajo la penumbra de las máscaras sociales, el robo de identidad es un abismo insondable, donde las almas se extraviaban en la niebla de identidades ajenas y propias.



SINOPSIS

LARA [36] se limpia suavemente el rostro tratando de borrar el cansancio que refleja. Con cuidado, delinea sus ojos para resaltarlos, aplica un labial rosado y un rubor intenso. Finalmente, se enfrenta al espejo, su cosplay está completo, el traje es espectacular. Lara, mantiene su pasado como cosplayer popular en secreto y eso le ha dejado una mezcla de nostalgia y desilusión.

Mientras tanto, Guillermo [41], padre soltero recién divorciado, navega a través de una aplicación de citas, haciendo "match" con Lara. Lo que Guillermo no sabe es que la Lara con la que está interactuando es en realidad un impostor. La vida de los dos cambia cuando Guillermo, la confronta por la calle, revelando que ha estado interactuando con un perfil falso. Tras el shock inicial, Lara se da cuenta de que ha sido víctima de un robo de identidad.

Lara y Guillermo, se unen en una búsqueda que los lleva a la profundidad del submundo del cosplay. Guillermo se encuentra atraído por la complejidad de Lara, mientras que ella lucha por mantener su vida privada separada de Estrela, su alter ego cosplayer, que revive con la vuelta al ambiente. Lara se ve obligada a enfrentar su pasado en un entorno que supo ser su refugio.

Al mismo tiempo, Lara lidia con los miedos de su identidad robada, se enfrenta a miradas y murmullos sintiéndose expuesta, junto con acercamientos invasivos de hombres que están convencidos de estar en contacto con ella. En la medida que avanza el caso, Guillermo descuida a su hijo y expone su trabajo en recursos humanos. La situación comienza a contaminarlo todo. Lara es fotógrafa del diario La Ciudad.

En una fiesta cosplay, Lara y Guillermo encuentran pistas cruciales que los llevan hacia un hombre con un cosplay que cubre por completo su rostro. Por momentos la situación lleva a Lara a preguntarse si Guillermo podría estar de alguna manera involucrado en su pesadilla. Por su parte, Guillermo, no puede evitar dudar de Lara y sus múltiples identidades.

Cuando las dudas sobre la lealtad mutua entre alcanzan su punto más alto, un descubrimiento inesperado surge. Se topan con un vínculo desconocido, que nunca antes habían cuestionado. Este hallazgo los lleva directamente hacia el verdadero impostor, desvelando una conexión sorprendente y profundamente personal con Lara, o más precisamente, con su alter ego Estrela.







Lara - Desde chica Lara está en conflicto con su identidad. Pasado los catorce años comenzó a llamar la atención de los hombres. Ropa ancha y espalda encorvada, fue su defensa para intentar pasar desapercibida. Su pasión por el anime y los videojuegos fueron desarrollando a Estrela, su identidad cosplay. En ella encuentra una vía de escape, un mundo donde puede expresarse libremente, dónde podía desarrollar su personalidad.

Con la masificación de las redes sociales, se volvió rápidamente una cosplay pionera y popular en el Río de la Plata. Mensajes por las redes, avasallamiento en los eventos, comenzó a sentir la presión de ser requerida por todos. En poco tiempo, abandonó la actividad de forma pública para continuarla en privado.

El robo de su identidad en redes sociales la fuerza a lidiar con la invasión a su privacidad y la distorsión de su imagen, lo cual resuena profundamente en sus conflictos internos sobre identidad y autoexpresión. (Paula Silva - actriz confirmada)



Guillermo - No llama la atención, no es relevante, no tiene cualidades significativas y eso lo hace encajar en todas partes. Nacido en México, se mudó a Uruguay siguiendo a su amor, Mercedes, el único acto pasional en su vida. Trabaja en recursos humanos, se casó, tuvo un hijo, se divorció y ahora siente el vacío del camino realizado y la soledad de ser un inmigrante.

Recientemente divorciado, navega el mundo de las citas online, bombardeado por imágenes hipersexualizadas. Haciendo el duelo por el sueño de familia perdido, está en la búsqueda de conexión emocional genuina. Su encuentro con Lara, y el involucramiento en el misterio de su identidad robada, lo lleva a sentirse significativo y pone en cuestionamiento la vida que construyó en estos años.



Lara Falsa - El perfil de Lara fue robado y su actitud es de permanente provocación. Busca llamar la atención de los hombres con juegos psicológicos o infantiles que mantienen obsesionados a sus presas. Busca llevarlos a un punto tal que cuando encuentren a la verdadera Lara, no pueden contener su necesidad de interactuar con ella.



Carla - Carla es una oficial de policía experimentada y tenaz, referente en el área de delitos informáticos. Es una defensora pública, su trabajo es vocacional y lucha de forma permanente contra la burocracia que la rodea. Su instinto de justicia la hacen saltar algunas normas en busca de ayudar a las víctimas.



Mica - Amiga de Lara desde el colegio, son inseparable. Han compartido la vida juntas, al punto que Mica la llevo a trabajar como fotógrafa en el diario. Productora eficiente y directa, oscila entre la condescendencia y la frialdad para conseguir sus objetivos. Es un soporte incondicional para Lara. que siempre se sintió más frágil.



Seba - Seba es periodista de La Ciudad. Se caracteriza por ser amable y un tanto intrusivo. Se muestra servicial. interesado en la vida de los demás, especial de Lara. Sus nobles intenciones por momentos puede confundirse Seba enfrenta un conflicto interno entre su amistad con Lara y sus propios deseos ocultos.



Nómade - es un exnovio de Lara y el gran amor de su vida. Presenta un aire misterioso y atractivo, combinando rasgos de masculinidad suave con una sensibilidad que refleja en el cosplay. Aunque ya no están juntos, Nómade todavía siente un profundo vínculo con Lara, lo que complica su relación actual.



Lara



NOTAS DE DIRECCIÓN

Me sumerjo en este proyecto con una visión clara y una conexión profunda con la narrativa. La película, en su esencia, explora la cuestión de la identidad en un mundo digitalmente saturado y en el vibrante universo del cosplay. Cada aspecto de esta historia está cuidadosamente diseñado para reflejar la fragilidad y la complejidad de la identidad personal y colectiva en el siglo XXI.

Visualmente, la película se sumerge en un juego de espejos y reflejos, una metáfora constante de la dualidad de nuestros protagonistas. Los personajes se enfrentan a sus reflejos reales y digitales, revelando la disociación entre su yo interno y la imagen que proyectan al mundo. Esta dualidad se ve reforzada a través de una paleta de colores intencionadamente contrastante: tonos fríos, azules y verdosos, en las escenas de investigación y conflictos internos, se oponen a los colores cálidos y vibrantes de las escenas de cosplay, simbolizando la libertad y la energía de este mundo.

La dirección de actores se centra en capturar momentos de introspección profunda. Los planos cerrados permitirán a los espectadores conectarse íntimamente con las emociones de los personajes, especialmente a través de sus ojos, ventanas a sus emociones. Al mismo tiempo, los planos más generales en escenas sociales destacarán las máscaras que los personajes usan para navegar en la sociedad, un baile constante entre lo que son y lo que se espera que sean.

La música juega un papel crucial en esta narrativa. La banda sonora refleja la psicología de los personajes, con sonidos que resonarán con sus emociones más profundas, a menudo oscuros y disonantes, para subrayar la sensación de ruptura y conflicto interno.

Como director, mi conexión con esta película es profundamente personal, arraigada en mi fascinación y cercanía con el mundo del cosplay y mi comprensión de la construcción de la identidad en un contexto moderno. Este proyecto es un reflejo de mi propia exploración de la identidad y una crítica a la presión sexual que permea nuestra sociedad.





COSPLAY

El universo del cosplay es protagonista de la historia.

Lara, atrapada en la inevitable sexualización de su persona, representa una lucha que he observado de cerca en cualquier ambiente. La presión de ser vista a través de ese lente, independientemente de su intención, es una realidad que muchas mujeres enfrentan.

Guillermo, por otro lado, encarna una lucha diferente. Su historia es una representación de la presión sexual omnipresente, guía del comportamiento masculino. A través de Guillermo, exploro cómo los hombres también son bombardeados con imágenes y expectativas que buscan sexualizar sus experiencias y percepciones, transformando en su psiquis a la mujer como un objeto de deseo. Este tema refleja mis propias observaciones sobre cómo el marketing, incluso en medios que valoro como el anime, puede perpetuar estereotipos y distorsiones.

En resumen, esta película es un viaje intenso y revelador a través de las complejidades de la identidad en la era moderna, un thriller psicológico que busca desentrañar las capas de nuestra existencia en un mundo cada vez más digital y visualmente dominado.

Esta película es, en esencia, un análisis crítico de cómo la identidad y la sexualidad son construidas y manipuladas en nuestra sociedad. Al dirigir esta historia, busco no solo contar una narrativa intrigante sino también ofrecer una reflexión sobre estas cuestiones, invitando al público a cuestionar y, tal vez, a entender mejor las múltiples capas que conforman nuestra identidad.



VIDEOGAME

En una cinemática, el perfil de Lara da match con Rubén. La detective Carla levanta su celular, está en la comisaría. Lo tienen. Logró hacer match con el perfil falso de Lara. Se dirige hacia la computadora de su escritorio, otros policías la siguen. Se sienta. El juego inicia. Un chat aparece en pantalla. Lara escribe. El usuario tiene tres respuestas predeterminadas hasta llegar a la pregunta. ¿Te gustan los juegos?

Sos la detective Carla y tenés acceso a todo el material de la investigación. Hay alguien que sigue utilizando el perfil falso de Lara y lo tenés que atrapar. Carla está frente a la computadora y tiene acceso a un buscador, dónde utilizando palabras claves aparecerán vídeos con interrogatorios, material de redes sociales como instagram y tiktok de todos los sospechosos y fotos. Guillermo, Lara, Mica, Sebastián, Nómade y todos los personajes de la película aparecen, sumados nuevos involucrados. En la medida que hablan, se utilizan pistas de lo que dicen para avanzar en la historia.

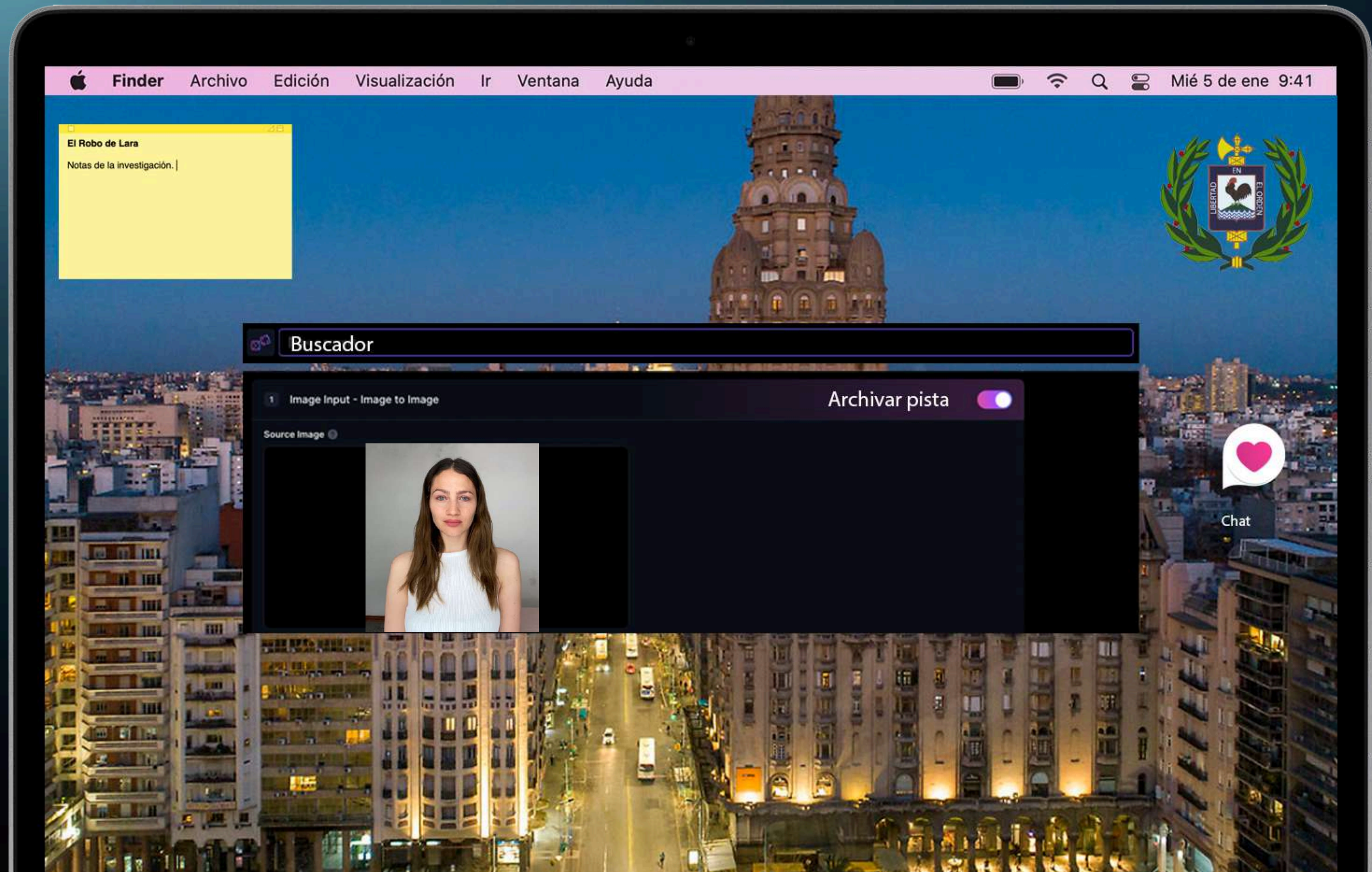
Tenés acceso a una libreta de notas para hacer apuntes y los vídeos pueden ser archivados como pruebas, elemento fundamental para ganar el juego. En la medida que avanza la trama, el chatbot se activa con mensajes de Lara falsa. Las respuestas y las pistas que consigas varían según la interacción que decidas realizar con ella.

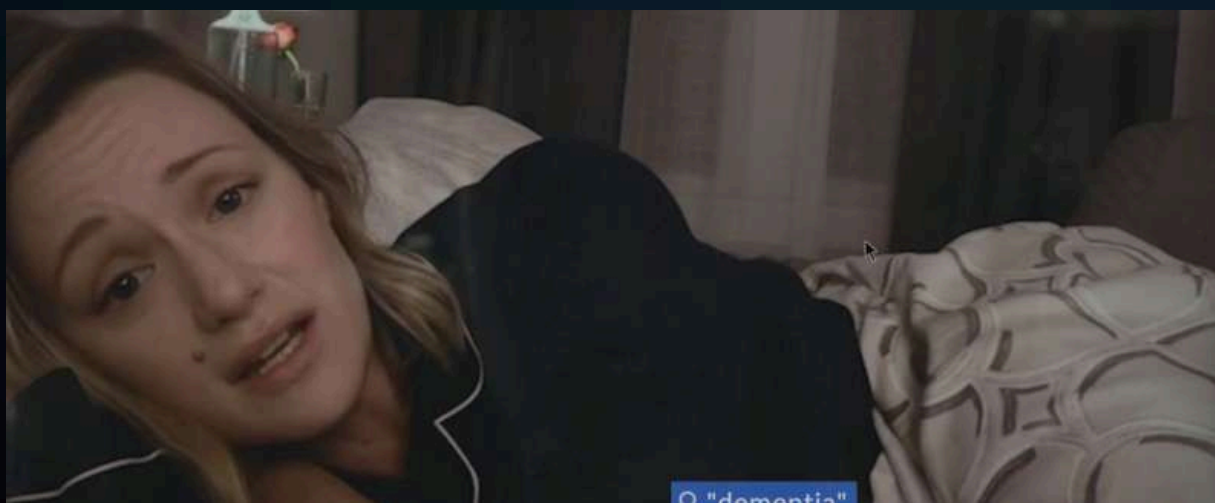
Los personajes principales tendrán redes sociales, a lo que se recomendará investigar con el celular para encontrar nuevas pistas complementarias a las que aparecen en el videojuego. Se puede ganar sin esa investigación, pero se profundiza la historia si se investiga. Incluso cosplayeres reales, nacionales e internacionales van a participar, siendo parte de los interrogatorios y teniendo pistas en sus redes sociales. Se rompen las fronteras entre la realidad y la ficción para generar una experiencia inmersiva y emocionante.

Una vez completado un 85% de la trama, se habilita la opción de los imputados. Cada personaje puede ser acusado y está vinculado a los diferentes vídeos y materiales. Para finalizar la trama tenés que acusar a uno de ellos que puede ser declarado inocente o culpable (sin importar si es o no el verdadero culpable). Este elemento está vinculado al haber logrado armar la trama de las pistas en el porcentaje suficiente para que sea declarado culpable.

Si atrapas al culpable, la trama se termina. Si atrapas un inocente, el chatbot de Lara vuelve a escribirte y podés seguir jugando. Si cualquier personaje es declarado inocente, podés seguir juntando pistas para atraparlo.

PANTALLA DEL JUEGO





VISUAL GAME

A nivel visual el juego se presenta con una estética cinematográfica y personajes hablando a cámara. Como variante, se simulan vídeos y fotos de los personajes en redes sociales. En algunas ocasiones, los personajes estarán en un interrogatorio, pero en otras son pistas extraídas de sus supuestas redes, lo que hace dinámico lo que vemos en pantalla.

Se crearan redes sociales reales de los personajes. Esta dinámica es un agregado para profundizar en la historia, pero se puede completar el juego sin hacer esa investigación. Estamos convencidos que los usuarios más apasionados, van a amar ese condimento que transgrede la frontera entre su realidad y la ficción a la hora de jugar. Así como la utilización de cosplayers reales como personajes del juego.

El espacio de juego es muy similar al de una computadora, agregando un buscador central, por lo que es muy familiar para el usuario utilizarlo.

Buscamos generar una propuesta inmersiva, dónde el usuario investigue de forma activa y sea emocionante investigar quién está detrás del robo de identidad de Lara.

Por último, todo el contenido filmado para el videjuego, en su mayoría videos menores a dos minutos, va a ser doblado al inglés con inteligencia artificial. Entendemos que el avance de la tecnología se abre una nueva etapa para acceder a nuevos mercados y "El robo de Lara" pretender abrir camino en la creación de contenidos uruguayos para una audiencia global.



Perfiles

Las imágenes y varios de los actores presentes en la carpeta son referencia estética y aspiracional del perfil buscado.

PROYECTO

A

N

I

I

El proyecto es seleccionado por la Agencia Nacional de Investigación e Innovación del Uruguay es su programa de innovación y emprendimiento. "A través del proyecto se busca ofrecer una narrativa innovadora para la industria del entretenimiento" comentó el comité de selección.

Actualmente buscamos coproductor en México, inversores, agente de venta y publishers. Estamos presentado el proyecto a fondos de producción nacional e internacional para completar la financiación.

INNOVACIÓN Y VISIÓN



El proyecto "El Robo de Lara" representa una fusión pionera de cine y videojuegos, abordando una narrativa común desde dos medios distintos. Esta aproximación dual no es solo una exploración creativa, sino un paso estratégico hacia el entretenimiento multimedia. El videojuego no es un derivado de la película; ambos se entrelazan, complementando y expandiendo la historia y los personajes en cada formato. Esta sinergia entre película y videojuego se propone crear una experiencia inmersiva y cohesiva para la audiencia, aunque ambos productos se puede consumir de forma independiente.

Este proyecto busca ser un hito en el desarrollo de las industrias creativas uruguayas. Al combinar el cine y los videojuegos, dos de las formas de arte y entretenimiento más influyentes de nuestra era, "El Robo de Lara" se posiciona a la vanguardia de la innovación en la narrativa digital. Este enfoque multiplataforma no solo ofrece nuevas posibilidades creativas sino que también establece una línea que busca posicionar a la productora en el mercado internacional con una idea innovadora que borra las fronteras entre formas e incluso entre la realidad y la ficción al contar cosplayers reales, haciendo de ellos mismos en ambos proyectos. El videojuego además, expande parte de su narrativa hacia las redes sociales.

Producir simultáneamente una película y un videojuego del mismo proyecto ofrece eficiencias económicas significativas. Al compartir activos creativos como diseño de personajes, mundos, y narrativa, se reduce considerablemente el costo de desarrollo en ambos formatos. Este enfoque permite un uso más eficiente del presupuesto y maximiza el retorno de la inversión al apuntar a dos mercados simultáneamente. Además, la producción paralela asegura una coherencia temática y visual entre la película y el juego, potenciando la calidad y la profundidad de la experiencia en ambos medios. Considero que para un país como Uruguay, es un modelo de trabajo que apunta a la máxima eficiencia de los recursos en la producción de contenidos de calidad internacional.

Fundada en 2020, Región Cinema, tiene como objetivo realizar proyectos con proyección internacional desde un punto de vista local.

Creemos que la magia del cine está hecha por las historias que contamos desde nuestro lugar en el mundo y su conexión con el espectador. Desarrollamos proyectos hacia el público, buscando conflictos humanos que los conmueven con la vocación de entretener. Trabajamos con películas que buscan hacer atractiva la experiencia cinematográfica, así como con proyectos de alto impacto.

Nuestra red de alianzas internacional está en pleno crecimiento, hoy trabajamos con socios de Argentina, Brasil, Paraguay, Ecuador, México y Estados Unidos.

Algunas de las empresas que apuestan por nuestros contenidos son Movie Montevideo, TCC, Amazon, Mc Donald, Bizarra, Roche, Gador, Efecto Cine, Cineplex, CineTren, Life Cinemas, Cinemateca Uruguaya y World Trade Center entre otros.

Colaboramos con fondos e instituciones como: Impulsar Salud, Uruguay XXI, INAE, FONAE, ANDE, Montevideo Filma, Montevideo Socio Audiovisual, ACAU, Intendencias de Montevideo, Colonia, Salto, Maldonado y Rivera e IBERMEDIA.



PROYECTOS

“Blanca y sus universos” – Largometraje de Ficción – Desarrollo

- Premio a co-producciones internacionales Editale, Brasil 2024.
- Selección oficial, encuentro de coproducciones de Guadalajara, México 2024
- Selección oficial, mercado Entre Fronteras, Paraguay. 2023
- Selección oficial para el FAM, encuentro de co-producciones del MERCOSUR de Brasil. 2022
- Selección oficial de Bolivia Lab. 2022

“El mundo se ha terminado” – Pos-producción – medimetraje – 2024

- Premio INAE a coproducciones audiovisuales 2022
- Premio Montevideo Filma 2022

“Julio, felices por siempre” – Largometraje de ficción – Distribución – 2023

- Selección oficial festival de cine de Chicago EEUU 2024
- Estreno Amazon Prime Video Nov. 2023
- Estreno en TCC Nov. 2023
- Selección oficial Seattle Latino film festival EEUU 2023
- Selección oficial en el Toronto Latin America Film Festival Canadá -2023
- Selección oficial en el Festival de Cine Latinoamericano y el Caribe de Bera, Suiza -2023
- Selección oficial del Festival de Cine de Philadelphia. 2023
- Estreno en salas comerciales Argentina. Agosto 2023
- Destacada como una de las 10 películas del año por el diario El País.
- Seleccionada por Uruguay a los Premios Platino en las categorías: Mejor película, ópera prima, actor protagónico, mejor guión, actor secundario, actriz secundaria y dirección de sonido.
- Estreno nacional, 12 semanas en salas comerciales. 2022 - 2023
- Selección oficial en Cinelatino Rencontres Toulouse y Festival de Lima, cine en construcción. 2021
WIP

“Cuerpo Incómodo” – Largometraje documental – Desarrollo

- Selección oficial para el FAM, encuentro de co-producciones del MERCOSUR de Brasil. 2023
- Premio Impulsar Salud, para proyecto de impacto 2023
- Selección oficial Ventana Sur 2022
- Mención especial a documental científico en Ventana Sur 2022.



JUAN MANUE SOLÉ

DIRECTOR - GUIONISTA - PRODUCTOR EJECUTIVO

"Julio, felices por siempre" estreno amazon prime video 2023, 12 semanas en cines comerciales de Uruguay. Destacado por El diario El País como una de las películas del año. Selección oficial en Cinelatino Rencontres Toulouse, Philadelphia Latino, Toronto Latino, Cine de Berna, entre otros. Ganador de varios fondos de producción. En desarrollo del largometraje "Blanca y sus universos", premio a desarrollo de proyecto del INCAU, selección programas PUA de ANDE, selección oficial de Bolivia Lab y FAM, encuentro de co-producciones del MERCOSUR de Brasil. En posproducción de "El mundo se ha terminado", adaptación para televisión de obra teatral, ganador del fondo a co-producciones audiovisuales sobre artes escénicas y Montevideo Filma. Desarrollando la serie "Paradiso Nostro" y el proyecto multimedia "El Robo de Lara".

Anteriormente dirigió y escribió la serie corta, "Las Paquitas del Humor", selección oficial del Relist Web Fest en Nizhny Novgorod, Rusia, el cortometraje "Obdulio el patriota" selección oficial del Festival de Cine de Mar del Plata, guionista del largometraje documental "Roslik, sospechosamente Rusos", guionista para la productora Taxi Films y seleccionado para el programa BAMERS, jóvenes talentos del Bogotá Audiovisual Market.



JOSEFINA RECCHIA

PRODUCTORA EJECUTIVA

Licenciada en Cine y TV graduada de la Universidad Nacional de Córdoba.

En el año 2012, trabajando desde Paraná, Entre Ríos, donde tuve la oportunidad de integrarme a equipos de trabajo en diversos largometrajes, tanto documentales como de ficción. Mi enfoque continuó siendo la producción, desempeñando un papel fundamental en la ejecución de proyectos cinematográficos.

Uno de los hitos importantes en mi carrera tuvo lugar en 2016, cuando obtuve acceso a un fondo INCAA y asumí la responsabilidad de la producción ejecutiva de la serie web "Urbanos".

Fundadora de Río Cine, donde ocupo el cargo de productora ejecutiva hasta la fecha. Esta experiencia me ha brindado la oportunidad de participar en diversos proyectos cinematográficos en todas sus etapas, desde la fase de desarrollo hasta la comercialización.

Mi compromiso continuo con la industria cinematográfica y mi participación activa en proyectos variados son reflejo de mi pasión y dedicación a esta apasionante profesión.



KREITECH

GAME STUDIO

Kreitech es una empresa de Software con más de diez años de experiencia en la industria. Originalmente enfocada en el desarrollo de software tradicional y proyectos de IoT, incorpora desde hace tres años una división de desarrollo de Videojuegos y XR formada con profesionales cuidadosamente seleccionados del país y la región.

Nuestra división de videojuegos se especializa en el desarrollo de proyectos end-to-end, cubriendo todas las áreas de producción incluyendo programación, arte, game design y UX/UI para plataformas móviles, desktop, web y VR/AR.

La sinergia con otras áreas de la empresa dota a la división de videojuegos de la capacidad para el desarrollo de productos originales en plataformas y contextos novedosos, valiéndose de tecnologías de punta y la fabricación de hardware a medida.

[Portfolio](#)

CONTACTO

A woman's profile is shown in a dark, blue-toned setting, looking towards the left. Her hair is dark and voluminous. The lighting is dramatic, highlighting her features against a dark background.

Email

jmsole@regioncinema.com

josefina@rio-cine.com

Mobile

+598 91417669

www.regioncinema.com