

CYBERMUCHIK

(HUACO RETRATO)

Dirigido por Fernando Mendoza

Largometraje de ficción en desarrollo

Cybermuchik Cine
PERÚ - 2026

Locarno Film Festival
Open Doors



PROYECTO GANADOR DE ESTÍMULOS
ECONÓMICOS PARA LA CULTURA 2022



PERÚ

Ministerio de Cultura

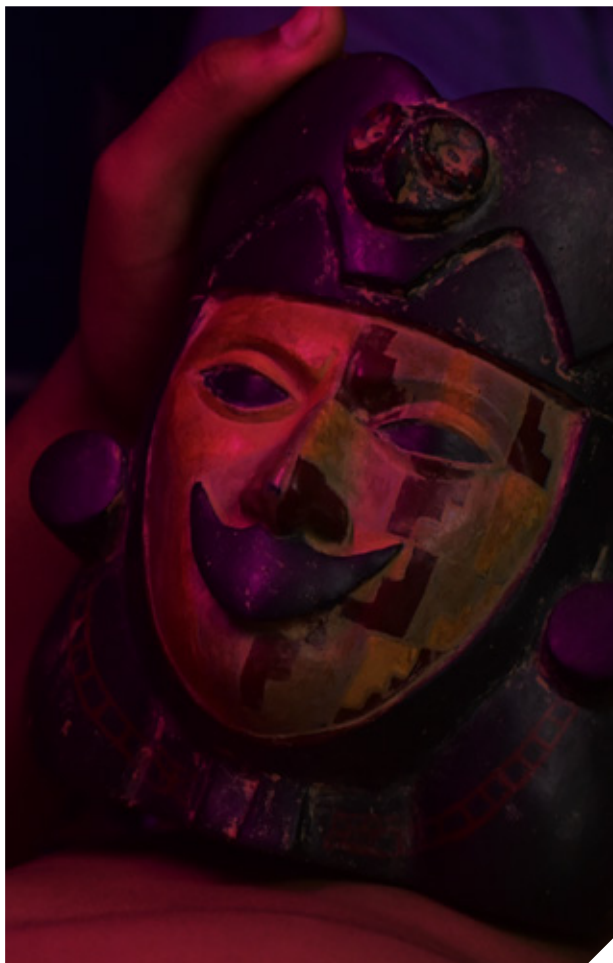




Un día cavas un pozo mientras arreglas el jardín de tu casa y encuentras un pequeño ídolo de piedra. Automáticamente piensas que ahora es tuyo...

“Mira lo que me encontré”, le dices a alguien y te lo guardas. Pero, ¿qué tal si, en vez de haber encontrado tú al objeto, el objeto te ha encontrado a ti? ¿Y si este objeto fuese un medio para que su dueño, que vivió hace miles de años, te contacte y te lleve a hacer algo por él?

Ficha técnica



Nombre: Cybermuchik (Huaco Retrato)

Formato: Largometraje de Ficción

Duración: 90 minutos

Género: Fantástico / Aventura / Misterio Arqueológico

País: Perú

Casa productora: Cybermuchik Cine / Centro Cultural Cine Chimú

Dirección y música: Fernando Mendoza

Producción: Silvia Arellano, Nirvana Diaz

Guion: Fernando Mendoza, Jan Espinoza, Carlos Tataje

Dirección de Fotografía: César Fe

Dirección de Arte: Luighi Tang

Dirección de Sonido: Christian Ñeco

Asistencia de dirección: Lucía Orozco

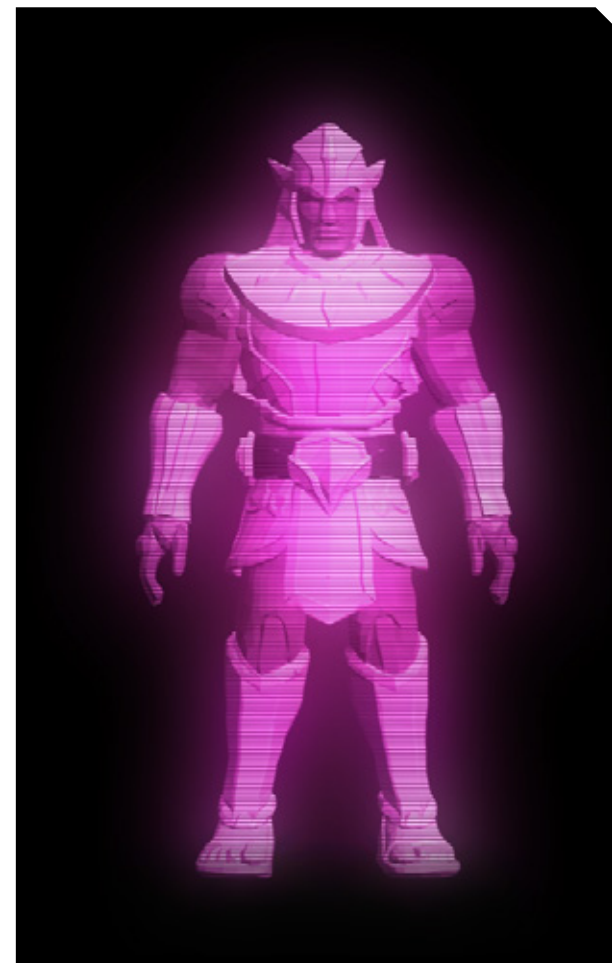
Montaje: Juan Daniel Fernandez Molero

Presentación del proyecto

Cybermuchik es una película del género aventuras y fantasía que fusiona el legado de la cultura moche con el universo de los videojuegos, ofreciendo una reinterpretación de lo ancestral a través de las nuevas tecnologías y los lenguajes contemporáneos. Ambientada en el tradicional pueblo de Huanchaco, la película se filmará en espacios arqueológicos reales y gaming centers en donde se expondrá la cotidianidad del gamer peruano promedio, mostrando su cultura como un nuevo símbolo de la identidad nacional.

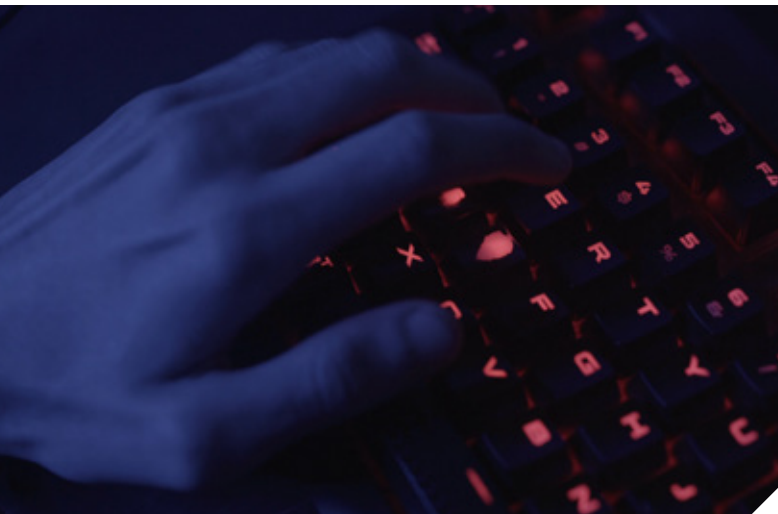
Actualmente, el proyecto ha obtenido tres premios del Ministerio de Cultura para su desarrollo, producción y promoción; y ha participado en prestigiosos espacios internacionales como el Festival Internacional de Cine de Locarno y el programa Blood Window.

Cybermuchik es una historia con potencial para su explotación comercial en salas de cine y streaming; conservando su valor cultural para la sociedad, y ofreciendo una serie de oportunidades para ser lanzado como un producto transmedia que abarque el cine, la música, los videojuegos y el merchandising de productos coleccionables.



Storyline

En un pueblo del norte peruano, un adolescente adicto a los videojuegos empieza a profanar las sagradas ruinas de sus ancestros en busca de dinero para jugar en los Lan Center de la ciudad. Su vida da un giro cuando es contactado por el espíritu de un guerrero moche a través de un videojuego, quien le encomienda una importante misión: encontrar su ajuar funerario, saqueado por su padre el día en que él nació.



Sinopsis

En un pequeño pueblo del norte peruano, donde los vestigios de la antigua civilización Mochica y las creencias chamánicas aún perduran, vive RENZO (20), un gamer empedernido. Las cabinas de internet lo mantienen a salvo de su padre, MARCOS (50), un ex profanador de tumbas, con quien lleva una tensa relación. Marcos le prohíbe jugar, pero Renzo escapa todas las noches a los lan centers de la ciudad, desafiando la autoridad de su padre. Para lograrlo, Renzo cuenta con la complicidad de sus amigos, quienes le enseñan a ganar dinero profanando las huacas que rodean su pueblo. Convertido en "huaquero", Renzo repite los errores de su padre al robar a sus ancestros. Atrapado entre la virtualidad y el mundo de los muertos, la línea entre la realidad y el juego se desdibuja cuando el espíritu de un antiguo guerrero mochica llamado KARRAK lo

contacta a través del videojuego para encargarle una importante misión: recuperar un tesoro perdido que Marcos ha ocultado durante años.

Pero Renzo es incapaz aún de comprender su llamado y se arrastra a una espiral de ambición: vende un huaco retrato de este tesoro para comprarse un teclado gamer, desatando una maldición que deja a su padre al borde de la muerte. Desesperado, Renzo se entrega a una misteriosa chamana que llega para ayudarlo. Usando wachuma, una planta sagrada, descubre que la única forma de salvar a su padre es recuperar todo lo profanado y devolverlo a su legítimo dueño. Renzo se embarca junto a sus amigos en una aventura llena de peligros y revelaciones para recuperar el huaco retrato de las manos del temible PAULINO (60), un hombre lagartija emergido del interior de la huaca para ajusticiar a los huaqueros.

Pero... ¿a quién debe devolverlo? Escuchar la voz del guerrero lo llevará a entender el verdadero propósito de su búsqueda.

Mientras tanto, el profesor SANTILLÁN (35), un arqueólogo frustrado, busca la gloria en el descubrimiento de una gran tumba moche. Santillán cree estar cerca del hallazgo que cambiará su vida en una huaca aún inexplorada, en donde excava

clandestinamente aprovechando el ímpetu de sus alumnos. Sin embargo, lo único que encuentra es una tumba vacía. Inconforme con su suerte, Santillán regresa a la cámara funeraria por la noche, y queda atrapado tras un derrumbe. En su último aliento de vida, el espíritu que habita la huaca lo lleva por un viaje en el tiempo para conocer la verdad sobre el final del Señor de Huancaco, el último gran señor moche.

Sumido en una aventura paranormal, Renzo sobrevive en una batalla épica bajo tierra contra Paulino usando sus skills de gamer, y vuelve con el huaco retrato al mundo real ayudado por Karrak. Tras una lección de sacrificio y respeto, Renzo logra salvar a su padre y acepta los designios de la huaca: convertirse en el nuevo custodio del ajuar del señor de Huancaco.

Teasers del Proyecto

Durante la etapa de preproducción se desarrollaron tres teasers audiovisuales, financiados mediante un primer fondo de apoyo.

Estas piezas exploran el tono, el universo y los lenguajes visuales de CyberMuchik, funcionando como material conceptual y narrativo del proyecto.

Los teasers corresponden a una etapa de desarrollo y exploración. La película final podrá presentar variaciones narrativas, visuales y técnicas.



Teaser 1

https://www.youtube.com/watch?v=_5mCwaxOifl

Teaser 2

<https://www.youtube.com/watch?v=iika9HBjZiw>



Teaser 3

<https://www.youtube.com/watch?v=QmUSw8yByrE>

Carta del director

Hace cinco años que vengo desarrollando este proyecto y gracias a él he podido dedicarme a las tres cosas que más me gustan en la vida: hacer música, descubrir nuevas historias arqueológicas, y encontrar tiempo para jugar videojuegos. En el camino, he creado múltiples imágenes y sonidos, y ahora puedo decir con convicción que, como artista, lo que realmente me mueve es crear mi propio concepto y visión del «misterio arqueológico». Este concepto, al cual he llamado «Cybermuchik», experimenta con la «ciber-distorsión» de la historia antigua peruana, ofreciendo una forma moderna de contar nuestras historias ancestrales.

Recuerdo ahora a mi madre, cuando yo era adolescente, tocando la puerta de mi habitación a medianoche y mandándome a dormir después de pasarme toda la noche jugando videojuegos históricos como Age of Empires o Assassin's Creed. Quizá ella no se daba cuenta en ese momento de que yo no sólo me estaba divirtiendo, sino que también aprendía de mitología e historia a través de estos videojuegos. Aquello me hacía realmente feliz, sin embargo, siempre faltaba algo... y es que nunca encontré un guerrero o Dios mochica en ninguno de estos juegos.

La civilización mochica floreció hace 1.200 años en lo que hoy es mi ciudad, Trujillo, lugar

en donde las huacas están a unos cuantos pasos de las casas. Aún hoy, los vestigios de la herencia mochica son visibles en los rostros de algunas personas. Me considero un afortunado de poder conectar con la energía de mis raíces, una conexión que comenzó cuando un par de amigos hicieron un hallazgo arqueológico en el jardín del colegio, cuando tenía 14 años, jugando con una pala. Recuerdo como si fuera ayer esa emoción que sentí al descubrir algo que había estado enterrado por miles de años. Ese día se encendió en mí esa pasión por la arqueología y las culturas antiguas.

Mi objetivo principal es crear una película que represente de forma respetuosa lo que la influencia mochica significa para mí, y al mismo tiempo contar una historia entretenida, moderna, que cautive tanto a jóvenes como a adultos con espíritu gamer. Al contar la historia de un gamer peruano en un mundo de raíces ancestrales, creo que podemos crear un vehículo para que los adolescentes, que normalmente se refugian en los videojuegos, re-descubran la belleza de su identidad cultural. Así mismo, persigo con ilusión la idea de enseñarle al mundo la riqueza de la identidad muchik a través de una película de aventuras, tal como se ha logrado con otras culturas antiguas como la egipcia o la maya.

Conscientes de la inmensa responsabilidad que conlleva retratar a una civilización tan poderosa como la Mochica, estamos profundamente comprometidos con hacer una película honesta y que respete a los espíritus que nos han guiado en este viaje. Esta película está dedicada a ellos.



Fernando Mendoza
Fernando Mendoza

Biofilmografía del director



Fernando Mendoza es un director de cine y artista sonoro trujillano. Estudió cine gracias a una beca de la Escuela Profesional de cine de Eliseo Subiela, en Argentina, y ha dirigido y producido 6 cortometrajes con selecciones y premios en diversos festivales de cine. Su obra abarca proyectos de ficción, documental y cine de animación.

Se desenvuelve en el medio audiovisual como diseñador de sonido y compositor musical para cine principalmente, así como asistente de dirección en proyectos nacionales e internacionales relacionados al patrimonio arqueológico.

Es miembro fundador del Centro Cultural Cine Chimú, un proyecto de gestión cultural que convirtió un antiguo cine de barrio en una sala de cine peruano. Actualmente, el Cine Chimú es uno de los espacios de exhibición alternativa más importantes del Perú.

Filmografía seleccionada

La cámara de Yuichi (2025) - Cortometraje de animación (en producción)

Premios y selecciones:

Fogón de plata en el Festival Internacional de Animación Ajayu. Puno, 2023
Ventana Sur Animation!. Argentina, 2023

Ganador del Concurso de Proyectos de animación de DAFO 2024

Mercado de Animación Mai! del Festival Chilemonos. Chile, 2025.

Otros Ojos (Colombia) - MIFA Annecy (Francia) 2025

Link: <https://www.instagram.com/lacamaradeyuichi/>

El Primer Día (2019) - Cortometraje de ficción

Premios:

Mejor cortometraje de escuela de cine en Málaga 4k Fest. España 2020.

Mejor cortometraje nacional en Construir Cine, Festival Internacional de cine sobre el Trabajo. Argentina 2020.

Link: <https://youtu.be/znKHjr4yvN0>

Kusi Kushkani (2017) - Cortometraje documental

Premios:

Mejor cortometraje documental nacional en V Festival de Cine de Huánuco en 2018

Primera mención de honor en Festival Mambé de Colombia en 2018

Mención especial del Jurado y Premio de Público en el Festival Internacional de Cinema de la Gent Gran de Barcelona en 2019

Mejor cortometraje documental en el Festival Internacional de Cine de Puerto Madryn de Argentina en 2019.

Link: <https://youtu.be/SM3Y5DF56yQ>

Soundtrack

Cybermuchik es un proyecto transmedia que abarca el cine, la música y los videojuegos. En diciembre del 2025, se lanzó en plataformas musicales "Cybermuchik", un álbum musical que combina instrumentos musicales de origen precolombino con los sintetizadores y la distorsión robótica de la lengua muchik.

https://open.spotify.com/intl-es/album/0GJZ9hbH5EYHlhDg7mBslD?si=_JexEE_bSe2xpqm-T0xqiw

Disponible en Spotify:

**CYBERMUCHIK - FER CHENG**

1. Karrak Misteri
2. Historia
3. Morro-Pix
4. Lang Ñam
5. Mamay Xamic
6. Chaquiras
7. Huaco Retrato
8. Kiyaya



Videogames del Universo

Dentro de la historia, los videojuegos funcionan como espacios de memoria, ritual y comunicación. Fuera de la pantalla, se convierten en experiencias interactivas que reinterpretan la iconografía prehispánica desde el lenguaje del videojuego clásico y contemporáneo.

Actualmente, el proyecto contempla dos videojuegos en desarrollo activo y un tercer videojuego ficticio, central en la narrativa del largometraje.

MOCHE INVADERS

Juego de arcade inspirado en Space Invaders

Estado: En desarrollo activo

Moché Invaders es una reinterpretación del clásico Space Invaders, utilizando iconografía moche y elementos visuales inspirados en la cerámica y simbología del norte del Perú.

El juego propone una experiencia arcade directa, donde lo ancestral y lo digital se cruzan en un formato reconocible, accesible y simbólico. Más que un homenaje, es una apropiación cultural desde el diseño y la jugabilidad.



Videojuegos del Universo**MORRO PIX**

Juego pixel art inspirado en Snake

Estado: En desarrollo activo

Morro Pix toma como base la jugabilidad clásica de Snake y la reinterpreta con iconografía moche y huari, ambientando la experiencia dentro de una tumba moche.

El espacio cerrado, la progresión constante y el crecimiento del cuerpo del personaje dialogan con ideas de encierro, memoria y exploración arqueológica desde una estética pixel art.



Videojuegos del Universo**TIME CONQUER**

Videojuego ficticio de disparos en primera persona (FPS)

Estado: En conceptualización

En la historia, es el juego que habita Karrak, un antiguo guerrero moche, y se convierte en el medio a través del cual se comunica con Renzo, el protagonista.

Más que un simple videojuego, TIME CONQUER funciona como un umbral: un espacio digital donde el pasado encuentra una forma de manifestarse en el presente.

TIME CONQUER es el principal canal de contacto entre ambos mundos. A través de glitches, niveles y encuentros, el videojuego actúa como un lenguaje que Renzo entiende, pero cuyo origen desconoce.

Concept Art Karrak

Elenco confirmado



RENZO

Juan Quezada

Non-actor



PAULINO

Beto Benites

IMDb <https://www.imdb.com/es/name/nm2333381/>



CARMEN

Antonieta Pari

IMDb <https://www.imdb.com/es/name/nm6435796/>



MARCOS

Marco Antonio Miranda

IMDb <https://www.imdb.com/es/name/nm14755790/>



ALEXA

Rosa Campos

Professional Actress



Plan de producción

2026

2027

2028

Enero / Febrero
2026

• **Pre producción**

Marzo 2026

• **Rodaje**

Abril 2026

• **Primer corte
(versión preliminar)**

Abril / Diciembre
2026

• **Post producción
Postulaciones a espacios
de work in progress**

Enero / Octubre
2027

• **Aplicaciones a festivales
internacionales para el
estreno**

Noviembre 2027

• **Premiere**



Plan de financiación

El presupuesto total de la película es de **450.000 dólares**.

A finales de febrero, entraremos en rodaje con **200.000 dólares** provenientes del Concurso Nacional de Largometraje de Ficción (a nivel nacional) del año 2022 y dos premios obtenidos en Colombia (DarkStudios, España, 2023) y Suiza (Visions Sud Est, 2024).

Fuente de financiamiento confirmado	Monto
Concurso Nacional de Largometraje de Ficción (a nivel nacional) Ministerio de Cultura, 2022	\$ 190.000
Dark Studios (España) Fantasolab, Colombia 2023	\$ 1.000
Vision Sud Est Open Doors de Locarno Film Festival, Suiza 2024	\$ 5.800
Inversión propia de las casas productoras	\$ 3.200
TOTAL	\$ 200.000

Actualmente, seguimos en la búsqueda de alianzas estratégicas, productores asociados y coproductores internacionales para completar nuestro financiamiento.

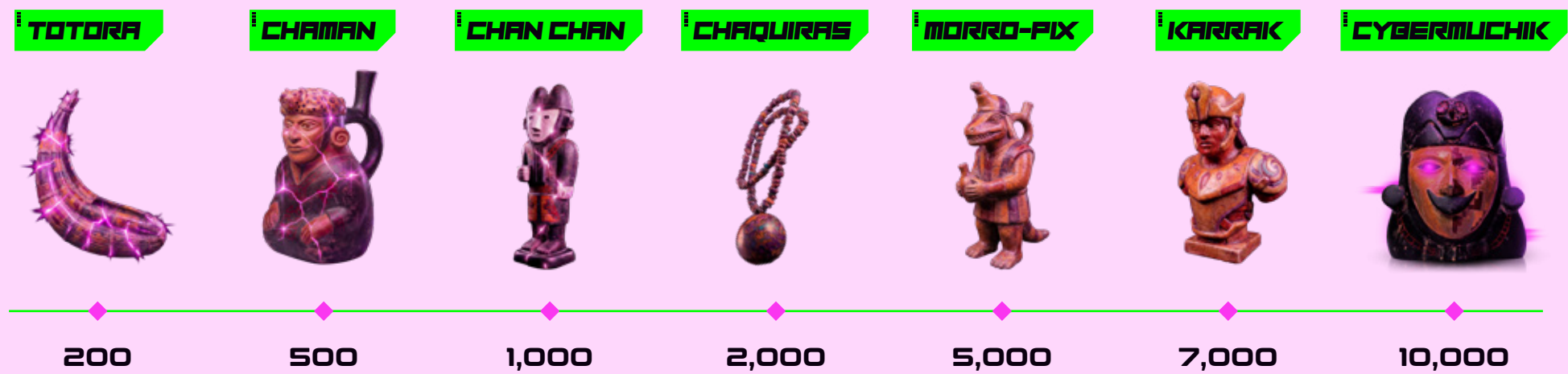
Al finalizar el rodaje, tendremos un primer corte para aplicar a work-in-progress y espacios de coproducción para conseguir nuevos aliados, como postproductores de **VFX, videojuegos y animación**, así como agentes de ventas internacionales. Durante esta etapa, también definiremos nuestra estrategia para festivales y la fecha de estreno.

Crowdfunding

Este crowdfunding nos permitirá cubrir etapas muy importantes como el desarrollo de nuestros videojuegos Moche Invaders y Morro-pix, la construcción de nuestro set arqueológico inspirado en una gran tumba moche y también, las cinemáticas 3D de nuestro universo Cybermuchik.

Hemos creado 7 niveles de aporte para nuestra primera meta de **50,000 soles**. Estamos abiertos a nuevos aliados estratégicos que deseen sumarse a esta película fantástica hecha desde el norte del Perú.

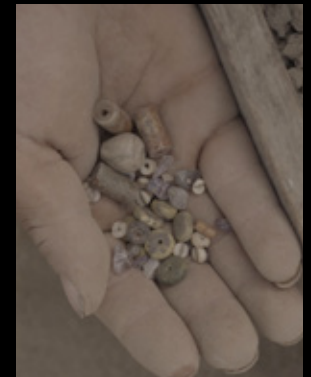
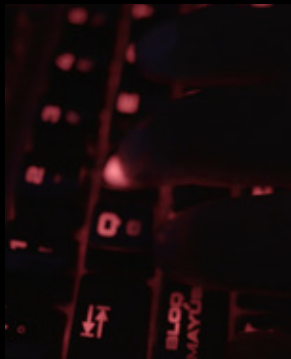
Todos los niveles cuentan con recompensas y acceso exclusivo a los avances de nuestro proyecto. ¡Únete a Cybermuchik!

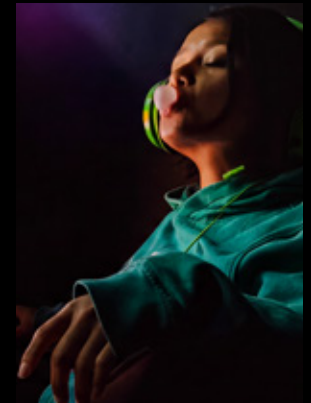


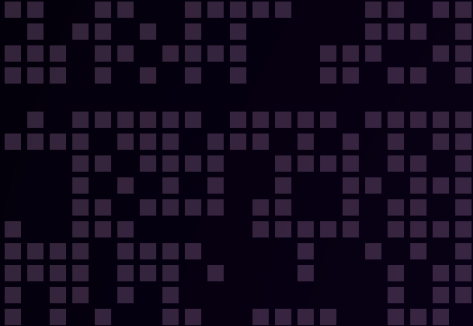
Revisa más detalles de nuestra campaña en:

<https://www.cybermuchik.cinechimup.com/>









CYBERMUCHIK

(HUACO RETRATO)

Dirigido por Fernando Mendoza

Locarno Film Festival
Open Doors



PROYECTO GANADOR DE ESTÍMULOS
ECONÓMICOS PARA LA CULTURA 2022



PERÚ

Ministerio de Cultura

