

Cartografiar el *videohome*: el caso de J. Xavier Velasco

por **Alberto Acuña Navarrijo**

Pocas expresiones audiovisuales mexicanas han sido tan prolíficas y al mismo tiempo tan menospreciadas por la crítica como el *videohome*. Sin embargo, estamos frente a un sistema de producción cuyas obras, estilos y temas merecen discutirse con seriedad. El presente ensayo busca llenar ese vacío.



Videohome: un anglicismo deformado, surgido de la ocurrencia y el accidente para designar originalmente al cine concebido para el consumo doméstico. Sin embargo, ni siquiera su nombre termina de estar del todo bien. Hay una ironía en ello. Como si esto hubiera

anticipado la manera en que sería entendido. A diferencia de otros fenómenos industriales o tecnológicos, cuyo significado suele ser preciso, el *videohome* acabó convirtiéndose en algo mucho más ambiguo: una palabra capaz de describir simultáneamente un sistema de producción, un circuito de distribución marginal, una época particular del cine popular mexicano, una estética tosca y desprolija bastante reconocible y, con frecuencia, utilizada como una etiqueta despectiva.

Durante cuatro décadas, pocas expresiones audiovisuales mexicanas han sido tan prolíficas y al mismo tiempo tan escurridizas para la crítica, la historiografía y la cinefilia: no existen libros exhaustivos, anuarios estadísticos ni reportajes o entrevistas abundantes. Esa ausencia de cartografía ha provocado no pocas confusiones. Entre las más significativas se encuentran: la insistente asociación con el “cine de ficheras” —en realidad, para cuando ocurrió la explosión del *videohome* a inicios de los años noventa, la vida nocturna en

el país ya había cambiado considerablemente, por lo que el imaginario cabaretero rara vez ha sido retratado o siquiera evocado—, la tendencia de asumir que es un género cinematográfico en sí mismo, y, más recientemente, su reducción en internet a un puñado de títulos extravagantes convertidos en meme y curiosidad *kitsch* como *El clon de Hitler*, *El mataputos*, *Emos vs. darketos* o *Narco gays* —de hecho, siempre son las mismas referencias, lo que revela el desgaste del chiste—. Al *videohome* rara vez se le ha concedido la posibilidad de ser discutido como obra. ¿Cómo reconocer, entonces, autores, estilos, temas, obsesiones o una filmografía como tal?

Un mapa posible

En 2007, el *videohome* se encontraba en una transición importante: las otrora figuras de arrastre popular que se habían guarecido en este medio —como Mario Almada, Jorge Reynoso, Agustín Bernal o Jorge Luke— iban ya en franca retirada; la apuesta por emular cierto drama urbano de filiación amorperruna, perceptible incluso en títulos como *Perra sociedad* o *Ciudad de perros*, no tenía el eco esperado; irrumpía el llamado neonarcocine, producto del calderonismo, con su estética buchona y la influencia directa de los corridos pertenecientes al Movimiento Alterado; y ya se asomaba la circulación digital, principalmente pirata en *blogs*, que

poco a poco cambiaba las condiciones de su consumo para siempre. En ese contexto, el productor y director cubano Joel Núñez fundaba la compañía productora DMM Films.

Resulta interesante el contraste que definió en una primera época a DMM Films. Por un lado, existía una pretensión por acercarse a las claves del cine de acción serie B estadounidense; por el otro lado, la compañía operaba bajo el modelo habitual del *videohome* caracterizado por presupuestos ajustados, rodajes de solo diez días y ritmo vertiginoso de producción. Así, en el transcurso de tres años, la compañía estrenó veinticinco largometrajes, entre ellos *Días salvajes*, *Mr. Narco* y *Proyecto sexo*, un trío de *thrillers* dirigidos en 2008 por J. Xavier Velasco.

Hoy día, Velasco es conocido por otras dos películas inscritas en el género: *Cocodrilos* (2025), enfocada en los peligros que enfrenta un joven fotoperiodista veracruzano al querer investigar la muerte de su mentora, y *Psicópata: El asesino del conejo blanco* (2026), acerca de una detective con Trastorno de Identidad Disociativo que emprende la cacería de un feminicida que asola una estilizada e irreconocible Ciudad de México. Cintas con otras escalas de producción e intenciones comerciales que consiguieron ser exhibidas en salas y festivales. Sin embargo, a diferencia de otros realizadores con pasado videohomero que suelen relegar esa etapa a una nota al margen de sus carreras, cuando no ocultarla por completo como si se tratara de algo vergonzoso, Velasco la ha reconocido como su verdadera escuela, donde, obligado a tomar decisiones rápidas y prácticas todo el tiempo, forjó su oficio como cineasta.

Su paso por DMM Films no puede entenderse sin la presencia del guionista Fernando C. Finck. Ambos habían comenzado a colaborar en 2004 con *El que habita las alturas*, un proyecto de ciencia ficción con reminiscencias a *El cubo*, *Matrix* y la novela *High-rise*, cuya producción independiente se prolongaría hasta su estreno en 2009. Cuando coincidieron en la empresa, esa colaboración continuó: Finck escribiría *Días salvajes* y *Proyecto sexo*, además de coescribir *Mr. Narco* junto con el propio Velasco. Sería un poco exagerado pensar que ambos concibieron de manera totalmente consciente una trilogía con una inquietud autoral. La propia lógica de producción, donde los guiones se escriben por encargo para filmarse casi de inmediato, difícilmente hubiera permitido una planificación de esa naturaleza. Sin embargo, vistas en conjunto, las películas dejan vislumbrar recurrencias narrativas y estéticas que terminan por dialogar entre sí. Vale la pena detenerse en algunas de ellas.

Sexo, violencia y fantasía

Aunque parten de premisas muy distintas dentro de las coordenadas del *thriller*, las películas coinciden en el tipo de protagonista que colocan en el centro. No se trata del antihéroe carismático, del genio tecnológico o del gran criminal que el género suele privilegiar, sino de personajes

relativamente ordinarios que gradualmente van perdiendo el control sobre sus propias vidas cuando son absorbidos por alguna obsesión. Esa idea se extiende en los espacios que estos habitan y transitan, desprovistos de cualquier atributo: cuartuchos, oficinas improvisadas, bodegas vacías, *table dances* pringosos, escondrijos y calles sin nombre que componen una geografía urbana casi siempre nocturna. Las limitaciones presupuestales forman aquí parte de la construcción expresiva. A ello se suma el hecho de que las historias —violentas, caóticas, frenéticas— transcurren en unas cuantas horas o apenas unos cuantos días, como si ese aspecto acompañara al estado psicológico de los personajes.

En *Días salvajes*, a Miguel, un hombre pusilánime que trabaja en un depósito de revistas viejas, le incomoda la vida profesional y la autonomía de Karla, su pareja, una edecán aspirante a actriz. Desde las primeras secuencias, queda expuesta la tensión que lo atraviesa: fantasea con fotografiar a Karla en lencería, consume pornografía a escondidas y merodea la zona roja de la ciudad, pero al mismo tiempo ejerce sobre ella un control celoso. El ciclo de reproches, peleas y atropelladas reconciliaciones sexuales se repite hasta que la violencia estalla de manera irreversible y Miguel se trastoca en un asesino serial. Lo inquietante no reside tanto en la sucesión de muertes que va dejando detrás de sí ni en el hecho de que una de sus víctimas, una prostituta llamada Johanna, regrese en forma de alucinación, como en la naturalidad con la cual Miguel justifica cada acto bajo una lógica punitiva. Cuando Karla, intentando escapar de esa espiral, termina matando a golpes a Miguel, la película toma una idea muy propia del género: el horror y lo monstruoso pueden brotar de la cotidianidad más anodina y reconocible. Protagonizada por el actor de telenovelas Pedro Sicard (uno de los contados rostros famosos que aparecen en estas películas), *Días salvajes*, de algún modo, puede mirarse como antecedente directo de la ya mencionada *Psicópata: El asesino del conejo blanco*.

Si *Días salvajes* apunta decididamente hacia ese tipo de *thriller* psicológico impuesto por David Fincher, *Mr. Narco* voltea a ver aquel *thriller* criminal popularizado por Quentin Tarantino, Guy Ritchie y Robert Rodríguez, donde caben el humor negro, las referencias a la cultura pop, la violencia irónica, los diálogos ágiles y las coincidencias juguetonas. La cinta usa la premisa clásica del delincuente de poca monta atrapado en una cadena de traiciones y venganzas sin entender del todo las reglas del juego en que está metido. Charles, un narcomenudista apodado así por Charles Bronson, despierta angustiado en el privado de una oficina que sirve como fachada: una llamada misteriosa recibida horas antes que le ha ordenado cancelar una rutinaria entrega de mercancía alimenta su paranoia de que alguien quiere eliminarlo. De guion imposible de resumir —lleno de giros abruptos, revelaciones e incluso sinsentidos—, *Mr. Narco* presume, sin embargo, una energía en sus escenas de acción que, por alguna razón, funciona. Al final, la

voz en *off* de Charles recuerda la fatalidad presente en estos relatos de cine negro: “Efecto bola de nieve. Una mala decisión bastó para destruir lo que más amaba...”

Aquí conviene abrir un breve paréntesis. Un año antes, Velasco había sido fotógrafo y actor secundario —interpretando de forma curiosa a un delincuente apodado “El Cerebro”— de *Tras las sombras*, uno de los primeros lanzamientos de la compañía, dirigido por el propio Fernando C. Finck. Este eslabón perdido de la colaboración entre ambos ya perfilaba lo que sería *Mr. Narco* en su estilo: Paola, una policía novata, se infiltra en una banda de mujeres justicieras que están limpiando las calles de la escoria. “Es como en *El vengador anónimo*”, dice un comandante al explicar cómo actúan (¡definitivamente alguna fijación había con Charles Bronson!). No es difícil adivinar que las motivaciones de Paola para aceptar la misión van más allá de lo estrictamente profesional. Aquí, la cámara de Velasco parece incapaz de quedarse quieta, lo cual entra en total sintonía con una trama desbocada en la que también aparecen un mafioso italiano, un detective en busca de redención y hasta una sórdida secta.

Sin duda, del tríptico de Velasco, *Proyecto sexo* es la más ambiciosa e interesante; una historia *cyberpunk* donde convergen erotismo y crimen. Jaime es un *hacker* y programador absorto en el desarrollo de una máquina de realidad virtual que promete reproducir las fantasías sexuales más profundas. “Es como si una computadora te hiciera el amor.” “Es mejor que la heroína; imagina tu mejor orgasmo y multiplícalo por diez mil.” La película no escatima en descripciones casi delirantes sobre el invento por parte de personajes secundarios. El contrapunto es Benny, un asesino a sueldo taciturno que, como suele suceder en estos casos, se rige bajo sus propios códigos, quien ha sido contratado por una organización delictiva para eliminar a Jaime y hacerse del ahora codiciado dispositivo. La película alterna el presente (el enfrentamiento entre los protagonistas) con un largo *flashback* que reconstruye cómo el sicario llegó hasta el sótano que servía de escondite. Los monólogos de Jaime, en los que habla sobre J. G. Ballard, chocan con la economía de gestos y balazos de Benny, acostumbrado a llevar la cuenta de las personas que ha matado como si fuera una actividad mundana. Cabe mencionar que la fotografía corrió a cargo, nuevamente, de Velasco, quien se olvida de la cámara nerviosa y el *zoom* maniático de *Tras las sombras*, y crea una atmósfera *ad hoc* para la pregunta: si el mundo en el que vivimos parece más irreal que nuestras propias fantasías, ¿qué diferencia habría entonces en vivir en una de ellas?

Otra ruta

Entrando a la década de los 2010, DMM Films abandonó el mercado que la vio nacer e incursionó en otro tipo de producciones, principalmente comedias, concebidas ya para salas de cine. Desde entonces, el propio Joel Núñez ha dirigido algunas de estas películas como *Enamorándome de Abril* (2015), *¿Cómo matar a un esposo muerto?* (2017) y *Tramposos con suerte* (2018), de

cierta repercusión en la taquilla. El cambio de DMM Films coincidió con un momento en que el *videohome* comenzó a bifurcarse. Mientras algunas compañías, como Loz Brotherz Films, intentaron elevar sus estándares técnicos sin abandonar del todo las fórmulas narrativas que habían definido al mercado —contenidas en el citado neonarcocine, la *sexycomedia* o el drama erótico *softcore*—, otras, como La Unión Films o Producciones Tlayucán del actor Jorge Aldama Jr., siguieron la dinámica opuesta: películas cada vez más improvisadas y chapuceras (navegar hoy en plataformas de *streaming* como Tubi es, con seguridad, extraviarse en medio de decenas de producciones con sinopsis intercambiables). En la polarización entre lo profesional y lo precario se terminó por escribir su presente.

Quizás el *videohome* no es un espacio propicio para la experimentación, la ruptura o el riesgo. Sin embargo, ninguna convención consigue anular por completo la posibilidad del hallazgo. Desde esa perspectiva, el interés de detenerse en títulos como *Días salvajes*, *Mr. Narco* y *Proyecto sexo* no radica en que constituyan excepciones destinadas a una reivindicación *per se* ni en que alimenten una nostalgia prefabricada, sino en su capacidad para suscitar fascinación o rechazo. O sea, como ocurre con cualquier otra película. ~

ALBERTO ACUÑA NAVARIJO (Ciudad de México, 1984) es periodista cinematográfico. Ha colaborado en medios como *La Crónica de Hoy*, *Replicante*, el sitio Cinema Móvil y la barra Resistencia Modulada de Radio UNAM.

