

ANATOMY: ¿Para qué creas?

"Anatomy" es un videojuego independiente de terror psicológico desarrollado por Kitty Horrorshow en 2016. A diferencia de otros juegos del género, no recurre a jumpscare, sino que construye una atmósfera opresiva y una narrativa inquietante para generar sensaciones de angustia y desasosiego en el jugador, con una visual parecido a backrooms. Más allá de su impacto dentro del terror indie, "Anatomy" propone una reflexión sobre la trama en el que cada componente que fue diseñado dentro del juego cumple un propósito así sea que fuera el mismo desde el principio o se ha transformado con el tiempo.

Kitty Horrorshow, reconocida por su estilo experimental y su enfoque en experiencias inmersivas, lanzó "Anatomy" en la plataforma itch.io. El juego transcurre en una casa suburbana vacía, donde el jugador, en primera persona y sin voz, busca cintas de casete que ofrecen una narrativa progresivamente más perturbadora. El juego se distingue por un diseño visual de baja resolución, evocando la estética de los primeros videojuegos en 3D, similares a los gráficos de la era de PS1. Este estilo minimalista, combinado con efectos visuales glitch y una escasa distancia de dibujado, crea una sensación de aislamiento, espacios imposibles y laberínticos que generan angustia en quienes los atraviesan.

A medida que el jugador avanza, la casa empieza a transformarse, poniendo nuevos límites entre el espacio físico y el mental. Las cintas de casete establecen una relación metafórica entre la anatomía humana y la estructura de la casa: el salón como corazón, los pasillos como venas, la escalera como columna vertebral y el sótano como el subconsciente reprimido. Este paralelismo refuerza la sensación de que la casa es una entidad viva que respira, observa y, en última instancia, devora.

Lejos de ser un simple juego de terror, este juego plantea una crítica profunda sobre las creaciones y su relación con la sociedad moderna. ¿Qué pasa cuando una casa es abandonada? o mejor dicho, cuando una creación que siente ha sido despojada de propósito y función, es una de las preguntas, y lo que se puede evidenciar a través del juego es como se vuelve solitaria, transformándose en ya lo antes mencionado. Haciéndonos la pregunta de, qué pasa con los que la construyeron y si la crearon porque la han dejado sin motivo ni propósito.

El juego también explora la idea de la casa como una institución de control. En muchas sociedades, el hogar ha sido el lugar donde se reproducen normas y valores culturales, pero también donde se experimentan formas de aislamiento y represión. "Anatomy" sugiere que, con el tiempo, las casas pueden desarrollar resentimiento hacia quienes las abandonan o habitan sin entenderlas. Esta idea puede extrapolarse a una crítica más amplia sobre la manera en que las estructuras sociales oprimen a los individuos y perpetúan sistemas de poder.

La creación de Kitty Horrorshow es un juego muy bien construido, en donde los límites del videojuego de terror convencional trascienden un poco más. A través de su diseño minimalista, su narrativa inquietante y su metáfora de la casa como un organismo vivo que siente y muta, nos invita a reflexionar sobre la alienación, la desintegración del hogar como espacio de seguridad y las estructuras de poder que operan dentro de lo cotidiano, más aun con el propósito de las cosas que hacemos.