



Samstag, 27. Juni 2026, 13:00 Uhr
~23 Minuten Lesezeit

Innerhalb der Würfel- Wüsten

Der Hype um die nun verfilmte Internet-Mythologie der „Backrooms“ veranschaulicht, wie sehr moderne Außen- und Innenarchitektur den Menschen von sich selbst entfremdet und in seinem Unterbewusstsein ein Grundrauschen der Angst erzeugt.

von Nicolas Riedl
Bild: Collage mit Fotos von Shutterstock.com (nungky soerya, FotoDax)

Stellen Sie sich vor: Sie gehen nichts Böses ahnend

durch die Welt. Plötzlich stolpern Sie und landen von einer Sekunde auf die andere in einem gelb tapezierten Flur. Das Neonröhrenlicht ist grell, das Brummen durchdringend. Völlig verstört darüber, wo Sie mit einem Male gelandet sind, suchen Sie einen Ausweg. Doch es gibt keinen. Der eine gelb tapezierte Korridor führt in den nächsten und dieser wiederum in den nächsten. Alles sieht gleich aus. Gegenstände sind willkürlich angeordnet. Und in der Ferne hören Sie, dass da noch etwas in den Tiefen der Räume ist. Willkommen in den Backrooms! Ein einzelnes, verpixeltes Bild, welches 2019 in einem nerdigen Internetforum gepostet wurde und die Fantasie tausender Nutzer beflügelte, ist nach einer erfolgreichen Kurzfilm-Serie auf YouTube zu einem Kinofilm mutiert – mit bahnbrechendem Erfolg auf allen Ebenen. Doch was fasziniert Millionen Menschen weltweit an (menschen)leeren, hässlichen, unendlichen Korridoren? An den sogenannten liminalen Orten? Welches Grundgefühl in der Seelentiefe wird durch diese Bilder und diesen verstörenden Klangteppich angesprochen? Ist die Internetmythologie rund um die Backrooms deswegen so erfolgreich, weil dieser einerseits so vertraute aber doch fremdartig-unheimliche Ort lediglich die visuelle Zuspitzung unseres postmodernen Lebensraums ist? „Backrooms“ ist ästhetisch wie philosophisch ein Meisterwerk, welches viele der Themen, die in den bisherigen Teilen der Architekturreihe „Die Würfel-Wüste“ verhandelt wurden, auf die Leinwand transportiert. Aus diesem Grund widmet sich ein Spezial-Teil der Serie näher mit dem Backroom-Universum.

Am Anfang war nicht das Wort, sondern das Bild

(<https://archive.ph/UVcb4>): Die Auflösung beträgt gerade einmal bei 640 × 480 Pixel, 59 KiB groß ist die Datei, gepostet am 12. Mai 2019, einem Sonntag, in dem Bilderforum 4chan. Mutmaßlich (<https://www.itechpost.com/articles/122593/20240530/original-backrooms-image-finally-found-20-years.htm>) wurde es 2003 in einem leerstehenden Hobby-Laden in St. Oshkosh im US-Bundesstaat Wisconsin geschossen. Es zeigt dem Betrachter eine tiefgehende verschachtelte Räumlichkeit, beleuchtet von grell-gelbem, ungemütlichem Licht. Die Wände sind mit einer Tapete tapeziert, die wohl wirklich niemand als „schön“ bezeichnen würde.



Das mittlerweile gelöschte Bild (<https://archive.ph/UVcb4>) auf 4chan, der mythologisch-kreative Initialfunke für die „Backrooms“-Internet-Legende.

Der anonyme Nutzer, der das Bild auf 4chan postete, ahnte wohl in seinen kühnsten Träumen nicht, welchen Dominostein er damit lostrat und welche Eigendynamik er damit entfachte. Denn dieses pixelige Bild sprach bei den Betrachtern etwas tief in der Seele an. Der Nutzer verband den Post mit dem Aufruf, ähnlich geartete Bilder von Orten zu posten, die sich „seltsam“ anfühlen. Neben etlichen Bild- und Textkommentaren folgte acht Stunden später ein ebenfalls anonymer Kommentator, der mit einer spontanen Assoziation dem Bild eine Geschichte einhauchte und ihm den Namen „Backrooms“ verlieh:

„Wenn du nicht aufpasst, am falschen Ort ,outclipst (<https://en.wiktionary.org/wiki/noclip>)“, dann landest du in den Backrooms, wo es nichts weiter gibt, als den Gestank von feuchtem

Teppichboden, einen verstörenden Gelbstich, das unablässige Hintergrundgeräusch brummender und summender Neonröhren und schätzungsweise 600.000.000 Quadratmeilen wahllos angeordneter, leerer Räume. Dort bist du dann gefangen. Gott sei mit dir, wenn du hörst, dass sich etwas in deiner Nähe bewegt – denn du kannst Gift drauf nehmen, dass es dich ebenfalls gehört hat.“

Ein Hype war geboren. Der Hype um die sogenannten „**liminal spaces** (https://en.wikipedia.org/wiki/Liminal_space#cite_ref:0_6-1)“, die liminalen Räume. Der gleichlautende **lateinische Begriff** (<https://www.etymonline.net/de/word/liminal>) beschreibt das „von oder bezüglich einer Schwelle“. In diesem Zusammenhang ist weniger die Schwelle des Raumes gemeint, sondern vielmehr der Umstand, dass der Raum selbst eine Schwelle zwischen den Orten darstellt. Orte, die nicht gedacht sind, um dort zu verweilen, sondern um hindurchzueilen. Flure, große Durchgangspassagen in Einkaufszentren, Terminals und Korridore in Bürokomplexen.

Man könnte sie mit den Worten des Anthropologen Marc Augé auch als „Nicht-Orte“ bezeichnen. Ihr für den Menschen widernatürlicher Charakter offenbart sich dann, wenn die wesensmäßig für größere Menschenmengen angedachten Räume nicht mehr frequentiert werden, sondern leer sind – menschenleer.

Spielorte von Horrorfilmen sind typischerweise dunkle Kerkerräume, nebelige Wälder, verlassene Hütten oder verwunschene Wohnhäuser. Hell erleuchtete Büroräume, mit Teppichböden gedämpfte Hotelkorridore, riesige Bahnhofshallen oder Flughafenterminals eignen sich – so sollte man meinen – weniger als Orte der furchteinflößenden Beklemmung, sofern sich Menschen in ihnen befinden. Befindet man sich hingegen mutterseelenallein an ebendiesen Orten – dann ändert sich die Empfindung. Der Leerstand, das Verlassene, ändert den Ton, macht

die sonst vertrauten Orte *unheimlich*.

Zum tieferen Verständnis der Backrooms, der „liminal spaces“ und dessen, was sie im Kern unheimlich macht, lohnt sich ein Blick Sigmund Freuds Deutung des „Unheimlichen“. Er begreift den zweiten Wortteil, das „heimlich“, nicht alleine als etwas Verborgenes, sondern gemäß des deutschen Wörterbuchs von 1860 als „zum Hause gehörig, nicht fremd, vertraut, zahm, traut und traulich, anheimelnd (...) zum Haus (...) gehörig“. Die Vorsilbe „un“ ist das, was aus dem „heimlich“ das „unheimlich“ macht. Er schließt daraus:

„(W)enn die psychoanalytische Theorie in der Behauptung recht hat, daß jeder Affekt einer Gefühlsregung (...) durch die Verdrängung in Angst verwandelt wird, so muß es unter den Fällen des Ängstlichen eine Gruppe geben, in der sich zeigen läßt, daß dies Ängstliche etwas wiederkehrendes Verdrängtes ist. Diese Art des Ängstlichen wäre eben das Unheimliche (...) (W)enn dies wirklich die geheime Natur des Unheimlichen ist, so verstehen wir, daß der Sprachgebrauch das Heimliche in seinen Gegensatz, das Unheimliche übergehen läßt (...), denn dies Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozeß der Verdrängung entfremdet worden ist. Die Beziehung auf die Verdrängung erhellt uns jetzt auch die (...) Definition, das Unheimliche sei etwas, was im Verborgenen hätte bleiben sollen und hervorgetreten ist. (...) Das Unheimliche ist (...) das ehemals Heimische, Altvertraute. Die Vorsilbe un an diesem Worte ist aber die Marke der Verdrängung.“ (1

<https://www.gutenberg.org/files/34222/34222-h/34222-h.htm>)

Das Unbehagen des Unheimlichen erwächst demzufolge aus dem Kontrast zwischen dem Vertrauten und dem Verdrängten, welches das Vertraute in einem anderen Licht erscheinen lässt. Wer nicht gerade an **Agoraphobie**

<https://de.wikipedia.org/wiki/Agoraphobie>), der Angst vor

Örtlichkeiten, leidet, wird stark belebte Plätze wohl kaum als unheimlich empfinden. Erst der Wegfall – wenn man so möchte, die „Verdrängung“ – der Mitmenschen, macht den „heimlichen“, das heißt vertrauten Ort, zu einem *un*-heimlichen.

„Liminal spaces“ bestehen zumeist tageszeitbedingt. Man denke etwa an große Einkaufszentren, Großraumbüros oder Museen während der Schließzeiten. Beachtung fand jenes Phänomen 2019 allerdings nur im Netz, in einschlägigen Foren, wie dem genannten *4chan*. Das änderte sich mit dem Frühling 2020 schlagartig.

Mit den Corona-Lockdowns wurde – fast – die gesamte Welt zu einem demgemäß unheimlichen Ort.

Die Innenstädte, sonst stets belebte Plätze, waren mit einem Male menschenleer. Wer sich entgegen den „Stay-at-Home“-Anordnungen des globalen Gesundheitsregimes dazu entschied, rauszugehen, konnte sinnliche Erfahrungen machen, die einem davor unmöglich waren und es – hoffentlich – bleiben werden. Denn diese Art von Erfahrung war an den Lockdown gebunden und sollte nicht wieder Teil der Zukunft werden. Wann war es je möglich, menschlich leergefegte Innenstädte zu besichtigen, alleine in Zügen zu sitzen? Man bewegte sich durch Orte, die, obwohl man sie *kannte*, nicht mehr *wiedererkannte*. Die kleine Drehung im Kaleidoskop, die die Menschen aus dem Stadtbild rausradierte, veränderte die Orte radikal. Wie vollkommen anders etwa der venezianische Markusplatz bei strahlendem Sonnenschein wirkt, wenn niemand, außer man selbst, über seine Pflastersteine flaniert! Und in London fühlten sich zwei Lockdown-Brecher durch die einmaligen Umstände dazu inspiriert, die ikonische „liminal-space“-**Szene** (https://www.youtube.com/watch?v=SxhYHu_cNYM&t=160s&pp=ygUaMjggZGF5cyBsYXRlciBKaW1teSBMb25kb24%3D)

aus „28 Days Later“ **nachzustellen** (https://www.youtube.com/watch?v=gS_A6mqow7o&pp=ygUcMjggZGF5cyBsYXRlciBDdb3JvbmEgdmVy)

[c2lvg%3D%3D\).](#)

The Backrooms

Kane (Pixel) Parsons

https://de.wikipedia.org/wiki/Kane_Parsons ist 14 Jahre alt, als 2020 die Welt stehen bleibt. Als Sohn eines britischen Videospieleentwicklers und einer Therapeutin, wächst er im kalifornischen Petaluma auf. Der Corona-Lockdown soll den Startschuss für seine kreative Schaffenskraft darstellen. Im Februar 2020, als sich die Corona-Nummer an die westliche Sphäre heranpirscht, entdeckt er die frei verfügbare 3D-Grafiksoftware *Blender* für sich und beginnt damit, eigene Welten zu kreieren: liminale Orte, die Backrooms.

Das 4chan-Bild, das die Fantasie unzähliger Forenmitglieder beflügelte, wird durch Parsons zum plastischen Leben erweckt. Aus dem einen Bild wird Bewegtbild. Nach dem Ende der Corona-Zeit, im Januar 2022 – Parsons ist mittlerweile 16 Jahre alt – erscheint auf YouTube der neunminütige Kurzanimationsfilm „**The Backrooms (Found Footage)**“ (<https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo&pp=ygUNVGhIEJhY2tyb29tcw%3D%3D>). Vier Jahre später zählt der Auftakt-Kurzfilm, auf den noch viele weitere folgen sollten, 86 Millionen Klicks. Von manchen wurde er als das „unheimlichste Video im Internet“ **geadelt** (<https://wpst.com/is-this-viral-found-footage-horror-short-the-scariest-video-on-the-internet/>). Und fürwahr ist das, was der damals 16-jährige Kane Parsons in seinem Kinderzimmer animiert hat, dazu geeignet, das Blut in den Adern der Rezipienten gefrieren zu lassen! Nicht zuletzt durch das Visuelle, sondern auch, oder gerade durch den beklemmenden Soundteppich, die akustische *Atmos-fear* und die wahrlich horriblen Geräusche, die scheinen, als kämen sie nicht von dieser Welt. Parsons ist darüber hinaus nämlich

auch musikalisch außerordentlich begabt.

Was hat Parsons aus diesem Bild mit den gelben Tapeten samt der drumherum gesponnenen Internet-Mythologie, der **Creepypasta** (<https://en.wikipedia.org/wiki/Creepypasta>), gemacht? Wir sehen in dem Kurzfilm – der komplett aus der Perspektive eines Kameramanns gefilmt und animiert ist – zu Beginn Parsons selbst in seiner Funktion als Regisseur bei äußerst amateurhaft wirkenden Dreharbeiten zu einem Filmprojekt. Er gibt besagtem Kameramann eine Regieanweisung, der daraufhin stürzt, tief fällt und in einer anderen Dimension landet – in den Backrooms. Der nun zum Protagonisten gewordene Kameramann erkundet – sichtlich verstört – die Welt, in die er hineingestolpert ist: die Backrooms.

All das sehen wir in dem Look einer 90er Jahre VHS-Videoaufzeichnung: verrauschtes Bild, Verzerrungen bei schnellen Bewegungen und immer wiederkehrende Unterbrechungen. Zum ersten Mal nimmt die Mythologie der Backrooms audiovisuell Gestalt an. Parsons schuf mit Blender eine end- und ausweglose, labyrinthische Räumlichkeit. Die wenigen Fenster zeigen Gebäudereihen, die horizontal wie vertikal in das Unendliche reichen. Alles sieht gleich aus und doch irgendwie anders.

Die Orientierung ist schnell dahin. Woher kann man wissen, woher man kam, wenn jede Ecke, jeder Gang dem anderen gleicht? Das akustische Grundrauschen der brummenden Neonröhren, der schwere Atem des Kameramanns und die dumpfen Schritte auf dem Teppichboden verursachen eine geradezu unerträgliche Anspannung.

Es dauert dann auch nicht lange, bis der Protagonist auf eine schwer zu beschreibende Entität stößt – ein missgebildetes, robotisch anmutendes Strichmännchen, das Geräusche von sich gibt, die wohl bei ausnahmslos jedem Zuschauer die die

Nackenhaare zu Berge stehen lassen. Der Kameramann rennt in Todesangst davon. An einer Luke angekommen, ist er gerade dabei, sich in Sicherheit zu bringen, dreht sich dabei ein letztes Mal um – das Strichmännchen steht direkt vor ihm. Das Bild bricht ab und kommt erst zurück in dem Moment, da die Kamera aus mehreren Kilometer Höhe dem Erdboden entgegenrauscht und schließlich auf der Parkwiese einer Stadt aufschlägt. Der Kurzfilm endet.

Die Mythologie der liminalen Orte hat durch den ersten Kurzfilm einen – wenn man so möchte – Wachstumsbooster erhalten. Parsons spannt die Welt des gelb tapezierten Labyrinths immer weiter aus. Die nachfolgende Skizzierung gibt dieses Universum in den größten Umrissen wieder. Zur detaillierten Vertiefung sei auf das **The Backrooms Wiki** (https://backrooms.fandom.com/wiki/Backrooms_Wiki) bei Fandom verwiesen.

Die weiteren Kurzfilme liefern zusätzliche Informationen über die Backrooms mit angegliederten Folgefragen, die sich aus den Informationshäppchen ergeben. Eine zentrale Rolle rund um die Backrooms spielt die Forschungseinrichtung Async, die 1989 unter hohen Verlusten mit einem sogenannten „Low-Proximity Magnetic Distortion System“ ein Portal zu eben diesen Backrooms öffnete. Im ersten Schritt wurde angedacht, die hierbei entdeckten Räumlichkeiten zuallererst für die Menschheit als Büro-, Lager- und sogar als Wohnfläche nutzbar zu machen, um dem Problem der begrenzten Flächen in unserer Welt – den Frontrooms – Herr zu werden.

Es kristallisierte sich jedoch zeitig heraus, dass bei diesem faustischen Trip der gewaltsamen Öffnung jener Backroom-Dimension ein Geist aus der Flasche gelassen wurde, der nicht mehr einzufangen ist. Die Backrooms entwickeln nämlich eine Eigendynamik dergestalt, dass „das“, was diese Parallelwelt im Innersten

zusammenhält, damit beginnt, „unsere“ Welt, die Frontrooms, zu emulieren.

Tiefergehende Expeditionen oder auf Kamera festgehaltene Verirrungen in diese Welt zeigen, dass sie nicht länger nur aus den gelben Korridoren besteht, sondern ganze Straßenzüge mit Wohnhäusern, Kreuzungen et cetera umfasst. Allesamt unbewohnt. Die mannigfaltigen Gegenstände sind dabei willkürlich, unlogisch und teils entgegen physikalischer Gesetzmäßigkeiten angeordnet. Ganz so, als würde die gestalterische Kraft dieser Welt versuchen, unsere Welt in unzulänglicher Weise zu kopieren.

Diese Entwicklung wäre für sich genommen harmlos, bestünde die Emulation nicht auch darin, dass Menschen in diese Dimension hineingezogen werden. Seit der Öffnung des Portals im Jahr 1989 steigt weltweit die Anzahl der vermissten Menschen exponentiell. Über unsichtbare und damit nicht erkennbare Portale, die sogenannten Nullzonen, plumpsen, fallen, stolpern, „**noclipen**“ (<https://en.wiktionary.org/wiki/noclip>)“ wahllos Menschen in die Backrooms. So geschehen mit unserem Kameramann aus dem ersten Kurzfilm.

Bis heute gibt es keine letztgültige Erklärung, was es mit den Backrooms auf sich hat, und womöglich wird diese Frage auf ewig der Fantasie der Zuseher überlassen sein. Auf dem besagten *Backrooms Wiki* gibt es eine **Übersicht** (<https://backrooms.fandom.com/wiki/Category:Theories>) aller diesbezüglichen Theorien. Der YouTube-Kanal „Filmbastion“ hat diese anschaulich **zusammengefasst** (<https://www.youtube.com/watch?v=f4dH6ZkpyYo&pp=ygUeRmlsbWJhc3Rpb24gQmFja3Jvb21zIHRoZlW9yaWVu>).

Von 4chan, auf YouTube auf die Kinoleinwand – Der Hype ist echt! Aber warum?

Die Backrooms-Mythologie könnte nicht derart erfolgreich sein, hätte niemals von einem pixeligen Bild zu einem abendfüllenden

Kinofilm (<https://www.youtube.com/watch?v=9P3Y8U020Ks&pp=ygURQmFja3Jvb21zIHRyYWlsZXI%3D>)

mutieren können, berührte die darin verhandelte Thematik, die

Form, die Ästhetik, die Atmosphäre nicht etwas in der Seelentiefe von Millionen Menschen. So flimmern vier Jahre später die gelben Gänge nicht länger nur im 4:3-Format auf YouTube, sondern nun auch im 21:9-Cinemascope auf den Leinwänden der Welt. Die Zahlen sprechen für sich:

Schon jetzt hat Backrooms weltweit das dreißigfache seines 10 Millionen-Dollar-Budgets eingenommen – beinahe das Doppelte des etwa zeitgleich angelaufenen Boomer-Sci-Fi-Streifens

<https://cosmicbook.news/disclosure-day-starts-soft-teens-boomers> „***Disclosure Day***

<https://www.manova.news/artikel/die-aliens-sind-wir>“
von Steven Spielberg. Der nun jüngste Hollywoodregisseur Kane Parsons (21) lässt Spielberg (79) so alt aussehen, wie er ist.

Der Kino-Erfolg von Backrooms lässt sich nicht allein mit der kreativen Armut der übrigen Hollywood-Konkurrenz erklären. Da ist etwas an diesen monotonen, leeren Räumen, was sehr viele Menschen anspricht. Doch was ist es? Zur Beantwortung dieser Frage sei in Kürze und weitestgehender spoilerfreier Form die Handlung des Films umrissen:

Wir sind im Sommer des Jahres 1990. Der gescheiterte und alkoholabhängige Architekt Clark ist Inhaber einer Möbelhaus-

Franchise-Filiale. Von seiner Frau aus dem eigenen Haus geworfen, lebt er nun selbst in dem kaum besuchten Inneneinrichtungstempel, schläft in einem der ausgestellten Betten, betrinkt sich abends und sieht fern. So begibt es sich, dass in den Nächten Anomalien mit der Elektrotechnik des Gebäudes auftreten: Der Fernseher geht aus, die Lichter an, mal flackern die Lampen. Nichts funktioniert so, wie es soll. Der herbeigerufene Techniker kann an dem Schaltkasten im Untergeschoss keine Fehler oder Schäden feststellen – einzig Schalthebel, die an keinen Stromkreis angeschlossen sind und wirken, als seien sie scherzhaft angebracht worden.

In einer weiteren Nacht kommt es abermals zu technischen Anomalien. Clark rennt in das Untergeschoss, legt alle Sicherheitsschalter um, bis ihn völlige Finsternis umgibt. In dieser Dunkelheit sieht er einen gelben Lichtschimmer durch einen Schlitz in der Wand. Ohne physischen Widerstand durchtritt – „noclipt“ – er die Mauer an einer Nullzone und landet ... in den Backrooms. Diese bieten sich ihm als eine Art sinnentstellte Spiegelung seines Möbelhauses dar. In den gelben Fluren stehen Möbel wahllos ineinandergewürfelt, teils zusammengeklebt. Bei seiner tiefergehenden Erkundung stößt er auf weitere Unerklärlichkeiten.

Unmittelbar erschließt sich ihm, dass die Existenz jener Räume rein physikalisch gar nicht möglich sein kann, schon aufgrund der schieren Endlosigkeit.

Als er in unmittelbarer Nähe bedrohliche Geräusche vernimmt, flüchtet aus den Backrooms, wobei er die Nullzone nicht auf Anhieb findet.

Zurück in der echten Welt, den Frontrooms, berichtet er seiner Therapeutin Mary von seiner Entdeckung. Nachdem sie ihm nur bedingt Glauben schenkt, bricht Clark mit zwei seiner Mitarbeiter auf, um die Backrooms mit einer VHS-Videokamera zu erkunden und Beweise für diesen Ort zu erbringen. Dabei werden sie von

einem nicht näher erkennbaren Etwas verfolgt, wobei die beiden Mitarbeiter ums Leben kommen.

Nachdem Mary eine kryptische Nachricht von Clark empfängt, wonach er sich in den Backrooms befinde, bricht sie zum Möbelhaus auf, um nach ihm zu sehen. Dabei stößt sie auf die Nullzone im Untergeschoss, durch die hindurch sie selbst in die Backrooms „noclipt“. Dort trifft sie auf Clark. Im weiteren Verlauf der Handlung wird sich zeigen, dass die Backrooms nicht allein versuchen, physische Orte zu kopieren, sondern auch die Erinnerungen der Menschen, das Innerste ihrer Seele und damit implizit auch die Schatten. Das geschieht jedoch in insuffizienter Weise. Die Abbilder der erinnerten Menschen wirken wie schlecht gepromptete KI-Bilder im Jahr 2023: ramponiert, entstellte Gesichter und Körperteile, deren Bestandteile schief oder mehrfach vorhanden sind.

Bei Clark ist die Analogie der Seelenspiegelung durch die Backrooms mehr als eindeutig: Ein gescheiterter *Architekt*, der *Raumeinrichtungsgegenstände* verkauft und aus seinem *Haus* hinausgeworfen wurde. Doch auch Mary „hat ein Thema“ mit Räumen, ein Trauma. Aufgewachsen bei einer agoraphobischen Mutter, lebte sie zu Kindheitszeiten in verbarrikadierten Räumen mit zugeklebten Fenstern. Ihre Mutter gestattete es ihr nicht einmal, einen Blick durch die Scheiben zu erhaschen. Eines Tages wird das Haus gestürmt, die Mutter in eine psychiatrische Einrichtung eingewiesen. Nach dem Abriss des Hauses bleibt Mary von selbigem nichts mehr außer einem einzelnen Stein, in dem ihr Handabdruck eingraviert ist – ein Sinnbild für die Formkraft, mit der Menschen die Materie formen. Das Thema und Symbol des verbarrikadierten Fensters begleitet sie zeitlebens. Ihren Psychologie-Bestseller-Ratgeber „The Window within“ bewirbt sie in TV-Spots – und damit auf Fernseh-Fenstern (!) – mit Werbeslogans wie „Barrieren überwinden und die Initiative ergreifen“ oder „Durch die Scheibe brechen!“ .

Ohne ab dieser Stelle der Handlung zu viel zu verraten, sind es folgende psychoanalytische Themen, die in „Backrooms“ verhandelt und durch die Räumlichkeit allegorisch abgebildet werden:

- **Kreisläufige Wiederholungszwänge:** Ein in der Traumaforschung und -therapie elementares Phänomen: Das eigene Trauma wird unbewusst immer wieder aufs Neue reinszeniert, bis der Gegenstand des Traumas aufgelöst und befriedet wird. Die Backrooms symbolisieren den Teufelskreis durch die architektonische Wiederholung des Immer-Gleichen.
- **Veränderungsunwille:** Das *häusliche* Einrichten in der eigenen Opferhaltung, der Unwille, andere Räume zu betreten, etwa den Raum der Verantwortung oder der Selbstreflexion, oder auch des Eingestehens von Fehlern und Schuldanteilen.
- **Fehlende Imaginationskraft:** Im Laufe des Films wird immer wieder folgende Metapher bemüht: „Stell dir vor, du würdest jemandem einen Hund beschreiben, der nie zuvor einen gesehen hat, und würdest ihn dann bitten, ihn zu zeichnen.“

Die Backrooms sind eine Kaskade aus Bestandteilen der „Hölle des Gleichen“ (Byung-Chul Han). Sie symbolisieren damit – nett ausgedrückt – die Homogenisierung der globalisierten Welt, oder wie Thomas Bauer es in dem gleichnamigen Büchlein schrieb, die „Vereindeutigung der Welt“, das Schwinden von Ambiguitäten bei gleichzeitigem Verlust der Vorstellungskraft, Andersartigkeit zu ersinnen.

Was genau ist es, das die Backrooms auf eine so breite Resonanz stoßen lässt und Millionen Menschen fasziniert? Zumeist locken Kinobesuche mit einer Flucht aus dem Alltag, während die Backrooms im Grunde genommen dem Arbeitsplatz von Millionen Menschen, die in Großraumbüros arbeiten, ähneln. Ist es in diesem Fall weniger die Flucht aus der Alltagsrealität als vielmehr das Sich-identifizieren-Können mit diesem artifiziellen Topos?

Zugespitzt formuliert: Faszinieren die Backrooms

weltweit unzählige Menschen, weil wir bereits in der einen oder anderen Form schon in Backrooms leben?

Die Abklatsch-Welt: Backrooms existieren bereits!

Die Backrooms sind in der Tat weitaus mehr als nur eine Creepypasta. Selbstredend bedeutet das nicht, dass in unserer wirklichen Welt derartige Nullzonen platziert sind, durch die Menschen in gelbe Korridore stolpern. Vielmehr sind die Backrooms, die Mythologie dahinter, allegorisch zu begreifen. Diese Allegorie wiederum liefert ein Verständnis dafür, in welchem Ausmaß die Backrooms dem modernen Menschen einen Spiegel vorhalten und aufgrund dessen auch eine so immense Sogwirkung ausüben.

Inwiefern wir bereits in Backrooms leben, sei in den nachfolgenden drei Thesen dargelegt:

1. KI und Kopie: Parsons prompted nicht!

Was ist heute noch originär? Was ein Unikat? Es ist rar gesät. Dominant ist heute die Kopie, das normgetreu Vervielfältigte, der Abklatsch. In Kunst, Kultur, Architektur, Technik und letztlich im Denken und Fühlen gleicht sich die Welt an.

Der weiter oben schon erwähnte Thomas Bauer hat das Schwinden der Ambiguitätstoleranz trefflich beschrieben. (2)

Mustergültig für die Kreativitätsarmut steht die rein mit KI generierte Kunst, die lediglich das vom Menschen originär geschaffene aufgreift und neu zusammensetzt – teils auch unzulänglich. Die gesamte Welt der Backrooms, und im speziellen

der Wesen und Menschenabbilder in ihrem Inneren, wirken – insbesondere im Spielfilm – wie von der KI generiert. Das wirklich Existierende wird emuliert aber fehlerhaft, unvollständig und vor allen Dingen – seelenlos. Und gerade weil der erfolgreiche Film etwas zeigt, das wie KI-generiert wirkt, aber nicht KI-generiert ist, macht er sichtbar, wie viele Menschen von KI-Slop gesättigt sind, um nicht zu sagen: überfressen.

Ein Film wie „Backrooms“ würde gar nicht funktionieren, wäre er mit KI erstellt worden. Es ist gerade die für KIs rechnerisch unnachahmliche Gefühlstiefe in den Gesichtern der Schauspieler und der Kontrast zu der artifiziellen Umgebung, was in Kombination dem Film seine Seele verleiht.

In diesem Zusammenhang ist es überaus bemerkenswert, dass Kane Parsons – anders, als man das gemeinhin von einem Gen-Z-Regisseur erwarten würde – ein entschiedener KI-Gegner ist. In einem **Interview**

(https://www.theaustralian.com.au/subscribe/news/1/?sourceCode=TAWEB_WRE170_a_GGL&dest=https%3A%2F%2Fwww.theaustralian.com.au%2Fculture%2Fbackrooms-inside-the-film-that-began-as-a-meme%2Fnews-story%2Fee86786c118e8a6fdfd2ce835e6a102d&memtype=anonymous&mode=premium&v21=GROUPA-Segment-1-NOSCORE) mit The Australian bekannte er:

„Könnte ich mit einem Fingerschnippen generative KI für immer verschwinden lassen – ich würde es vermutlich tun. Auf kreativer Ebene geben mir diese Tools nichts. Sie rauben mir vollständig den Sinn der Sache.“

Parsons scheint eine intuitive Abwehr gegen die Verheißung der KI zu haben, die auf wenige Befehle hin, also Prompts, etwas replizieren kann, aber nichts schöpft. Das Schöpfen selbst ist einzig allein dem

Menschen vorbehalten, dem seelischen Funken in ihm.

Die Backrooms sind, darauf aufbauend weitergedacht, ein Sinnbild für die Eigendynamik der KI in ihrem andauernden Prozess, die Welt zu emulieren. Dieses Emulieren ist jedoch einzig allein eine Rechenoperation, kein Fühlen. So sind die Gegenstände in den Backrooms so angeordnet, wie sie rein rechnerisch passen könnten – ein empfindender Mensch würde die Räume jedoch nie derart einrichten. Und gerade dann, wenn dieses unbegriffene Etwas, das die Backrooms gestaltet und sinnbildlich für die KI steht, versucht, Menschen zu emulieren, geht das Unterfangen gänzlich daneben. Die Menschen – wie schon gesagt – sehen aus, wie schlecht gepromptete KI-Abbilder von Menschen; Doppelungen, Verzerrungen und physiognomische Fehler. Und letztlich sind es die Augen, der Spiegel der Seele – die sind nicht zu imitieren.

2. Doomscrolling: Die Backrooms auf virtueller Ebene

Kommen wir zu der offensichtlichsten Allegorie: Die Backrooms sind die virtuelle Welt, in die sich immer mehr Menschen verirren, um nicht zu sagen – fast alle! Schon im **ersten Teil** (<https://www.manova.news/artikel/die-wurfel-wueste>) der Würfel-Wüsten-Reihe arbeitete ich unter Verweis auf die Film- und Medientheoretiker Francesco Casetti und Lev Manovich heraus, dass der virtuelle Raum jenseits der digitalen Screens, den analogen Raum insofern dominiert, als er die Aufmerksamkeit und Geistesgegenwart der im analogen Raum befindlichen Menschen in Beschlag nimmt, die Menschen regelrecht in die digitalen Räume hineingesogen werden – so wie in die Backrooms. Ich übernahm Casettis Spezifizierung der digitalen Screens: Oberfläche, Rahmen, Spiegelfunktion. Bei einem Smartphone etwa, entspricht das dem Touchscreen, dem Smartphonerahmen, der den digitalen von dem analogen Raum abgrenzt. Und die Spiegelfunktion hat die Entsprechung darin, dass sich der Betrachter mit dem auf dem Screen Gezeigten, den digitalen Räumen identifiziert, sich in eine

Beziehung zu ihnen setzt.

Nun – was sind die Screens und jedwede Art von Bildschirmen anderes, als das, was in der Backroom-Mythologie die Nullzonen sind? Die Ähnlichkeit zwischen den grellfarbigen Bildschirmen und den Einfallsportalen in die Backrooms ist frappierend!

Besser bekannt ist dieses Phänomen unter der Bezeichnung „Doomscrolling“: das suchthafte, schwerlich zum Ende kommende Wischen des Daumens über die multimediale Timeline, um sich noch mehr Eindrücke hineinzuschaukeln. Jeder vertikale Swipe ist – im übertragenen Sinne – das Betreten eines weiteren Backrooms. Die uns Menschen durchleuchtenden Algorithmen kennen uns bis in die Seelentiefe, wissen um unsere Sichtweisen, Vorlieben und Ängste. Darauf basierend liefern sie uns zwecks Bildschirmbindung entsprechend das für uns Erwartbare und damit Immer-Gleiche. So irren Millionen, wie die in die Backrooms „genoclippten“ Menschen, durch immer gleiche digitale Räume, die sich unendlich erstrecken. Das nicht enden wollende Hasten durch jene Flure erinnert an das Doomscrolling. Letzteres unterscheidet sich jedoch dahingehend, dass es jedem – theoretisch – möglich wäre, die Räume zu verlassen, sofern er oder sie sich von der Nullzone der Screens der Endgeräte lösen kann.

Byung-Chul Han ordnete in seinem Werk „Vom Verschwinden der Rituale“ die Topografie des Netzes sehr trefflich ein und liefert damit eine Erklärung, warum die Backrooms in unserer durchdigitalisierten Welt einen Nerv treffen:

„Der Exzess des Öffnens und des Entgrenzens setzt sich auf allen Ebenen der Gesellschaft fort. Er ist der Imperativ des Neoliberalismus. Auch die Globalisierung löst alle geschlossenen Strukturen auf, um den Kreislauf von Kapital, Waren und Informationen zu beschleunigen. Sie entgrenzt, ent-ortet die Welt zu einem globalen

Markt. Der Ort ist eine Schlussform. Der globale Markt ist ein Un-Ort. Auch die digitale Vernetzung schafft den Ort ab. Das Netz ist ebenfalls ein Un-Ort. So ist es nicht möglich, es zu bewohnen. Wir surfen im Netz. Und die Touristen durchreisen die ent-ortete Welt. Sie zirkulieren selbst unablässig wie Waren und Informationen.“ (3)

Die Backrooms machen den Endloslebenslauf des marktkonformen Menschen im Neoliberalismus auf plastische Weise sichtbar. Die endlosen, gelben Korridore sind Sinnbild für das Hamsterrad, welches manchen inwendig wie eine Karriereleiter erscheint. Eine Leiter hat jedoch ein Ende, einen Abschluss. Das Rad indes rotiert sich immer weiter, und mit ihm der Mensch.

Nicht nur im Beruflichen. In allen Lebenslagen; im Job wie auch im Privatleben, alles „muss“ auf Social Media dokumentiert werden. Immer abgehetzt. Ohne Stillstand. Ohne Ankommen. Ohne Entkommen. Das sind Bilder, die sich tief in die Seele des modernen Menschen eingefräst haben und beim Betrachten der Backrooms ihre Entsprechung finden.

3. Würfel-Wüsten: Die Backrooms auf analoger Ebene

Im **Auftaktartikel** (<https://www.manova.news/artikel/die-wurfel-wuste>) der Würfel-Wüsten-Reihe beschrieb ich ebenso, wie die monokulturelle Vereinheitlichung des architektonischen Erscheinungsbildes die analoge an die digitale Welt angleicht: Das Raue wird geglättet, das Einzigartige zu einem flachen Icon eingedampft, die Form wird auf die bloße Funktion reduziert, bis die Häuser und Wohnungen innen wie außen der Nutzeroberfläche eines digitalen Endgeräts gleichen. Alle Bestandteile des Hauses können dann, Applikationen auf einem Proxy gleichkommend, nach Belieben ausgetauscht werden. Das Analoge wird derart steril und flach, wie es das Digitale „naturgemäß“ ist. Heraus kommt das, was ich in den bisherigen Teilen der Würfel-Wüste sattem beschrieben

habe: Eine architektonische Monokultur, die die Sinnhaftigkeit einer (Städte-)Reise im Grunde genommen aufhebt, sieht doch letztlich jede Stadt inzwischen gleich aus. Alle Orte werden zum Verwechseln ähnlich – wie die Backrooms!

Hierzu noch einmal Han:

„Der Mensch ist ein Ortswesen. Der Ort macht erst das Wohnen, das Aufhalten möglich. (...) Destruktiv ist die totale Ent-Ortung der Welt durch das Globale, die alle Unterschiede nivelliert und nur Variationen des Gleichen zulässt. (...) (D)as Globale (bringt) eine Hölle des Gleichen hervor. (...) Die Globalisierung ent-ortet die Kultur zur Hyperkultur, indem sie kulturelle Räume entgrenzt und implodieren lässt. So überlagern und durchdringen sie sich in einem abstandlosen Nebeneinander.“ (4)

Die Backrooms sind eine visuelle Zuspitzung der Ent-Ortung der postmodernen Welt. Das fiebertraumartige Umherirren in der „Hölle des Gleichen“ (Han), welches wir in den Backrooms sehen, entspricht zunehmend dem – teils bewussten, teils unbewussten – Grundempfinden beim Gang durch – westliche – Großstädte. In ihrem Inneren wird der Mensch in Ermangelung an wiedererkennbaren Orientierungspunkten immer orientierungsloser, analog zu jenen Menschen, die in den Backrooms verschwinden.

Schlussgedanke

„Gib dem Menschen einen Hund und seine Seele wird gesund.“
(Hildegard von Bingen)

Kehren wir am Ende zu *4chan* zurück. Vergegenwärtigen wir uns, welcher Butterfly-Effect ausgelöst wurde, durch dieses gerade

einmal 640 x 480 Pixel kleine Bild. Aus der Keimzelle eines kleinen Fotos erwuchs eine ganze Mythologie, die ihren vorläufigen Höhepunkt in einem Kinofilm fand, auf den weitere Fortsetzungen folgen werden.

Der Haken bei der Sache: Es ist das Bild dessen, was den Menschen – bis auf etwaige Ausnahmen – nicht behagt, Unwohlsein in ihnen auslöst. Wenn es dieses kleine Bild jedoch vermochte, eine derartige Lawine auszulösen – welche Kraft könnte dann erst ein kleines Bild entfalten, auf dem der Ausschnitt einer Welt abgebildet ist, die Menschen kulturübergreifend als lebenswert erscheint?

Erinnern Sie sich noch an das Zitat aus dem Film? „Stell dir vor, du würdest jemanden einen Hund beschreiben, der nie zuvor einen gesehen hat und würdest ihn dann bitten, ihn zu zeichnen.“

Ästhetisch, seelisch – und das sehen wir in der Ausbreitung der Würfel-Wüsten – sind weite Teile der Welt schon auf den Hund gekommen. Auf den einen Höllenhund.

Wie könnte ein anderer Hund aussehen? Genauer: Was müsste auf einem anderen Domino-Stein eines *4chan*-Bildes abgebildet sein? Die Beantwortung jener Frage sei an dieser Schlussstelle Ihrer Fantasie überlassen ...





Nicolas Riedl, Jahrgang 1993, geboren in München, ist Redakteur bei Manova und leitet hier die Videoredaktion. Er studierte Medien-, Theater- und Politikwissenschaften in Erlangen. Den immer abstruser werdenden Zeitgeist der westlichen Kultur dokumentiert und analysiert er in kritischen Texten. Darüber hinaus ist er Büchernarr, strikter Bargeldzahler und ein für seine Generation ungewöhnlicher Digitalisierungsmuffel. Entsprechend findet man ihn auf keiner Social-Media-Plattform.