

CfP: Backrooms. Interdisziplinäre Perspektiven auf liminale Räume zwischen Internetkultur, Film und Videospiel (Arbeitstitel)

(Herausgeber: Dr. Daniel Hercenberger, Lennart Schmitz)

Das Internetphänomen *The Backrooms* ist ein ästhetisches Phänomen an der Schnittstelle von liminalen Räumen, traumartigen und surrealistischen Suggestionen (Dreamcore), Vaporwave-Ästhetik, digitaler Folklore und Creepypasta-Kultur.

Als Konzept funktional unbestimmter Zwischenbereiche handelt es sich bei den Backrooms um eine infinit-labyrinthische Umgebung, die aus endlos verlassenen Fluren und monotonen, meist in Gelbstich kolorierten Büroräumen bestehen. Dazu kommen künstlich beleuchtete Korridore und weitgehend funktionslosen Innenarchitekturen, die durch das Verlassen der Realität erreicht werden können (im Rekurs auf Videospiele durch ein *No-Clipping* aus der Realität).

Auch Alltagsarchitekturen wie Schwimmbäder, Schulen oder Einkaufszentren der 1990er und frühen 2000er Jahre werden neben den Büroräumen aus ihrem funktionalen Kontext gelöst und im Sinne einer nostalgischen Ästhetik des Vaporwave (VHS-Artefakte, Windows-95/XP-Interfaces wie *Frutiger Aero*, Malls, Rolltreppen, Neonfarben, Pastell und leere Innenräume) in ein endlos- und funktionsloses Raum-Netzwerk architektonischer Megakomplexe übertragen. Der urbane Raum der Vergangenheit avanciert somit zu einer (post-)modernen Labyrinth Erfahrung.

Backrooms sind dysophorisch unüberschaubare Räume der Apathie, Monotonie, Verzweigungen und Wiederholungen. Es sind rhizomartiges Labyrinth – unstrukturierte architektonische Geflechte ohne Zentrum, ohne Ein- und Ausgang.

Durch ihre unendlich räumliche Totalität erzeugen Backrooms ein Gefühl von Isolation, Deprivation, Leere, Entrückung, Einsamkeit, Wiederholung, ontologischer Schweben, Unbehagen und Kenopsie. Dem Labyrinth kann auch eine zusätzliche minoische Bedrohung, z.B. in Form eines Monsters oder sonstige Wesenheiten hinzugefügt werden.

Fanal für diese internetbasierte mythologische Konstruktion war ein veröffentlichtes Bild eines anonymen Nutzers im Mai 2019 auf der Website *4chan* eines leeren, eintönig gelb beleuchteten Bürokorridors samt willkürlich angeordneter Trennwände. Drei Jahre später nutzte der damals 16-jährige Kane Parsons, bekannt unter dem Youtube-Alias *Kane Pixels*, die Ästhetik des ursprünglichen *4chan*-Bildes und setzte diese im Rahmen eines ca. zehn minütigen Kurzfilms mit nunmehr 70 Millionen Aufrufen auf Youtube namens *The Backrooms (Found Footage)* um.

Mit seinen Kurzfilmen orientiert sich Parsons zwar an der Vorlage der Creepypasta, entwickelt jedoch eine vollständig eigene narrative Interpretation.

Auf Basis des immensen Erfolgs entwickelte Parsons die Backrooms zu einer Online-Serie weiter. Die Veröffentlichung einer sehr erfolgreichen Kino-Adaption durch Kane Parsons in Zusammenarbeit mit dem Studio A24 erfolgte im Juni 2026.

Ein ähnliches ästhetisches Prinzip lässt sich auch in der überaus erfolgreichen Webserie *The Amazing Digital Circus* (2023) und dem dazu gehörigem Kinevent (2026) beobachten. Das Konzept liminaler und dysfunktionaler Räume wird hier in eine hyperdigitale, farbintensive Cartoon-Welt eines Funhouses übersetzt. Hinter der grell-bunten Oberfläche aus Zirkusmotiven, retrofuturistischen CGI-Anspielungen und an frühe Internetästhetiken erinnernden Oberflächen entfaltet sich ein surrealer Raum, der seine Figuren in existenzieller Gefangenschaft hält.

Neben den Werken von Stanley Kubrick oder David Lynch verhandeln Filme wie *Cube* (1997), *Nothing* (2003), *Hotel* (2004), *Vivarium* (2019), *Skinamarink* (2022), *Corner Office* (2022) und *I saw the TV Glow* (2024) liminale Räume zwischen Horror, Surrealismus, Dreamcore und Vaporwave. Auch Videospiele wie *Silent Hill P.T.* (2014), *The Complex: Found Footage* (2022), *The Exit 8* (2023), *Anemoiapolis* (2023), *Pools* (2024) und *Platform 8* (2024) adaptieren das ästhetische Konzept der Backrooms und transformieren dieses in interaktive Formen räumlicher Verunsicherung.

Ziel

Ziel des Sammelbandes ist es, das Phänomen der Liminal Spaces mit einer inhaltlichen Fokussierung auf die Backrooms umfassend als kultur- und medienwissenschaftliches Phänomen zu analysieren sowie die Backrooms im ästhetischen, historischen und diskursiven Kontext liminaler Räume und verwandter multimedialer Erzeugnisse zu verorten und zu kontextualisieren.

Darüber hinaus soll eine theoretische Typologie liminaler Raumästhetiken entwickelt werden, indem die Backrooms in Beziehung zu kunst-, film-, medien-, spiel- und kulturwissenschaftlichen Konzepten gesetzt werden.

Auf diese Weise soll die Fähigkeit der Backrooms herausgearbeitet werden, spezifische Erfahrungen spätmoderer Gegenwart – darunter Entfremdung, Wiederholung, Orientierungslosigkeit, digitale Nostalgie und den Verlust stabiler räumlicher Ordnungen – in einer eigenständigen ästhetischen Struktur zu verdichten.

Die Backrooms sollen damit in einen paradigmatischen Ausdruck einer neuen digitalen Raumkultur gefasst werden, in der digitale Folklore, Plattformkulturen des Internets, Animation, Film und Computerspiele gemeinsam neue Formen zeitgenössischer Mythologien hervorbringen.

Die Publikation soll damit einen Beitrag zur Erforschung digitaler Ästhetiken, transmedialer Erzählformen und der gegenwärtigen Transformation architektonischer Imaginationen im Spannungsfeld von Horror, Nostalgie und virtueller Raumwahrnehmung leisten. Das Konzept des *No-Clipping* verweist bereits unmittelbar auf die Logik virtueller Spielwelten und transformiert einen technischen *Glitch* als Transitelement. Zugleich rücken Fragen des *Environmental Storytelling* und affektiver Spielgestaltung in den Vordergrund. Mögliche Fragen der Game Studies wären hier zum Beispiel:

- Wie nutzen u.a. Walking Simulatoren die Ästhetiken von Dreamcore und Vaporwave, um Nostalgie und Unbehagen zu verbinden, und welche Funktion übernehmen dabei labyrinthische Raumstrukturen sowie Wiederholungsschleifen als spielmechanische und narrative Elemente?
- Inwiefern fungieren die Backrooms als psychotektische Räume in Horrorspielen?
- Welchen Einfluss haben die Kurzfilme von *Kane Pixels* auf die visuelle Sprache aktueller Videospiele?

Themen

Grundsätzlich gilt: Das Projekt ist offen für alle Ideen.

Wünschenswert wären folgende thematische Bezüge, ohne darauf beschränkt zu sein:

- Backrooms Videoreihe und Spielfilm von Kane Parsons (Kane-Pixels): Analyse der Ästhetik, des Narrativs, Einfluss auf Videospiele und Filme: Reflexion, Analyse
- Source Games, Dead Games und Retro-Spielegrafik
- Creepypasta-Kultur und digitale Folklore
- Einflüsse des Dreamcore, Weircore und der Vaprowave-Ästhetik
- Raumtheorie und Liminal Spaces, Heterotopie, Non-Places (Marc Augé, 1992), The Weird and the Eerie (Fisher, 2016), Psychotekturen
- Religion und Mythologie: Auch der Bezug zu Jenseitskonzeptionen und Höllenvorstellungen sind erwünscht
- Psychoanalytische Perspektiven und Ansätze
- Ebenso sind Rückgriffe auf die bildende oder digitale Kunst erwünscht (beispielsweise M.C. Escher, Zdzisław Beksiński, Frantisek Kupka, Giovanni Battista).
- Liminal Spaces und labyrinthische Strukturen als spatiale Signatur des Horrorfilms
- Liminal Spaces in der Fotografie und Internetkultur
- Bezug zu Realorte: Urban Exploration & Lost Places
- Absence Aesthetics
- Labyrinthische Strukturen, Räume und Non-Places in Film, Videospiele etc.
- Kulturhistorische Ursprünge und Querverweise

Dazu sind generell komparatistisch und intermediale Ansätze willkommen. Auch Ausdifferenzierung und Variablen der Liminal Spaces/Backrooms können je nach Kontext der jeweiligen Disziplin beleuchtet werden. Ebenso sind Texte erwünscht, die einen interdisziplinären Zugriff erlauben und dabei u.a die Motiv- und Wirkungsgeschichte der Liminal Spaces/Backrooms und deren popkulturellen Einfluss beleuchten.

Die Texte können einen oder mehrere Sachverhalte, Topoi, Narrative, Themen, Motive etc. in den Fokus nehmen und sollen einen Umfang von 30.000 bis 35.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen) haben. Zentral ist dabei der Gedanke eines Essays als „Denkversuch“.

Zur Mitarbeit herzlich eingeladen sind auch (Nachwuchs-)Wissenschaftler:innen, (Film/Game-)Journalist:innen, fortgeschrittene Studierende und alle weiteren interessierten Autor:innen.

Der Sammelband wird im Bücher-Verlag erscheinen.

Einen kurzen Abstract (ca. 1 Seite als PDF), der das Thema des geplanten Beitrags umreißt, können Sie **bis zum 15. Oktober 2026** an **liminalpublikation@gmail.com** einreichen.

Alle Einreichenden werden bis zum **15. November 2026** über die Annahme ihrer Beiträge informiert und erhalten ein detailliertes Stylesheet.

Für Rückfragen können Sie sich gern unter der genannten Mailadresse melden.