



Orte des Transits ohne eigenen Charakter, verstörend gerade wegen ihrer Allgegenwart in unserer Alltagswelt.

Im Jahr 2019 tauchte das Foto eines ausgestellten Möbelhauses in einem Diskussionsforum auf, völlig banal, aber eigenartig beunruhigend. Als in der Pandemie die Zeit still stand, reichte das, um die Fantasie der User zu befeuern. Bald füllten Fotos dunkler Hotelflure, verlassener Büros oder leerer Treppenhäuser das Forum: Liminal Spaces werden diese Räume genannt, Orte des Transits ohne eigenen Charakter, verstörend gerade wegen ihrer Allgegenwart in unserer hässlichen Alltagswelt. Rasch entstand dafür der Begriff „Backrooms“.

Der junge Autor Chris Frewer verglich sie mit den leeren Spielbereichen in veralteten Einkaufszentren oder mit der heruntergekommenen Bibliothek seiner Heimatstadt in Kansas: Die Orte zwischen alt und neu evozieren vage Erinnerungen, fühlen sich gleichzeitig vertraut und unangenehm an - und inspirierten ihn zu einer Horror-Kurzgeschichte.

In der Netzwelt heißen solche Stories „Creepypasta“, von creepy (gruselig) und copy/paste - User kopieren und verbreiten die Texte vielfach, auch die Backrooms wurden schnell Schauplatz. Ideal passen sie natürlich in die Videogames-Welt, weit über 200 Spiele gibt es allein auf Steam, der bekanntesten Plattform - ein paar Klicks, und schon läuft man selbst durch eintönig gelbe Raumfluchten mit brummenden Leuchtstoffröhren, den muffigen Geruch von nassem Teppich in der Nase. Eine Online-Urban-Legend war entstanden, gespeist aus der Idee, durch einen „Glitch“ (eine Art Fehler in der Matrix) plötzlich in einer so bedrohlichen wie langweiligen Albtraumwelt zu landen.

Mit wackeliger Handkamera

Meist bleiben Internet-Moden im virtuellen Raum. 2022 begann aber Kane Parsons - Gen Z, Wuschelkopf, geboren 2005, online bekannt unter Kane Pixels - aus den Backroom-Motiven kleine Videos zu drehen, scheinbar improvisiert gefilmt mit wackeliger Handkamera. Schon der Film „Blair Witch Project“ hat 1999 diesen „Found-Footage-Stil“ populär gemacht, mit der Ich-Perspektive wird man unmittelbar selbst Teil des Geschehens; damit schaffen vorher unbekannte Filmstudenten mit einer Billigproduktion einen Überraschungserfolg und haben eine Viertelmilliarde US-Dollar eingespielt.

Die Strukturen der Filmchen erzeugt Parsons mit der Software „Blender“, und seine überzeugend real wirkenden Backrooms wurden zum Hype. Dabei war Parsons nicht ganz ahnungslos: Sein Vater war Videospiel-Entwickler, seinen ersten YouTube-Kanal erstellte er als Zehnjähriger, seine ersten Filme mit vierzehn. 2022 startete er seine Serie auf YouTube mit dem Titel „The Backrooms (Found Footage)“. Eine almodische VHS-Handkamera beobachtet einige Jugendliche beim Dreh eines Spaßvideos, bis der nicht sichtbare Kameramann plötzlich durch den Boden in die Backrooms stürzt und die nächsten neun Minuten panisch durch verlassene, fensterlose Büroetagen mit verwirrendem Grundriss irrt.

Diese öden Räume des Alltags

Vergilbte Tapeten, undefinierbarer Teppichboden, an der Decke Neonquadrate. Ausgerechnet diese öde Alltagswelt wurde erst zu einem Internet-Phänomen und nun zu einem Hollywood-Blockbuster.

Von Harald Jahn

Dabei zitiert Parsons auch einen echten Ort, der sich perfekt in die unerträglichen Raumfluchten einfügt: den beklemmenden Innenhof des Crowne Plaza Hotels in London Heathrow mit seinen völlig reduzierten Rasterfassaden über sechs Stockwerke, überspannt von einer kahlen Betondecke. Zum Ende von Parsons Video verdichten sich die undefinierbaren Geräusche und Bewegungen zu einem Horrorwesen; auf der Flucht stürzt der weiterhin nicht sichtbare Protagonist aus den Backrooms zu rück in die echte Welt - leider aus einigen Kilometern Höhe ...

Kostenlose Flächen aus dem Nichts

Nach dem Erfolg des ersten Filmchens entwickelte Parsons eine Geschichte, erklärte die sich ausdehnenden Räume mit der Erfindung einer Firma, die kostenlose Flächen aus dem Nichts erzeugt und damit alle Wohnungs- und Lagerprobleme lösen möchte: der Traum jedes Stadtplaners.

Das geht allerdings schief und wird zur Bedrohung, immer mehr Menschen verschwinden spurlos. Während Wissenschaftler der Firma versuchen, die wuchernden Flächen

zu bändigen, stolpern zufällig hineingeratene Opfer darin umher.

Die österreichische Regisseurin Jessica Hausner hat die Backrooms mit „Hotel“ vorweggenommen. In diesem Psychothriller von 2004 heuert eine junge Frau als Rezeptionistin eines abgelegenen Hotels an und stößt bei den Kollegen auf distanzierte Feindseligkeit; alles sieht provinziell-normal aus, alles ist von Unbehagen durchdrungen: ein Horrorfilm ohne Horrorszene, die Erwartung verunsichert ausreichend.

Auch die Kurzfilme von Parsons spielen mit diesen Effekten. Und das überaus erfolgreich: Millionen Aufrufe machten seine Creepypasta-Verfilmung zu einem viralen Phänomen, dann wurde Hollywood aufmerksam. Man bot dem nun 21-jährigen Jungregisseur an, seine Ideen für die Leinwand umzusetzen. Um gerade einmal zehn Millionen US-Dollar entstand die Story um einen gescheiterten Architekten, der von seiner Frau hinausgeworfen wird und in seinem Möbelgeschäft schlafen muss.

Das abgerissene Elternhaus

Im Keller gerät er zufällig in die Backrooms, deren verschobene Optik sich als Spiegel seiner Erinnerungen darstellen: die endlos sich wiederholenden Szenarien eines banalen Lebens. Seine Filmpartnerin ist Psychologin, in Rückblenden erfährt man von ihrer Entwurzelung durch das abgerissene Elternhaus. Gemeinsam verlieren sie sich in den ortlosen Räumen, die ununterbrochen mutieren; deformierte Einrichtungsgegenstände sind halb in den Wänden versunken, Möbel aufgetürmt wie ein Mahmal für das unsortierte, missglückte Leben in der echten Welt.

Dabei gelingt es Parsons, das Ambiente der Fotografien aus unserer Kindheit zu reproduzieren, immer etwas verackelt, etwas schief, mit falschem Weißabgleich. Es ist die beunruhigende Nähe zu den Räumen, in denen wir uns selbst aufgehalten haben, an die damit verbundenen verschwommenen Erinnerungen, an die Wehrlosigkeit einer Lebensperiode, in der wir den Entscheidungen anderer völlig ausgeliefert waren.

Die Backrooms ohne erkennbaren Ausgang, mit ihren verzerrten Strukturen und aus den Wänden ragenden Gegenständen, stehen für die sich verändernden Interpretationen unserer Welt, für verblässende Erinnerungen; die Flucht daraus wird zum Symbol für die Befreiung von Mustern und Echokammern, in denen wir gefangen sind und in die wir andere hineinziehen.

Natürlich drängt sich hier der Vergleich mit Franz Kafka oder David Lynch auf; dem jungen Kane Parsons gelang aber souverän ein eigenständiger und völlig zeitgemäßer Film. Sorgfältig quält er uns mit den Räumen, die wir selbst geschaffen haben, die wir uns täglich selbst zumuten: ein ewiges Fegefeuer aus Belanglosigkeit und Beliebigkeit, schmucklos, unverbindlich - und doch voller unsichtbarer, verunsichernder Bedrohungen. Es ist nicht die Banalität des Bösen, sondern die Bösartigkeit des Banalen, die hier schockiert.

AM SPIELTISCH

Wenn ein Störenfried plötzlich von großem Nutzen ist

Von Erwin Uhrmann

Das Interesse für Vögel kann für manche Menschen zur Sucht werden. Unlängst sah ich ein Video von einem deutschen Hobby-Ornithologen, der regelmäßig Hunderte Kilometer Fahrt auf sich nimmt, um rare Vögel zu sichten, von deren Existenz in einschlägigen Online-Communities berichtet wird. In familientauglicherer Form beobachte ich das Vogelinteresse auch in meinem Umfeld. Wer wandern geht, nimmt ein Fernglas mit oder nutzt eine App zur Vogelstimmenerkennung, und wer einen Garten hat, der füttert und bietet Nistplätze.

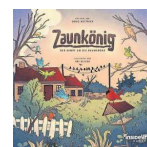
Längst ist es bekannt, dass in den vergangenen 25 Jahren die heimischen Vogelpopulationen fast um die Hälfte geschrumpft sind. Was man zu verlieren droht, daran klammert man sich. Bücher und Spiele zum Vogelthema sind allerorten zu finden. Das Brettspiel „Flügel Schlag“ (2019) ist bereits ein Klassiker. Darin spielt man Hobby-Ornithologen, die unterschiedliche Vogelarten beobachten und diese dauerhaft ansiedeln wollen. Für das durchaus zeitintensive Erlernen der Regeln wird man mit einem eindrucksvollen Spielerelebnis belohnt. Der praktische Nebeneffekt: Man lernt auch gleich viele Vogelarten kennen.

Ein Fuchs wird rabiat

Schneller gelernt ist hingegen „Zaunkönig. Der Kampf um die Baumkrone“. Hier sind wir keine Ornithologen, sondern dürfen selbst in die Rolle einer Vogelsart schlüpfen und befinden uns im Wettbewerb um Nistplätze und Futter. Es gibt kein fixes Spielbrett, sondern Plättchen mit unterschiedlichen Orten, aus denen beim Aufbau welche gezogen und ausgelegt werden. So gleicht keine Partie der anderen. Da gibt es zum Beispiel eine mächtige Eiche, einen japanischen Ahorn, Stromleitungen, eine Gartenskulptur, alte Birken und vieles mehr. Hinzu kommen Orte wie eine Hundehütte oder ein Wohnhaus, wo sogenannte Störenfriede lauern, also Katze, Hund, Fuchs, Eichhörnchen oder andere. In jeder Runde setzt man nun Vögel seiner Art sowie solche, die man aus einem Beutel gezogen hat, in die Landschaft. Der zugrundeliegende Mechanismus nennt sich Gebietskontrolle, denn man versucht, einzelne Orte für sich einzunehmen oder Nester zu besetzen. Konkurrierende Vögel kann man vertreiben. Etwa, indem man den Hund unter seine Kontrolle bringt und ordentlich bellen lässt.

Am Ende jeder der fünf Runden werden die Orte gewertet. Auch die Plätze am Springbrunnen, wohin Vögel vertrieben werden, bringen Punkte. Das ist alles so einfach, dass man schnell loslegen kann. Doch dann kann es richtig hitzig zugehen. Im Detail ist „Zaunkönig“ recht gewieft. Setzen sich zum Beispiel zu viele Vögel in das „zu kleine Vogelhaus“, dann landen sie alle beim Springbrunnen. An Orten wie dem „Kiefernhaun“ siegt etwa nicht die größte Vogelschar, sondern die zweitgrößte. Da man auch fremde Vögel setzen darf, kann man so den anderen die Suppe ordentlich versalzen.

Wer es etwas schwieriger haben möchte, kann noch die mitgelieferten Zielkarten einsetzen, die jeder Vogelschar eine Aufgabe zuschützen, etwa, dass man am Ende des Spiels zwei Störenfriede kontrollieren muss, um einen Bonus zu kassieren. „Zaunkönig“ ist von Spieltiefe und Immersionsfaktor her nicht mit „Flügel Schlag“ zu vergleichen, aber aufgrund der kurzen Spieldauer einer Partie von gerade einmal einer halben Stunde ein witziges Spiel für zwischendurch.



Doug Herrick
Ari Oliver
Zaunkönig. Der Kampf um die Baumkrone
2-5 Personen,
45-60 Min., € 41,90
(Inside Up Games)