

Liminal Arcadia

Nicht-Orte, dystopische Heterotopien und Idyllen in Backrooms und Liminal Spaces

Jan Sinning

Abstract Der Beitrag analysiert die Internetästhetiken Liminal Spaces und Backrooms als gegenwärtige Manifestationen von Liminalität im Spannungsfeld zwischen Unheimlichem und Nostalgie. Ausgehend von Blochs Arkadienkritik wird unter Einbezug liminalitäts- und raumtheoretischer Ansätze gezeigt, wie digitale Räume heterotopische Idyllen und ein arkadisches Korrektiv hervorbringen. Am Beispiel von Kane Parsons' Backrooms-Serie werden koloniale und extraktivistische Logiken, die Agency der Natur und Bewältigungsfunktionen der liminalen Idylle analysiert.

1 Einleitung

Liebe Leser*innen,
zunächst die Bitte vor Lektüre des Beitrags einen Blick in die begleitenden Abbildungen zu werfen, da diese Analyse *liminaler Medien* wesentlich auf den durch die Rezeption ausgelösten Assoziationen, Emotionen und Gedanken basiert (vgl. Abb. 1–10).

In seiner Abhandlung *Arkadien und Utopien* schreibt Ernst Bloch, dass »arkadische Bilde[r]« eher »aus der Gesellschaft herausfallen«, statt diese im sozialutopischen Sinne »immanent-konstruktiv« zu verbessern (Bloch 1976 [1968], 4). Im Folgenden wird dieser Zustand des *Herausfallens* als Erscheinungsform von *Liminalität* verstanden: Das 1909 vom Ethnologen Arnold van Gennep entwickelte Konzept der *Liminalität*¹ beschreibt sowohl *menschlich-kulturelle Über-*

1 Der Begriff *Liminalität* basiert auf dem lateinischen Wortstamm *Limen*, für Türschwelle, Grenze, Anfang.

gangsriten (*rites de passage*), die neue Lebensphasen einläuten (2005 [1909], 28), als auch »räumliche Übergänge«, in denen es weder ein eindeutiges *hier und da* noch ein *hier und jetzt* gibt, (ebd., 25). *Liminalität* manifestiert sich, in Anlehnung an den Philosophen Timothy Morton, als ein *Zeit* und *Raum* transzendierendes *Hyperobjekt*, wobei die inhärenten Widersprüchlichkeiten des *Liminalen* dem Anthropologen Victor Turner zufolge, im »Betwixt and Between«² (1967a, 338) bestehen – ein *Reich an Möglichkeiten* des *Zwischenzustandes* für die Entwicklung neuer Ideen und Beziehungen (vgl. Turner 1967b, 49). Bloch zufolge waren die ursprünglichen Vorstellungen von *Arkadien* in älteren Vorstellungen »irgendwo im Raum« *lokalisiert* und mithin »geografisch, nicht futurisch« (Bloch 1976 [1968], 4). Demnach können sich innerhalb des *Hyperobjekts* der *Liminalität*, in Anlehnung an Michel Foucault, »heterotopische Idyllen« herausbilden, deren »Tempus das einer ›absolut[en] Gegenwart‹ ist, »die alle zeitlichen Bezüge zu einer Vergangenheit oder Zukunft suspendiert« (Jablonski 2022, 303).

Die um 2019 entstandenen *Internetästhetiken*³ der *Liminal Spaces* und *Backrooms*⁴ sind neue, gegenwärtige Auseinandersetzungen mit dem Zustand des *Herausfallens* in die *Liminalität*: Sie basieren auf visuellen Darstellungen menschenleerer *öffentlicher Räume*, die aufgrund ihrer Architektur zugleich kontemporäre und *retroästhetische* Eigenschaften aufweisen, da sie seit der architektonischen Moderne weltweit verbreitet sind. Das beim Rezipieren entstehende Moment des *Wiedererkennens* kann Eindrücke des *Vertrauten* evozieren, die sich in Gefühlen von *Geborgenheit*, *Trost* und *Nostalgie* manifestieren können – wenn etwa das Bild eines Spielplatzes im Design der 1990er Jahre Sehnsucht nach einer vermeintlich unbeschwerten Kindheit weckt (vgl. Abb. 1). Da die dargestellten *Räume* nicht von menschlichen Akteuren bespielt

2 Die seit dem 18. Jahrhundert bekannte Redewendung *Betwixt and Between* (*Dazwischen und Zwischen*) wird vom Cambridge Advanced Learner's Dictionary als »between two positions, choices, or ideas; not really one thing or the other« definiert (CALD).

3 *Internetästhetiken* sind Onlinephänomene, die durch das Kuratieren und Teilen verschiedener selbst erstellter Bilder und Videos durch eine große Zahl Nutzer*innen entstehen. Die erstellten Produkte werden auf Social-Media-Plattformen wie Tumblr, Pinterest und neuerdings auch TikTok geteilt (vgl. Fandom: *Aesthetics Wiki*).

4 Obgleich beide *Internetästhetiken* zahlreiche *ästhetische Ähnlichkeiten*, *Gemeinsamkeiten* und *Schnittpunkte* aufweisen, muss vorweg festgehalten werden, dass *Backrooms* als *Liminal Spaces* kategorisiert werden können, aber nicht jeder *Liminal Space* auch ein *Backroom* ist.

werden, oftmals bei Nacht gezeigt werden oder nach fotografischen Maßstäben nicht optimal ausgeleuchtet sind, können neben harmonischen auch disharmonische Eindrücke von *Irritation* und *Entfremdung* entstehen, die Eigenschaften des *Unheimlichen* (*the uncanny*, in Anlehnung an Sigmund Freud), des *Seltsamen* (*the weird*, in Anlehnung an H.P. Lovecraft) und des *Gespensstischen* (*the eerie*, in Anlehnung an Mark Fisher) aufweisen (vgl. Wynn 2023, 00:12:25 und 00:58:31).

Morton zufolge hat die Menschheit ausgerechnet zum Zeitpunkt, als sie sich die Erde mittels Technologie endgültig »Untertan« gemacht hat (Genesis 1,28, LUT 2017), erkennen müssen, dass sie doch nicht »das Sagen hat« (vgl. Morton 2013, 164). Diese Erkenntnis bildet die Grundlage dieser analytischen Auseinandersetzung mit *liminalen Internetästhetiken*: Das Postulat dieser Analyse besteht darin, dass *Liminalität* das *räumliche Erleben* und die Ängste der Bewohner des (vermeintlichen) Anthropozäns angesichts politischer und gesellschaftlicher Problem- und Bedrohungslagen – etwa den Auswirkungen der Klimakrise oder einer zunehmenden individuellen Vereinzelung widerspiegelt. Dabei lassen sich die *liminalen Ästhetiken* auch als Bewältigungsmechanismen begreifen: Gerade durch die Evokation negativer Gefühle wie *Entfremdung* und *Bedrohung* können *liminale Medien* ex negativo (vgl. Sinning 2024, 117) neue Inszenierungsformen von Idyllen hervorbringen: Ein *liminales Arkadien*, das einerseits in einen *retroästhetischen Schutz- und Rückzugsraum* führt, andererseits aber – im Sinne Ernst Blochs – auch als *arkadisches Korrektiv* fungiert (vgl. Bloch 1976, 6f. und Garber 2022, 349) und mithin elysisch-zukunftsgerichtete Perspektiven eröffnen.

Da kontemporäre *Internetästhetiken* auf Stilmitteln digitaler Bildnarration basieren, soll in dieser Analyse der Ansatz jüngerer Idyllenforschung aufgegriffen werden, statt der »Identität des »Idyllischen«« die »Performativität des »Idyllisierens«« zu fokussieren, indem *Verfahren der Idylle*, deren »Machart«, »textuelle[n] Operationen« und »Struktur[en]« identifiziert werden (Gerstner et al. 2022, 13).

Zunächst soll das in der *Liminalität* enthaltene Spiel mit Elementen des *Vertrauten* und *Verfremdeten*, des *Heimlichen* und *Unheimlichen* anhand der *Internetästhetik* der *Liminal Spaces* untersucht werden, wobei *raumtheoretische Überlegungen* berücksichtigt werden sollen (Foucault, de Certeau und Augé) (vgl. Kap. 2.1). Aus den *Liminal Spaces* soll anschließend allgemeine Erkenntnisse zum idyllischen Potenzial der *Liminalität* abgeleitet werden (vgl. Kap. 2.2), das vor allem in idyllischer Harmonisierung besteht (vgl. Schmitt 2022, 25ff.): Eine

Ruhe, die im Sinne Schillers »aus dem Gleichgewicht, nicht aus dem Stillstand der Kräfte« entsteht (Schiller 2008 [1795]).

Die visuellen Grundlagen der *Internetästhetik* der *Backrooms*, aus denen sich durch das Mitwirken einer engagierten Fan-Community ein narrativer Erzählkosmos entwickelt hat, werden im anschließenden Kapitel thematisiert (vgl. Kap. 3.1). Dass in den Darstellungen der *Backrooms*, wie in *liminalen Medien* im Allgemeinen, Elemente der Flora und Fauna, mithin tief in Idyllentraditionen verankerte Naturmotiviken, *a prima vista* nur in reduzierter, beschnittener, gehegter Form dargestellt werden, bedeutet nicht, dass diese eine untergeordnete Rolle spielen – im Gegenteil: Wie eine vertiefende Analyse der Videoserie *The Backrooms* (ab 2022) des Filmemachers Kane Parsons zeigt, besteht ein Zusammenhang zwischen den Auswirkungen von Industrie, Extraktivismus und Kolonialismus auf die Natur und Parsons' Version der *Backrooms*, in denen sich die Natur in *unheimlicher* und *monströser* Form Bahnbricht (vgl. Kap. 3.2).

2 Liminalität und Liminal Spaces

2.1 Evokationen von Einsamkeit und Nostalgie in der visuellen Rezeption der *Internetästhetik Liminal Spaces*

Onlinesuchen nach *Liminal Spaces* liefern eine große Bandbreite unterschiedlichster Ergebnisse – Fotografien und Videos –, was durch die Motivauswahl der Bildbeispiele für diesen Beitrag reflektiert werden soll⁵: Die Fotografie *Liminal Hotel*, die einen spärlich beleuchteten, überdachten Innenhof zeigt (vgl. Abb. 2), ist die wohl bekannteste visuelle Darstellung eines *Liminal Space*, die sich in fast allen textlichen und filmischen Auseinandersetzungen mit

5 In Online-Communities, an denen sich jede/r interessierte Nutzer*in beteiligen kann, besteht ein großes Potenzial an Kontroversität, vor allem hinsichtlich der Frage nach den Konventionen einer Internetästhetik. So gibt es etwa auf Seiten der Anhänger*innen der Liminal Spaces-Ästhetik den Vorwurf, dass die massive Popularität der *Backrooms* zu einer unnötigen Simplifizierung der Ästhetik geführt habe: »This is not liminal, because the whole liminal aesthetic is based on this kind of eerie stillness and the minute you start throwing monsters in, that's just horror.« (Wynn 2023, 00:15:20) Von Teilen der *Backrooms*-Community wird wiederum Kritik an Kane Parsons' Version der *Backrooms* geäußert, die stellenweise von den Merkmalen und Regeln des *Backrooms* Wiki abweicht.

dieser *Internetästhetik* wiederfindet und beispielsweise auch in der Video-Serie *The Backrooms* (vgl. Abb. 3 und 4) von Kane Parsons zitiert wird (vgl. Kap. 3.2).

In der *Internetästhetik* der *Liminal Spaces* lassen sich Parallelen zu den bereits von Arnold van Gennep und Victor Turner beschriebenen Eigenschaften der *Liminalität* als biografisch-individuelle »Schwellenphase« (Gennep 2005 [1909], 15) erkennen:

In effect, the initiate is ›betwixt and between‹, neither here nor there, no longer a child and not yet an adult. (Turner 1967a, 338)

Der hier von Turner beschriebene Zustand des *Betwixt and Between* beinhaltet das Potenzial für Neuschöpfungen, sowohl in der psychischen Identitätsentwicklung, etwa in der Adoleszenz, als auch, wie bereits Arnold van Gennep festgestellt hat, in »räumliche[n] Übergänge[n]« (2005 [1909], 25): *Neue Räume* werden betreten, erkundet oder in der Vorstellung kreiert. *Liminal Spaces* können demnach als gegenwärtige Auseinandersetzung mit der *liminalen Räumlichkeit* begriffen werden.

Die den visuellen Darstellungen inhärente *Unheimlichkeit* (*uncanniness*), bedingt durch die Darstellung verlassener und damit *zweckentfremdeter öffentlicher Räumlichkeiten*, ist laut den Umweltpsychologen Alexander Diel und Michael Lewis mit dem Paradox des *Uncanny Valley* – das Unbehagen bei nur teilweise menschenähnlichen künstlichen Gesichtern (Puppen, Clowns etc.) – vergleichbar:

The successful reproduction of such an uncanny valley would indicate that uncanniness is a general response elicited by detecting deviations from predictable patterns. For physical places, unusually designed, distorted, or otherwise structurally deviating environments, are then predicted to elicit negative experiences of creepiness, eeriness, or strangeness [...] (Diel und Lewis 2022)

Dieses Phänomen wird in visuellen Darstellungen verlassener (Indoor-)Kinderspielplätze und Spielecken in Schnellrestaurants anschaulich (vgl. Abb. 1 und 5). Hier steht die *Unheimlichkeit* in wechselseitigem Bezug zur *Retroästhetik* dieser Motive, da augenscheinlich Vorstellungen einer vermeintlich unbeschwerten Kindheit evoziert werden. So wird beispielsweise auf dem Reddit-Messageboard *r/LiminalSpace* zum Design von McDonald's-Filialen in den 1990er- und 2000erjahren geschrieben (vgl. Abb. 5): »The old ones

were way nicer, saying this as an adult now. I liked the decor with the statues of the mascots and stuff. Everything feels so sterile nowadays.« (Reddit: *r/LiminalSpace*)

Das Spektrum dieser ausgelösten Emotionen nimmt im (Online-)Diskurs zu *Liminal Spaces* einen zentralen Stellenwert ein. So fragt etwa die Kulturkritikerin Nathalie Wynn:

The question is why do so many people feel a strange stirring of emotion when looking at these images? (Wynn 2023, 00:00:55)

Es sollte nicht verwundern, dass *liminale Internetästhetiken*, die ausgerechnet im Jahr 2019, am Vorabend der COVID-19-Pandemie entstanden sind, seit 2020 einen erheblichen Popularitätszuwachs erhalten haben. Plötzlich war *Liminalität* auch außerhalb des *virtuellen Raums* sichtbar und die Einsamkeit menschenleerer Orte wurde zumindest zeitweise Alltagsrealität vieler Menschen. Bereits 2021 beschreibt ein/-e Nutzer*in auf dem *r/LiminalSpace*-Messageboard ihre Gefühlslage am Anfang der Pandemie folgendermaßen:

I'll confess I unironically miss the early days of the pandemic. It was scary but it was also exciting. When the lockdowns were just starting you could joke [...] »yay, I get to stay home and play Videogames!«. (Reddit: *r/LiminalSpace*)

Diese Mischung aus Hochgefühl und Furcht, Genuss des Alleinseins und Einsamkeit, kann als typisch für das mediale Erleben von *Liminalität* angesehen werden: »Liminal spaces can be both comforting and discomfoting, nostalgic and unsettling, intimate and unnatural.« (Pitre 2022)

Insgesamt lassen sich *Liminal Spaces* in drei Dimensionen dividieren, deren Zusammenspiel wiederum die Eindrücke und Emotionen bei der visuellen Rezeption von *Liminalität* auslöst:

- a) *Bildästhetik*: Als visuelle Medien spielen *Liminal Spaces* mit den Möglichkeiten fotografischer bzw. filmischer Inszenierung von *Räumen* (Perspektiven, spärliche künstliche Beleuchtung etc.).
- b) *Entfremdungsgefühle durch menschliche Abwesenheit*: Zweckentfremdung der für menschlichen Gebrauch konzipierten, aber verlassen dargestellten Gegenstände führt zu Irritationen und *Entfremdungsgefühlen* – ein Effekt,

der sich in Videos durch den Einsatz elektronischer Ambient-Musik, etwa Synthwave zusätzlich verstärkt.⁶

- c) *Wohlige Gefühle und Nostalgie*: Im (Online-)Diskurs über *Liminal Spaces*, auf Messageboards wie Reddit, journalistischen Betrachtungen und Videoessays scheint weiterstgehend Konsens darüber zu bestehen, dass in der Rezeption keineswegs nur negative Gefühle, sondern auch Emotionen wie Geborgenheit und Trost ausgelöst werden, was oftmals in Zusammenhang zur Kindheitsnostalgie steht.⁷

2.2 Das unheimlich-idyllische Potenzial der liminalen Raumdarstellungen

Liminality may perhaps be regarded as the Nay to all positive structural assertions, but as in some sense the source of them all, and, more than that, as a realm of pure possibility whence novel configurations of ideas and relations may arise. (Turner 1967b, 48)

Mit diesen Worten beschreibt Victor Turner die sich aus *struktureller Verneinung* und *Unsichtbarkeit* innerhalb der *Zwischenzustände* des *Liminalen* entwickelnden *Zwischenräume* und *Zwischenwelten*, in denen sich – so die Annahme dieser Analyse – auch neue Formen des Idyllischen entwickeln können (vgl. Gerstner et al. 2022, 13):

Unter *raumtheoretischen* Gesichtspunkten bilden sich »heterotopische Idyllen« (Jablonski 2022, 303) innerhalb *räumlicher Liminalität* heraus, die im Sinne Foucaults »zutiefst irreale« *Räume* darstellen, d.h. sie stehen als »Orte ohne realen Ort« in einem »allgemeinen [und zugleich] entgegengesetzten Analogieverhältnis zum realen Raum der Gesellschaft« (Foucault 2006 [1967/1984], 320). Das von Turner beschriebene *Reich der Möglichkeiten* der *Liminalität* (1967b, 340) manifestiert sich in *liminalen Heterotopien* in deren »Potentiale[n]« (Wilhelmer 2015, 40): Die *Heterotopien* innerhalb *liminaler Räume* referieren auf »reale Orte« des gesellschaftlichen Alltags, indem diese »zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden« (Foucault 2006, [1967/1984], 320).

Das Gefühl der *Entfremdung* angesichts der *Liminalität* kann anhand Marc Augés Theorie der *Nicht-Orte* (*non-lieux*) umrissen werden: Durch die Darstel-

6 z.B.: denouement. *Liminal Spaces*. YouTube. 2023.

7 z.B.: aurora.heaven. alone in 1995. you went back into the past but no one was there. YouTube. 2025.

lung von (Menschen-)Leere und *Zweckentfremdung* zeigen *liminale Raummotiviken* Eigenschaften der *non-lieux*: Gezeigt wird »eine Welt« durch »einsame Individualität« (2010 [1992], 93) gekennzeichnet, wie sie in der der »surmodernité« (*Übermoderne*) vorherrscht (2010 [1992], 39). *Räumliche Darstellungen* zeigen mithin Zustände »der Durchreise, des Provisorischen« die in »bislang unbekannte Dimensionen« (2010 [1992], 93) führen kann. Augés Diagnose der *non-lieux*, dass diese aufgrund ihrer Eigenschaftslosigkeit, Identitätslosigkeit und letztlich Austauschbarkeit »niemals in reiner Gestalt« existieren können, sondern sich ständig neu zusammensetzen ist daher auch ein Merkmal *liminaler Räume* (2010 [1992], 93). Ähnlich Mortons Beschreibung *lokaler Manifestationen von Hyperobjekten* (vgl. Morton 2013, 1) sind *Orte* und *Nicht-Orte* »fliehende Pole; der Ort verschwindet niemals vollständig, und der Nicht-Ort stellt sich niemals vollständig her« (Augé 2010 [1992], 197).

Hierbei kann die Erkenntnis des Kulturphilosophen Michel de Certeau aufgegriffen werden, dass »Übergänge« zwischen »*Dasein*« und »*Handlung*« bestehen und der tote, unbelebte »Ort« erst durch menschliches Handeln zum »Raum« wird (1988 [1980], 218). Nach de Certeau manifestieren sich diese *Übergänge* auch in fiktionalen Erzählungen: Neue (*Erzähl- und Handlungs-*)*Räume* entstehen durch das Betreten *fremder Orte*, mithin durch das *Überschreiten* eines *Limen* (Türschwelle, Grenze, Anfang), aber auch durch das »Erwachen von unbewegten Gegenständen«, die so »durch das Aufgeben ihrer Stabilität« diese *Orte* verändern können und so Bekanntes in neuen Kontexten präsentieren (ebd.) – ein in den fiktionalen Narrationen der *Internetästhetik* der *Backrooms* grundlegendes Motiv (vgl. Kap. 3.2):

Bereits Sigmund Freud hat in seinem Essay *Das Unheimliche* (1919) die Spannungsfelder zwischen dem *Vertrauten* und *Unvertrauten*, *Heimlichen* und *Unheimlichen*, in denen das »Vertraute unheimlich, schreckhaft werden kann« beschrieben (2020 [1919], 13). Eine ähnliche Feststellung findet sich in der *Hauntology* des Kulturwissenschaftlers Mark Fisher, der darauf hinweist, dass *weirdness* und *eerie*ness sich aus der Faszination für das Äußere, Abseitige, außerhalb unserer Normalität liegende speisen (*the strange*), ohne dabei zwangsläufig furchteinflößend zu sein:

The allure that the weird and the eerie possess is not captured by the idea that we »enjoy what scares us«. It has, rather, to do with a fascination for the outside, for that which lies beyond standard perception, cognition and experience. This fascination usually involves a certain apprehension, perhaps

even dread — but it would be wrong to say that the weird and the eerie are necessarily terrifying. (Fisher 2016, 8)

Die ambivalente Anziehungskraft des (Be-)Fremd(-lich)en, jenseits alltäglicher Wahrnehmung, kann sich in einem Spiel mit unseren Erwartungen an Räume manifestieren:

The representation of the environment in weird fiction is intensely spatial, but also counterintuitive in the sense that it does not behave according to human expectations of space. (Ulstein 2019, 132)

Diese Spannungsfelder der *Liminalität* können in Kontext zu bis in die Antike zurückreichenden Motivtraditionen der Idylle gesetzt werden, die ihrerseits nicht ohne Spannungen sind:

In der bukolischen Dichtung bringt die »hybride« und damit *liminale Figur* des Pan – an der »Grenze zwischen Tier, Mensch und Gott« – bei den Hirten sowohl Verehrung als auch panischen Schrecken hervor (Wennerscheid 2022, 513). Da auch Idyllen anscheinend in einem Wechselverhältnis zum Schrecken stehen, bedarf es mithin dem Verfahren des *Harmonisierens* bzw. *Vermittelns*, um diese »Differenzen auszugleichen, ohne sie aufzulösen« (vgl. Schmitt 2022, 32).

Digitale *liminale Ästhetiken* basieren auf dem Einsatz fotografischer und filmischer Stilmittel, sind mithin das Resultat von Inszenierungen, aus denen ihre zwischen *Unheimlichkeit* und *Anheimelnden* changierende visuelle Wirkung entsteht (vgl. Kap. 2.1). Im folgenden Kapitel wird diese Inszenierung der »rhetorischen, narrativen, motivischen (und im weiteren Sinne diegetischen) Textstrategien« bzw. Bildstrategien des Idyllisierens in der *Internetästhetik* der *Backrooms* untersucht (Heller und Jablonski 2022, 36). Da in den Backrooms die Inszenierung des *Überschreitens* aus der *Diesseitigkeit* ins *liminale Dazwischen* ein wesentliches Motiv darstellt, entstehen *neue Räume* der »interrelationships between aesthetic properties of objects« (Morton 2013, 1f.), in denen sich neue Möglichkeiten für die Inszenierung »computergenerierte[r] Idyllen« ergeben (Jablonski 2022, 303).

3 Backrooms: Noclipping ins Betwixt and Between?

3.1 Der Ursprung der Internetästhetik auf 4chan

Retrospektiv betrachtet ist die Entstehung der *Internetästhetik* der *Backrooms* auf eine Reihe von Zufällen zurückzuführen: Der Spielzeugladenbesitzer Bob Mazza erstellte im Jahr 2003 einen Weblog, um die Fortschritte beim Bau einer Rennstrecke für ferngesteuerte Modellautos in einem ehemaligen Möbelhaus in Oshkosh (WI/USA) zu dokumentieren. Dort wurde am 2. Februar 2003 die Fotografie eines menschenleeren, verwinkelten Flurs, mit gelbgemusterten Wänden veröffentlicht (vgl. Abb. 6). Diese Episode, die erst seit dem Jahr 2024 bekannt ist, wäre nicht weiter der Rede wert, wenn ebenjene Fotografie nicht am 12. Mai 2019 auf dem anonymen Imageboard 4chan⁸ in einem mit *unsettling images* betitelten Thread erneut veröffentlicht worden wäre. Einige Stunden später erschien der folgende anonyme Kommentar zum Bild:

If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in
God save you if you hear something wandering around nearby, because it is sure as hell has heard you (4chan, Interpunktion dem Original entnommen)

Dieser Kommentar bildet zusammen mit der Fotografie die Grundlage der *Internetästhetik* der *Backrooms*, daher wird in dieser analytischen Auseinandersetzung trotz ungeklärter Urheberchaften⁹ von einer Text-Bild-Kombination

8 Zweifellos können 4chan und ähnliche unregulierte und unmoderierte Imageboards als der ›dark underbelly‹ gegenwärtiger [2025] Onlinekultur bezeichnet werden. Auf diesen Imageboards wird anonym Content produziert – im Guten wie im Schlechten: Einerseits haben zahlreiche Kontroversen, wie die misogynen *Gamergate*-Kampagne (ab 2014) und die rechtsextreme Verschwörungstheorie *QAnon* (ab 2017) ihren Ursprung auf 4chan, andererseits entstehen dort immer wieder Inhalte, die ihren Weg in den Mainstream finden und auf gängigen Social-Media- und Videoplattformen verbreitet werden, oftmals ohne dass dortigen Nutzer*innen deren Ursprung bekannt ist.

9 Die Fotografie wurde am Sonntag, 12.05.2019, 15:37 Uhr gepostet, der Text am selben Tag um 23:07 Uhr. Es ist unklar, ob beide Posts von einem oder zwei Nutzer*innen stammen.

ausgegangen, da hier bereits die *bildästhetischen* und *narrativen* Charakteristika der *Internetästhetik* vorhanden sind:

Als Produkt der Anfangszeit der Digitalfotografie und einer eher zufälligen Bildkomposition entsteht die *visuelle Ästhetik* des Bildes durch die niedrige Auflösung und die leicht schiefe Perspektive. *Retroästhetik* wird auch durch die baulichen Details erzeugt: Die gelben, etwas vergilbten Tapeten im Stil der 1960er- oder 1970erjahre und der fleckige, unsauber verlegte Teppich wirken vernachlässigt. In Kontrast dazu steht die alltägliche *Zeitlosigkeit* einiger *funktionaler* Einzelelemente wie Leuchtstoffröhren und Deckenplatten, die auch heutzutage noch in öffentlichen Gebäuden verbaut werden. Die Kombinationen aus *räumlicher Leere*, verwinkelter Architektur ohne sichtbaren Ausgang, *Retroästhetik* und nüchterner *Alltagsästhetik* erzeugt ein Gefühl von Desorientierung, Einsamkeit – und subtiler Bedrohung.

Die Beschreibungen »the madness of mono-yellow« und »stink of old moist carpet« (4chan) beinhalten eine möglicherweise intendierte intertextuelle Referenz: Die 1892 veröffentlichte Gruselgeschichte *The Yellow Wallpaper* der amerikanischen Schriftstellerin und Frauenrechtlerin Charlotte Perkins Gilman handelt von einer scheinbar an postpartaler Depression leidenden jungen Mutter, die unter strikter Bettruhe steht. Ihre einzige Beschäftigung besteht in der Betrachtung der abstoßenden gelben Tapete des Krankenzimmers, – was zu einer psychotischen Obsession wird:

It is the strangest yellow, that wallpaper! It makes me think of all the yellow things I ever saw—not beautiful ones like buttercups, but old foul, bad yellow things. But there is something else about that paper—the smell [...] The only thing I can think of that it is like is the color of the paper! A yellow smell. (Perkins Gilman, 1892)

Für die Deutung der widersprüchlichen Eigenschaften der Backrooms eignet sich Mark Fishers Unterscheidung zwischen dem *Seltsamen* (*weird*) und dem *Gespensischen* (*erie*): *Weirdness* beschreibt eine unerwartete Präsenz (»*the presence of that which does not belong*«), *eeriness* eine Leerstelle (»when there is nothing present when there should be something«) (Fisher 2016, 61). Die Backrooms oszillieren zwischen diesen Extremen: Es könnte einen Ausweg geben – oder auch nicht. Es könnte eine feindliche Präsenz geben – oder auch nicht. Diese Präsenz wird nicht näher beschrieben, allein die Phrase »God save you« deutet Gefahr an (4chan). Ironischerweise ist eigentlich das adressierte Individuum die *fremde Präsenz* in den *Backrooms* – wer müsste hier eigentlich wen fürchten?

Das in der Bildunterschrift erwähnte *noclipping*¹⁰ verweist auf den *liminalen Übergang* in den Zustand des *Betwixt and Between*, wobei eine genaue Aufenthaltsortsbestimmung innerhalb der Backrooms [die mit »six hundred million square miles« (4chan) dreimal so groß wie der Planet Erde sind,] ein schwieriges Unterfangen darstellen könnte – es herrscht *Gleichförmigkeit, Austauschbarkeit* und *Ortlosigkeit*.

Die sich auf Grundlage der 4chan-Posts entwickelnde *Internetästhetik* der *Backrooms* besteht aus einer Kombination von Genreelementen aus Horror und Science-Fiction, mit deutlich *retrofuturistischem* Einschlag und wird in verschiedene Medienformen (Bilder, Filme, Videospiele, Hörspiele etc.) adaptiert. So ist durch das Mitwirken zahlreicher Fans eine komplexe Erzählstruktur entstanden, wobei die Merkmale der Backrooms ein Produkt von *Aushandlungen* und *Übereinkunft* sind, da prinzipiell jede/-r eigene Versionen der Backrooms erstellen kann. Die allgemein akzeptierte, mithin »offizielle« Version dieser *kollaborativen Mythologie* wird in Lexika, z.B. im *Backrooms Wiki* (vgl. Fandom) kodifiziert, während fiktionale Reiseführer wie der *Traveler's Guide to the Backrooms* (vgl. Coffee Biscuits) die Rezipient*innen durch die einzelnen *Räume* mit ihren jeweiligen Monstern und Hindernissen leiten.

Insgesamt kann konstatiert werden, dass die kollaborative Fiktion der Backrooms aus »zutiefst irrealen Räume[n]« (Foucault 2006 [1967/1984], 320) besteht, die eine *radikalisierte, überzeichnete* Steigerung der von Augé beschriebenen Charakteristika der *Nicht-Orte* aufweisen. In ihrer scheinbar unendlichen *Gleichförmigkeit* und *funktionaler Ästhetik ohne Funktion*, sind sie *Räume* »ohne Geschichte, Identität oder Relation« (2010 [1992], 83). Gleichsam besteht ein »Analogieverhältnis zum realen Raum der Gesellschaft« (Foucault 2006 [1967/1984], 320), da diese *Raumkonstruktionen* nur in Referenz zur *funktionalen Architektur öffentlicher Räume* entstehen können. Wie innerhalb dieser *dystopischen Liminalität* neue *heterotopische Idyllen* entstehen können, soll im Folgekapitel anhand der gegenwärtig einflussreichsten Form von *Backrooms-Medien* analysiert werden: *The Backrooms* von Kane Parsons.

10 In einem Vorschlag den aus dem Videospielbereich stammenden Begriff *noclip* ins *Collins English Dictionary* aufzunehmen, wurde der Begriff folgendermaßen definiert: »to glitch through solid environments, such as walls, [...] to reach for another destination.« (Collins English Dictionary, 2022)

3.2 Die Videoserie *The Backrooms* von Kane Parsons: Dystopische Heterotopie oder heterotopische Idylle?

Gegenwärtig ist Kane Parsons (bekannt unter seinem YouTube-Alias Kane Pixels) der prominenteste Produzent von Content zu den *Backrooms*: Der Filmmacher (Jahrgang 2005) begann 2022 mit der Veröffentlichung seiner Serie *The Backrooms* (auch bekannt unter dem Titel *Kane Pixels' Backrooms*) auf der Videoplattform YouTube. Seither wurden die bislang 25 Episoden millionenfach aufgerufen; aktuell befindet sich ein Spielfilm zu den *Backrooms* unter Parsons' Regie in Produktion (Stand Juli 2025).

Parsons' Version der *Backrooms* beinhaltet zahlreiche Bezüge zum Horror- und Science-Fiction-Genre mit einem deutlichen *retrofuturistischen* Einschlag: Die Handlung ist in den späten 80er- bzw. 90er Jahren angesiedelt, was sich in den Darstellungen zeittypischer Technologien, einer bewusst niedrig gehaltenen Bildqualität sowie den stellenweise eingesetzten musikalischen Synthwave-Einspielern widerspiegelt. Der stark variierende Inhalt der einzelnen Episoden, deren Länge von nur wenigen Sekunden bis zu über 45 Minuten reicht, umfasst u.a. »Found Footage«-Videos, Lehrfilme, Forschungsdokumentationen und Überwachungskameravideos.

Parsons' erstes Video *The Backrooms (Found Footage)* (*The Backrooms*-Episode 1, 2022) orientiert sich eng am Ursprungsszenario der *Internetästhetik* (vgl. Kap. 2.1): Im Jahr 1991 *noclipt* ein Kameramann in eine *Raumstruktur* mit gelben Wänden und enervierendem elektrostatischen Summen der Lampen (vgl. Abb. 7), wo er während der vergeblichen Suche nach einem Ausgang durch ein *monströses Etwas* getötet wird. Anschließend springt die Kamera zurück in die Realität – allerdings ins Jahr 1996.

In den folgenden Prequels und Sequels wird die nichtlineare Handlung eines missglückten wissenschaftlichen Projekts dargestellt: Das Async Research Institute öffnet 1989 ein Portal zu einer anderen Dimension und beginnt mit Unterstützung der US-Regierung die dort vorgefundenen *Räume* zu erforschen – keineswegs nur aus wissenschaftlichem Entdeckerdrang, sondern aus der Motivation heraus, dass die *Erschließung neuer Räume* angesichts industrieller Umweltverschmutzung und drohender Überbevölkerung eine Notwendigkeit werden könnte. Dafür wird in Kauf genommen, dass bereits

das Öffnen des Portals ein Erdbeben auslöst¹¹ und in der Folgezeit immer wieder unbeteiligte Menschen in die *Backrooms* verschwinden.

In Parsons' Szenario werden die »die kolonialistischen Dimensionen von ›Idylle‹« widergespiegelt (Drath 2022, 59): Async und die US-Regierung scheinen vom Konzept der ›empty spaces‹ auszugehen, das seine Ursprünge im Zeitalter des (Siedler-)Kolonialismus hat. Im »kolonialen Diskurs« (Dunker 2022, 320) wurde die Aneignung, Ausbeutung und Besiedlung von Land durch das Konstrukt des *leeren Raums* gerechtfertigt (vgl. Banivanua Mar und Edmonds 2010, 7) – ungeachtet der Interessen ansässiger indigener Bevölkerungen, denen eine eigene *Agency* abgesprochen wurde. Forschungsbemühungen sind dabei »eine der wichtigsten kolonialen Praktiken« (Dunker 2022, 320), um die Peripherie für sich zu beanspruchen und mithin die Grundlage für die anschließende extraktivistische Nutzbarmachung. Aus dieser Sicht sind die *Backrooms* ein riesiger *Abstellraum* zur ›Auslagerung‹ ›schmutziger‹ Industrien und ›überflüssiger‹ Bevölkerung, nach Foucault »Abweichungsheterotopien« (Foucault 2013 [1966/2005], 12). Neben den Parallelen zu den »Raum-Bemächtigungswünsche[n]« der »Kolonialrevisionisten vom Schlage eines Hans Grimm (*Volk ohne Raum*, 1926)« (Dunker 2022, 320) gibt es auffällige Ähnlichkeiten zu Forschungsvorhaben der Gegenwart, wie Elon Musks *SpaceX Mars colonization program*, die vor dem Hintergrund der sich anbahnenden Klimakatastrophe eine Fortführung kolonialer Strategien darstellen (vgl. Temmen 2022, 480).

Hier ist allerdings zu bedenken, dass es sich bei Parsons' *Backrooms* um eine im sprichwörtlichen Sinne andere Dimension handelt – ein aus menschlicher Sicht schwer zu greifendes *liminales Hyperobjekt*, dessen *Raumkonstruktionen* und *Zeitverläufe* menschlichen Vorstellungen zuwiderläuft (vgl. Morton 2013, 1). Durch die scheinbar arbiträre Anordnung menschlicher Alltagsgegenstände wird die Grenze ihrer »[Gebrauchs-]Bestimmung« überschritten (Certeau 1988 [1980], 190). So sind etwa die übergroßen Stühle (vgl. Abb. 8) eher als *Meme* (von altgr. *μίμημα*, *nachgeahmte Dinge*), denn als Sitzmöbel für menschlichen Gebrauch zu betrachten. Die *Backrooms* haben eine eigene Form von Natur: Nicht natürlich und mithin nicht idyllisch anmutende *Raumelemente* wie elektrisches Licht, Teppiche usw. sind die eigentlichen Repräsentanten der Natur der *Backrooms*, die zwar *ästhetisch* auf menschliche *Kulturräume* und -*objekte*

11 Am 17. Oktober 1989 ereignete sich das Loma Prieta earthquake im US-Bundesstaat Kalifornien in der Gegend der Stadt Santa Cruz. Parsons referiert in seiner Diegese auf diese Katastrophe: Das Async Research Institute hat seinen Sitz in Santa Cruz und ist mithin für das Erdbeben verantwortlich.

referieren – jedoch ohne diese im eigentlichen Sinne abzubilden (vgl. Foucault 2006, [1967/1984], 320), sodass die »Natürlichkeit« der Natur selbst in Frage« steht (Heller und Nitzke 2022, 273). Diese aus menschlicher Sicht *skurrilen Verfremdungen* erzeugen Gefühle von *Unheimlichkeit* im Sinne des *Uncanny Valley* (vgl. Kap. 2.1).

In Parsons' *Backrooms* zeigt sich, dass die Vorstellungen von einem »leeren«, unberührten Naturidyll und einer »idyllische[n] Beziehung zur nicht-menschlichen Natur« angesichts gegenwärtiger Problemlagen eine »dunkle« Dimension« beinhalten (Heller und Nitzke 2022, 273). Aus postkolonialer Perspektive werden gegenwärtige Ängste vor der *anthropozänen Apokalypse* dahingehend kritisiert, dass die Apokalypse für viele indigene Menschen bereits mit dem europäischen Kolonialismus eingetreten ist, dem »Lebensräume, Ontologien und Relationen zwischen verschiedenen Lebensformen« zum Opfer fielen (ebd., 180). Die im *Hyperobjekt Backrooms* angelegte Natur scheint eine eigene Form von Intelligenz und *Agency* zu besitzen, deren Logik sich nicht den menschlichen Vorstellungen und Wünschen unterwirft und die sich mit den ihr zu Verfügung stehenden Mitteln gegen die von Async angestrebte »Kolonialisierung [der] Natur« zur Wehr setzt (Muraca 2020, 172). Anstatt nach Alternativen für »schmutzige« Energiegewinnung zu suchen, wird der Ansatz verfolgt, in den *Backrooms* »Abweichungsheterotopien« zu konstruieren, um weiterhin fortzufahren wie bisher (Foucault 2013 [1966/2005], 12). Wenn die *Backrooms* stattdessen als »Krisenheterotopien«, d.h. »privilegierte oder heilige oder verbotene Orte« betrachtet werden, die möglicherweise tatsächlich *Rückzugsräume* »für Menschen in biologischen Krisensituationen«, etwa einer Klimakatastrophe, sein könnten (ebd.), könnten statt *dystopischer Heterotopien* *heterotopische Idyllen* entstehen. Voraussetzung hierfür wäre ein respektvoller Umgang mit der Natur der *Backrooms*, die »das Sagen hat« und entscheidet, ob sie menschliche Aufenthalte in ihnen duldet oder nicht (vgl. Morton 2013, 164). Die Mahnung *Wir sind nur Gast auf Erden* gilt offensichtlich auch für die *Backrooms* (Thurmair 1935).

4 Fazit

'Tis neither here nor there.
William Shakespeare: Othello, Act 4,
Scene 3 (Craig 2000 [1914])

Liminale Zwischenzustände sind elementarer Bestandteil menschlicher Erfahrung und Wahrnehmung, was sich in der Popularität *liminaler Internetästhetiken* widerspiegelt. In der gegenwärtigen digitalen »surmodernité« (Augé 2010 [1992], 39) bilden die *liminalen Ästhetiken* eine interaktive Bühne, auf der alle interessierten Menschen mitspielen können – durch das Verfassen einer *Backrooms*-Geschichte, die Produktion einer neuen *Liminal Space*-Fotografie oder auch schon durch die bloße Rezeption *liminaler Medien*. Der im Spiel mit diesen *Raumdarstellungen* evozierte Eindruck des *Surrealen* entsteht durch das *Erkennen der Entfremdung* menschengemachter Orte und Objekte von ihrer ursprünglichen Funktion.

In diesem Spannungsfeld manifestieren sich die Charakteristika *liminaler Internetästhetiken*: *Liminale Räume* haben transitorische Qualitäten – sie sollen durchschritten werden (vgl. Augé, 2010 [1992], 93). Während ihre Merkmale auf den ersten Blick austauschbar scheinen, wird gleichsam eine autonome, parallele *Realität* des *Dazwischen* sichtbar, die jenseits der alltäglichen Ordnung existiert und eine eigene Logik und Struktur aufweist (vgl. Foucault 2006 [1967/1984], 320). *Liminalität* kreiert demnach sowohl den »Raum, mit dem man etwas macht« (de Certeau 1988 [1980], 218) – als auch den »Raum, der bereits etwas ist« oder »etwas sein könnte«.

In der *Internetästhetik* der *Backrooms* manifestieren sich die Charakteristika des (räumlich) *Liminalen* wohl am unmittelbarsten, da die *Backrooms* als eine unveränderliche, autonome Entität dargestellt werden, die durchschritten werden muss: Eine labyrinthische Parallelwelt, die nicht das Resultat menschlicher Handlung ist, sondern eine bereits bestehende, *übernatürliche* und *fremde* Realität darstellt, aber gleichzeitig Elemente des *Vertrauten* beinhaltet. *Retro-futuristische* Anleihen und Popkulturelemente verbinden in den *Backrooms* Vergangenheit und Zukunft zu Alternativwelten, deren Narrativ sich ständig fort-schreibt.

Anhand von Parsons' Version der *Backrooms* wird transparent, wie gegenwärtige Krisenerscheinungen – der drohende Untergang des vermeintlichen Anthropozäns, Umweltzerstörung, soziale Vereinzelung und *Entfremdung* medial verhandelt werden, was auch als Bewältigungsstrategie gefasst werden

kann: Die *Ästhetik des Liminalen*, des *Unheimlichen*, der *Übergangsphase* erlaubt es, gesellschaftliche Zustände indirekt aufzugreifen. Die Evokation negativer Affekte wie Angst und Desorientierung ist mithin kein Selbstzweck, sondern sie eröffnet ein Möglichkeitsfeld für kritische Reflexion.

Gegenwärtige *liminale Internetästhetiken* können gleichzeitig als Formen des *arkadischen Eskapismus* und des *arkadischen Korrektivs* verstanden werden (vgl. Bloch 1976 [1968], 4 und 6), die sich hier in ihrer unvollendeten Endlosigkeit als *Anti-Arkadien* manifestieren, das die Grenzen zwischen *Vertrautem* und *Unvertrautem*, *Realität* und *Fiktion*, *Spiel* und *Ernsthaftigkeit* immer wieder neu auslöst.

Arkadien bleibt als Konzept unvollendet (vgl. Garber 2022, 348), dennoch ist ein »umfunktioniertes Nachleben von Arkadischem« möglich (Bloch 1976 [1968], 6): Im *Liminalen* balanciert das *Arkadische* zwischen der *Ästhetik des Vertrauten* und des *Unvertrauten* und erzeugt so eine Spannung zwischen Transgression und bekannten Wahrnehmungsmustern, die sowohl die Flucht ins *Bekannte* als auch ins *Unbekannte* ermöglicht. *Retroästhetik* führt in die *heterotopische Idylle* einer ›Welt, die nicht mehr ist‹ – eine verklarte Vergangenheit und vermeintlich unbeschwerte Kindheit, in der die Dinge schöner waren und ein McDonald's- oder Spielplatzbesuch ein freudiges Ereignis war – nicht von ungefähr lautet der Titel eines populären *Liminal Spaces*-Videos *alone in 1995. you went back into the past but no one was there* (aurora.heaven 2025). Gleichsam führt *Retrofuturismus* in die *heterotopische Idylle* einer ›Welt, die niemals war‹ – ein Reflexions- und Trauerprozess über den Zustand der Gegenwart und verpasste Chancen der Vergangenheit, der nichtsdestotrotz beruhigend, tröstend und harmonisch sein kann. *Liminale Medien*, vor allem die *Backrooms*, verkörpern diese Ideen als eine Art gegensätzliches oder entgegengesetztes *Arkadien*. Dabei bleiben die *Backrooms* – wie *Arkadien* an sich – ein unvollendetes Konzept – eine endlose und unerklärbare Weite. Spätestens seit Schiller ist bekannt, dass der Mensch »nun einmal nicht mehr nach *Arkadien* zurück kann« (Schiller 2008 [1795]) – oder vielleicht doch? Schließlich ist die Ankunft des »*Elysium*« ebenso weit entfernt wie das Ende der *Backrooms* (ebd.). Das »arkadische Irgendwo« könnte sich hinter dem Ausgang der *Backrooms* befinden – die futurische Idee eines »goldene[n] Zeitalter[s], gleich einem Paradiesgarten« (Bloch 1976 [1968], 5).

Literaturverzeichnis

- 4chan. *unsettling images*. 12. Mai 2019. Archiviert durch Wayback Machine, Internet Archive, <https://web.archive.org/web/20220201004253/https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>, abgerufen am 27. Juli 2025.
- Augé, Marc. *Nicht-Orte*. 1992. Beck, 2010.
- aurora.heaven. *alone in 1995. you went back into the past but no one was there*. YouTube, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=B7DZ8lxYX9M&t=1230s&ab_channel=aurora.heaven, abgerufen am 27. Juli 2025.
- Banivanua Mar, Tracey und Penelope Edmonds. »Introduction: Making Space in Settler Colonies.« *Making Settler Colonial Space. Perspectives on Race, Place and Identity*. Palgrave Macmillan, 2010, S. 1–24.
- Bloch, Ernst: »Arkadien und Utopien.« 1968. *Europäische Bukolik und Georgik*, hg. von Klaus Garber, WGB, 1976, S. 1–7.
- Cambridge Advanced Learner's Dictionary (CALD). »Betwixt and Between.« <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/betwixt>, abgerufen am 21. Januar 2025.
- de Certeau, Michel. *Kunst des Handelns*. 1980. Merve, 1988.
- Collins English Dictionary. »noclip.« 2022. <https://www.collinsdictionary.com/submission/25204/noclip>, abgerufen am 21. Januar 2025.
- Coffee Biscuits: *The Traveler's Guide To The Backrooms*. Podcast, <https://open.spotify.com/show/6Fa7hounLLaIY2XslHejEA>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Diekkämper, Birgit. *Formtraditionen und Motive der Idylle in der deutschen Literatur des neunzehnten Jahrhunderts. Bemerkungen zu Erzähltexten von Joseph Freiherr von Eichendorff, Heinrich Heine, Friedrich de la Motte Fouqué, Ludwig Tieck und Adalbert Stifter*. Peter Lang, 1990.
- Deutsche Bibelgesellschaft (Hg.). *Lutherbibel 2017 (LUT)*. Deutsche Bibelgesellschaft, 2017.
- Denouement. *Liminal Spaces*. YouTube, 2023. https://www.youtube.com/watch?v=wRX4_wYozjM&ab_channel=denouement, abgerufen am 27. Juli 2025.
- Diel, Alexander und Michael Lewis. »Structural deviations drive an uncanny valley of physical places.« *Journal of Environmental Psychology*, Volume 82, August 2022, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272494422000895>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Di Placido, Dani. »Finally, The Internet Found ›The Backrooms.« *Forbes*, 30.05.2024, <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2024/05/30/finally-the-internet-found-the-backrooms/>, abgerufen am 22. Januar 2025.

- Drath, Marie. »Wiederholen/Variieren.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 51–60.
- Dunker, Axel. »Postkoloniale Studien.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 317–321.
- Fandom. *Aesthetics Wiki*. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Fandom. *The Backrooms Wiki*. https://backrooms.fandom.com/wiki/Backrooms_Wiki, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Fandom. *Liminal Spaces*. https://liminal-spaces-a.fandom.com/wiki/Liminal_Hotel, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Fandom. *Theprimecreature Wiki*. https://theprimecreature.fandom.com/wiki/Liminal_Hotel, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Fisher, Mark. *The Weird and the Eerie*. Repeater Books, 2016.
- Foucault, Michel. »Von anderen Räumen.« *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. von Jörg Dünne und Stephan Günzel, Suhrkamp, 1967/1984, 2006, S. 317–329.
- Foucault, Michel. *Die Heterotopien. Der utopische Körper Zwei Radiovorträge*. 1967. Suhrkamp, 2013.
- Freud, Sigmund. *Das Unheimliche*. 1919. Reclam, 2020.
- Garber, Klaus. »Arkadien.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 347–350.
- Gennep, Arnold van. *Übergangsriten (Les rites de passage)*. 1909. Campus, 2005.
- Gerstner, Jan, Jakob C. Heller und Christian Schmitt (Hg.). *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. J.B. Metzler 2022.
- Gerstner, Jakob Christoph Heller und Christian Schmitt. »Idylle als Verfahren.« *Handbuch Idylle Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler 2022, S. 11–15.
- Heller, Jakob Christoph und Nils Jablonski. »Inszenieren.« *Handbuch Idylle Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler 2022, S. 35–42.
- Heller, Jakob Christoph und Solvejg Nitzke. »Ökologische und postapokalyptische Idyllen im 20. und 21. Jahrhundert.« *Handbuch Idylle Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler 2022, S. 271–276.

- Jablonski, Nils. »Medienästhetik.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 299–303.
- Mehmel, Fabian und Clara Öden. »Sowjetwave als Idylle. Erinnerung an die UdSSR zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.« [In diesem Band].
- Morton, Timothy. *The Ecological Thought*. Harvard University Press, 2010.
- Morton, Timothy. *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*. University of Minnesota Press, 2013.
- Muraca, Barbara. »Für eine Dekolonisierung des Anthropozändiskurses: Diagnosen, Protagonisten und Transformationsszenarien«. *Gesellschaftstheorie im Anthropozän*, hg. von Frank Adloff und Sighard Neckel, Campus 2020, S. 169–189.
- Parsons, Kane (alias Kane Pixels). *The Backrooms*. YouTube. 2022f. https://www.youtube.com/playlist?list=PLVAh-MgDVqvDUEq6qDXqORBioE4Yhol_z, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Perkins Gilman, Charlotte. *The Yellow Wallpaper*. 1892. <https://gutenberg.org/ebooks/1952>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Pitre, Jake. »The Eerie Comfort of Liminal Spaces Why we're compelled by images of abandoned shopping malls, waiting rooms, and corridors.« *The Atlantic*, 1. November 2022, <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/11/liminal-space-internet-aesthetic/671945/>, abgerufen am 23. August 2024.
- Reddit. *r/LiminalSpace*, <https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Schmitt, Christian. »Harmonisieren/Vermitteln.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 25–34.
- Schiller, Friedrich. »Über naive und sentimentalische Dichtung«. *Theoretische Schriften*, hg. von Rolf Peter Janz, DKV 2008 [1795], 706–810.
- Shakespeare, William. »Othello, the Moor of Venice.« 1603. *The Complete Works of William Shakespeare*, hg. von William James Craig, Oxford University Press, 2000, <https://www.bartleby.com/lit-hub/the-oxford-shakespeare/othello-the-moor-of-venice-14>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Sinning, Jan. »Greta Thunberg in der Kinder- und Jugendliteratur und im Deutschunterricht. Idyllische Idealisierung zwischen ›Radical Kindness‹ und Rebellion.« *Idyllen und Sehnsuchtsorte in Literatur und Medien für Kin-*

- der und Jugendliche Fachwissenschaftliche Analysen – fachdidaktische Modellierungen, hg. von Nils Lehnert, Beltz 2024, S. 107–129.
- Temmen, Jens. »Auf zu neuen Ufern? Der neue Weltraumtourismus von Musk und Co.« *Geschichte der Gegenwart – Beiträge zur öffentlichen Debatte*, <https://geschichtedergegenwart.ch/auf-zu-neuen-ufern-der-neue-weltraumtourismus-von-musk-und-co/>, abgerufen am 22. Januar 2025.
- Thurmair, Georg. *Wir sind nur Gast auf Erden*. 1935. https://www.evangeliums.net/lieder/lie_d_wir_sind_nur_gast_auf_erden.html, abgerufen am 27. Juli 2025.
- Turner, Victor. »Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage.« *The Forest of Symbols*, hg. von Victor Turner, Cornell University Press 1967a, S. 338–347 u. in *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*, hg. von Victor Turner, Cornell University Press, 1967b, S. 46–55.
- Ulstein, Gry. »Through the Eyes of Area X: (Dis)Locating Ecological Hope via New Weird Spatiality.« *Geocriticism and Spatial Literary Studies*, hg. von Robert T. Tally Jr., S. 129–147.
- Wennerscheid, Sophie. »Pan/Faun/Satyr.« *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*, hg. von Jan Gerstner, Jakob C. Heller und Christian Schmitt, J.B. Metzler, 2022, S. 513–515.
- Wilhelmer, Lars. *Transit-Orte in der Literatur. Eisenbahn – Hotel – Hafen – Flughafen*. transcript, 2015.
- Wynn, Nathalie. *Tangent: Liminal Spaces*. Patreon, 16. 6.2023, <https://www.patreon.com/c/contrapoints/posts>, abgerufen am 22. Januar 2025.

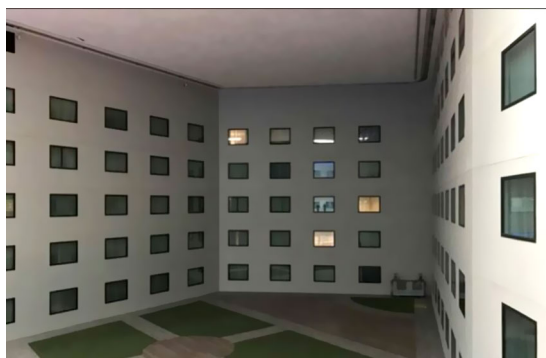
Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Liminal Spaces on Twitter.



<https://de.pinterest.com/pin/liminal-spaces-on-twitter--1069745717729501425/>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 2: Steam Workshop: The Liminal Hotel.



<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2866861757>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 3: Kane Pixels: The Backrooms (Found Footage).



YouTube. Upload: 7. Januar 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 4: Kane Pixels: The Backrooms (Found Footage).



YouTube. Upload: 7. Januar 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 5: Reddit: r/LiminalSpace: McDonald's liminal spaces.



https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/pootuo/mcdonalds_liminal_spaces/, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 6: 4chan: »unsettling images«, 12. Mai 2019.



Archiviert durch Wayback Machine, Internet Archive, <https://web.archive.org/web/20220201004253/https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>, abgerufen am 21. Januar 2025.

Abb. 7: Kane Pixels: The Backrooms (Found Footage).



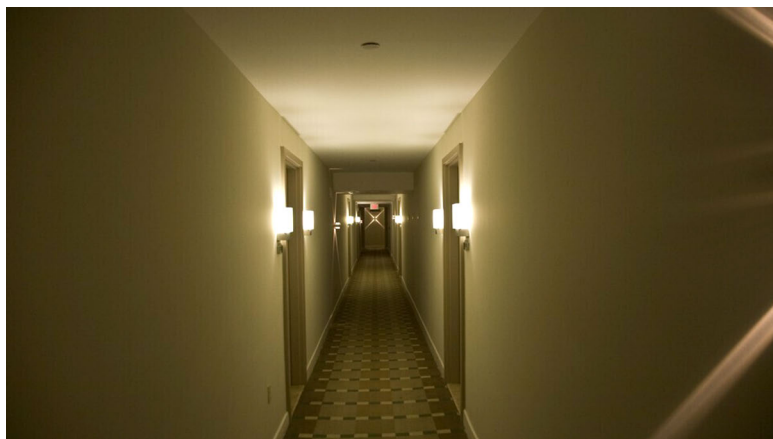
YouTube. Upload: 7. Januar 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 8: Kane Pixels: The Backrooms (Found Footage # 2).



YouTube. Upload: 2. August 2022: https://www.youtube.com/watch?v=sA5PxGHqpTo&list=PLVAh-MgDVqvDUEq6qDXqORBioE4Yhol_z&index=15&ab_channel=KanePixels, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 9: Jake Pitre: »The Eerie Comfort of Liminal Spaces Why we're compelled by images of abandoned shopping malls, waiting rooms, and corridors.«



The Atlantic, 2022, <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/11/liminal-space-in-tinternet-aesthetic/671945/>, abgerufen am 27.07.2025.

Abb. 10: Reddit: r/LiminalSpace: Could this be considered an outside liminal space?



https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/p4k5or/could_this_be_considered_an_outside_liminal_space/?rdt=36787, abgerufen am 27.07.2025.