

Backrooms: senza via di uscita

Mauro Zanchi

30 Luglio 2026

Primo tempo.

Cosa aleggia in un fermo immagine banale e quasi insignificante, una stanza vuota definita da pareti giallastre, moquette, luci fluorescenti, priva di finestre e di qualsiasi presenza umana? Caricata il 12 maggio 2019 sull'immagineboard anonimo 4chan, associata nella bacheca /x/ - dedicata al paranormale - a un breve testo che ipotizzava lo scivolamento accidentale fuori dalla realtà, questa immagine ha innescato un processo di espansione mitopoietica dal basso. Il testo originale ricreava una efficace sensazione di disagio, minaccia latente e fastidio psicologico, che si prova di fronte a qualcosa di strano, ambiguo o fuori posto: "Se non stai attento e fai un *noclip* fuori dalla realtà nelle zone sbagliate, finirai nelle Backrooms, dove non c'è altro che la puzza di vecchia moquette umida, la follia del mono-giallo, l'infinito rumore di fondo delle luci a fluorescenza che ronzano al massimo, e circa seicento milioni di miglia quadrate di stanze vuote segmentate casualmente in cui rimanere intrappolati. Che Dio ti salvi se senti qualcosa vagare nei paraggi, perché di sicuro quella cosa ha sentito te."

Il fenomeno delle *Backrooms*, proliferato originariamente tra le pieghe digitali di 4chan prima di espandersi in una complessa cosmologia transmediale, trova nella trasposizione cinematografica operata da Kane Parsons un punto di condensazione critica di straordinaria densità teorica.

L'operazione di Parsons si sottrae con decisione alle secche della narrazione horror convenzionale. L'obiettivo primario è la restituzione tattile e psichica di uno spazio anomalo, un'architettura decontestualizzata, che agisce come vero e proprio correlato oggettivo di uno stato mentale alterato.

Questo meccanismo si iscrive nella sfera degli spazi liminali, luoghi di transito come corridoi, uffici e hotel deserti che, sottratti alla loro originaria destinazione funzionale e antropica, scatenano il perturbante attraverso la ripetizione geometrica continua e l'assenza di orientamento. L'angoscia scaturisce dalla

mutazione della normalità in prigione, intercettando la paura contemporanea di smarrirsi in sistemi ipertrofici e non mappabili, dove ogni stanza ricalca la precedente e l'incubo maggiore risiede nell'impossibilità della via d'uscita.



Attraverso l'estetica della bassa risoluzione, il ronzio asfissiante dei tubi al neon e la reiterazione di una moquette umida e di pareti giallastre, il film di Parsons entra nella percezione degli spettatori e trasforma la visione in un'esperienza di claustrofobia spaziale e temporale. In questo labirinto, il regista ventenne evita accuratamente di fissare un significato univoco o di offrire una risoluzione consolatoria; al contrario, l'autore persegue deliberatamente la costruzione di un'opera che resista all'interpretazione immediata, incoraggiando attivamente il pubblico a farsi co-creatore del senso attraverso la formulazione di teorie proprie. Il film si offre come un palinsesto saturo di livelli multipli di dettagli, micro-riferimenti sonori e indizi visivi impercettibili seminati nella narrazione visuale.

Nato originariamente come un fenomeno virale di *collaborative storytelling* e brevi filmati in *found footage* su YouTube, il lungometraggio *Backrooms* viene oggi consacrato dalla critica internazionale come una possibile pietra miliare del cinema horror contemporaneo, un distillato visivo capace di dialogare tanto con le teorie dei media quanto con le tendenze delle arti visive istituzionali. La vera forza destabilizzante del film risiede nel rifiuto categorico della progressione narrativa classica. La trama scorre entro un'atmosfera opprimente, un limbo

spaziotemporale in cui l'assenza di un traguardo o di una catarsi trasforma l'inquadratura in un vuoto continuamente percorso. L'universo descritto da Parsons è una distesa interminabile di uffici deserti, tappezzati di anonimo, di moquette, e illuminati dal ronzio monocorde di luci al neon difettose. Questi spazi-non-spazi rispecchiano la claustrofobia della Generazione Z, intrappolata tra la nostalgia per un passato analogico mai vissuto e l'alienazione tecnologica del presente. All'interno di questa architettura dell'inquietudine, la dinamica relazionale tra i pochi personaggi umani si sviluppa lungo le coordinate dell'incomunicabilità e del distacco emotivo. Non vi è spazio per il melodramma o per l'eroismo; i legami interpersonali sono ridotti a funzioni di prossimità spaziale e sopravvivenza biologica. I personaggi (e gli attori che li abitano) fluttuano entro una dimensione in cui compaiono presenze che evocano installazioni d'arte contemporanea, progetti interattivi incentrati sul nomadismo psicologico, lavori videoludici che indagano la liminalità spaziale come espressione dell'*uncanny valley*, dove il vagabondare senza meta tra le stanze trasforma il viaggio in un labirinto mentale e il comando digitale di «noclippare», ovvero infrangere i confini fisici del reale, si fa unico meccanismo di attivazione onirica e i protagonisti di *Backrooms* subiscono lo spazio come una prigione psicologica. Le relazioni umane nel film sono filtrate da una percezione alterata e frammentaria, dove l'altro funge da sagoma transitoria, un'entità confusa nello sfondo monumentale e de-individualizzato delle stanze con pavimenti a moquette. La pellicola evidenzia la tendenza della società contemporanea a parcellizzare i legami sociali entro griglie burocratiche e lavorative sterili; richiama quella dimensione di frammentazione storica e archiviazione forzata, che non seguono proporzionalità lineari.



L'architettura delle Backrooms opera come un gigantesco archivio vuoto, una memoria collettiva artificiale, che ha smarrito il proprio contenuto umano per trattenere solo la buccia geometrica dell'ufficio tardo-capitalista. Questa liquefazione dell'identità e dei legami trova il suo culmine iconografico e teorico nella natura dei mostri che infestano i corridoi e gli spazi dell'opera di Parsons. Le creature appaiono come errori sistemici della realtà, allucinazioni simili a quelle delle intelligenze artificiali generative, anomalie grafiche o perturbazioni di immagini pescate dalle AI nella rete o nei Data Center, oppure costituite da filamenti neri simili a fili elettrici o a escrescenze di materia corrotta. Non rispondono alle regole dell'orrore gotico o della mostruosità biologica tradizionale. I mostri di *Backrooms* incarnano un possibile cortocircuito semantico. Sono proiezioni di una mente che ha assimilato lo spazio antropizzato del ventesimo secolo e lo ha rigurgitato sotto forma di un incubo. Come i pixel impazziti, le allucinazioni o i dettagli grotteschi presenti in immagini generate da algoritmi difettosi, le creature mostruose di Parsons emergono dal vuoto dell'inquadratura come glitch carnali dai molti occhi e bocche, dai volti sfigurati e dai corpi commestibili, estrapolazioni nate dalla saturazione delle informazioni. Questa connessione con i processi cognitivi non umani dell'intelligenza artificiale viene amplificata dalla trama granulare della pellicola, che imita deliberatamente la

texture degradata del nastro VHS. Il connubio tra l'estetica del glitch e la porosità dell'analogico evoca i sistemi di monitoraggio cerebrale applicati alla videoarte generativa, dove i sogni e le memorie rimosse dell'individuo vengono tradotti da reti neurali in composizioni di atmosfere tipo Vapor Wave e textures volutamente sporche o sfuocate. Si assiste alla materializzazione visiva di una mente collettiva digitale che sogna sé stessa a occhi aperti, un network generativo che ricicla le architetture abbandonate degli anni Novanta per edificare un labirinto privo di uscita. I mostri sono dunque le allucinazioni tangibili di questa infrastruttura mediatica; sono i nodi in cui il codice si rompe, si fa carne filamentosa e manifesta l'inquietudine di una tecnologia che colonizza l'immaginario umano fino a sostituirsi a esso. I dialoghi dei protagonisti sono simili agli spazi che abitano, disturbati dai ronzii dei neon o da improvvisi e laceranti picchi di frequenza acustica, tracce di traumi o di transizioni psicologiche. Questa specifica gestione dell'interiorità emotiva dei personaggi attraverso l'ambiente esteriore riflette le potenzialità del mezzo cinematografico e dello spazio filmico di presentare l'interiorità sia come un dato psicologico nascosto, sia come un'esperienza visibile e tattile con cui lo spettatore viene assorbito in modo subdolo.

Secondo tempo (spoiler: solo per chi ha già visto Backrooms)

Se la prima metà del film tocca il proprio culmine formale in una efficace astrazione geometrica e un mistero sensoriale, la ripresa del secondo tempo introduce una svolta diegetica che rischia di imbrigliare la forza fenomenologica della narrazione, senza tuttavia comprometterne la tenuta. La comparsa di una trama più strutturata agisce come un parziale argine all'indefinitezza spaziale, ma è proprio in questo scarto che il film trasmuta e scivola dall'orrore ambientale a una perturbante indagine psicologica e psicanalitica. Quel labirinto di stanze gialle passa dall'essere un'anomalia topografica a una proiezione dei territori rimossi della psiche, un'architettura dell'inconscio dove la reiterazione dei corridoi e lo sdoppiamento dei percorsi rispecchiano le dinamiche della coazione a ripetere e del collasso dell'identità.

La debolezza strutturale dell'adattamento cinematografico di *Backrooms*, orchestrato da Parsons sotto l'egida produttiva della A24, risiede forse nel paradosso intrinseco di voler normare e istituzionalizzare un incubo nato per essere perennemente decentrato, fluido e privo di un autore unico. Il progetto si configura fin dal principio come un'operazione di addomesticamento culturale. La creepypasta originaria, scaturita dall'intuizione estemporanea di un utente anonimo che identificava in una fotografia a bassa risoluzione il perturbante di un altrove infinito, fondava la propria carica eversiva sull'assenza di una spiegazione,

sulla vertigine del *Noclip* come violazione traumatica delle leggi fisiche.



Immagine dal cortometraggio The Backrooms, Found Footage di Kane Pixels, 2022.

La scelta di spostare il baricentro cronologico agli anni Novanta e di sostituire la troupe di adolescenti cineamatori con due adulti spezzati dalla maturità – l'architetto fallito Clark, ridotto a commesso in un negozio di arredamenti e prigioniero di una paralizzante depressione, e la sua analista Meg – svela l'intento di convertire il vuoto delle stanze in una metafora didascalica della mente disturbata. Il labirinto delle stanze giallognole opera come una gigantesca macchina di scansione antropologica, un organismo vivente che assorbe i traumi di chi entra in questa dimensione e li oggettivizza in spazio fisico, in un processo di archiviazione forzata che declassa l'esplorazione a percorso museale o a fondale scenografico per un dramma borghese sull'abbandono e sul senso di colpa. Questa coazione alla razionalizzazione si traduce in una fragilità stilistica, evidente laddove il film rinuncia all'astrazione digitale e aerea del *Noclip* per affidarsi a ingressi analogici, pesanti e tattili, nel tentativo di ancorare la visione a un canone horror digeribile dal grande pubblico.

Il cortocircuito concettuale esplode nel terzo atto, quando la logica dello specchio deformante si materializza nelle mostruose entità, definite come proiezioni dei protagonisti o nature morte dell'era AI, simulacri carnei nati dal deterioramento del ricordo umano all'interno del Complesso delle backrooms. La morte di Clark, divorato dal Capitano Clark – una sua controparte ciclopica e deforme che indossa il ridicolo costume da pirata utilizzato per la pubblicità del suo negozio fallito –, chiude il cerchio di un'autodistruzione nella psiche. L'uomo non è eliminato da un'alterità aliena, ma dall'impatto frontale con la propria vergogna e con il proprio

fallimento professionale materializzati dal labirinto. Di contro, l'itinerario di Meg si struttura come una lotta per la sopravvivenza in cui lo spazio assorbe e riflette la sua ferita d'infanzia, segnata da una madre reclusa in una prigione domestica prima del ricovero psichiatrico. L'arma (l'impronta della sua mano da bambina nel cemento della vecchia casa) con cui la psicologa percuote la creatura mostruosa si pone come il residuo felice di un'archeologia privata capace di spezzare momentaneamente l'incubo e di istituire una dialettica in cui il mostro trattiene il trauma e il soggetto tenta l'affrancamento. Eppure, la parvenza di una salvezza orchestrata dai ricercatori dell'organizzazione ASYNC (ex-azienda medica che, dopo aver scoperto casualmente le Backrooms, tenta ora di comprendere la loro funzione e di mapparne il perimetro infinito, evidentemente con intenzioni simili a quelle delle Big Tech o di altre entità del capitalismo) si rivela un'illusione burocratica. Il confinamento finale di Meg all'interno della struttura medica, sotto la vigilanza ambigua e cordiale del ricercatore Phil, non fa che replicare fedelmente il destino di reclusione patito dalla madre e suggerisce che la ASYNC stessa non sia altro che un'estensione logica e scientifica delle Backrooms.

L'immagine finale di una replica di Meg, distorta e spezzata nelle sue proporzioni fisiche all'interno di una ricostruzione alterata dei suoi spazi natali, sancisce il trionfo della duplicazione algoritmica e alterata della memoria. Il film si adagia così in un paradosso insolubile.

I mostri e le stanze vuote rappresentano la topografia esatta della nostra mente attuale, saturata di allucinazioni algoritmiche, schermi e immagini, un labirinto di codici in cui l'essere umano è ridotto a una variabile impazzita?

In *Backrooms*, l'interiorità dei protagonisti coincide interamente con l'ostilità geometrica delle pareti gialle? Vi è un dentro psicologico contrapposto a un fuori geografico, poiché l'intero spazio si è convertito in una proiezione mentale solitaria e asfissiante?

Parsons eleva un meme di internet a riflessione radicale sul destino dell'immagine nell'epoca della sua riproducibilità algoritmica, quando le intelligenze artificiali possono fabbricare archivi fotografici realizzati senza referenti esterni e documentari di narrazioni mai accadute nel flusso della storia. Il nastro magnetico contraffatto delle Backrooms si pone come *parafictional work* del contemporaneo, una falsa testimonianza che dice la verità sulla nostra condizione attuale di smarrimento.

In copertina, Ritratto di Kane Parsons in una backroom (2026).

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

