il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Backrooms: il film delle stanze oltre il limite

Gli spazi liminari sono protagonisti del film di Kane Parsons, horror di successo, nelle sale in Italia da fine maggio. Incutono paure, stressano memorie, generano analogie disturbanti. Narrazione tra territori anonimi nordamericani e paesaggi della mente umana

Nell'anonimo suburbio che avviluppa le città americane in uno sterminato *continuum*, **un mall di arredamenti a basso costo**, dal nome improbabile, tenta senza gran successo di attirare il pubblico con la promessa di avventure esotiche. A dirigerlo è Clark, una vittima di quell'*american dream* che più che Bush senior – la pellicola è ambientata negli anni '90 – sembra evocare la crisi dei subprime.
Un architetto che, diversamente dai suoi colleghi dell'epoca, non è riuscito a godere dei frutti del paradiso decostruttivista, a dispetto di un'evidente attitudine. Nella Valle delle Delizie del Cuore (come un tempo era chiamata la Valle di Santa Clara, nella quale si svolge il film), **a Clark è stata preclusa la via dei sogni**, ragion per cui trascina i suoi giorni all'interno di un grande magazzino di mobili affidando a disegni fantastici le sue ambizioni represse.
Ma la sua opera più grande ha trovato un diverso modo di compiersi, a soli pochi centimetri dall'algido ventre impiantistico che balugina nei recessi del mall. "**Backrooms**" (prodotto da A24 e da qualche giorno nelle sale cinematografiche) è l'opera prima del giovane **Kane**

Parsons (classe 2005), la cui fascinazione per gli **spazi liminali** ha portato a produrre, molto prima del film, una fortunata serie di cortometraggi dallo stesso titolo.
Unitamente alle indubbie qualità registiche di Parsons, la capacità di sviluppare e promuovere un tema finora confinato alla rete e a un pur nutrito nucleo di cultori conferma la vocazione di A24 per i temi complessi, come nel caso del recente "Civil War" di Alex Garland (2024).
Lontano dai campi di battaglia di una futura guerra americana, "Backrooms" torna ai temi psicologici della recente produzione dello studio e **si interroga sul problema del rapporto tra mondi e dimensioni diverse** e sulle regole che governano i rispettivi confini. In un film dalle letture ad ampio spettro, il *limen* tra i due mondi esprime, tra le altre cose, anche il senso di quel **margine sottile** che, da lì a pochi anni, dischiuderà per sempre all'umanità il grande universo virtuale, dove infinite *backdoors* attendono solo di essere aperte.

Teatro del perturbante

Tra i relitti di una modernità dove **mobili di compensato torreggiano come altari pagani** – e l'opprimente carta da parati gialla la fa da padrona – anche il nome del negozio (Il covo dei pirati dell'impero ottomano) esprime confusioni identitarie. Si tratta del tentativo di connotare spazi nei quali la città ha fallito, e dove il vivere collettivo si esaurisce in un viaggio in macchina tra l'abitazione e il luogo di lavoro.
Non è un caso che il principale competitor di Clark esibisca un'estetica *old wild west,* quasi fosse un invito a riscoprire la propria americanità e, soprattutto, a risarcire un tessuto urbano ormai irrimediabilmente decomposto. Al netto di entità maligne dai risvolti più o meno psicanalitici, come vedremo a breve, **ciò che in "Backrooms" fa paura è lo spazio stesso**, o meglio, la sua totale alterità – celata dalla cornice familiare dei grandi templi del commercio globale – rispetto alle logiche dell'architettura.
Le stanze si susseguono disordinatamente prive di variazioni (se non per piccoli ma fondamentali dettagli) e di *ratio*, mostrando via via gradi di complessità che chiamano in causa anche le altre dimensioni, e che **sovvertono il rapporto tra interno ed esterno**. Svasature e profili angolari si comprimono e si dilatano enfatizzando le difficoltà del percorso, mentre ogni oggetto familiare è distorto e ridotto a parodia della propria immagine. Un "posto" o una "copia di sé stesso", come lo definisce Clark, la cui psicanalista (e coprotagonista) Mary stigmatizza come architetto mancato, suscitando una furiosa risposta: "*Io sono un architetto!*".

E proprio in quanto tale, Clark tenta – almeno a prima vista – di comprendere ed addomesticare la forma di questo suo nuovo mondo non a caso, subito dopo averlo scoperto, **ne disegna una pianta**. Il problema si rivelerà ovviamente di ben altra natura così come ciò che contiene, man mano che la bilancia delle responsabilità trasforma l'architetto da vittima a carnefice (e poi di nuovo vittima). Il confine tra creatore e creatura cionondimeno è solo un problema apparente, e alcuni indizi disseminati da Parsons inducono a ritenere che gli spazi di "Backrooms" siano senzienti ed esistano col solo scopo di "*copiare il mondo*", come avviene per la casa dei ricordi di Mary, che trova infine il proprio posto tra le infinite stanze gialle.

Abissi e terrore

Opera e copia si trovano così rovesciati e distorti **come in un gioco di specchi** e, come il più rodato pubblicitario, anche le *backrooms* sembrano esistere col solo proposito di attrarre incauti visitatori. Sembrerebbe comprovarlo anche il misterioso nastro in più lingue trasmesso dal cartonato a forma di uomo delle caverne, che altro non è che il vero audio del Voyager Golden Record, spedito nello spazio dalla NASA nel 1977. La registrazione originaria conteneva messaggi di saluto in 55 lingue diverse, ed era stata concepita come una capsula del tempo destinata a forme di vita extraterrestri. Che qualcuno abbia risposto?
La verità (demandata probabilmente ad un film successivo) interessa solo in parte, forte come è del fatto che **è il mistero ad alimentare la fascinazione liminale e non la sua soluzione**. Lontano dagli abissi siderali (che ci restano preclusi, nonostante le annunciate missioni su Marte), mentre l'era dell'Intelligenza Artificiale già permea il quotidiano, viene da domandarsi: ma le *backrooms* esistono realmente – e precedono l'architettura – o sono un sogno lisergico, **un delirio dell'architetto**? Un ricordo impreciso e sbagliato (come dice Clark) delle nostre vite e degli spazi che attraversano?
Molto più del didascalico "Sottosopra" prospettato dalla serie Stranger Things – riflesso pedissequo di quanto già ci circonda – "Backrooms" ci pone davanti al problema della memoria e dei **fantasmi del mondo**, quello che, in altri termini, di esso ricordiamo, e la logica con la quale ordiniamo la successione degli eventi. Non è un caso che gli oggetti del film – comuni e di uso quotidiano – restino **riconoscibili benché fuori posto**, analoghi alle combinazioni che il sistema neurale opera nei meandri dell'inconscio. **Distorsioni e ingrandimenti** come quelli che ci porta a seguire la memoria selettiva, che utilizza il tempo per filtrare la marea di dati che la mente vigile spesso non può e non vuole ordinare.

Sotto il profilo delle categorie estetiche, il *liminal* che informa il film può considerarsi come una nuova, contemporanea, epifania del perturbante (*unheimliche*) o del sublime, con il quale **condivide il rapporto col terrore**. Il suo linguaggio ha in tal senso radici che si possono far risalire alle avanguardie del Novecento, almeno per quanto riguarda l'impostazione spaziale, con echi nella Metafisica, nel Surrealismo e nel Realismo Americano. Vi è poi un collegamento con l'ipotesi formulata nel 1970 dallo studioso giapponese Masahiro Mori e denominata □□□□□□ □" ("bukimi no tani genshō"), tradotta in inglese come "nncanny valley" (la valle perturbante), che stabilisce la soglia di imitazione del reale oltre la quale un fenomeno, sia esso uno spazio o un automa, diventa inquietante. Mori l'aveva formulata originariamente proprio in relazione al disagio creato dalle copie artificiali del volto (e del corpo) umano, ma col tempo il termine si è esteso fino ad includere gli spazi disturbanti che sempre più utenti generano e condividono sul web.

Da quest'ultimo proviene infatti il vero *eidolon* del film, una figura che, dopo aver a lungo errato per la rete, ha trovato forma stabile nell'immagine che illustrava l'ormai celebre post del 2011 pubblicato su 4chan, la madre di tutte le imageboard: "*Se non state attenti e vi ritrovate fuori dalla realtà nei posti sbagliati, finirete nelle Backrooms, dove non c'è altro che la puzza della vecchia moquette umida, la follia del giallo monocromatico, l'incessante rumore di fondo delle luci fluorescenti al massimo ronzio e circa seicento milioni di miglia quadrate di stanze vuote segmentate a caso in cui rimanere intrappolati. Che Dio vi salvi se sentite qualcosa aggirarsi nelle vicinanze, perché di sicuro vi ha sentito*".

Immagine di copertina: scena del film "Backrooms", di Kane Parsons, 2026

Per approfondire

il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

"Backrooms", di Kane Parsons, 2026, Stati Uniti d'America, 127 minuti, con Chiwetel Ejiofor, Renate Reinsve, Mark Duplass, Finn Bennett, Lukita Maxwell, Avan Jogia
Distribuito in Italia da I Wonder Pictures

L'antibrutalista: la mente umana con le sue infinite stanze rappresenta senz'altro una lente utile a fornire una chiave interpretativa di "Backrooms", ma la preminenza data all'architettura, e la scelta di rendere architetto il suo protagonista, stimolano alcune riflessioni che finiscono col fare i conti con le recenti trasposizioni filmiche della professione, in particolare con "The Brutalist". Se infatti László Tóth, protagonista di quest'ultimo, è un malato, perduto al di là di ogni possibile redenzione, anche Clark lo è, vittimista come il primo ma più lucido e consapevole. Per inseguire il sogno dell'architettura László Tóth ha sacrificato ogni cosa, in primis la sua dignità, mentre Clark – non a caso americano –ha pragmaticamente ripiegato su un lavoro che, pur rendendolo infelice, gli consente l'indipendenza (diversamente dal collega parassita) e, soprattutto, gli permette di pagare il mutuo sulla casa ancora occupata dalla moglie. László Tóth ama la sua opera ma dovrebbe disprezzarla, lordata come è dall'immoralità criminale del suo mecenate. Clark disprezza il suo lavoro, che tuttavia gli assicura una vita dignitosa e, transitivamente, la garantisce anche alla moglie, suo arbitro morale, che tuttavia non studia e non lavora. Ma se per Carl Jung ("Considerazioni generali sulla teoria dei complessi, 1934) sono i complessi. a generare sogni e sintomi – la via regia per l'inconscio – e non i sogni, come affermava Sigmund Freud, la vera opera di Clark non risiede nei disegni pudicamente esibiti nelle sale del mall, né tantomeno nei fogli svolazzanti che ricoprono il suo stanzino privato, bensì nel mondo delle backrooms, la sua vera espressione architettonica.

Autore

Marco Falsetti

Nato a Cosenza nel 1984, è Architetto e PhD, Ricercatore presso l'Università di Napoli Federico II. E' stato Invited Visiting Professor alla Texas A&M University e Visiting Researcher presso la University of Pennsylvania e Harvard Graduate School of Design. La sua ricerca si muove tra le diverse scale del progetto, rintracciando le tendenze critiche e interdisciplinari che hanno plasmato i codici formali del Moderno dal dopoguerra a oggi. Tra i suoi libri: Rome and the

Legacy of Louis I. Kahn (Routledge 2018, con E. Barizza), Kenzo Tange. Gli anni della rivoluzione formale (Franco Angeli 2021, con G. Ciotoli), Gaetano Rapisardi Architetto (Campisano 2022, con C. Barucci), Louis I. Kahn. Pensieri sull'architettura (Einaudi 2023), Paul Marvin Rudolph. Dreams do not easily disappear (Campisano 2025) e "Architecture in the Baltic States" (Routledge 2025).