

Kapuzenfilm

Englisch: Hood film

THEORIE

Urban-Drama aus der Perspektive von Stadtrand-Communities — Straßenleben, Gewalt, soziale Realität ohne romantisierende Filter. Meist Low-Budget, dokumentarischer Anstrich.

Das Straßenleben filmt man nicht wie einen Abenteuerfilm. Der Kapuzenfilm funktioniert über Authentizität im Bildaufbau — raue Lichtsetzung, handheld wo es passt, aber nicht zwanghaft. Wer diesen Stoff dreht, muss die Orte kennen: Plattenbau-Innenhöfe, Straßenecken, wo tatsächlich etwas los ist. Die Kamera bleibt nah dran, beobachtet ohne zu urteilen. Das ist die Grammatik: kein erhabener Überblick, sondern Augenhöhe mit den Figuren, oft Überexponierung in den Highlights, weil das Licht in diesen Vierteln nun mal hart kommt oder überhaupt nicht geplant ist. Technisch arbeitet man hier mit disponiblen Mitteln — nicht aus Mangel, sondern aus Prinzip. Der Low-Budget-Ansatz schärft den Blick. Super-16 oder digitale Kameras mit hoher ISO-Empfindlichkeit erlauben Aufnahmen in echten Umgebungen ohne Lichttruck. Das Drehbuch folgt keiner Drei-Akt-Struktur, sondern der Logik von Alltagssequenzen: Wartezeiten, Auseinandersetzungen, Momente der Stille zwischen den Spannungsspitzen. Schnitt und Sound-Design tragen hier mehr als große Gesten — offene Enden, überlagerte Dialoge, Umgebungsgeräusche als eigenständiges Element. Im Gegensatz zur sogenannten Gangsterfilm -Tradition, die Gewalt oft inszeniert, behandelt der Kapuzenfilm sie als Alltags-Faktum: abrupt, ohne Musik-Untermalung, manchmal banal. Die Kamera flüchtet nicht weg. Der Zuschauer sitzt in der Szene, nicht im Kino. Darum funktionieren Titel wie Fish Tank oder Kidulthood —sie filmen die Unordnung der Realität nach, nicht eine künstliche Spannung. Die Perspektive ist immer partizipativ: man erlebt die Protagonisten als System, nicht als Individuen gegen die Welt. Soziale Zwänge sind nicht Kontext, sondern Grammatik der Erzählung selbst. Für die Postproduktion bedeutet das: farbliche Entsättigung ist ein Klischee, aber dezente Grading-Entscheidungen stützen die Stimmung ab. Sound-Mix muss Räumlichkeit bewahren — Hall, Echo, die eigene Akustik der Locations. Music wird sparsam eingesetzt, wenn doch, dann aus der Kultur der Figuren selbst (Hip-Hop, Grime, Drill). Das ist kein romantisierendes Porträt — es ist Dokumentation mit Spieldrama-Mitteln.