

Ghoulie

VFX

Digitale Figur oder VFX-Element mit simplen Bewegungsmustern — oft als Hintergrundfüller oder günstige Lösung statt echtem Stunt/Stand-in.
Low-Budget-Standard in Action und Horror.

Im VFX-Alltag bezeichnet Ghoulie eine digitale Figur mit minimalistischen Bewegungsabläufen, die meist als Lückenfüller im Hintergrund dient. Nicht zu verwechseln mit aufwendigen Character-Rigs: Ein Ghoulie läuft, fällt um, gestikuliert in Schleifen. Die Bewegungsmuster sind vordefiniert, oft gekürzt, und der Charakter bleibt in der Tiefenschärfe oder mittleren Distanz — wo die Vereinfachung nicht sichtbar ist. Entstanden ist der Begriff in der Low-Budget-Action und im Horror-Genre, wo hunderte Zombies, Monster oder Statisten digital günstiger zu erzeugen waren als sie wirklich zu zahlen. Die Basis bildet eine Grundanimation — meist ein Walk-Zyklus, vielleicht eine Angst- oder Angriffspose — die sich endlos loopen lässt oder mit minimalen Variationen wiederholt wird. Der Charakter wird meist als einfaches Polygon-Modell gebaut, mit reduziertem Face-Rigging, oft ohne individuelle Fingeranimation. In einer Massaker-Szene oder bei einer Zombie-Invasion werden echte Extras im Vordergrund gefilmt; die Ghoulies dahinter werden über Comping-Layer oder 3D-Integration in die Szene eingebettet. Die Kosteneinsparung ist erheblich — eine echte Stunt-Person kostet pro Tag mehr als zwei oder drei fertige Ghoulie-Assets, die sich wiederholt einsetzen lassen. Ghoulies funktionieren nur bei Geschwindigkeit und Chaos. In einer ruhigen, mittigen Einstellung, wo die Low-Poly-Qualität Zeit hat aufzufallen, schlägt die Vereinfachung durch. Daher kommen sie in Battle-Overhead-Shots, schnellen Schnitten, bei Regen oder Nebel zum Einsatz. Moderne Projekte — auch mittleres Budget — setzen auf Instant-Mesh oder gestapelte Animations-Varianten, um Repetition zu minimieren. Die Balance ist entscheidend: Ein Ghoulie soll Bevölkerung signalisieren, nicht auffallen. Technisch entstehen diese Assets häufig aus gerippten Game-Models oder vereinfachten Studio-Rigs. Am Set selbst sind dafür kaum Vorbereitungen nötig — nur genaue Platzierungshinweise für das VFX-Team und eine saubere Green-Screen-Aufnahme der echten Figuren, gegen die kompositioniert wird.