

ONE NIGHT AT BONGO'S

SOMMAIRE

3	Pitch
4	Found Footage
6	Références
7	Style Graphique
8	Couleurs
10	Chara-Design
16	Point de vue et Cadrage
18	Intentions de Lumière
20	Sound Design et Voice-Acting
21	Pipeline 3D
22	Conclusion

PITCH

3

En 1994, un jeune passionné d'urbex pénètre seul dans un zoo abandonné depuis dix ans. Ce qu'il pensait n'être qu'une simple exploration se transforme vite en cauchemar : d'anciennes mascottes du zoo hantent encore les lieux. Repéré par les caméras de surveillance, le jeune homme entend au loin d'effroyables cris de singes mécaniques en furie qui retentissent. Ce n'est plus de l'urbex... c'est de la survie.

FOUND FOOTAGE

En premier lieu, qu'est ce qu'une "found footage", ou "VHS" ?

Une "found footage" (littéralement "image retrouvé" en français) est un procédé narratif au cinéma (et surtout en horreur) qui consiste à présenter une partie ou la totalité d'un film comme étant un enregistrement vidéo authentique, "retrouvé" après les faits. Il est généralement filmé par le ou les protagonistes de l'histoire via une ou plusieurs caméras, comme s'il s'agissait d'un document amateur, d'un reportage perdu ou d'une cassette oubliée. L'idée est de créer une immersion maximale et un véritable sentiment de réalisme.

Les VHS quant à elles, sont à l'origine, un format de cassettes vidéo apparu dans les années 70. Mais dans la pop culture, les 2 termes se sont mélangés et popularisés, pour désigner aujourd'hui du contenu dans le style de l'horreur analogique (analog horror). En clair, ce sont des "found footage" qui empruntent l'esthétique visuelle de la VHS.

Ce genre avait explosé suite au film *The Blair Witch Project* (1999), et est notamment très présent aujourd'hui dans l'univers de *FNAF* ou dans le concept des *Backrooms*. Comme par exemple la série de "Found Footage" que le youtubeur Kane Pixels avait réalisée courant 2021 sur les *Backrooms*, qui m'a aussi servi de référence en la matière.

Les images ci-après proviennent toutes de found footage postées sur youtube. Le réalisme de la caméra et des environnements est souvent très poussé et nous permet de croire à un véritable enregistrement. On y retrouve un réalisme et une ambiance pesante que j'ai cherché à reproduire dans mon projet.

Les found-footage d'horreur ont ce quelque chose de particulier qui nous met mal à l'aise. Se mettre dans la peau d'un humain filmé à la 1ère personne, qui vit des situations effrayantes, poussées à l'extrême, ou qui est témoin de phénomènes inexplicables et angoissants... C'est exactement ce que je voulais transmettre dans mon projet : la peur à l'état pur.

FOUND FOOTAGE

Give Life [FNAF/VHS] - Youtube



Abandoned Childhood [FNAF/VHS]



motion_sensor.mp4 [FNaF/VHS]



The Backrooms (Found Footage)



FNaF VHS - The Freddles



post [Reddit](#) par u/meow_master_

REFERENCES

STYLE GRAPHIQUE

7

Réalisme stylisé :

Mélange de textures organiques (rouille, sang séché) et d'éléments rétro-futuristes (animatroniques des années 70-80).



Foxy, The Joy of Creation (Remake 2023)



Chica, (Old) Party_Room.mp4

Effet Graphique :

Style VHS, saturation de l'image, effet glitché, fisheye de caméra "gopro" et HUD avec indications de l'enregistrement vidéo.

Lumière de la lampe/flashlight.



Bonnie, Grand Reopening [FNAF/VHS]



Effet de Camera VHS

COULEURS

Palette globale : Bâtiment de zoo abandonné la nuit, des couleurs froides et désaturées (bleu froid, gris-vert moisi), des vieux néons LED (jaune chaud, bleu froid).

Effet d'aberration chromatique saturé.

Glitches violets, rouges, bleus et blancs.

Plan de caméra de sécurité en noir & blanc granuleux.

Ambiances par salle (une couleur dominante chacune) :

- Salle des fêtes → jaune (décor animal, nostalgie)
- Couloir du générique → orange (contraste mi-joyeux mi-inquiétant)
- Vestiaires employés → bleu froid (solitude, isolement, humidité)
- Salle de stockage → vert (décadence, moisissure)
- Couloir final → rouge (danger, climax)

Progression : orange (cadre posé) → jaune (calme) → bleu (peur/froideur) → vert (panique/déclin) → rouge (terreur pure)
→ orange (retour au calme)

COULEURS

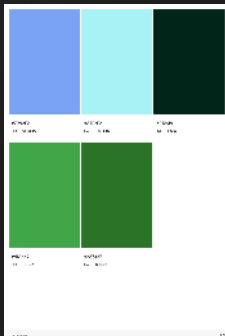
CCTV Camera



The Mimic, FNAF (2025)



Scène du Générique



Palette de couleurs



GlitchTrap, FNAF Security Breach (2021)



Chromatic Aberration



Monkey Toy (Toy Story 3)

CHARA-DESIGN

“Bongo The Baboon !”

L’antagoniste principal et personnage central de mon histoire.

Autrefois une célèbre mascotte du zoo, cet animatronique possédé erre dans les lieux abandonnés qu’il connaissait si bien jadis. Guidé par sa folie enragée et son instinct animal primaire, il chasse quiconque oserait approcher de son habitat.

Pour ce personnage, je me suis très clairement inspiré du singe *Babouche* dans le dessin animé *Dora l’Exploratrice* (2000), sans pour autant reprendre son nom et son design, et je voulais mélanger cela à l’univers de la franchise du jeu vidéo d’horreur *FNAF* (*Five Nights at Freddy’s*).

Le tout premier jeu FNAF sort en 2014 et met en scène des mascottes animatroniques possédées dans un lieu abandonné, ce sont ces ambiances et design de personnages que je souhaitais reproduire dans mon projet.

Bongo Final



Endo-squelette Bongo



CHARA-DESIGN

Babouche (Dora l'Exploratrice)



Animatroniques dans FNAF 1



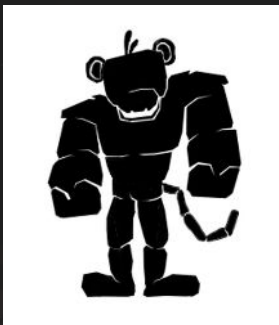
FNAF 1 (2014)



Screamer Final



Croquis principal



Croquis de brouillons



CHARA-DESIGN

Fan-games et Fan-Art :

De nombreux jeux d'horreur dit "fan-games" et concept-art créés par les fans ont été produit autour de l'univers des jeux *FNAF*.

Ces jeux et concepts ont été une grande source d'inspiration pour moi, on peut voir notamment *Chester The Chimpanzee* dans le fan-game *FNAC (Five Nights at Candy's)*, qui se rapproche sur certains points de mon concept pour Bongo, et qui m'a permis de voir à quoi pourrait ressembler un animatronique de singe complet.

De même pour "Mango the Monkey", réalisé sur le jeu Garry's Mod, qui m'a aussi beaucoup inspiré.

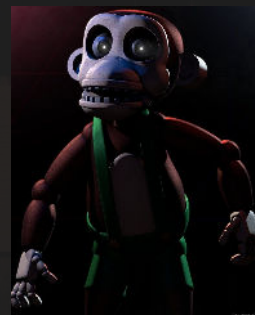
D'autres concepts différents comme ce orang-outan ont pu me servir, et évidemment, les personnages originaux du jeu *FNAF* me servent de références de bases.

CHARA-DESIGN

Mango the Monkey (Garry's Mod)



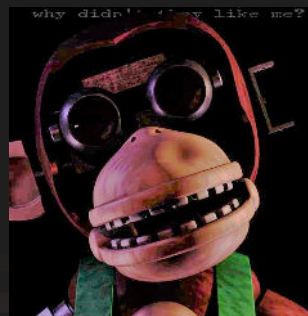
Chester the Chimpanzee (FNaC)



Animatroniques du jeu FNAF 1



*Orang-Outan
Animatronique fan-made*



CHARA-DESIGN

IA Générative :

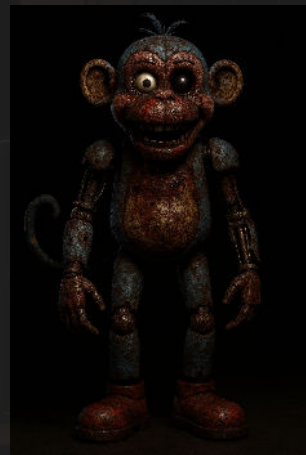
Bien que n'en étant pas forcément fan à la base, il m'est arrivé plus souvent d'utiliser l'IA générative lorsque j'étais en recherche de références, car lorsque j'ai de nombreuses idées, qu'elles soient floues ou fixes, j'ai besoin quelquefois d'avoir quelque chose qui illustre ma pensée le plus clairement possible.

Si les références visuelles que je trouve dans mes recherches internet, d'articles, de vidéos, de banque d'images, ou de la vraie vie, ne sont pas suffisantes pour cela, les IA génératives comme celles de ChatGPT, Deepseek, ou Copilot Designer, sont aujourd'hui assez développées pour y proposer une solution. Les résultats sont parfois très surprenant en seulement quelques lignes, ils m'ont aidé à mieux visualiser les designs que je pouvais faire (bien que le mien soit maintenant totalement différent), ainsi que les textures pour mon robot.

Ce n'est pas pour autant que je comptais prendre les images que génèrent ces IA pour acquises, ou en faire ma référence principale en ne me basant que sur ça, loin de là. J'ai pu accumuler des milliers de références visuelles au cours de mes recherches et brainstorming, et bien que je n'ai pas pu toutes les utiliser à leur plein potentiel, j'ai fait en sorte d'en utiliser le plus possible, afin d'élargir les possibilités et les idées de mon projet.

CHARA-DESIGN

PROMPT : *Génère une image du singe Babouche en version animatronique horripilante inspirée du jeu FNAF. Je veux qu'il soit rouillé et complètement abîmé, avec des tâches de sangs, qu'il ai des parties du corps en moins comme l'oeil, ou une partie du bras, laissant apparaître ses mécanismes en dessous. Je veux un résultat photo-réaliste, très flippant, en t'inspirant des designs d'animatroniques comme dans les jeux FNAF 4, The Joy of Creation, ou FNAF Jr's.*



POINT DE VUE ET CADRAGE

16

Concernant le point de vue de ma caméra, il est à 90% en première personne, filmé par un caméscope avec lampe torche intégrée.

Pour les cadrages de mon film en urbex, je me suis particulièrement inspiré de classiques comme l'iconique *The Blair Witch Project* (1999), ou encore *[REC]* (2007), et *Catacombes* (2014), ainsi que de la série de jeux d'horreur *Outlast*.

Evidemment, j'ai aussi analysé de nombreuses found-footage sur YouTube, en étudiant de près leurs techniques d'utilisation et d'animation de la caméra.

J'ai aussi utilisé l'add-on Shakify sur Blender, qui m'a grandement aidé à obtenir des mouvements et tremblements de caméras réalistes.

Certains plans ne sont pas en 1ère personne, notamment ceux du générique d'introduction et de fin, où encore la caméra de sécurité au plafond, avec le singe Bongo qui est aperçut à travers la caméra en train de courir.

Pour mon générique, je me suis beaucoup inspiré de celui de la vidéo "*The Horror Attraction*" réalisée par Battington sur Youtube, notamment sur l'idée de plan en travelling dans un couloir, que je trouvais simple mais vraiment efficace.

Enfin, ce court-métrage d'horreur intitulé *FLASHLIGHT* posté sur youtube par patrick 2masso, m'a beaucoup plu et inspiré au début de mon projet. La lampe torche très resserrée, voire claustrophobique, et ces scènes lentes qui nous pèsent et font monter la tension jusqu'au bout, sans savoir si un screamer va se produire ou non...

POINT DE VUE ET CADRAGE

17

Outlast 1 (2013)



Outlast 2 (2017)



The Blair Witch Project (1999)



Catacombes (2014)



The Horror Attraction



FLASHLIGHT (POV Horror Short Film 2025)



[REC] (2007)

INTENTIONS DE LUMIERE

Pour l'ambiance de mon projet, je voulais évidemment utiliser en lumière principale la flashlight de la caméra qui accompagne mon personnage. Je recherchais un halo de lumière bien spécifique, avec plusieurs couches empilées, et en me basant sur mes références de flashlight du réel, ou de found-footage.

Il y a des références que j'ai déjà montrées à ce sujet, et l'on retrouve aussi cela dans *The Joy of Creation* (2017), avec une flashlight toujours très resserrée, l'ambiance dans ce jeu est extrêmement réussie sur de nombreux aspects, dont les lumières.

Puis des lampadaires ou des lampes leds encore actives qui clignote. Aussi la lumière environnante du ciel comme la lune ou l'orage, et enfin des teintes de lumières jaunes/bleues/vertes avec des néons qui clignent parfois aussi, sur les façades des bâtiments principaux.

L'ambiance globale de l'école dans le jeu *Poppy Playtime Chapter 3* m'a aussi captivé, et s'assimile beaucoup, je trouve, aux scènes de mon projet.

INTENTIONS DE LUMIERES

19

Poppy Playtime Chapter 3 (2024)



The Joy of Creation (2017)



The Joy of Creation (2017)



SOUND DESIGN ET VA

Concernant ces éléments, ils constituent une part essentielle de mon projet. J'ai en effet travaillé l'ambiance sonore de mon court-métrage, de façon très immersive et détaillée.

Allant des bruits de pas, aux glitches, aux leds qui clignotent, aux bruits métalliques, ou à la musique d'ambiance, je souhaite donner au spectateur la sensation d'une vidéo réelle et oppressante.

Les bruits d'ambiances font partie intégrante de mon projet, et renforce l'horreur. Quant aux voix, j'ai réalisé du "voice-acting" ou VA, pour mon personnage (interprété par moi-même). Il consistait à prononcer quelques lignes de dialogues, reproduire les bruits de respirations fortes, la panique, les cris de terreur, et petits détails comme les soufflements du nez, l'étonnement, etc... afin d'ajouter au réalisme de mon court-métrage.

PIPELINE 3D

- Modélisation 3D sur Blender pour l'environnement, les décors du zoo, et mon personnage principal.
- Animation 3D et Rigging sur Blender.
- Texture sur Substance Painter, Photoshop et Blender.
- Post-Prod sur After Effects et Da Vinci.



CONCLUSION

Bien que l'année fut parfois remplie de difficultés et d'inquiétudes, réaliser ce projet aura été une grande fierté pour moi, et je suis réellement très satisfait du résultat final.

Je compte encore améliorer de nombreux aspects de ce projet et, pourquoi pas, en faire une suite plus tard, avec d'autres courts-métrages, de nouveaux personnages, ou même un jeu vidéo...

Je tiens une nouvelle fois à remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné et soutenu dans ce projet, notamment mes camarades de la classe Animation 2D/3D 15 mois, les professeurs de l'ICAN, Carlos BARAO, ainsi que mes parents.

**MERCI DE
VOTRE ECOUTE**