

A close-up portrait of a person in elaborate traditional Indian attire. The person's face is painted gold, with intricate blue and red makeup around the eyes and a vertical red line down the center of the nose. They are wearing a large, ornate headpiece with colorful flowers and a blue band. The person is adorned with multiple necklaces of gold beads and chains, and a large gold nose ring. The background is softly blurred with bokeh light effects.

**L'amour est une
société secrète.
Alberto Mielgo,
réalisateur**

L'amour est une société secrète.

Alberto Mielgo, réalisateur

Édité par
Curated by
Charlotte Serrand

Avec la collaboration de
In collaboration with
Melania Gazzotti

Maximilien Schnell

Président de EPCCCY
Councillor for Culture
and Communication,
La Roche-sur-Yon

Once again, the Museum and the International Film Festival of La Roche-sur-Yon have pooled their considerable talents to organize an unprecedented exhibition of animation and visual imagery. This is a wonderful opportunity for the Festival that highlights the perennial and substantive cultural avenues and intersections at its heart.

The 2022 edition revolves around the work of the Spanish painter and filmmaker Alberto Mielgo, who received the 2022 Oscar for Best Animated Short Film. His captivating artistic universe, permeated with atmospheres that are by turns poetic, spectacular, and fascinating, is blazing new trails in animation. I have no doubt that viewers will not soon forget his images, such as the lethal dance of the pitiless siren in *Jibaro*, and the tenderness of *The Windshield Wiper*, his most intimate project.

For the current exhibition at Cyel, Alberto Mielgo discloses his research process and gives us the keys to understand he creates characters, depicts their movement, and colors his backgrounds. This is a rare opportunity to have a behind-the-scenes look at his creations, and see the inner workings of his creative process. It's a privilege! We are particularly pleased to be hosting this exhibition in La Roche-sur-Yon.

Maximilien Schnell

Président de l'EPCCCY
Adjoint à la culture
et à la communication
de la Ville de La Roche-sur-Yon

Une nouvelle fois, les équipes du musée et du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon unissent leur talent pour proposer une exposition inédite autour de l'image et de l'animation. C'est une chance pour le Festival et une occasion sans cesse renouvelée de rendre concrète et tangible la transversalité de la culture.

L'édition 2022 est consacrée au travail d'Alberto Mielgo, peintre et réalisateur espagnol qui a reçu en 2022 l'Oscar du meilleur court métrage d'animation. Son univers captivant et ses atmosphères tantôt poétiques, tantôt spectaculaires, souvent fascinantes, défrichent de nouveaux chemins dans l'univers de l'animation. Assurément, les spectateurs garderont longtemps en mémoire ses images, comme la danse vénéneuse de sa sirène impitoyable de *Jibaro* ou la douceur de *The Windshield Wiper*, son projet le plus intime.

Pour l'exposition du Cyel, Alberto Mielgo dévoile son travail de recherche et livre quelques clés concernant l'élaboration des personnages, de leurs mouvements, de la mise en couleur des décors et paysages. C'est une occasion rare pour le public de découvrir les coulisses de ses réalisations et de plonger dans la fabrique de ses créations. C'est une chance ! Nous sommes particulièrement heureux d'accueillir cette exposition à La Roche-sur-Yon.

Charlotte Serrand

Artistic director of the Festival
Curator of the exhibition

This Alberto Mielgo solo exhibition, the first in France, spotlights a body of work that exists at the crossroads of several art forms, reinventing what we think we know about the moving image. Alberto Mielgo has the eye of an Impressionist painter, and his films push the tools of cinema towards a thoroughly contemporary culmination.

With a technique that combines documentary research, cutting-edge technology, comic book creation, and collaboration with choreographers, Alberto Mielgo's compositions are veritable *tableaux vivants*: these epics, be they urban or historical, redefine what it is to be a hero, and are permeated with a touch of profound melancholy.

Mielgo has a unique ability to capture an instant within the frenetic movement of modern life, transforming it into a work of art and providing the viewer with a singularly humanistic lens through which to view the world, in spite of all its violence and contradictions. Thus, he opens up a dimension that is at once sensory, philosophical, and meditative.

In this sense, the title of this exhibition, “Love is a Secret Society,” taken from his film *The Windshield Wiper*—which won this year's Oscar for Best Animated Short Feature—can be applied to his entire body of work, encompassing love's most enigmatic and paradoxical nature.

Not just a brilliant inventor of forms, Alberto Mielgo also explores the human soul, which he portrays in sublime synthesis, via his talent for storytelling.

Having the greater part of his work on view in one exhibition unveils his creative process in all its originality through an exploration of films, storyboards, and production notes. In addition to the exhibition, many of his short features will be screened in theaters throughout the Festival—sure to be an unforgettable shared experience.

By opening up new perspectives in the realm of the moving image, the presentation of Alberto Mielgo's work is emblematic of the aim of the International Film Festival of La Roche-sur-Yon to show the broadest possible spectrum of contemporary cinema, as well as the possibilities for its evolution that have yet to unfold.

Charlotte Serrand

Directrice artistique du Festival
Commissaire de l'exposition

Cette exposition monographique sur le travail d'Alberto Mielgo, la première en France, met en lumière une œuvre à la croisée des arts qui réinvente l'image en mouvement. Alberto Mielgo réalise ses films avec les yeux d'un peintre impressionniste et emprunte les outils du septième art qu'il pousse à leur paroxysme et dans leur utilisation la plus éminemment contemporaine.

À travers sa technique qui mêle recherche documentaire et technologies de pointe, bande dessinée et collaboration avec des chorégraphes, Alberto Mielgo compose de véritables tableaux vivants qui sont autant d'épopées urbaines ou historiques qui redéfinissent la notion de héros, avec une touche profondément mélancolique.

Capable de saisir un instant dans le mouvement frénétique des vies modernes et de le sublimer en œuvre d'art, il nous invite à poser un regard humaniste sur le monde, malgré ses contradictions et sa violence, en ouvrant une dimension à la fois sensorielle, philosophique et méditative.

En ce sens, le titre de l'exposition *L'amour est une société secrète*, citation tirée de son film *The Windshield Wiper* pour lequel il a reçu cette année l'Oscar du meilleur court métrage d'animation, s'applique à l'ensemble de son travail et embrasse ce que l'amour a de plus énigmatique et paradoxal.

Génial inventeur de formes, Alberto Mielgo est également un explorateur de l'âme humaine qu'il synthétise sublimement, grâce à son talent de conteur d'histoires.

Montrer une large partie de ses travaux rend visible l'originalité de sa démarche et de son processus créatif à travers un parcours composé de films, de storyboards, de notes et de making-off. En écho à l'exposition, une large sélection de ses courts métrages sera également présentée en salles durant le Festival, promettant une expérience indélébile et collective.

En ouvrant de nouvelles perspectives dans le domaine de l'image en mouvement, la présentation de l'œuvre d'Alberto Mielgo s'inscrit dans la volonté du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon de présenter le spectre le plus large du cinéma contemporain ainsi que de ses possibles évolutions.

Spider Verse



**Spider-Man:
New Generation**
2018

Story-board
Alberto Mielgo
Un projet de Sony

Essais d'animations
pour le film *Spider-Man :
New Generation*

**Spider-Man:
Into the Spider-Verse**
2018

Storyboard by
Alberto Mielgo
Commissioned by Sony

Animation test
for the film *Spider-Man:
Into the Spider-Verse.*



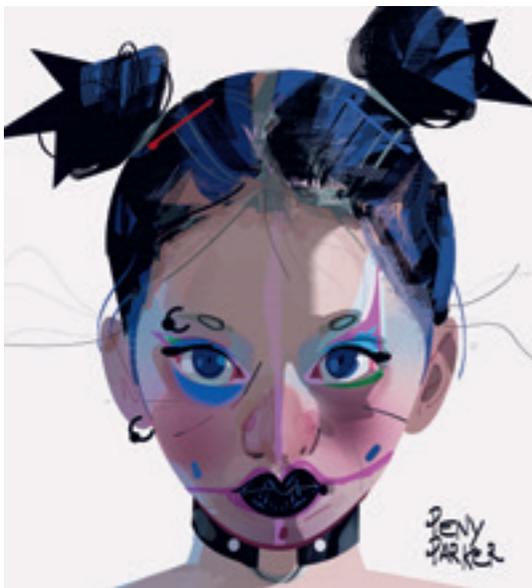
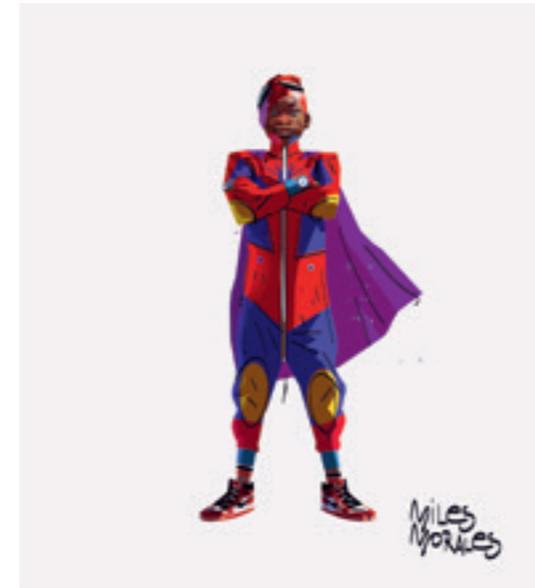
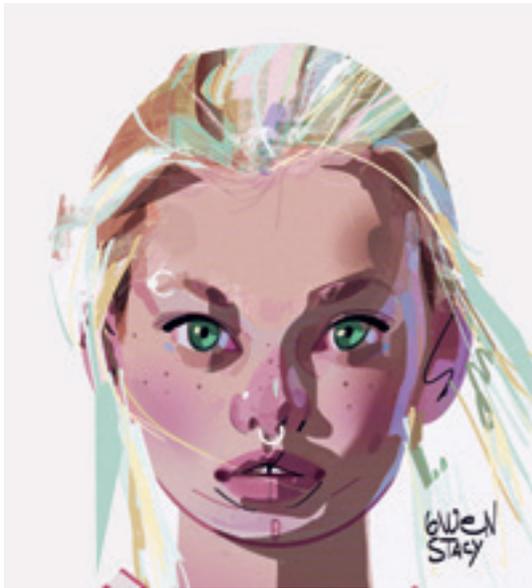
PETER
PARKER

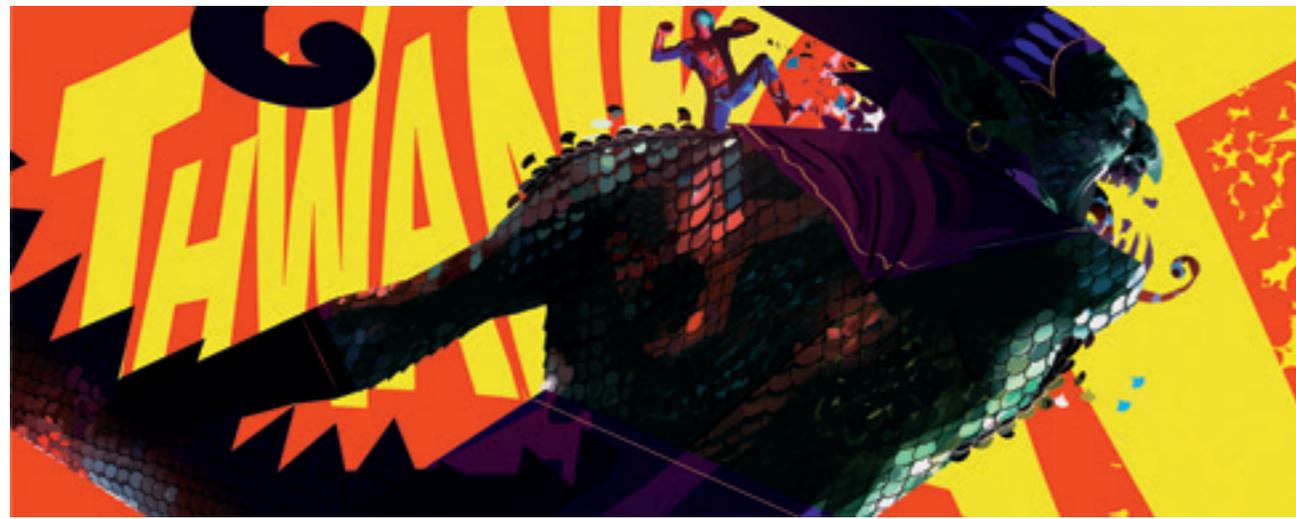


PETER
PARKER









The Witness



The Witness

2019

Réalisation

Alberto Mielgo

Scénario

Alberto Mielgo

Production

Blur Studio

Diffusion

Netflix

Durée

12 minutes

Après avoir été témoin d'un meurtre, une femme tente d'échapper à l'assassin dans les rues d'une ville surréaliste. *Le Témoin* fait partie de l'anthologie d'animation Netflix *Love, Death & Robots* (Saison 1).

The Witness

2019

Directed by

Alberto Mielgo

Written by

Alberto Mielgo

Produced by

Blur Studio

Streamed by

Netflix

Running time

12 minutes

After seeing a brutal murder, a woman flees from the killer through the streets of a surreal city. *The Witness* is part of the Netflix Animation anthology *Love, Death & Robots* (Season 1).







Watch Dogs: Legion



Tipping Point
Watch Dogs: Legion
2020

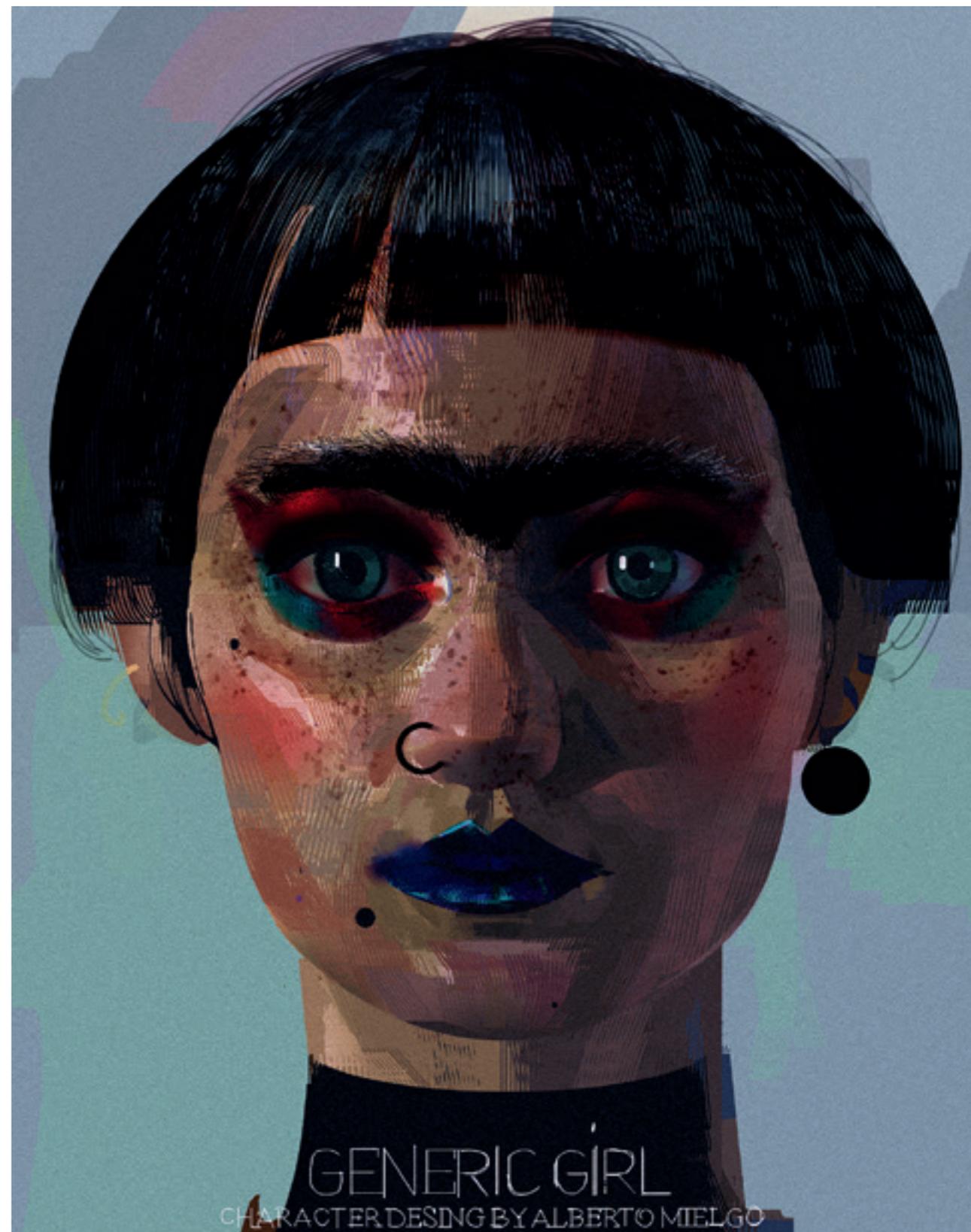
Réalisation
Alberto Mielgo
Scénario
Alexander Kalchev
Production
DB Paris et Pinkman.tv
Un projet de
Ubisoft
Durée
4:07 minutes

Tipping Point est une bande-annonce créée pour le lancement du jeu vidéo d'Ubisoft *Watch Dogs: Legion*. Cette bande-annonce se situe dans un futur proche, au cœur d'un Londres post-Brexit dystopique.

Tipping Point
Watch Dogs: Legion
2020

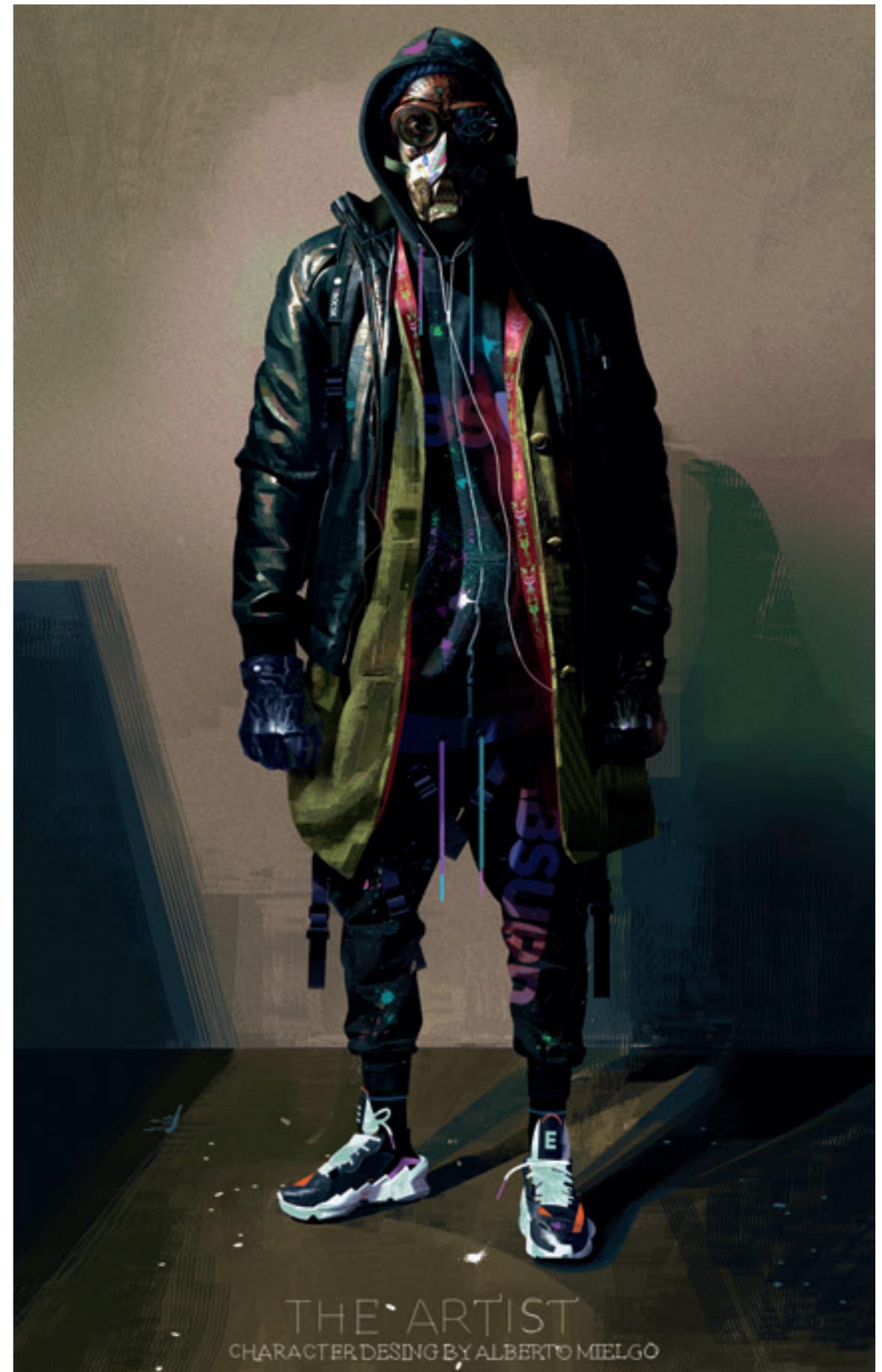
Director
Alberto Mielgo
Production
Pinkman.tv
Advertising Agency
DDB Paris
Executive Creative Director
Alexander Kalchev
Copywriter
Patrice Dumas
Producer
Quentin Moenne Loccoz
Client
Ubisoft
Client Supervisors
Pierre Miazga, Lionel Hiller
Sound Production
Machine Final Cut London
Music Composer
Killawatt
Running time
4:07 minutes

Tipping Point is a trailer released to launch the Ubisoft video game *Watch Dogs: Legion*. This trailer takes place in the near future of a dystopian, post-Brexit London.





THE ARTIST
CHARACTER DESIGN BY ALBERTO MIELGO



THE ARTIST
CHARACTER DESIGN BY ALBERTO MIELGO



TAXI DRIVER
CHARACTER DESIGN BY ALBERTO MIELGO



TAXI DRIVER
CHARACTER DESIGN BY ALBERTO MIELGO

The Windshield Wiper



The Windshield Wiper
2022

Réalisation
Alberto Mielgo
Scénario
Alberto Mielgo
Production
Alberto Mielgo,
Leo Sánchez
Durée
15 minutes

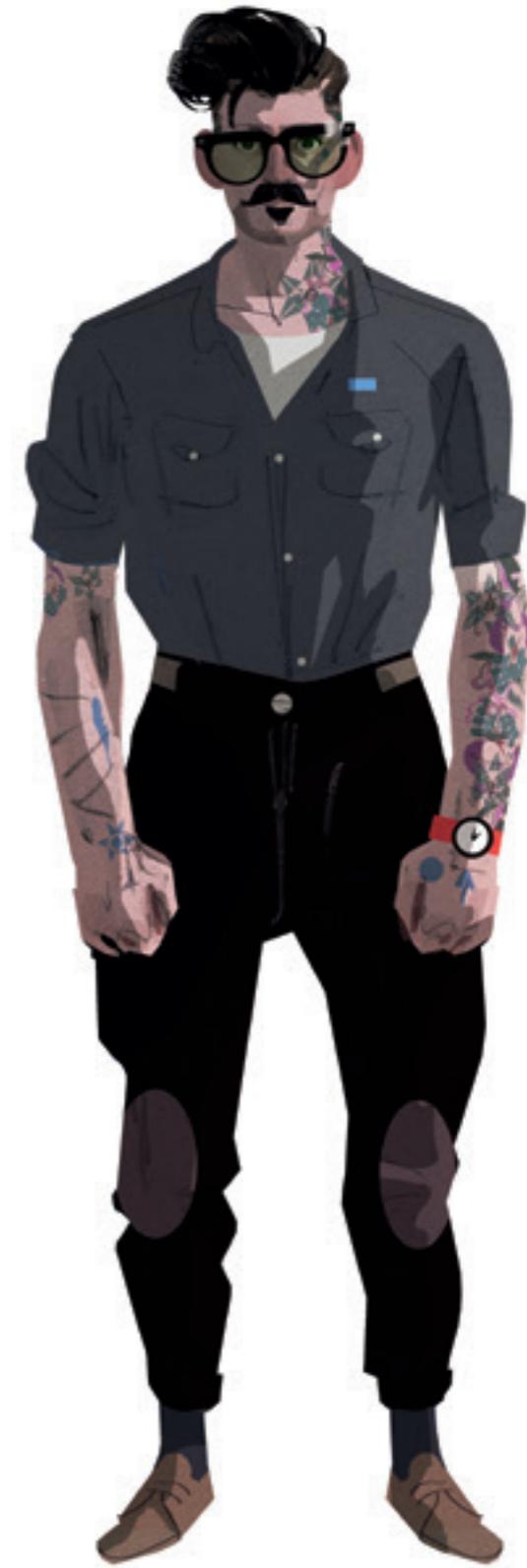
Assis dans un café, fumant cigarette sur cigarette, un homme pose une question ambitieuse : « Qu'est-ce que l'amour ? ». Une série de tableaux et anecdotes l'invite à tirer ses propres conclusions. Projeté pour la première fois à la Quinzaine des Réalisateurs de Cannes, en 2021. Le film remporte l'Oscar du meilleur court métrage d'animation l'année suivante en 2022.

The Windshield Wiper
2022

Directed by
Alberto Mielgo
Written by
Alberto Mielgo
Produced by
Alberto Mielgo
and Leo Sánchez
Running time
15 minutes

A man chain-smoking in a café asks an ambitious question: "what is love?". A collection of vignettes and situations will lead the man to his own conclusion. The film premiered at the Directors' Fortnight of the 2021 Cannes Film Festival. It won the Academy Award for Best Animated Short Film the year after in 2022.







Jibaro



Jibaro
2022

Réalisation
Alberto Mielgo
Scénario
Alberto Mielgo
Production
Blur studio
Diffusion
Netflix
Durée
17 minutes

Un chevalier sourd et une sirène sont entraînés dans une danse mortelle. Une attraction fatale teintée de sang, de mort et de trésor. *Jibaro* fait partie de l'anthologie d'animation Netflix *Love, Death & Robots*. (Saison 3)

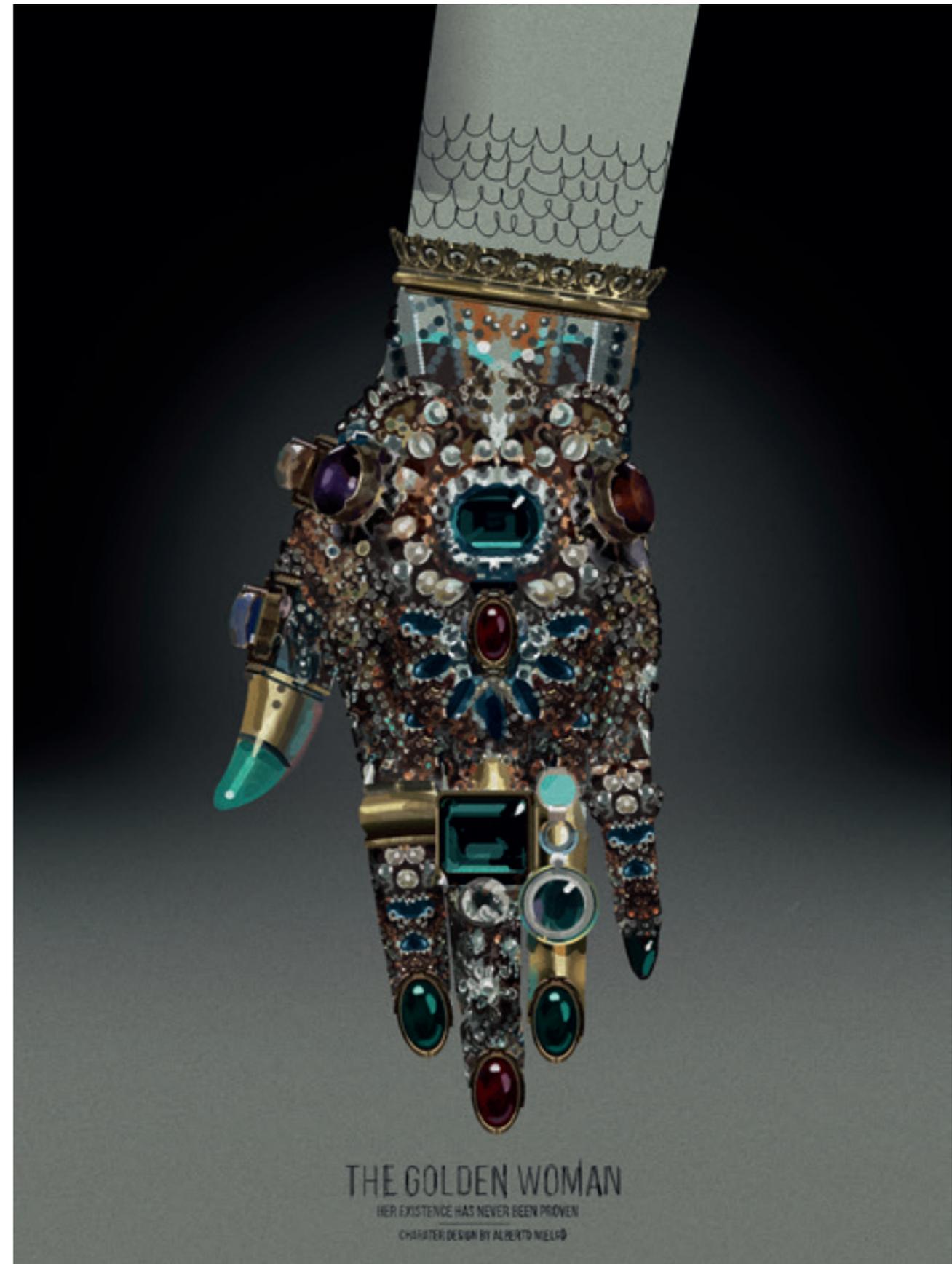
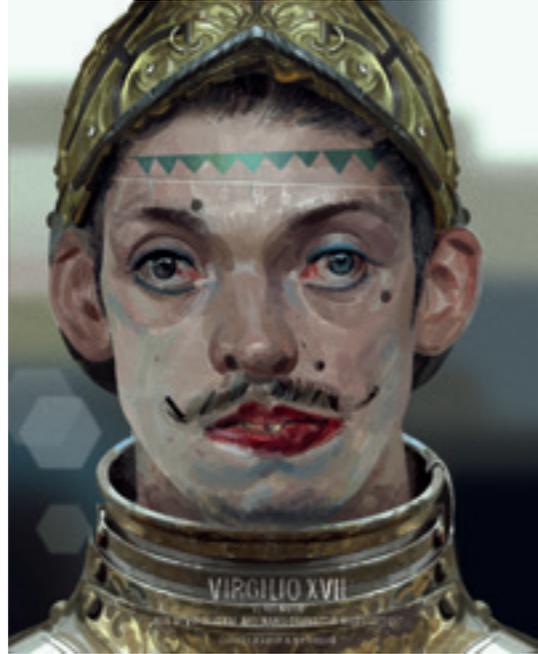
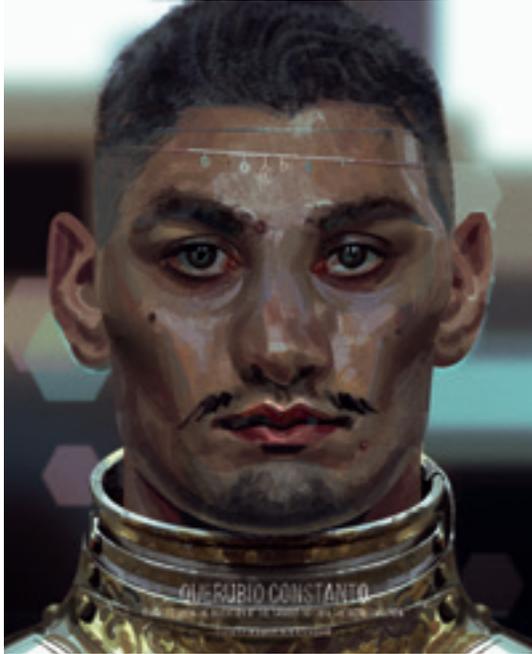
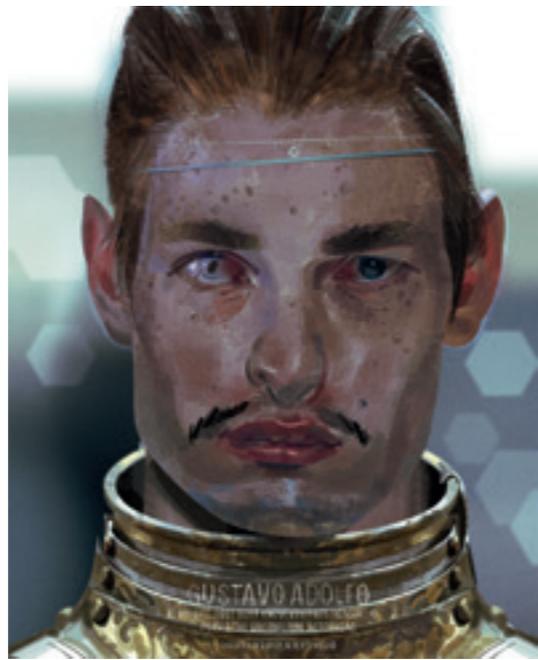
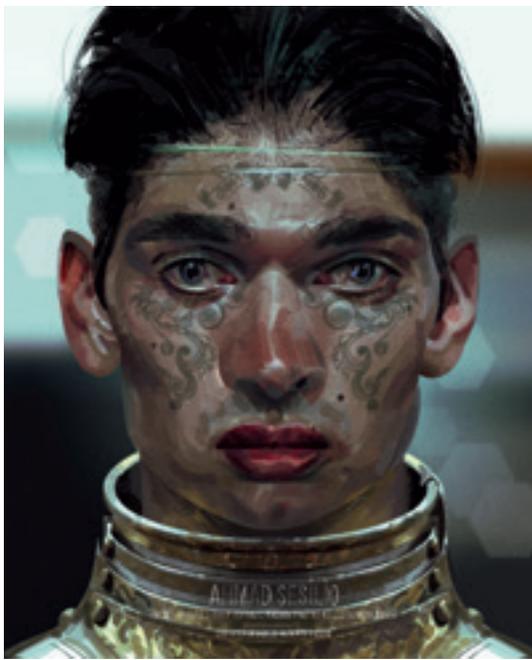
Jibaro
2022

Directed by
Alberto Mielgo
Written by
Alberto Mielgo
Produced by
Blur studio
Streamed by
Netflix
Running time
17 minutes

A deaf knight and a siren of myth become entwined in a deadly dance. A fatal attraction infused with blood, death and treasure. *Jibaro* is part of Netflix Animation anthology *Love, Death & Robots* (Season 3).







Interview Alberto Mielgo

by Charlotte Serrand

Impressionism and filmmaking

Technically and visually, I like to use the definition of impressionism, which talks about what you can see with the hint of an eye: paintings that were simplified, and once you blink you can actually retain clearly what you see, and I like to take that very far in terms of visuals. I want the visuals to be very clear and very easy to understand with the hint of an eye. And I like to apply that to every single stage in the process: design, compositions, in terms of 3D, the way that I create a character... I like to simplify because otherwise you

easily fall into what is called the uncanny valley* which is when you actually get a sort of repulsion because it's too realistic and then you don't like it. And the reason is the eye is a very sensitive organ. We need to be gentle with the eye, otherwise it gets saturated. That's why when you go to see a Marvel superhero movie, you'll probably get irritated if you see all these visuals because they are supersaturated with a lot of effects and colors and million-dollar images. But they are not

easy to read. They don't really tell you much. It is much easier to read something that is like a silhouette, or something that you can actually enjoy because you are making something gentle and pleasant for the processing in your brain when you see that image. So I like to apply impressionism in all my image designs.

In terms of filmmaking, my favorite art is film— forever, by far. I'm a painter, but if you ask me, "Out of all the arts, what do you prefer?"—for sure it's film. I like to look at paintings, I like to paint, but watching films is the biggest joy ever and I've been watching a lot of films since I was a kid. As a teenager, my sister was a very arty type; I remember we would watch Kieślowski, or Bergman, or Eric Rohmer. When I was pretty young, when I was maybe twelve or fourteen, it was something that was not for my age, but that's what I like the most about films. And I like that when you are a filmmaker, you dictate the composition and you can say where you want the camera, how you want the camera. 3D nowadays is wild, especially the glasses and virtual reality. I don't like it, because with virtual reality you can look everywhere, and I actually like to tell the audience where to look, how long they can stare into a scene. I'm a little bit of a dictator, I suppose. I suppose that's what I like about creating a film: I decide. I'm a control freak!

Comic books

From a very early age, I've been especially influenced by French and Belgian comics. *Tintin*, *Asterix*, *Lucky Luke* were my biggest favorites of all time. I've always had an incredible attraction to France in general. The first

* "The uncanny valley is a term used to describe the relationship between the human-like appearance of a robotic object and the emotional response it evokes. In this phenomenon, people feel a sense of unease or even revulsion in response to humanoid robots that are highly realistic." (<https://www.verywellmind.com/what-is-the-uncanny-valley-4846247>)

Interview Alberto Mielgo

par Charlotte Serrand

Impressionnisme et cinéma

Techniquement et visuellement, j'aime employer la définition d'impressionnisme. L'impressionnisme, c'est ce qu'on peut saisir en un coup d'œil : des peintures simplifiées, qu'on peut garder précisément en tête quand on ferme les yeux. J'aime pousser dans ce sens-là, en ce qui concerne le graphisme. Je veux que les images soient très claires, qu'on les comprenne en un coup d'œil. Et je veux que ce soit valable pour chaque étape du processus : le design, la conception de la 3D, la façon dont je crée un personnage... J'aime simplifier les choses pour ne pas

tomber dans ce qu'on appelle la vallée de l'étrange* — cette sorte de rejet qu'on a pour ce qui est trop réaliste, qui fait que certaines images peuvent ne pas nous plaire. L'explication, c'est que l'œil est un organe très sensible. On doit être indulgent avec l'œil, sinon il sature. C'est pour ça que quand on va voir un Marvel, un film de super-héros, il y a de fortes chances pour que toutes ces images nous tapent sur les nerfs : elles sont ultra sophistiquées, sursaturées, avec des

tas d'effets, de couleurs. Mais elles sont compliquées à déchiffrer. Elles ne racontent pas grand-chose. C'est bien plus simple de regarder une silhouette, ou quelque chose qu'on peut comprendre facilement, parce qu'on traite notre cerveau avec douceur, qu'on lui fait du bien quand on regarde cette image. Voilà pourquoi j'ai une démarche impressionniste quand je crée mes images.

En ce qui concerne ma pratique de réalisateur, l'art qui m'inspire le plus est le cinéma — pour toujours, et de loin. Je suis peintre, mais si on me demande quel est l'art auquel je suis le plus sensible, je répondrais sans hésiter que c'est le cinéma. J'aime voir des peintures, j'aime peindre, mais j'aime par-dessus tout voir des films. J'en regarde énormément depuis que je suis gamin. Quand on était ados, ma sœur avait une sensibilité artistique prononcée. Je me souviens qu'on regardait des films de Kieślowski, Bergman ou Eric Rohmer. Ce n'était pas du cinéma pour mon âge — j'étais assez jeune, j'avais peut-être douze ou quatorze ans — mais c'est ce que je préfère dans le cinéma. Et puis j'aime l'idée que ce soit le réalisateur qui impose le cadrage, qui dise où et comment il veut placer la caméra. Aujourd'hui, la 3D, c'est quelque chose d'assez dingue, surtout les lunettes, la réalité virtuelle... Ça ne me plaît pas, parce qu'avec la réalité virtuelle, on peut regarder de tous les côtés, et moi, en fait, j'aime bien dire aux spectateurs où regarder, leur indiquer combien de temps il faut qu'ils regardent une scène. Je me comporte un peu comme un dictateur. Ce qui me plaît dans le fait de faire un film, c'est que c'est moi qui décide : j'aime bien tout contrôler !

* « La vallée de l'étrange est une expression employée pour décrire la relation entre l'apparence humaine d'un objet robotisé et la réponse émotionnelle que cet objet provoque. [...] Lors de ce phénomène, les gens ressentent un malaise ou même de la répulsion pour les robots humanoïdes extrêmement réalistes. » (<https://www.verywellmind.com/what-is-the-uncanny-valley-4846247>)



reason is also because of comic books, because of the Angoulême International Comics Festival, and all the books that come from France, that are not translated, but I'm like, "Oh my God I wish that I could speak French because I want to read all this." *La bande dessinée* is something that is actually recognised on a cultural level. It's not just for nerds, and it doesn't have any of the stigma that it has in other countries. In France you take comic books very seriously. So that was my biggest crush, my first crush when I was a kid. I wanted to be a comic book artist because my father would read comics when I didn't even know how to read. He would just go through the panels, describing them. And I wanted to do comic books, and then that led me to animation, cinema, etc.

Something interesting about creating comic books is that they gave me the ability to draw and paint, without training. When I was a kid I had the urge to tell stories. It sounds very cliché, but that's what I wanted to do. And I would use paintings and drawings in order to tell a story. So if the character took a car, there you go: that was the first time in my life that I drew a car, and then in the next panel I needed to draw the car going away, so I had to draw the car from another perspective. In a way I was training my art in order to tell stories, rather than the opposite. I never actually trained just for the sake of becoming good at drawing or painting. That was happening at the same time because I needed to become better at art in order to tell stories. But it happened organically because I had to draw in order to tell the stories. So I never train. There has been no time in my life when I actually said, "Ok, I'm gonna paint heads," or "I'm gonna paint hands," or "I'm gonna try oils." I actually started doing it, and practicing, not for the sake of training, but for the sake of telling stories.

Vignettes in film

I think vignettes are something that people are losing, especially in cinema nowadays, because there is a constant need to move the camera too much. In the most recent films that I did, the camera movements were extremely eclectic, but I never forget about specific vignettes where you just see a character, where you just see something that is nice and beautiful, just to observe, and it is meant to be seen and watched. And I think that we are losing the vignette format in cinema, because the cameras are constantly moving. It seems cheap to move cameras now. Back in the day, making a camera movement was an expensive choice most of the time, and now it seems that everybody can move the camera because you have the steady cameras, and with 3D you can actually move the camera everywhere, of course.

Bandes dessinées

Depuis que je suis tout petit, je suis particulièrement influencé par la BD française et belge, avec une mention spéciale pour *Tintin*, *Astérix* et *Lucky Luke*, qui sont mes bandes dessinées préférées. De manière générale, la France m'a toujours énormément attiré, surtout à cause de ses bandes dessinées, du festival d'Angoulême... et puis il y a tous ces livres français non traduits. Je rêvais de parler français pour pouvoir les lire ! Chez vous, en France, *la bande dessinée*^{*}, est quelque chose de reconnu sur le plan culturel. Ce n'est pas un truc de geek, stigmatisé comme dans certains pays. Pour vous, la BD c'est *sérieux*. Voilà, c'est ça, ce que j'adorais quand j'étais enfant, mon premier coup

* En français dans le texte

de cœur. Je voulais faire des BD parce que, quand je ne savais pas encore lire, mon père me lisait des BD. Il me décrivait chaque case l'une après l'autre. Je voulais faire des BD, et puis ça m'a mené à *l'animation*, au cinéma, etc.

Ce que je trouve intéressant, c'est que faire des BD m'a permis de dessiner et de peindre sans avoir appris à le faire. Quand j'étais petit, je voulais absolument raconter des histoires. C'est un vrai cliché, mais *c'était* ça, ce que je voulais faire, et je le faisais avec des peintures et des dessins. Si le personnage montait dans une voiture, alors il fallait que je dessine une voiture pour la première fois de ma vie. Et puis dans la case d'après, la voiture partait, donc il fallait que je la dessine sous un autre angle. Je ne me suis pas mis à faire des BD parce que je savais dessiner : j'ai appris à dessiner pour raconter des histoires. En fait, je ne me suis jamais entraîné à devenir bon en dessin ou peinture, mais j'ai progressé parce que j'avais besoin de m'améliorer pour raconter des histoires. Je ne m'exerce jamais. À aucun moment de ma vie, je ne me suis dit : « Allez, je vais peindre des têtes » ou « je vais peindre des mains » ou « je vais essayer la peinture à l'huile. » J'ai commencé, j'ai pratiqué, mais jamais pour apprendre, juste pour pouvoir raconter des histoires.

Tableaux au cinéma

Je pense que, dans le cinéma actuel, on a perdu la notion de « tableaux », parce qu'on a constamment besoin de bouger la caméra dans tous les sens. Dans mes derniers films, il y a des mouvements de caméra très variés, mais je n'oublie jamais ces tableaux où on ne voit qu'un personnage, où il n'y a rien d'autre à observer qu'une scène agréable et belle, juste pour le plaisir de l'œil. Au cinéma, nous sommes en train de perdre ce genre de tableaux, d'illustrations, parce que les caméras bougent tout le temps. Aujourd'hui, ça ne coûte rien de faire faire des mouvements à une caméra mais avant, c'était un choix très coûteux. Maintenant, n'importe qui peut déplacer une caméra. Il y a les Steadicams, et puis, avec la 3D, on peut évidemment bouger la caméra partout.



Organicity

I like to take reel reference for movement, or what we call body mechanics in animation, which is basically how the human body moves. I like to record that for reference when we do animation, in order to have the right weight and the right physics of movement. I also like to do that for environments. I do it for the same reasons. I want to have the right physics of light so I go on location, I take photographs and then we do paintings based on those photographs or videos. If I go on location, it helps me to plan my scenes. It's similar to what people do also in live action, which is to go scout locations, and then you try to find places in the city that match. I like to do that as well. And now that I'm working on a feature film, that is what I need to do: go on location, find places, and then start planning my storyboards. It's a long, long process.

Technology

I don't like to push technology for the sake of pushing it, but I like to find technology that helps me to detect the images that I want. I like to be very conservative in my technique, which is very similar to the one that was used for *Bambi* or other classics. However, sometimes technology allows me to do things that couldn't be done before. I like to mix both. I like to respect the classic techniques because they still work and they are amazing, but I like to bring in new techniques, like clothing and hair simulations and other physical simulations, and of course renderings, and all the things that we can now do with 3D.

The collective process of creating

For *Jibaro*, for example, there were 173 people, which is a lot. And 173 people means 173 computers. But it was a whole room full of computers and people that were working overseas, because nowadays we can do that. But yes, it's a huge team effort. At the beginning, when I do the writing, and design, and main design, that's mainly by myself, I don't need anybody for that first process. But in order to produce it later on, it's not only a huge number of artists, and painters, and sculptors, and people that paint textures or do renders. There is also a huge amount of production behind all that: people that plan schedules, payments, contracts. It's the same as making a feature film for live action, though I don't know if it's more complex. In live action you need lighters, you need directors of photography, in animation you also need that; you need people that like to live inside the computer, you need people that maneuver with the cameras inside the computer. It is a huge team effort. For example, for a feature film that we are planning, there will be about 250 people, sometimes 270. It's a lot.

Organicité

J'aime me référer à la réalité pour créer le mouvement ; dans l'animation, c'est ce qu'on appelle la mécanique du corps, c'est-à-dire la façon dont le corps bouge. Je consigne des informations pour de futures animations, pour avoir le bon poids, donner au mouvement les bonnes caractéristiques physiques. Je fais aussi ça avec l'environnement, pour les mêmes raisons. Je veux que la lumière ait des caractéristiques physiques exactes, alors je me déplace sur les lieux, je fais des photos ou des vidéos et, ensuite, on peint à partir de ces photos ou de ces vidéos. Aller directement sur place m'aide à planifier mes scènes. C'est la même chose que pour la prise de vue réelle : on explore différents lieux et puis on trouve des endroits précis dans les villes qu'on a choisies. Moi aussi, j'aime bien faire ça. En ce moment, je travaille sur un long métrage : je dois me rendre sur place, trouver les bons endroits et ensuite commencer à mettre en place mes story-boards. C'est un processus très très long...

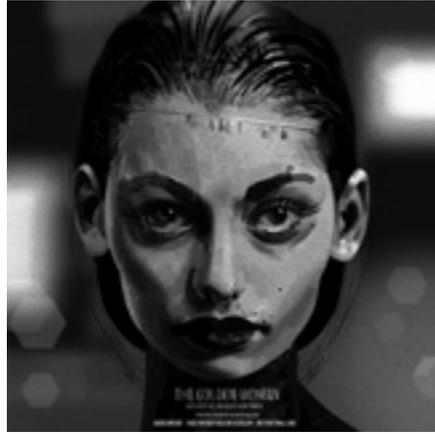
Technologie

Je n'aime pas exploiter la technologie pour le simple plaisir de l'exploiter, mais j'aime avoir recours à la technologie pour m'aider à trouver les images que je veux. Je suis très conservateur avec ma technique (qui n'est pas très différente de celle utilisée pour *Bambi* ou d'autres classiques), mais parfois, la technologie permet de faire des choses qu'on ne pouvait pas faire avant. J'aime bien mélanger les deux. Je respecte les techniques classiques : elles marchent encore et sont incroyables, mais j'aime bien introduire de nouveaux procédés, comme les techniques de simulation qui permettent de modéliser les vêtements et les cheveux, et bien sûr le rendu 3D et tout ce qu'on peut faire d'autre aujourd'hui avec la 3D.

Création collective

173 personnes ont travaillé sur *Jibaro*, c'est beaucoup. 173 personnes, ça veut dire 173 ordinateurs. Ça veut dire une pièce entière remplie d'ordinateurs, mais aussi des gens qui ont travaillé depuis l'étranger, puisque c'est possible aujourd'hui. Ça a été un énorme travail d'équipe. Au démarrage, pour le scénario, le design graphique, et la direction artistique de manière plus générale, c'est surtout moi qui travaille : je n'ai besoin de personne pour cette première étape. Mais, ensuite, au stade de la production, non seulement il faut une quantité astronomique d'artistes, de peintres et de sculpteurs, de gens qui peignent des textures et font des rendus 3D, mais il faut aussi des tas de gens qui s'occupent des plannings, des paiements, des contrats... exactement comme pour les films en prise de vue





Everybody is essential. I have real love for all the people and artists I work with and you have to have real love for all of them, because we are involved in projects where you basically live together for months, and you work 12 or 19 hours a day sometimes, and week-ends. It's extremely intense. There are obviously people and artists that are more significant than others for me, because we have more direct contact. There are others that maybe I didn't talk to directly, because they work in production or in hardware or they make tools for computers, so that people will have a better and easier work environment. But that does not mean that they are not as important as the others.

A modern Renaissance

Somebody once told me that animators are—maybe this sounds pretentious, but I would like to say it's more ambitious than pretentious—we are living in something like a Renaissance, because we need to draw, we need to write, we need to know architecture, we also know a lot of software and hardware. We need to use a lot of complex software, some based on physics and mathematics. Some of us have a lot of skills in different fields. Even though we are not actually building cathedrals, we are doing something similar inside of a 3D computer, so it's a little bit like the Renaissance, artists and animators are also having a sort of golden age for the arts. So in a way, it can be totally taken as a renaissance.

Sound and sensoriality

My sister is a piano teacher and she studied theory for many years. I started as well when I was seven, but I was very bad at it. I was not disciplined in terms of practicing the same thing. What I like to do is to mess around with my piano. But I didn't like to study. I didn't like to be systematic, probably because there wasn't any story to tell there. However, sometimes I mess around and I create very simple pieces. Something that I can play more or less myself. In *The Windshield Wiper*, I created that piece, and put it in: "let's see how it works... oh cool, it works." I like to do sound design. I'm constantly recording in the streets, in traffic, in the forest, in nature, and I have a huge library of things that I record all the time. I just find this world fascinating, so I like to keep recording in terms of visuals that I might use at some point, or sound. I'm quite happy with the world and the planet where we are living. It's so beautiful to enjoy it. I'm very happy that I'm alive.

Life is very sensorial. We see, we hear, we feel. In film, however, we only have two senses: hearing and visuals. But if you mix the two very well, there is definitely a possibility that the audience can sense the missing three.

réelle, même si je ne sais pas à quel point c'est plus compliqué. Pour les films en prise de vue réelle, il faut des électriciens, des directeurs de la photo... pour les films animation aussi, il y a besoin de tout ça : Il faut des gens qui aiment quasiment vivre à l'intérieur de leur ordinateur, qui veulent manipuler des caméras à l'intérieur de l'ordinateur. C'est un énorme travail d'équipe. Pour le long métrage qu'on projette de réaliser, par exemple, il y aura 250 personnes, parfois 270. Ça fait beaucoup !

Tout le monde est essentiel. J'aime de tout mon cœur les gens et les artistes avec qui je travaille et il faut vraiment aimer toutes ces personnes avec sincérité, parce qu'on se lance dans des projets où on vit ensemble pendant des mois, où on travaille parfois 12 à 19 heures par jour, week-ends inclus. C'est extrêmement intense. Évidemment, il y a des gens et des artistes dont je suis plus proche, parce qu'on est en contact direct, alors que ce n'est pas le cas avec d'autres personnes qui s'occupent de la production, du matériel informatique ou qui inventent des outils pour améliorer les ordinateurs et permettre aux gens de travailler dans de meilleures conditions. Mais ça ne veut pas dire qu'ils sont moins importants que les autres !

Renaissance contemporaine

Un jour, quelqu'un m'a dit que nous, les animateurs — ça va sembler prétentieux, mais ça se veut plus ambitieux que prétentieux — nous vivons à une époque qui ressemble à la Renaissance : nous devons savoir dessiner, écrire, avoir des notions d'architecture, nous y connaître en logiciels, en matériel informatique. On doit pouvoir utiliser de nombreux logiciels très complexes, certains à base de physique et de mathématiques. Plusieurs d'entre nous ont de nombreuses compétences dans différents domaines, et même si on ne construit pas des cathédrales, ce que nous faisons dans un ordinateur 3D y ressemble... C'est un peu comme pendant la Renaissance : les artistes et les animateurs sont en train de vivre un âge d'or d'un point de vue artistique. D'une certaine façon, on peut dire que c'est une renaissance.

Son et sensorialité

Ma sœur est professeur de piano et elle a fait du solfège pendant de nombreuses années. À sept ans, je me suis mis au piano, moi aussi, mais j'étais très mauvais. Je manquais de discipline pour m'exercer, encore et encore. Ce que j'aimais, c'était m'amuser avec mon piano. En tout cas, je n'aimais pas travailler. Ça ne me plaisait pas de devoir être méthodique, sûrement parce qu'il n'y avait pas d'histoires à raconter. Bref, j'aime bien m'amuser de temps en temps et composer des morceaux tout simples.

Stillness within movement

People don't take time to just stop and look. That's why, sometimes, people take drugs and then they're like, "Oh my God, it's amazing." They think they are opening their minds, but I think that drugs just show the world as it is, and they force you to stop for a moment. Especially hallucinogens and things like that. And people are like, "Oh my God, I never realized the sky was so blue," but it's always been there. Sometimes we see the light hitting a building, depending on the time of day. Things can be extremely beautiful. But they are there every day. And this is happening all the time, it's cyclical. We see a bird flying, crossing the sky, or maybe a brown leaf on the floor, moving in the wind. But all that is constantly happening, every day. The only thing is that we don't pay attention, and maybe we don't see it with the right eyes. That's what I like to do every day and to put in my films: I like to just look at the things and enjoy them. Sometimes you don't even think about it, but I think that the world is meant to be observed. The world and the people.



Des choses que je peux jouer presque tout seul. J'ai composé le morceau qu'on entend dans *The Windshield Wiper*. Je l'ai mis sur les images en me disant : « Alors, voyons voir si ça marche... Oh, cool, ça fonctionne ! » J'aime bien faire du montage sonore. Je passe mon temps à enregistrer. Dans la rue, dans les embouteillages, dans la forêt, la nature... Et j'ai une énorme bibliothèque avec tout ce que j'enregistre à longueur de temps. Je trouve que notre monde est passionnant, alors j'aime bien en garder des traces, visuelles ou sonores, dont je pourrai me resservir plus tard. Je suis très heureux de vivre dans ce monde, sur cette planète. C'est tellement bon d'en profiter ! Je suis vraiment heureux d'être vivant.

Notre vie tourne autour de nos sens : nous voyons, nous entendons, nous avons des sensations. Au cinéma, nous ne sollicitons que deux sens : l'ouïe et la vue. Mais si on les associe correctement, on peut permettre aux spectateurs d'accéder à leurs trois autres sens.

Temps d'arrêt

Les gens ne prennent pas assez le temps de s'arrêter pour regarder. C'est pour ça que, quand ils prennent de la drogue, ils sont là : « Oh la la, c'est génial ! ». Ils croient que la drogue ouvre les esprits. Personnellement, je pense plutôt qu'elle montre le monde tel qu'il est, qu'elle oblige juste à marquer un temps d'arrêt, surtout les drogues hallucinogènes. Certains disent : « Oh mon Dieu, je n'avais jamais vu que le ciel était aussi bleu ! », mais le ciel était pareil avant. Parfois, selon l'heure de la journée, on voit la lumière au moment où elle éclaire un bâtiment : ça peut être magnifique. Mais ça arrive tout le temps. Et cette beauté se répète, de manière cyclique. On voit un oiseau voler, traverser le ciel, ou une feuille brune sur le sol, soulevée par le vent. Ce sont des choses qui arrivent constamment, tous les jours. C'est juste que nous ne leur accordons aucune attention, ou alors que nous ne les regardons pas avec les bons yeux. Moi, j'aime prendre le temps, quotidiennement, de regarder les choses, de les apprécier, d'en nourrir mon cinéma. Je crois que le monde est fait pour être observé et qu'on oublie souvent de le faire. Le monde ainsi que les gens.

Alberto Mielgo is a Spanish director, artist, animator, and painter, born in Spain in 1979. He is currently based in Spain and the United States, after having worked and lived in different parts of Asia and Europe for almost half his life.

He began his career as an animator and artistic director. Among his early collaborations, the most acclaimed include the films *Tim Burton's Corpse Bride*, *Harry Potter and the Deathly Hallows*, and *Tron: Uprising* by Disney, for which he won an Emmy and an Annie Award in 2013. He also worked on the critically-acclaimed video game *The Beatles: Rock Band*. In 2015 Mielgo was hired by Sony to create an early animation test for the film *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. This collaboration gave him the opportunity to explore the cinematographic and comics universe of Spider-Man and to develop, with his unique style and vision, a captivating new version of this superhero.

Early on, Mielgo began to try his hand at directing. He made his directorial debut with several short films, including *Gentrification*, *Pill*, and *House Matters*. In 2019, he directed an animated short film for the Netflix anthology *Love, Death & Robots*, created by Tim Miller and David Fincher. That film, titled *The Witness*, won three Emmies and an Annie award. In 2020, he directed the Academy Award-winning animated short film, *The Windshield Wiper*, a personal project which took him seven years to create, centered on his vision of love and relationships. In 2022 he directed *Jibaro*, part of the third season of *Love, Death & Robots*, for which he also won two Emmy Awards.

Awards

- 2013 One Primetime Emmy Award for Outstanding Individual Achievements in Animation and one Annie Award for Best Production Design in an Animated Television Production for his work for Disney's *Tron: Uprising*.
- 2019 Three Emmy Awards for Best Animated Short film, Best Art Direction, Best Animation, and one Annie award for Best Art Direction for *The Witness*, part of the Netflix Animation anthology *Love, Death & Robots*.
- 2022 One Academy Award for Best Animated Short Film for *The Windshield Wiper*.
- 2022 Two Emmy Awards for Best Animated Short Film and Best Character design for *Jibaro*, part of the Netflix Animation anthology *Love, Death & Robots*.

Né en 1979, Alberto Mielgo est un réalisateur, artiste, animateur et peintre espagnol. Il vit et travaille entre l'Espagne et les États-Unis, après avoir passé près de la moitié de sa vie dans différents pays d'Asie et d'Europe.

Il débute sa carrière en tant qu'animateur et directeur artistique, participant notamment aux films *Les Noces funèbres* de Tim Burton, *Harry Potter et les Reliques de la Mort* ou *Tron : la Révolte*, série Disney pour laquelle il remporte un Emmy Award et un Annie Award. Il collabore également au jeu vidéo *The Beatles : Rock Band*, qui obtient un gros succès critique. En 2015, Alberto Mielgo est embauché par Sony pour créer les premières animations du film *Spider-Man : New Generation*. Cette collaboration lui permet d'explorer les univers BD et cinéma de Spider-Man et de proposer, grâce à son imagination débordante et son style bien particulier, une nouvelle version passionnante du super-héros.

Mielgo s'essaie ensuite à la réalisation et dirige plusieurs courts métrages, parmi lesquels *Gentrification*, *Pill* et *House Matters*. En 2019, il réalise un court métrage pour l'anthologie d'animation Netflix *Love, Death & Robots* de Tim Miller et David Fincher : *Le Témoin* décroche trois Emmy Awards et un Annie Award. En 2020, Alberto Mielgo remporte l'Oscar du meilleur court-métrage d'animation pour *The Windshield Wiper*, projet personnel en gestation depuis sept ans, qui tourne autour de sa vision de l'amour et des relations amoureuses. En 2022, il réalise *Jibaro*, l'un des épisodes de la troisième saison de *Love, Death & Robots* : le film est à son tour récompensé de deux Emmy Awards.

Distinctions et récompenses

- 2013 Un Primetime Emmy Award et un Annie Award (meilleure direction artistique) pour la série Disney *Tron : la Révolte*.
- 2019 Trois Emmy Awards (meilleur court-métrage d'animation, meilleure direction artistique, meilleure animation) et un Annie Award (meilleure direction artistique) pour *Le Témoin*, épisode de l'anthologie d'animation Netflix *Love, Death & Robots*.
- 2022 Oscar du meilleur court-métrage d'animation pour *The Windshield Wiper*.
- 2022 Deux Emmy Awards (meilleur court-métrage d'animation et meilleur character design) pour *Jibaro*, épisode de l'anthologie d'animation Netflix *Love, Death & Robots*.

Premières œuvres

Kill Your Stress

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / Animation 2D avec Black inks / 2010
Kill Your Stress est le premier de plusieurs courts métrages. Un portrait de situations stressantes, dues essentiellement à notre rythme de vie effréné dans la société moderne actuelle.

Philips

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / Animation 2D avec Black inks / 2010
Philips est l'un des premiers films courts présentés comme des pubs et rassemblés sur PINKMAN.TV, espace consacré aux productions d'une sorte d'alter-ego.

Pill

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / Animation 2D avec Black inks / 2010
La relation burlesque entre un homme et une gélule.

Triangle

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / 2012
Inspiré à l'origine par les poils pubiens de Nastassja Kinski dans *La Féline*.

Tavistock 516

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / 2012
Tavistock 516 est un autoportrait personnel et intime.

Gentrification

Peinture, animation et direction Alberto Mielgo / Animation 2D, Black Ink et Adobe After Effects / 2014
Des oiseaux volent vers la grande ville, évoluant harmonieusement entre les gratte-ciel. Un portrait poétique, chorégraphique et méditatif de notre monde contemporain.

House Matters

Réalisation, animation et direction Alberto Mielgo / 2014
Un divertissant portrait de l'Espagne, esquissé poétiquement en dehors de tout discours politique, et vu depuis le point de vue de l'univers.

Early Works

Kill Your Stress

Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2D animation with Black inks / 2010
Kill Your Stress is the first of several shorts. A portrait of stressful situations caused mostly by our rhythm of living in modern society.

Philips

Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2D animation / 2010
Philips is the first of several shorts, in the form of a commercial, gathered all under a sort of alter ego called PINKMAN.TV.

Pill

Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2D animation / 2010
A burlesque relationship between a man and his pill.

Triangle

Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2012
Originally inspired by Nastassja Kinski's bush in *Cat People*.

Tavistock 516

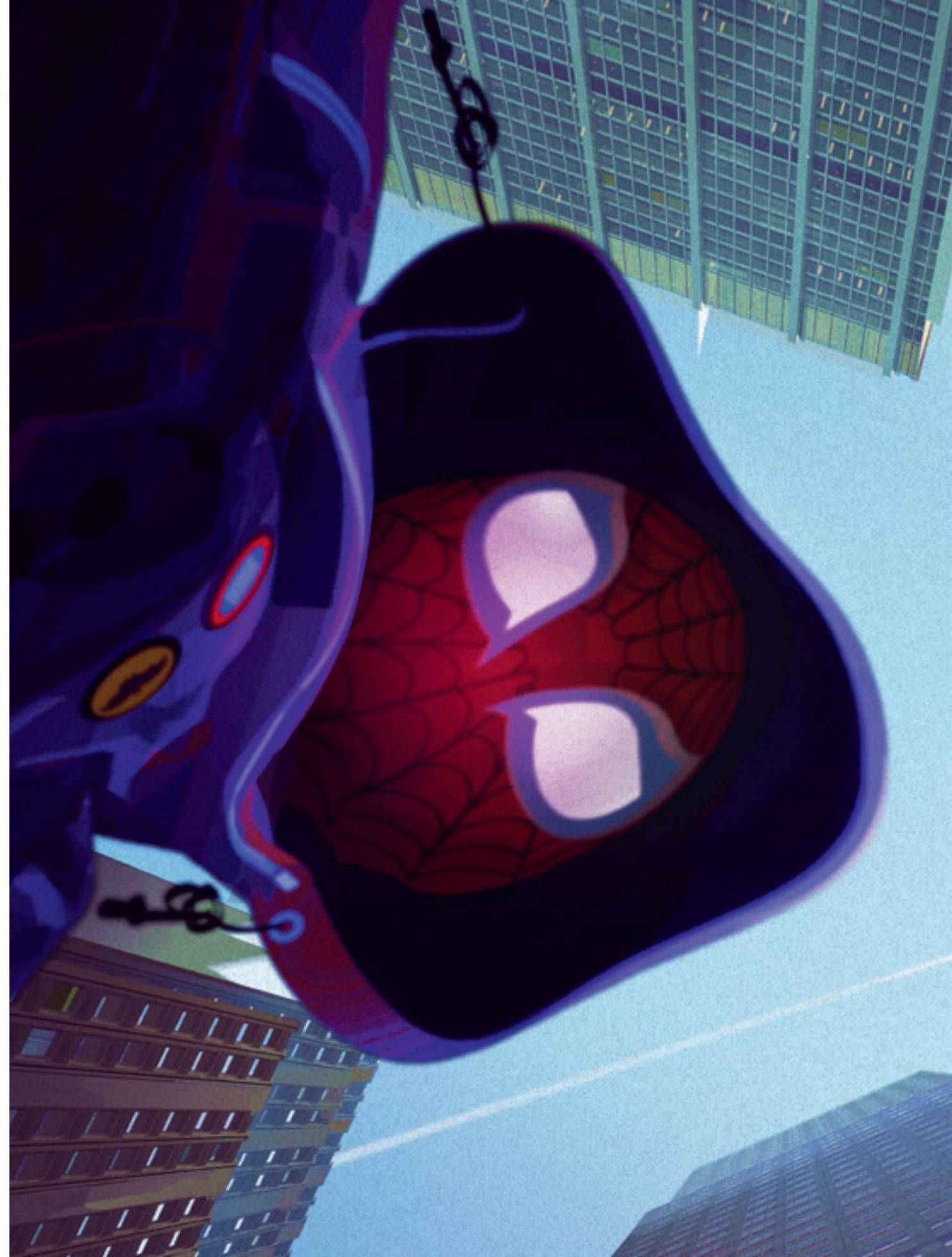
Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2013
Tavistock 516 is a personal and intimate self-portrait.

Gentrification

Painted, animated and directed by Alberto Mielgo / 2D animation, Black Ink and Adobe After Effects / 2014
Birds fly to a big city. They harmoniously find their way between skyscrapers. A poetic, choreographic and meditative portrait of our contemporary world.

House Matters

Directed, animated and designed by Alberto Mielgo / 2014
An amusing portrait of Spain, outside of any political discourse, poetically portrayed from the point of view of the universe.



Édité par
[Curated by](#)
Charlotte Serrand
avec la collaboration de
[in collaboration with](#)
Melania Gazzotti

Coordination
[Coordination](#)
Claire Maurer-Montauzé
Anne Cadiou

Textes
[Texts](#)
Maximilien Schnel
Charlotte Serrand
Melania Gazzotti

Traductions
[Translation](#)
Mercedes Claire Gilliom
Juliette Mouïren

Direction artistique
et conception graphique
[Art direction](#)
[and book design](#)
Bunker, Modena

Typographie
[Typeset in](#)
Noe Text (Schick Toikka)
Söhne (Klim Type)

Reproduction et prépresse
[Reproduction and prepress](#)
Alberto Adami

Impression et reliure
[Printed and bound](#)
Artigiana Grafica, Vicenza

Papier
[Paper](#)
Sappi Magno Volume 130 gm²
Fedrigoni Arena ExtraWhite
Smooth 300 gm²

Remerciements
[Acknowledgments](#)
Alberto Mielgo, Leo Sanchez, Pinkman.TV,
Cai Mason, Netflix, Samsung, Riccardo Bello,
Francesco Ceccarelli, les équipes du Cyel,
du Festival, du cinéma Le Concorde
[/ The Cyel, the Festival and the Cinema](#)
[Le Concorde teams](#)

Ce livre est publié à l'occasion de l'exposition
[This book is published on the occasion](#)
[of the exhibition](#)

L'amour est une société secrète.

Alberto Mielgo, réalisateur

18 octobre — 19 novembre 2022

[18 October — 19 November 2022](#)

Espace d'art contemporain du Cyel,
La Roche-sur-Yon

L'exposition est présentée dans le cadre
de la 13^{ème} édition du Festival International du
Film de La Roche-sur-Yon, en collaboration
avec la Ville et le Musée de La Roche-sur-Yon.
[The exhibition is presented as part of the 13th](#)
[International Film Festival of La Roche-sur-Yon,](#)
[in collaboration with the City and the Museum](#)
[of La Roche-sur-Yon.](#)

© Netflix

© Alberto Mielgo

Tous droits réservés. Copie gratuite,
édition non disponible à la vente

[All rights reserved.](#)

[Free copy, edition not for sale](#)

Lazy Dog Press srl

Siège social / [Registered office](#)

Via Elia Lombardini 1, 20143 Milano

Siège administratif / [Administration](#)

Via dei Tigli 28, 37141 Verona

Première édition octobre 2022

[First edition October 2022](#)

Imprimé en Italie / [Printed in Italy](#)

www.lazydog.eu