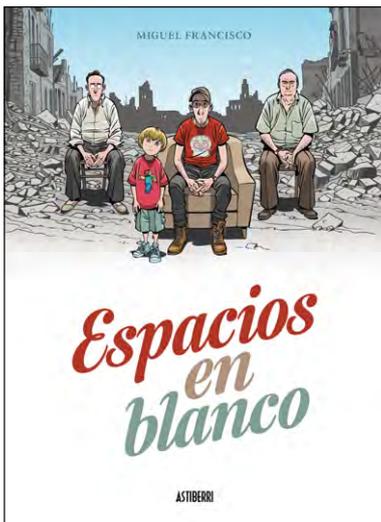




Saldar las cuentas con el pasado

Miguel Francisco comenzó a dibujar historietas para la editorial Bruguera a los 15 años, y más de treinta después, como creador de éxito en la animación y los videojuegos desde esa Finlandia a la que la crisis en España le empujó a emigrar, indaga en el ayer de su familia

Espacios en blanco es una historia autobiográfica sobre silencios transmitidos de generación en generación. Sobre silencios que cuentan historias. Miguel, como tantos otros al empezar la crisis en España, decide emigrar y parte a Finlandia para trabajar en una empresa de videojuegos. Los recuerdos de su infancia, las historias sobre la guerra y la posguerra que su padre le contó durante toda su vida y los silencios intercalados entre ellas se hacen más presentes en la distancia, y le obligan a plantearse cómo poder transmitirle todas esas pequeñas historias a su hijo. Cómo continuar



Espacios en blanco

Guión y dibujos: Miguel Francisco

Prólogo: Josep Maria Beà

Astiberri Ediciones. Bilbao, 2017

Color. Cartoné

128 páginas. 19,4 x 25,5 cm. 16 euros

Colección Sillón Orejero

ISBN: 978-84-16880-22-5

A la venta el 24 de agosto

con la tradición oral y cómo llenar todos esos espacios en blanco para que la memoria individual y colectiva no desaparezca. Tal y como subraya el maestro Josep Maria Beà en el prólogo, la importancia de “la memoria como herramienta esencial que evitará que según qué pasajes de la historia se repitan”.

Y es que Miguel Francisco, que acaba labrándose una carrera internacional en el ámbito de la animación y en el diseño de videojuegos –es el principal creador de los personajes de *Angry Birds*–, decide retomar a miles de kilómetros de su Badalona natal su primer amor creativo, que le llevó desde los 15 años a dibujar historietas en revistas de la editorial Bruguera, para intentar saldar una cuenta pendiente con el pasado: “Mi padre me contaba historias, casi siempre las mismas, quizás más para oírlas él mismo que para un público como yo, tan pequeño que apenas entendía nada. Pero aun así, sin entender mucho ni de política ni de guerras, había cosas que me dejaban un poso de incertidumbre cuando preguntaba más sobre aquellos tiempos y siempre había un silencio por respuesta, un vacío, un espacio en blanco”.

“Miguel Francisco hace acopio de los recuerdos ardientes, a veces escurridizos, que le pertenecen no sólo por vivencia sino por linaje, y en su reunión funda su memoria y nos ayuda a hacer lo propio con la nuestra, que tantas veces es la misma, la histórica y colectiva, la que define a los individuos, pero sobre todo a los pueblos. Extraordinario trabajo, ya que sin esa memoria presente y a mano, visible e identificada, sería inviable ningún porvenir”.

Josep Maria Beà



Miguel Francisco (Badalona, 1968) comienza a publicar cómics a mediados de los 80 en revistas de Bruguera, para pasar a trabajar, poco tiempo después del cierre de la editorial, en Intermagen, Iru, Compañía General de Ediciones o Ediciones B, entre otras. En los 90, pasa al mundo de la publicidad, donde estuvo trabajando para varias agencias, principalmente McCann Erickson, como ilustrador, creativo y storyboarder. A finales de los 90 salta a la industria de la animación, donde desarrolla su trabajo como storyboarder, diseñador de personajes y director de arte para estudios como Mariscal, Cromosoma o AFilm Dinamarca, país al que decide irse a vivir una temporada.

Y pasa a trabajar como concept artist y director de arte para empresas de videojuegos como Ubisoft o Playlogic en Holanda. En 2008 se marcha a Finlandia para trabajar en la compañía Rovio como director de arte y diseñador de personajes, donde crea la mayor parte de los de *Angry Birds*. Actualmente sigue viviendo en Helsinki, creando personajes para el juego *Best Fiends* y metido de lleno de nuevo en el mundo de los cómics.



ASTIBERRI

