

SALIDA
←





Lo que tienes ahora mismo en tus manos es la segunda edición de nuestro primer monográfico, *WHY HOW WHAT*, una actualización hecha con mucho cariño que además incluye contenido nuevo que hemos creado durante estos últimos años.

En nuestras vidas han cambiado muchas cosas tanto en el plano profesional como en el personal. Nuestro proceso de trabajo se ha actualizado, nos hemos mudado, hemos tenido hijos, estos hijos han crecido, nos hemos hecho más mayores y nos hemos vuelto más cascarrabias... Por suerte todo eso no ha afectado al espíritu de Brosmind, que se puede seguir definiendo con la frase *This is our momento*. Acuñaamos ese lema al principio de nuestra carrera y con él queríamos transmitir nuestra ilusión ante cada nuevo proyecto, el afán por la superación personal y las ganas de caminar hacia el futuro de forma optimista.

Llevamos toda nuestra vida compartiendo aventuras y sentimos que hemos construido un proyecto muy bonito, con un estilo sólido y personal del que nos apetecía dejar constancia. El resultado es este volumen, *more WHY HOW WHAT*, un sincero y pormenorizado viaje a través de nuestra trayectoria en el que compartimos los orígenes, el proceso y toda la obra de Brosmind hasta la fecha.

Agradecemos tu interés...

What you're holding in your hands right now is the second edition of our first book, *WHY HOW WHAT*, an update made with lots of love, which also includes new content that we've created over the last few years.

Our lives have changed so much both professionally and personally. We've updated our work process, we've moved, had kids, they're growing up, we've grown older and become grumpier... Luckily, none of this has affected the spirit of Brosmind, which can still be defined by our motto: *This Is Our Momento*. Coined at the start of our career, it conveys our excitement ahead of each new project, our desire for personal growth and our eagerness to walk optimistically towards the future.

We've been sharing adventures throughout our lives and feel like we've built a lovely project with a solid and personal style that we felt a need to put on paper. The result is this volume, *more WHY HOW WHAT*, a sincere and detailed journey through our career, in which we share Brosmind's roots, process and entire body of work so far. Thanks for your interest...

Los hermanos Minjarro, Barcelona, 2020



Aunque visto en perspectiva parece lógico que nos dediquemos a esto, la verdad es que no siempre estuvo tan claro. De no haber sido por sucesos clave en momentos determinados de nuestra vida, nuestra situación personal y profesional sería muy diferente. ¿Ha sido todo fruto del azar o estábamos predestinados a crear Brosmind? Nunca lo sabremos, pero, en cualquier caso, esta es nuestra historia.

Although in retrospect it might seem logical that we do this for a living, the truth is it wasn't always that obvious to us. Had it not been for some key moments in our lives, our personal and professional situations would have turned out very differently. Was it just fate or were we destined to create Brosmind? We'll never know, but, in any case, this is our story.



HY



Nos gusta decir que arrastramos casi cuarenta años de experiencia profesional, pues de niños ya formábamos una pareja creativa que podría considerarse el germen de nuestro estudio actual. Nuestros padres siempre apoyaron nuestras manifestaciones artísticas y gracias a su comprensión pudimos desarrollar nuestra creatividad de forma totalmente libre.

Somos de 1978 y 1981, así que crecimos durante lo que para nosotros fue una edad dorada del entretenimiento infantil. En aquella época irreplicable pudimos disfrutar de los mejores juguetes, películas y cómics de todos los tiempos. Siempre hemos creído que nuestro estilo actual está influenciado por la cultura popular de aquel periodo, quizá no tanto en la estética como en el inocente sentido de la maravilla que emanaba de todas aquellas producciones.

Durante la mayor parte de nuestra infancia vivimos en una casa de campo en las afueras de un pequeño pueblo llamado Binéfar. Se trataba de un entorno sano y agradable para dos niños, pero echábamos en falta las librerías y las tiendas de juguetes que había en las ciudades. Aquella limitación probablemente ayudó a potenciar nuestra creatividad: cuando no podíamos conseguir un juguete, un tebeo o una película determinados, los generábamos nosotros mismos.

We like to say that we've gained forty years of professional experience as, when we were kids, we already formed a creative duo that could be considered the basis of our current studio. Our parents always supported our artistic endeavours and thanks to their understanding we were able to freely develop our creativity.

Born in 1978 and 1981, we grew up during what for us was a golden age of kids' entertainment. During that special time, we were able to enjoy the best toys, films and comic books ever made. We've always thought that our current style is influenced by pop culture from that period, perhaps not aesthetically but in the sense of wonder and innocence that defined so many of those creations.

During most of our childhood we lived in a farmhouse on the outskirts of a small village called Binéfar. It was a pleasant and wholesome environment for two kids, but we missed not having the bookshops and toy stores that were in the cities. That drawback probably helped to boost our creativity: when we couldn't get our hands on a particular toy, comic book or film, we created it ourselves.

So, we produced a large number of comic books that we'd assemble by folding and stapling various

Así pues, producíamos gran cantidad de cómics, que montábamos doblando varios folios y uniéndolos mediante una grapa. Trataban principalmente sobre superhéroes, artes marciales, series de televisión... Los personajes eran muy macarras y las historias estaban cargadas de violencia, claramente influenciadas por las películas de serie B de la época.

Algo que también nos gustaba mucho era utilizar las herramientas del taller para construir cosas o modificar nuestros juguetes. Cuando nos aburríamos de nuestras figuras de acción comenzábamos a añadirles nuevos brazos, intercambiar partes entre ellas, incorporar armas a sus cuerpos, etcétera. Además fabricábamos vehículos y fortalezas para ellas utilizando maderas y todo tipo de componentes que extraíamos de electrodomésticos averiados.

Cuando fuimos un poco más mayores comenzamos a hacer nuestras propias películas con la videocámara que teníamos en casa, una Sony Handycam. No era nada habitual que dejaran a unos niños jugar con un aparato tan caro, pero nuestros padres lo veían con buenos ojos. Para ellos la compra de la cámara era una inversión de la que había que sacar partido utilizándola. Como no teníamos mesa de edición, hacíamos el montaje directamente en la cinta

sheets of paper together. They were mainly about superheroes, martial arts, TV shows... The characters were total thugs and the stories were full of violence, clearly influenced by B-movies at the time.

Another thing we really loved doing was using tools from the shed to build things or modify our toys. When we got bored of our action figures, we'd start adding new arms, swapping limbs, incorporating weapons to their bodies, etc. We'd even build vehicles and fortresses for them using bits of wood and all kinds of parts left over from broken appliances.

When we were a little bit older, we started to make our own films using a Sony Handycam. Kids weren't usually allowed to play with such an expensive gadget, but our parents were okay with it. For them, buying the camera was a big investment that needed to be capitalised. Since we didn't have a video editor, we'd do the editing directly on the tape and add music by playing a cassette near the microphone. We also used the titling function to create special effects. This system allowed us to store any drawing on white paper in the camera's memory and then superimpose it at any point during filming. For instance, we could create the illusion that one of us was shooting an energy beam. Our productions were mainly parodies of box office hits