

LABORATORIO DE IDEAS

Cofundadores Whatever Works

Felipe Guarín, 34

Catalina Lotero, 31

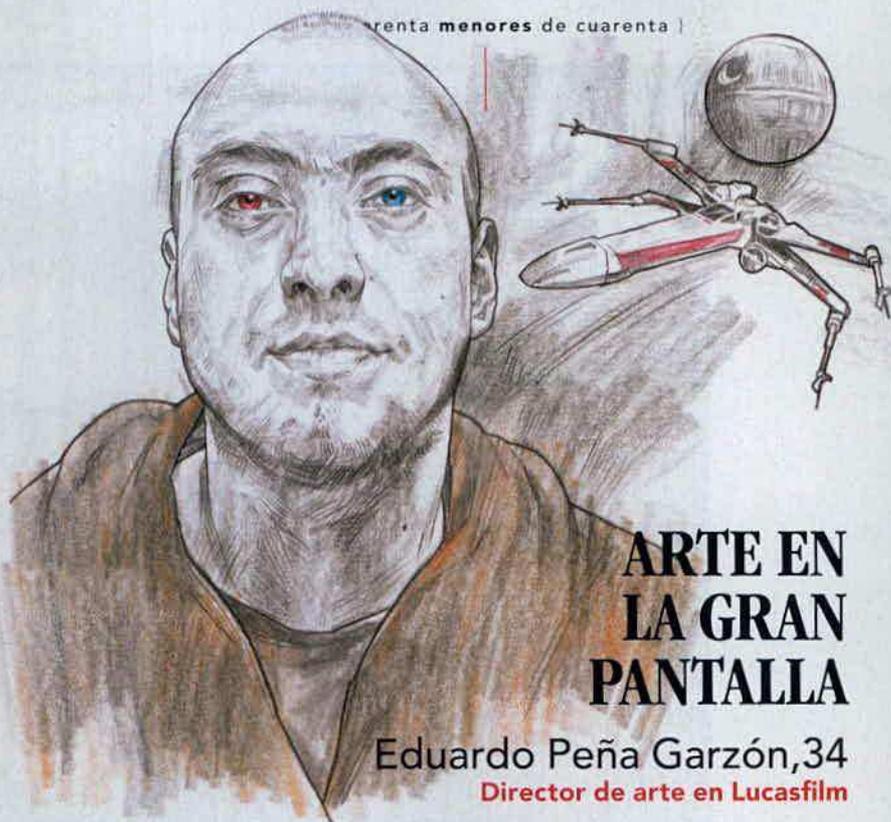
Andrés Martínez, 28

Estas tres mentes creativas y apasionadas por el arte se encontraron por primera vez hace siete años. Sucedió en Serendipity House, un evento realizado por el laboratorio de experiencias 401B, iniciativa de Felipe Guarín, que durante tres días abrió las puertas de un edificio en Bogotá a 55 artistas y 3.500 visitantes. Entre los expositores estaban Catalina Lotero y Andrés Martínez, quienes presentaron un laboratorio de imagen. Desde ese día, los tres se volvieron amigos.

En medio de conversaciones, se dieron cuenta de que sus proyectos tenían algo en común: los estaban buscando las marcas. Por eso decidieron constituir Whatever Works, un estudio de diseño orientado al ámbito comercial que explora sentidos, materiales y medios para atender las necesidades de sus clientes. "No es como en las matemáticas, con ecuaciones que siempre funcionan", afirma Catalina, sino que "se reformula para llegar al resultado perfecto", agrega Andrés.

Gracias a la unión de esfuerzos, hoy esta empresa emplea a 12 personas y trabaja con 16 clientes dentro y fuera de Colombia. "Buscamos lo que funcione con cada uno de los clientes sin repetir ideas", afirma Felipe. Su equipo ha creado piezas para clientes como Alpina, Netflix, Discovery Channel y Paola Turbay, y hoy trabaja en una campaña para la prevención del VIH en Estados Unidos.

Estos amigos, que se reúnen en algún lugar para comer y "rebotar ideas", tienen la certeza de que aquello que se cocina en Whatever Works tiene un valor único de creatividad para hacer que la cosa funcione.



ARTE EN LA GRAN PANTALLA

Eduardo Peña Garzón, 34

Director de arte en Lucasfilm

Las animaciones, las películas, el arte y la música rodearon su niñez. En su casa le decían que hiciera lo que quisiera. Fabricaba máscaras de cartón y pintaba las paredes. Lo que al principio parecía un hobby pronto se convirtió en su oficio. "No he crecido, simplemente he cambiado el lenguaje", asegura Eduardo Peña Garzón.

Quería trabajar como artista conceptual en películas, por eso estudió Diseño Gráfico en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Tras graduarse en 2007, fue catedrático en la Universidad de los Andes y trabajó en una empresa de videojuegos. Después se ganó una beca

para hacer una maestría en Estados Unidos y, al mismo tiempo, aplicó a una vacante para trabajar en Weta Digital, una empresa de efectos visuales, ubicada en Nueva Zelanda. "Me fui y a los seis meses se me acabó el contrato. Entonces dije: esto no puede terminar acá. A la vuelta de la esquina quedaba Weta Workshop, también de Peter Jackson, y apliqué para trabajar con ellos", cuenta.

Ilustró *El Señor de los Anillos* y trabajó en el desarrollo visual de la trilogía *El Hobbit* y en *Hércules*. "Ingresé al círculo de los artistas y eso fue muy inspirador", relata. Sin embargo, en su ánimo por

emprender dejó el trabajo y armó una compañía con unos amigos en Singapur, pero no funcionó. Entonces escribió a Lucasfilm —la productora fundada por George Lucas en 1971 y que Disney compró en 2012—, donde entró como artista conceptual y pronto ascendió a director de arte.

"La base de mi trabajo es crear magia visual para el entretenimiento", dice Eduardo, quien hoy trabaja en proyectos que no puede revelar, pero que tienen que ver con parques temáticos, experiencias con realidad virtual y películas; temas que mantienen viva la energía con la que comenzó a trabajar desde el primer día.