

ÓSCAR HAGERMAN

Roberto Vélez González
Síntesis Creativa

Óscar es pariente de los árboles y de la tierra, compadre del barro y la madera, hijo del agua y sobrino de las piedras, principalmente porque es como estas cosas; generoso y sensible.

PABLO GONZÁLEZ CASTILLA

EN MAYO PASADO tuvimos la fortuna de contar con la presencia del arquitecto sueco Óscar Hagerman en el Seminario Reencuentro del departamento de Síntesis Creativa. Él tiene más de 30 años de estar trabajando en el diseño de muebles, viviendas y escuelas, al lado de las comunidades indígenas de nuestro país. Antes de la conferencia, pude notar su gran sencillez y amabilidad cuando se acercó a saludar, a cada uno de los que habíamos llegado.

No sólo ha trabajado con las comunidades indígenas, ya que desde joven ha creado muebles para compañías muy importantes como Frey, D.M. Nacional y LOGADO, y ha ganado premios como el *Quorum al Dise*ño, *Príncipe Claus* de Holanda y *Gallo* de la Universidad Iberoamericana.

Su fama no es sólo porque se involucra con los artesanos y mejora los muebles que producen tratando al mismo tiempo de mantener



Maqueta a escala para proyecto en una comunidad indígena



Vivienda con patio central o "takua"

su identidad, sino que en sus diseños toma como base los tipos de edificaciones que hay en cada lugar, tratando de que en todo momento participen en el proceso las personas que van a habitar las viviendas, y que el proceso constructivo afecte lo menos posible a lo existente en el lugar (sustentabilidad).

Para él es muy importante entender las necesidades concretas de los residentes y por ello toma en cuenta los siguientes puntos:

1. Hablar con la gente del lugar antes de empezar a realizar acciones.
2. Aprender a observar lo que ya tienen y cómo lo usan.
3. Tratar de que ellos también participen en los diseños. De esta manera van sentir que son parte del proceso, van a trabajar con agrado y se van a sentir satisfechos.
4. Buscar el contacto con las personas que los conocen (él dice que son como puentes), para tener una idea de cómo son y plantear estrategias para poder trabajar con ellos.
5. Tratar de que los proyectos sean flexibles para que se puedan adaptar a las necesidades de usuarios diferentes, ya que es mucho más caro hacer un proyecto diferente para cada uno.

Así, para comenzar, hay que platicar con la gente, ver qué es lo que tienen, para después presentarles las ideas basadas en sus diseños por medio de maquetas a escala; ya que se ha dado cuenta que los planos no los entienden, también les ayuda a realizar las gestiones necesarias para que puedan conseguir los recursos.

Es común que algunos diseños que ha trabajado con los indígenas, se comercializan y les proporcionen un medio de subsistencia; lo que le





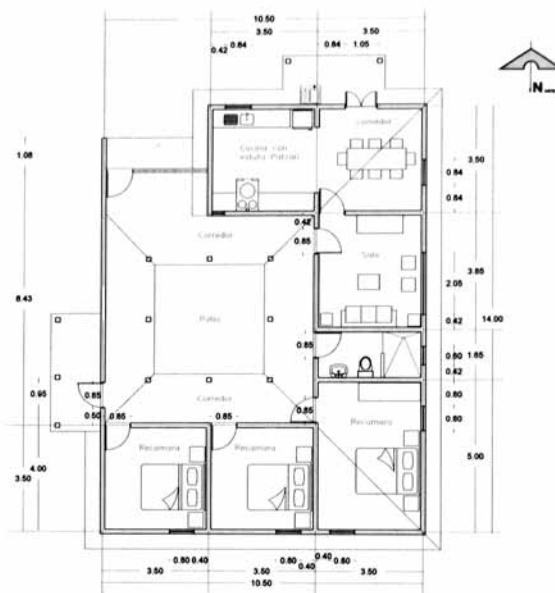
ha dado a entender que un diseño bien realizado puede tener buenos resultados económicos. Ejemplo de ello es la silla *Arrullo* que está basada en las clásicas sillas de palo que existen en muchas casas en México.

En San Miguel Huixtita, un pequeño caserío en la Sierra Huichola, le pidieron el diseño de una escuela secundaria, y como había visto desde el aire que sus viviendas casi siempre se agrupaban alrededor de un “takua” o patio, en donde suelen sentarse alrededor de una fogata para platicar, proyectó situar los salones alrededor de pequeñas plazas, que generan un lugar agradable y con sentido de pertenencia.

Para Óscar, “los patios son espacios exteriores domesticados, en los que se escucha el canto de los pájaros, se huele el campo después de las lluvias y en las noches se pueden mirar las estrellas, pero también sus muros te protegen del viento y los aleros de las lluvias”.

Con esta idea realizó una casa para su familia en Valle de Bravo; la vivienda se desarrolló alrededor de un patio, tomando en cuenta también un guayabo y un viejo cuarto de adobe. Muchas actividades han podido disfrutar, tanto ellos como sus hijos y ahora sus nietos.

Además de la conferencia en el Seminario, en el Museo Franz Mayer se exhibieron sus trabajos, algunos de los cuales ilustran este escrito. Después de estas dos experiencias me ha quedado el grato recuerdo de haber conocido a un diseñador que involucra a los usuarios, que imprime en sus diseños una parte de su ser, deja huella de los lugares que habitan y que enriquecen la vida de quienes los disfrutamos. ❖



PLANTA 1/75

CASA CON PATIO
SAN ANDRES YAHUITALPAN