Gerontodiseño

Por Annika Maya

El gerontodiseño conlleva la eliminación de los paradigmas que rodean al diseño para adultos mayores. Es una nueva manera de diseñar con un futuro impresionantemente fructífero.

¿Qué es el Gerontodiseño? Como su nombre lo dice, es la unión de la gerontología con el diseño, con el fin de transformar los sistemas y productos existentes, proyectándolos y desarrollándolos exclusivamente para el adulto mayor, con el fin de brindarle una calidad de vida óptima. El Dr. Joaquim Parra Marujo se refiere al Gerontodiseño en el año 2006, en *A marca de água do design, do design ergoómico, da marca ou das marcas, branca.*[1]

Todos somos seres humanos, muy posiblemente únicos. El adaptar productos y servicios pareciera ser un acto no de diseño sino de simple adecuación a la persona. Debemos diseñar centrados en el persona, no basados en realizar adaptaciones a los productos que ya existen. Es algo que debemos entender como diseñadores: cuándo hablamos de diseño para adultos mayores no nos referimos a adaptaciones de espacios o de productos, sino a un diseño integral totalmemente pensado para una persona mayor de 60 años, con todo lo que la palabra *persona* implica: su cultura, su aspecto social, esconómico, físico, emocional, entre otros.

Traslademos este concepto a un caso: ¿cómo podríamos adaptar una cama para que duerma un bebé de un año de edad en ella? Colocamos cojines alrededor para que quede rodeado y no se caiga y ¡listo!, pero, ¿tenemos una cuna? Adaptar productos no es la solución que brindará el gerontodiseño, ya que el ser humano en edad avanzada merece el mismo tiempo y esfuerzo del diseñador.

Es por ello que el gerontodiseño se «jacta» de ser una nueva manera de diseñar para adultos mayores. Busca romper los paradigmas que como sociedad tenemos respecto al envejecimiento, de hecho busca eliminar la estigmatización que se da hacia ellos.

Aunque se trata de un diseño exclusivo para adultos mayores, se basa en los principios del diseño universal, para no excluir a cualquier persona que quiera hacer uso de los productos y sistemas generados por el gerontodiseño, especialmente en lo que se refiere a todo el bagaje cultural, tradiciones y ritos que posee un adulto mayor.

Entonces, ¿en qué radica esta nueva forma de pensamiento? Simplemente en la eliminación de paradigmas referentes a lo que es o debe ser el diseño para adultos mayores. El paradigma número uno a corregir es el siguiente:

> «El gerontodiseño no es diseño para personas con capacidades diferentes,

> no es diseño de equipo médico, no es diseño de ortopedia».

Nos hemos percatado de que la sociedad actual piensa que el diseño para adultos mayores está enfocado a enfermos o a personas con discapacidades, pero no es así. Según la OMS cualquier restricción o impedimento de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para el ser humano se considera una discapacidad, es por ello que según Günther–Luckow[2] cualquier persona, sin importar la edad, es excluida si no le es posible participar en nuestro mundo de una manera libre e independiente. Un niño puede ser una persona discapacitada si no puede alcanzar la manija de la puerta al igual que una persona mayor que no puede leer los horarios de las corridas de autobuses puesto que la letra es muy pequeña.

De acuerdo con Günther–Luckow (*Cfr*. Günther–Luckow 2011)[3], un adulto mayor puede presentar una discapacidad, pero una persona discapacitada no necesariamente es un adulto mayor. Es más bien un ser humano con características especiales de acuerdo a su edad, que si bien puede presentar patologías y cierta discapacidad funcional, su personalidad y forma de vida es indudablemente diferente a la de un ser humano joven.

El diseño para adultos mayores no es el mismo para personas con cierta incapacidad motriz, como el equipo ortopédico, muy utilizado por adultos mayores y que puede llegar a confundirse con gerontodiseño. No está demás decir que esta rama del diseño tiene un futuro impresionante, ya que como sabemos nuestro planeta tiende a envejecer, sencillamente porque la esperanza de vida ha aumentado y la fertilidad ha decaído.

En lo que respecta a Latinoamérica, algunas veces creemos que el diseño para adultos mayores no es de nuestra competencia, seguimos pensando que los que deben de hacer algo al respecto son los países con más historia como Japón, Alemania o España, pero no es así. En México el índice de fertilidad ya no es tan alto, poco a poco estamos convirtiéndonos en un continente de mediana edad. Las estimaciones de CONAPO preven que para el año 2034 habrá la misma cantidad de niños y ancianos, y para 2050 México tendrá 166.5 adultos mayores por cada 100 niños.

Es tiempo de repensar el diseño para adultos mayores, de poner manos a la obra y cerebros a pensar, aplicar el diseño centrado en el usuario y los principios básicos del gerontodiseño, previniendo una demanda enorme de productos y servicios por parte de la tercera edad.

Publicado el 21/01/2013

---

1. En la definición que da el Dr. Parra retoma la palara *adaptar*, pero nosotros decidimos eliminarla pues creemos que, desde nuestro juicio, *adaptar* suele estar «peleada» con el diseño inclusivo y sobre todo con el diseño emocional, por lo cual como diseñadores la eliminamos. Parra Marujo, Joaquim (2006). *Gerontodesign: A marca de água do design, do design ergoómico, da marca ou das marcas, branca*, en sitio jmarujo.artician.com, consultado el día 20 de abril de 2011.

2. Günther–Luckow, Caroline (2011). Cuestionario enviado por correo electrónico, s/l.

3. Günther–Luckow, Caroline (2011). Cuestionario enviado por correo electrónico, s/l. Caroline Günther es una reconocida especialista en urbanismo y arquitectura enfocada en los adultos mayores, es cordinadora de la Mestría en Aglomeraciónes Urbanas en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Frankfurt, Alemania.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/gerontodiseno