

Jehoshua Rafael
Ramos Peraza

Maestría
en Reutilización
del Patrimonio
Edificado



GERONTODISEÑO: La importancia de diseñar para adultos mayores

Personas mayores, adultos de la tercera edad, población envejecida, ancianos o viejos, cualquiera que sea el nombre por el que se identifique a la población mayor de 65 años, este sector de la sociedad al que en un futuro perteneceremos, crecerá en cantidad y representará un gran grupo en la pirámide demográfica, tanto, que se invertirá, requiriendo de la atención experta de diseñadores, tanto de productos como de servicios.

El envejecimiento será el fenómeno demográfico más importante que vivirá el país en el siglo XXI,¹ remodelará la economía y las ciudades, concentrando, para el 2030, 75.6% de la población de México;

en ese mismo año, las personas mayores representarán 14.8%, es decir, en menos de tres lustros se duplicará la población de 7.2% que existía en 2015.

En contraste, este mismo proceso en Francia tomó un siglo y en el resto de Europa alrededor de 50 años,² sumado a que, estos países se encontraban en una situación económica e institucional más favorable para enfrentar el reto, algo en lo que México no se ha estabilizado.

La velocidad en la que la población está envejeciendo implicará un enorme desafío para satisfacer las demandas en ciertos bienes y servicios, que se traduce en dependencia de tres necesidades claves: salud, seguridad económica y apo-

Julio César Jarrín, electromecánico, se considera un "arriado" en el taller de su nieto.

Fotografía: tomada de <https://goo.gl/TkRNZ4> de

1. Roberto Ham, *El envejecimiento en México, el siguiente reto de la transición demográfica*, Porrúa, México, 2003.

2. Carlos Garrocho y Juan Campos, *Segregación socioespacial de la población mayor*, El colegio mexiquense, México, 2016, p. 36.



Modelo cohousing senior Fotografía: Tomada de goo.gl/dxJuR2

yo emocional,³ que están interrelacionadas e influyen una a la otra.

Todo este proceso se complica por el establecimiento de programas institucionales de corto plazo (efímeros), sin fundamentos y que responden solo a intereses políticos, lo que conlleva a que los costos del envejecimiento sean absorbidos por las familias que, de acuerdo con las estadísticas, se ha reducido el tamaño al tener menos hijos, es decir, menos fuentes de apoyo económico, afectivo y de cuidado para el adulto mayor.

Otros factores de riesgo son el incremento de divorcios, la ridícula, o la falta, de pensión, los estereotipos y prejuicios negativos de envejecer, la segregación residencial y las migraciones,⁴ que desembocarán en la “perturbadora epidemia de la soledad”,⁵ que tiene un efecto devastador en la calidad de vida de las personas mayores.

Ante este panorama que se viene desarrollando, y que nos afectará en diferente grado, quienes estudiamos y trabajamos en los diferentes campos del diseño tenemos la responsabilidad de unir la creatividad con la gerontología, para buscar

eliminar la mala percepción de envejecer por medio de la creación de productos integrales.

Gerontodiseño

Actualmente la sociedad piensa que diseñar para los adultos mayores se enfoca en personas enfermas o con alguna discapacidad, que solo se trata de aparatos ortopédicos; sin embargo, el gerontodiseño abarca desde objetos y servicios hasta la planeación de una ciudad amigable para que el usuario pueda mejorar su calidad de vida de forma independiente, segura y activa.

El termino gerontodiseño fue acuñado recientemente en Portugal por el Dr. Joaquim Parra Marujo en su trabajo *Geronto design: A marca de água do design, do design ergonómico, da marca ou das marcas branca*, en el que nos explica como: “la aglutinación de la gerontología con el diseño, en el sentido de ser un plan para proyectar, concebir y adaptar modelos para adultos mayores y no de conspirar sólo para «vender» elementos designados a personas con discapacidad.”

Este concepto nace para ayudar a la población vulnerable, enriqueciendo el desarrollo de productos y servicios con proyectos de diseño que mejoren la calidad de vida de los adultos mayores, enfocándose no solamente en lo funcional, sino también en lo emocional a través de tomar en cuenta otros campos de estudio como la ergonomía y otras áreas de especialidades, en conjunto con las redes sociales y de apoyo.⁶

Se debe señalar que, nosotros los diseñadores, tenemos la obligación de desarrollar proyectos abarcando diferentes

3. Carlos Garrocho y Juan Campos, *Segregación socioespacial de la población mayor*, El colegio mexiquense, México, 2016, p 37.

4. Ibid., p 54.

5. Ibid., p 57.

6. Consultado en: <https://bit.ly/2M3HjJ5>

usuarios posibles, para no enfocarlo solamente en el usuario promedio, con lo que se excluye a todo el que no se adapte a sus condiciones para realizar sus actividades cotidianas de manera libre e independiente, en concreto, se incapacita si existe una falta de adecuación entre la persona y su entorno.

Por ello, nuestros diseños, entendidos como la creación de espacios, imágenes u objetos, deberán considerar que la gente de mayor edad pueda hacer uso de ellas, para evitar la segregación social de este sector, así mismo no intervenir en su desarrollo e integración, buscando que vivan esta etapa de forma plena.

Por citar algunos ejemplos de este concepto, durante los años ochenta en Europa surgió una alternativa a los asilos, el *COHOUSING* o viviendas colaborativas que consiste en vivir de manera comunitaria, en viviendas independientes, incorporando áreas comunes para realizar diferentes actividades y que promuevan la integración de los habitantes.

Se trata de que un grupo de personas por lo general adultos mayores, compran un terreno, lo dividen entre ellos y construyen pequeñas viviendas económicas y elementales. Actualmente proyectos así han sido un éxito por todo el continente europeo, y ahora se están replicando en otras partes del mundo.⁷

El *COHOUSING* difiere del concepto de vivienda colectiva por la forma de administración y de construcción, pues son propiedades privadas planeadas y construidas por sus usuarios, o en todo caso por sus familiares o amigos, permitiéndoles así, vivir la etapa de la vejez de forma activa, segura y en compañía, lejos de la soledad y los asilos, que son lugares impersonales y que "empeoran la

7. Viviendas colaborativas y autogestionadas <https://bit.ly/2oEBhpH>



salud de los usuarios", como lo plantea el Dr. Raúl Hernán Medina Campos, del Instituto Nacional de Geriátría.⁸

Otro ejemplo, el *MOVING MEMORIES*, es el proyecto holandés de la diseñadora social Aurore Brard, quien por medio de objetos especialmente diseñados para pacientes con Alzheimer busca liberarlos del estrés que causa olvidar cómo se utilizan los enseres de cocina.⁹

Verter, moler, espolvorear, amasar y revolver son acciones que nuestras manos

8. Conversatorio Realidades y expectativas frente a la nueva vejez: <https://bit.ly/2kVvKHw>

9. Consultado en Aurore Brard página <https://bit.ly/2HtNS4g>

Objetos de moving memories
Fotografía: Tomada de goo.gl/mfZJ45

saben realizar, a esto se le conoce como memoria procedimental y es la última en desaparecer en personas que sufren de Alzheimer, es por eso que estos nuevos utensilios no son parecidos a los que encontramos en cualquier hogar, más bien son un conjunto de herramientas lúdicas e intuitivas que imitan movimientos específicos, estimulan los sentidos y fomentan la curiosidad por medio de la familiaridad de cocinar.¹⁰

Si bien, el gerontodiseño puede ser un concepto particularmente nuevo, se ha puesto en funcionamiento desde hace varios años, aunque actualmente se encuentra en desarrollo, y busca sobre todo que el adulto mayor se sienta como un usuario más, sin ser estigmatizado como una carga o una persona incapaz de realizar acciones cotidianas, sin importar si su vida será larga o corta.

Al estar investigando dentro de la maestría en Reutilización del Patrimonio Edificado de esta universidad, nos hemos encontrado con áreas o zonas en las ciudades mexicanas, principalmente en los centros históricos, con inmuebles abandonados, que considero pueden reutilizarse perfectamente como casas hogares para adultos mayores. Con mi equipo de trabajo, estamos realizando un proyecto en la colonia Santa María la Ribera, en la calle de Loto, una privada integrada por 24 casas de principios del siglo xx, de las cuales 19 se encuentran en estado de abandono. Mi interés en particular, al respecto, es reutilizarlas como lugares de empoderamiento para la población envejecida en situación de calle, donde se incorporen a la participación activa, demostrando que este sector todavía tiene mucho que aportar con su conocimiento y trabajo. Dicho de otra

forma, darles una nueva oportunidad a los que han sido abandonados y olvidados en esta ciudad, así como a sus edificios y sus ancianos.

Los diseñadores estamos a tiempo de involucrarnos en este nuevo campo que requerirá de una gran oferta de productos y servicios, tendrá un futuro fructífero, tanto para la sociedad como para uno mismo, ya que al interesarnos en los adultos mayores también estamos cuidando de nuestra futura vejez. 

Referencias

- Brard, Aurore, *Moving memories*, 2017, en <http://www.aurorebrard.com/moving-memories/> (Consultado el 15 de febrero de 2018).
- Devesa, Napo, *Cohousing: viviendas colaborativas para vivir la vejez de otra manera*, 2017, en <https://muhimu.es/comunidad/cohousing-viviendas-colaborativas-vivir-la-vejez-otra-manera/> (Consultado el 16 de febrero de 2018).
- Garrocho, Carlos y Juan Campos, *Segregación socioespacial de la población mayor*, El Colegio Mexiquense, A.C, México, 2016.
- Ham, Roberto, *El envejecimiento en México, el siguiente reto de la transición demográfica*, Porrúa, México, 2003.
- Maya, Annika y Rubio, Miguel, *Gerontodiseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores*, 2017. Disponible en: <https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-septima-edicion-diciembre-2017/gerontodiseño-nueve-estrategias-de-diseño-sostenible-para-adultos-mayores> (Consultado el 16 de febrero de 2018).
- Parra, Joaquim, *Gerontodesign: A marca de água do design, do design ergonómico, da marca ou das marcas branca*, 2006. Disponible en: <https://vascofernandes.wordpress.com/gerontotecnologia/gerontodesign/> (Consultado el 15 de febrero de 2018).

10. Proceso de memoria de reconocimiento <https://goo.gl/z5VAPw>