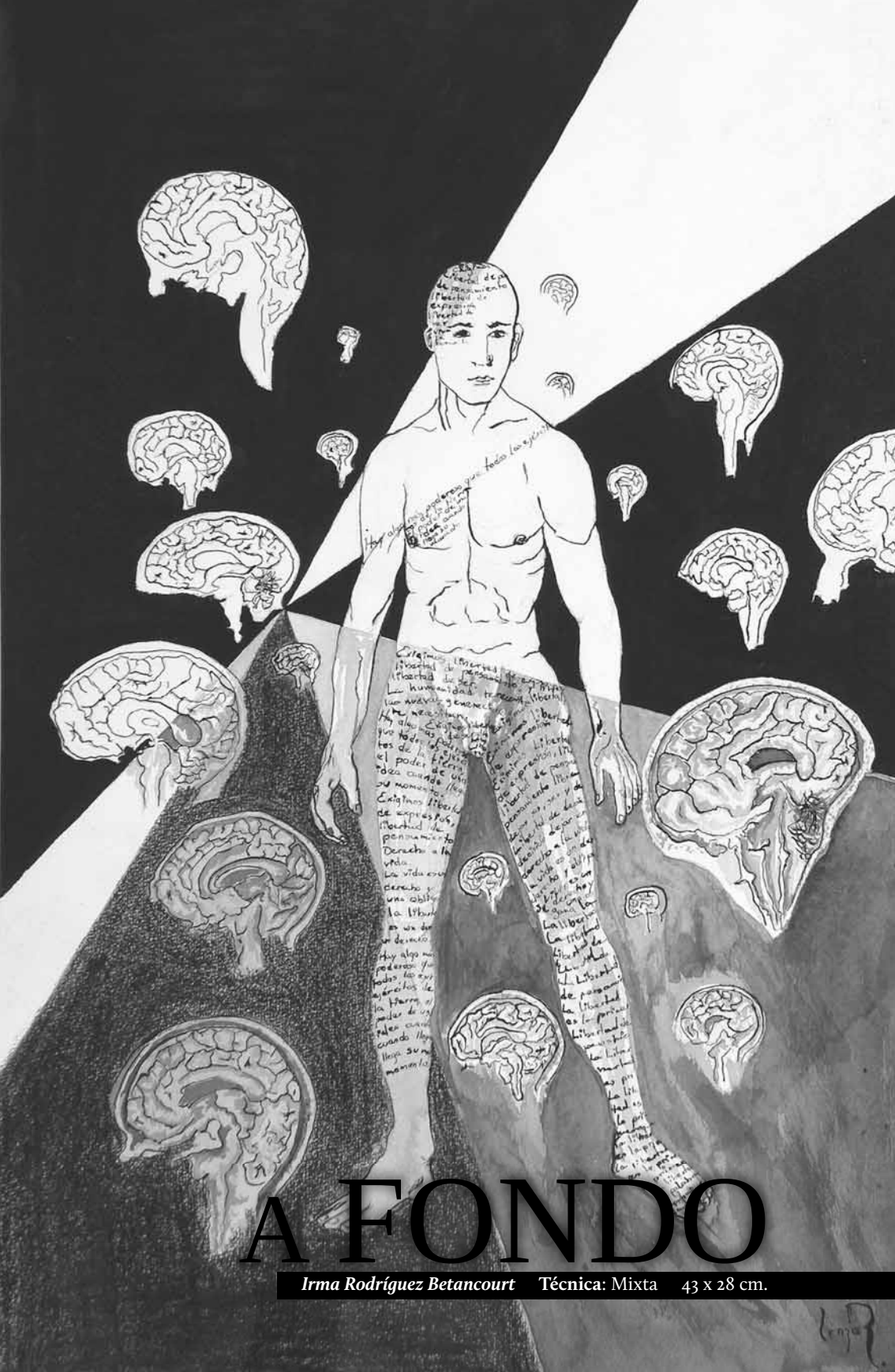


# A FONDO

***Irma Rodríguez Betancourt*** **Técnica**: Mixta 43 x 28 cm.

# HACIA UNA CONCIENCIA EN EL DISEÑO PARA ADULTOS MAYORES, EN VÍAS DEL EJERCICIO DE SUS DERECHOS HUMANOS

**Ricardo Victoria Uribe**

**Annika Maya Rivero**

**Arturo Santamaría Ortega**

Fecha de recepción de originales: ..... *15 de diciembre de 2011*
Fecha de aceptación:..... *24 de enero de 2012*

## Resumen

Actualmente la población, en el mundo y en México, tiende a envejecer. En ese sentido, es necesario diseñar un mundo que permita la mejor inclusión de los adultos mayores de una manera sustentable. El *gerontodiseño* se ha vuelto una necesidad imperativa si aspiramos a evitar la segregación habitual que los viejos deben de soportar una vez que comienza el decrecimiento de su salud. No hacerlo provocaría una flagrante violación a sus derechos humanos. Conocer la situación actual del adulto mayor y definir cuáles son los aspectos elementales de diseño para generar recomendaciones y propuestas coherentes de *gerontodiseño* y coadyuvar a la reintegración social es el primer paso en una tarea que llevará tiempo. El texto que presentamos reflexiona sobre las consideraciones necesarias para un buen diseño, adaptado a los adultos mayores, en un marco de derechos humanos.

**Palabras Clave**: adulto mayor, diseño sustentable, diseño inclusivo, gerontodiseño, derechos humanos.

## Abstract

Currently the population world and in México tends to age. In that sense, it is necessary to design a better world that allows the inclusion of older adults in a sustainable way. The gerontodesing has become an imperative need imperative if we are to avoid the usual segregation of the olds most endure ones it begins the decline of his health. Do not cause a gross violation of human rights. Knowing the current situation of the elderly and define which are the basic aspects of design to generate consistent recommendations and suggestions gerontodesing and contribute to the social reintegration in

the first step to a task that will take time. The present text reflects of the necessary considerations for a good design, adapted to the elderly, with a framework of human rights.

**Keywords**: elderly citizen, sustainable design, inclusive design, social responsibility, geronto-design, human rights.



## 1. Introducción

La responsabilidad que recae en un diseñador es tal que ha sido tema de estudio y discusión a lo largo de la historia. Víctor Papanek, en su obra *Diseñando para el mundo real* (1985) enfoca este tema en cuanto la responsabilidad que hacia su comunidad, su medio, e incluso la vida adquieren quienes se dedican profesionalmente al diseño.

Los diseñadores tienen la capacidad de modificar y transformar el medio en busca de la solución para diversas necesidades. El objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas en un marco de respeto a los derechos humanos más básicos. El diseñador es responsable de un 70 a un 80 % de lo que le pasa a un producto a lo largo de su vida (Fabricky, 1987).

Para llevar a cabo su tarea, con mayor acierto, el profesional del diseño debe estar consciente de los cambios socio-demográficos que el mundo presenta. El principal de ellos es el envejecimiento de la población global. Este factor es importante porque, conforme envejecen, las personas necesitan productos y servicios acordes a sus características físico-mentales que les ayuden a llevar a cabo sus actividades cotidianas y no ser excluidos de la sociedad.

Es tiempo de reflexionar sobre la responsabilidad ética del diseñador, sobre cómo se deben generar patrones de diseño y consumo más sustentables y, por ende, incluyentes. Específicamente en México es notoria la débil presencia de productos y servicios enfocados en los adultos mayores[1],

Un diseñador mexicano actualmente enfoca su labor profesional al desarrollo de productos de alto consumo como mobiliario y, en pocos casos, maquinaria. Pareciera que el diseño se ha convertido en la simple creación de objetos vanguardistas altamente estéticos. Además de esto, el diseño para adultos mayores o *gerontodiseño* no es considerado en ningún plan de estudios actual. Es probable que la falta de conocimiento de los diseñadores ocasione que no inicien proyectos enfocados en gente mayor. Es decir, el *gerontodiseño* es una corriente del diseño universal.

Una de las prioridades de Víctor Papanek (1985) para el diseño era resolver las necesidades de los ancianos, las personas discapacitadas y las minorías, en general. Es cierto que han habido concesiones con algunos productos o diseños arquitectónicos (por ejemplo: rampas, sillas de ruedas más confortables, implantes auditivos), pero debemos resaltar aquí la diferencia entre diseño de equipo médico y diseño para adultos mayores. El diseño de equipo médico envuelve al diseño de prótesis y orte-

[1] Según la OMS (WHO, 2011), las personas de 60 a 74 años son consideradas de edad avanzada; de 75 a 90 viejas o ancianas y las que sobrepasan los 90 se les denomina grandes viejos o grandes longevos. A todo individuo mayor de 60 años se le llamará de forma indistinta persona de la tercera edad o adulto mayor. Cabe aclarar que aún se debate esta definición, bajo el argumento de que no depende de la edad, sino del conjunto de condiciones físicas, emocionales y psicológicas como David Cravit en The New Old (2008).

sis, entre otros. El *gerontodiseño* se enfoca al diseño de todo producto o servicio dirigido a los adultos mayores.

Solemos confundir el término "anciano" con "enfermo". Existe una negación a este aspecto de la vida del ser humano, a la vejez. Vivimos en una cultura donde la juventud y la moda es lo principal, mientras que lo viejo es desechado sin mucho remordimiento. Así como desechamos productos que no están a la moda. A este respecto, hemos deshumanizado el envejecimiento pensando que es algo que les pasa a otras personas, que ocurrirá en el futuro, cuando la realidad apunta a lo opuesto. Se ha hablado mucho en el diseño actual sobre la obsolescencia programada que tienen los productos, pero pareciera que estamos, también, haciendo obsoletos a los adultos mayores. ¿Y qué necesidad futura más importante que atender los problemas de la población de adultos mayores que se incrementa en todo el mundo?

## 2. El adulto mayor en México

Hasta ahora, hablar de los adultos mayores siempre ha significado hablar de minoría, si observamos las pirámides poblacionales de décadas pasadas, podemos observar que la mayoría de personas eran niños pequeños (4 a 9 años), pero conforme el tiempo ha pasado, la pirámide poblacional se va invirtiendo. Una de las razones del por qué la población de ancianos ha incrementado es la medicina moderna y la cultura de la salud.

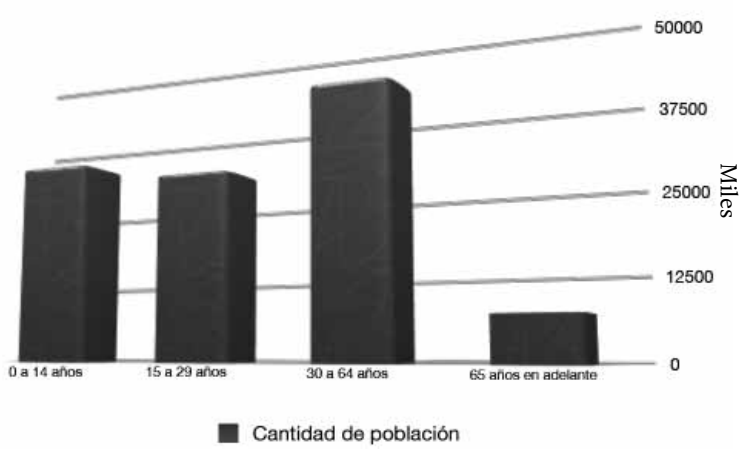
En México, históricamente y desde épocas prehispánicas al adulto mayor se le ha tenido un gran respeto al ser considerado la persona sabia de la comunidad, el anciano mexicano ha cumplido un rol muy importante en el núcleo familiar, han sido educadores, padres y madres y pre-

servadores de las tradiciones culturales de nuestro país. Los mexicanos solíamos darle al adulto mayor un rango muy alto en la sociedad. El aprecio por este grupo etáreo se muestra en actividades culturales como la danza de los viejitos. También al hablar se hacía énfasis en los prefijos "Don" y "Doña", que en nuestros días han perdido fuerza, y en algunos lugares han cambiado de significado. Solíamos llamarle "Don" a una persona respetable y de edad avanzada, actualmente se llega a ocupar para nombrar a una persona adinerada.

De acuerdo con el último Censo de Población en México hay 112 millones 336 mil 538 habitantes de los cuales 6 millones 939 mil son adultos mayores de 65 años (INEGI, 2010). En México, los adultos de 60 a 84 años, representan un 40.7% de las personas más afectadas por alguna discapacidad, posiblemente generada por los cambios que conlleva la edad (INEGI, 2010). Se estima que el grupo de mayores de 65 años se cuadruplicará en sólo 45 años (LARNA, 2010).

Ahora bien, aunque la actual legislación mexicana establece que los adultos mayores tienen derecho a gozar de igualdad de oportunidades en el acceso al trabajo o actividades que les permitan un ingreso propio, a desempeñarse en forma productiva tanto tiempo como lo deseen, así como a recibir la protección que establecen las disposiciones legales de carácter laboral (Ley de los derechos de las personas adultas mayores, 2009), la realidad es que el mundo que les rodea no está diseñado para ellos ni considera la manera de integrarlos a la sociedad en una clara violación de sus derechos.

Para comprender mejor la problemática demográfica podemos observar la siguiente gráfica dónde tenemos la cantidad de personas clasificadas en rangos de edad:




INEGI (2010)

Tenemos que prestar especial atención a la generación de los nacidos en los años 70, 60 y 50 ya que son mayoría el día de hoy. De acuerdo con las conclusiones de la segunda reunión de la Red Latinoamericana de Investigación sobre el Envejecimiento (LARNA, 2010), los adultos mayores con pérdida de movilidad suelen tener problemas en su estado de ánimo, que se manifiestan en su tendencia a la depresión y a la ansiedad, entre otros.

Debemos de recalcar que uno de los factores que genera una pérdida de funcionalidad motriz es el entorno que rodea al individuo. Si la sociedad no asume la responsabilidad de re-integrar al adulto mayor que sufre de discapacidad, su medio se vuelve hostil (Norman, 1988; Hierrezuelo, 2011). Por ejemplo, caminar es una de las actividades más estudiadas respecto a la pérdida de funcionalidad motriz, porque tiene una enorme importancia en relación con el sentido de independencia del adulto mayor. Además, caminar, como actividad física, puede dar a un especialista en el área (un médico por ejemplo) un sinfín de información respecto a la persona, pues es el reflejo de su salud.

La importancia de la funcionalidad motriz se puede ver, por ejemplo, en una actividad tan simple como ir de compras. Recientemente se ha encontrado que los ancianos que van de compras tienen un mejor pronóstico de longevidad dado que se mantienen activos y ocupados[2]. En la ciudad de México el 13% de los adultos mayores de 70 años viven solos y el 24% viven con una persona más (Archundia, 2010). Los factores que influyen para que el adulto mayor tenga complicaciones al ir de compras radican en la pérdida de funcionalidad motriz con respecto al caminar o desplazarse, más que la actividad misma de comprar algún producto o servicio.

Podemos observar que es necesario empezar a considerar una nueva óptica del diseño para crear un México incluyente. Es decir, debemos hablar de *diseño sustentable* y dentro de él, de *diseño inclusivo, diseño social* y más importante, *gerontodiseño*, términos que iremos explicando a continuación.

## 3. Diseño sustentable y los adultos mayores

Una de las preguntas escuchadas más a menudo es ¿cuál es la relación entre el diseño sustentable y el diseño para adultos mayores? Es un error común, especialmente en México, pensar que el objetivo principal del diseño sustentable recae solamente en los aspectos del medio ambiente. El diseño sustentable tiene un enfoque social muy importante. Los impactos sociales del diseño han repercutido en el medio ambiente y viceversa. Y el objetivo principal del diseño sustentable es lograr el mejoramiento de la calidad de vida a través de conceptos que resuelvan necesidades sociales y medioambientales en una manera profunda. Se puede decir

[2] Entrevista con el Dr. Mario Ulises Pérez Zepeda, Instituto de Geriatría. 2011

que el diseño sustentable está conformado por una serie de teorías y prácticas que cultivan las condiciones ecológicas, económicas y culturales que darán soporte indefinidamente a la calidad de vida del ser humano (Thorpe 2007: 12-13).

La última parte es interesante: "darán soporte indefinidamente a la calidad de vida del ser humano". Para muchos diseñadores el interés por el bienestar del usuario termina cuando está fuera del porcentaje importante de consumidores, esto es, cuando está más allá del rango de la edad para la que el producto ha sido desarrollado. Sin embargo, con los nuevos materiales y la escasez de materias primas, los productos deben de ser diseñados para una mayor durabilidad.

Si bien los productos actuales pueden ser disfrutados por cualquiera, muchas veces una persona de edad avanzada no los puede utilizar de igual manera, lo cual es de lamentar ya que en el fondo no es del todo diferente a una persona más joven. Ambos tienen el mismo derecho de acceder y disfrutar el medio que les rodea. Actualmente el diseño no sólo se está enfocando a cuidar los impactos ambientales sino también los sociales, siguiendo un espíritu de ética y de mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

Aunque en este momento la edad mediana de México es 26 años de edad (INEGI 2010), es tiempo de parar la visión del diseño enfocada sólo a los jóvenes. Sabemos que este grupo de edad ama la música, las cosas rápidas, los objetos delgados y suaves; pero ¿qué es lo que realmente sabemos sobre los adultos mayores? Los adultos mayores presentan un sin fin de necesidades aún sin resolver, pero el problema es que en lugar de entenderlos, sólo adaptamos los objetos cotidianos o sistemas que ya

existen sin mayor consideración. Pareciera que los adultos mayores no tuvieran el derecho de contar con objetos realmente diseñado para ellos, pareciera que cuando envejecemos sólo tuviéramos el derecho de tener objetos para una vida de hospital.

Nuestra vida no termina al alcanzar los 40 ó 50 años, termina hasta que morimos. El diseño inclusivo habla de la no exclusividad y analiza cómo es que el diseñador realiza indebidamente diseños exclusivos. Esta tendencia es perfectamente aplicable al diseño para adultos mayores.

## 4. Definiendo el gerontodiseño

El diseño para adultos mayores o *gerontodiseño*, abarca el diseño de todos los objetos de uso cotidiano. Pensar que la raza humana será joven para siempre, es una falacia, el desenvolvimiento de las pirámides poblacionales nos muestran lo contrario. Es tiempo de considerar toda esta información en el proceso de diseño, es tiempo de observar a las personas y darnos cuenta de que las necesidades están cambiando. Como ya mencionamos, la importancia del *gerontodiseño* radica en el incremento gradual que presenta la población de adultos mayores, ya que de acuerdo con la Red Latinoamericana de Investigación del Envejecimiento, 1 de cada 6 personas será mayor de 60 años en el año 2030 (Harper, 2010).

El *gerontodiseño* aglutina la gerontología con el diseño para proyectar, concebir y adaptar modelos para los adultos mayores y evitando que, maliciosamente, se vendan modelos diseñados para personas con deficiencias (Parra Marujo, 2006). La Gerontología tiene una íntima relación con el diseño sustentable, pues en ella se conjuntan los aspectos psico-emocionales, fisiológicos y

sociales del adulto mayor y en el diseño sustentable se habla del diseño emocional, social y universal. Podemos observar que la relación ya está plasmada, que simplemente necesita desarrollarse.

Existen conceptos que anteceden al *gerontodiseño* como el diseño universal, el diseño inclusivo y el diseño social que se apoyan en el comportamiento de los usuarios (Lilley, 2007) y que pueden ayudar a generar un *gerontodiseño* más humano y amigable, pero que no son diseño para adultos mayores. El diseño universal busca que todos los productos y servicios sean accesibles para todos y el diseño inclusivo es bastante similar a este concepto. Ambos se basan en el diseño social que se fundamenta en diseñar para y por la sociedad. El *gerontodiseño* no sólo se enfoca en solucionar problemáticas con productos o servicios meramente funcionales, toma en cuenta las necesidades psico-emocionales de la persona mayor.

## 5. La cuestión ética detrás del gerontodiseño

El diseño desde su concepción –investigación y concepto– establece su génesis en el sujeto denominado *target*, es decir, mercado, meta, consumidor, quién compra o consume los objetos resultado del diseño. El consumidor adquiere una forma de relación social aparentemente indirecta con el objeto, pero que le afecta de manera importante en su vida, en virtud de que los objetos o signos con los que el ser humano convive diariamente, conforman o trasforman sus mundos.

La evolución, a través del tiempo, de la tecnología y de los mercados ha llevado al diseñador actual a un estado de alerta continua, siempre en la búsqueda de nuevas tendencias, modas e innovaciones. Sin embargo, en esta

búsqueda frenética suelen pasarse por alto las necesidades de sectores, más allá del mercado más común y demandante, sin mencionar el daño que se ocasiona al ambiente, situación que pone en tela de juicio qué tan útil y ético es el diseño.

Si ya se ha mencionado que el diseño debe tener un fuerte componente ético, por el gran impacto social y emocional que posee, y porque su meta debe ser la mejora de la calidad de vida de las personas, entonces el diseño debe hacer lo posible por generar soluciones a necesidades que funcionen de igual manera para todos y no sólo para una parte de la población. Es así que surge el concepto de "diseño sin barreras" que nos permite a la mayoría de personas acceder a productos o servicios sin la necesidad de que sean especiales (Holm, 2006).

Es necesario que los diseñadores desarrollen una mayor conciencia ética, un pensamiento ético, que les permita tomar decisiones, en la etapa de conceptualización del producto, guiadas por un marco referencial, una óptica donde el usuario es observado y entendido en cuanto a las elecciones de estilo de vida o a las condiciones contextuales en las que se encuentra. Apostar a una actitud diferente a la actual permitiría llegar a la raíz de la necesidad de un amplio sector de la sociedad y que no sólo se diseñe para un grupo reducido de personas que puede pagar extra por el adjetivo de diseño.

Un diseño ético es un diseño inclusivo. Este es el principio básico del diseño universal que busca asegurar que los ambientes, productos, servicios alcancen todos los aspectos de la accesibilidad, y que las interfaces en los lugares de trabajo funcionen igual para todas las personas, sin importar edad, género y/o habilidades (Chapman and Gant, 2007).

Una tendencia común dentro del diseño es generar productos para el percentil 95, es decir, para la mayoría de las personas. El problema es que este criterio excluye a quienes están en el percentil 5 (personas con habilidades diferentes) que tienen que lidiar con un mundo que los hace a un lado. Desde quienes son zurdos hasta los ciegos y discapacitados y más notoriamente, las personas de la tercera edad, quienes ya hemos comentado, en las próximas décadas dejarán de ser minoría. Podríamos decir que esta deficiencia del diseñador en gran parte se debe a que se le dificulta pensar en el futuro e imaginarse un mundo en donde ellos mismos carezcan de las capacidades físicas y mentales que alguna vez les caracterizaron, existe pues una falta de empatía.

Tenemos la obligación moral y la oportunidad de reintegrar a los adultos mayores a la comunidad, utilizando al diseño como un elemento de soporte y herramienta. Sin duda, lograr este objetivo es parte de la responsabilidad social de los diseñadores. Para poder hacer esto, debemos saber cuáles son los principales problemas que los adultos mayores presentan, como la disminución de movilidad, que en particular se vuelve un detonante característico de la exclusión social.

Recientemente se ha hablado del diseño centrado en el usuario, no sólo como un consumidor. Sin embargo, específicamente en el tema que nos ocupa, hay una falta de conocimiento del cómo es la vida de un adulto mayor, vista con una perspectiva diferente a la de los trabajadores de la industria del cuidado de la salud. La meta es conocer al usuario como persona tratando de entender su punto de vista de manera más clara (los estudios etnográficos son de mucha ayuda para esta labor). Hablar de adultos mayores involucra un campo multidisciplinario de estudio, que envuelve psicología, fisiolo-

gía, geriatría, gerontología, cultura y costumbres, entre otras. Como diseñadores, entre mejor conozcamos a la gente, sus necesidades, sus modos de vida, será más fácil diseñar para ellos.

Como nota esperanzadora, ya hay casos donde incluso se han desarrollado políticas para promover este tipo de diseño. Un primer impulso deriva de las políticas europeas de accesibilidad y del Instituto Europeo de Diseño (EIDD), planteadas en la *Declaración de Estocolmo* del (EIDD 2004), donde se afirma que el diseño para todos es un planteamiento holístico e innovador, que constituye un reto ético y creativo para todos los diseñadores, empresarios, administradores y dirigentes políticos (The European Institute for Design and Disability, 2004).

## 6. Las necesidades de los adultos mayores

¿Cómo es un adulto mayor? Físicamente tiene algunas características que lo diferencian de una persona joven. Algunas son notadas por la sociedad, pero no todas. Por tanto es vital identificarlas para tener una mejor idea de cómo hacer un diseño que los reintegre a la sociedad en pleno uso de sus facultades y ejercicio de sus derechos.

Entre otras características de los adultos mayores que podemos destacar:

**Son más pequeños**, no tienen la altura que solían tener. Después de los 40 años, la estatura se reduce un centímetro por cada 10 años de vida (Lammoglia, 2007). Se puede observar que la mayoría de los objetos de la vida cotidiana no estiman esa pérdida de estatura. Los adultos mayores necesitan objetos que los hagan sentir sanos y útiles, que los ayuden.

**Presentan sarcopenia (pérdida de masa muscular) y osteoporosis (pérdida de masa ósea)**, entre un 30% y un 40% tienden a perder masa muscular. Por lo tanto, pierden fuerza. Se cae en el error de diseñar específicamente para adultos jóvenes y se olvida que cuando llega la época del retiro y los adultos mayores compran, viajan o simplemente disfrutan de su casa, necesitan condiciones adecuadas porque están cansados, ya no pueden abrir una simple botella de agua o cargar algunas bolsas. No todos los adultos mayores tienen osteoporosis, pero los diseñadores tienen que pensar que todos presentan está enfermedad, para hacer un diseño más universal. Un error en un objeto de gerontodiseño puede derivar hasta en la muerte de la persona.

**Ven menos**, las personas de 75 años o más van perdiendo la habilidad de enfocar los objetos tan rápido como una persona de 18 años, su rango de visión se disminuye. Es natural, sus ojos están cansados. Y el mundo les parece un caos visual. Los sitios web son una molestia para sus ojos, la señalética vial no es clara, las etiquetas de los productos que quieren comprar en el súper mercado no son legibles.

**Pierden el sentido del oído**, en parte debido a una mayor producción de cerilla en sus oídos y por otra parte, aún más importante, existe una pérdida en su sistema ossicular que además causa vértigo. No toda la información les llega a las personas mayores, se les dificulta escuchar la mayoría de las conversaciones o noticias. Pierden el equilibrio fácilmente lo que les genera estrés y una baja autoestima. Tienen una decadencia de glucocorticoides y esto genera que no puedan lidiar con el estrés, así como otros cambios químicos.

**Disminuyen sus sentidos del gusto y el olfato**, comer es una de las actividades más gratas para los seres huma-

nos, la vida de muchos gira en torno a la comida, las personas tienen actos sociales, todos ellos con comida de por medio. Los años pasan y las papilas gustativas pierden vitalidad, los ancianos pierden el apetito muchas veces por estar deprimidos o enfermos, pero algunos lo pierden, porque no le encuentran el sabor a la comida, en específico a lo dulce y a lo salado.

**Otros factores**, su piel es delgada y reseca, su cabello y sus uñas se vuelven frágiles, la capacidad pulmonar decrece, así como la capacidad cardiaca. Algunos presentan intestino perezoso y la capacidad de la vejiga disminuye. Los reflejos se vuelven más lentos, los ojos se secan y en general todo el cuerpo cambia. Los problemas físicos usualmente vienen junto con los problemas mentales o psicológicos.

Hablar de los factores psicológicos de los adultos mayores es complejo, a tal grado que en la Medicina se generó la Geriatría, en la Sociología y Antropología Social se originó la Gerontología. La gente mayor tiene que lidiar con la aproximación a la muerte, duelos, pérdida de identidad, cambios drásticos en su estilo de vida y capacidades físicas. El adulto mayor vive una época de reflexión de su historia vital. Su manera de ser, de pensar y de vivir es distinta a la de una persona de 25 años. El cambio más importante es la madurez y la historia vital que han construido, ellos han visto y vivido muchas experiencias, ya no les sorprenden muchas cosas. ¿Cómo vamos a diseñar para ellos? Sabemos que es el final del camino, el final de la vida. Pero este final ha ido aumentando en su duración, ahora los días finales se han convertido en los años finales, en las décadas finales. ¿Décadas llenas de enfermedad? ¿Llenas de productos mal diseñados?

## 7. Consideraciones para el *gerontodiseño*

Antes de analizar las consideraciones para el *gerontodiseño*, revisemos siete principios del buen diseño que Víctor Papanek (1985) nos ayuda a dilucidar:

- **Igualdad de uso**, fácil de usar y adecuado para todas las personas independientemente de sus capacidades y habilidades.
- **Flexibilidad**, debe adecuarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.
- **Simple e intuitivo**, fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos o el nivel de concentración del usuario.
- **Información fácil de percibir**, capaz de intercambiar información con el usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.
- **Tolerante a errores**, debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas
- **Escaso esfuerzo físico**, que pueda ser usado eficazmente con el mínimo esfuerzo posible.
- **Dimensiones apropiadas**, los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición, y movilidad.

Además, hay que tener en cuenta las limitaciones a las cuales una persona se puede enfrentar en las actividades diarias. Donald A. Norman (1988), en *La Psicología de los Objetos,* clasifica las limitaciones cotidianas en físicas, semánticas, culturales y lógicas. Conocer la existencia de estas limitaciones permite diseñar en un contexto total porque, generalmente, en el diseño para adultos mayores usualmente sólo pensamos en las limitaciones

físicas, pero olvidamos todas las demás en especial el aspecto cultural que es muy importante.

Al pensar en semántica y cultura debemos de plantear qué tipo de adultos mayores serán los usuarios del objeto a diseñar, puesto que no es lo mismo un adulto mayor nacido en los años 50 a un adulto mayor nacido en los años 20, su contexto cultural cambia, su epistemología es distinta, en general, su visión de la vida. Infinidad de recursos pueden ser utilizados para poder hacer un objeto realmente funcional, además debemos tomar en cuenta lo establecido en el capítulo V de *La psicología de los objetos cotidianos* llamado "Errar es humano", pues usualmente creemos que el ser humano, el usuario no cometerá errores, pero lo hace.

Adicionalmente y según Norman, el ser humano puede tener errores de captación, de descripción, derivados de datos, por activación asociativa, pérdida de activación (que se da mucho en los adultos mayores, pues son los que usualmente llegan a olvidar lo que están haciendo hasta que algo o alguien se los recuerda) y errores de modo. Es necesario estudiar al usuario y ver qué tipo de errores puede cometer. Hay que considerar también, en opinión del autor, que ajustar los objetos para el uso de la mayoría es lo mejor, esto es, acercarnos al diseño universal.

El *gerontodiseño* se enfocará en la creación de diseño específicamente para gente mayor, de tal suerte que excluye, incluyendo; se apoyará en el diseño emocional, en la ingeniería Kansei como metodología de desarrollo ergonómico de nuevos productos, orientada al consumidor y basada en trasladar y plasmar las imágenes mentales, percepciones, sensaciones y gustos del consumidor en los elementos de diseño que componen un producto.

Como se puede observar el *gerontodiseño* requiere que realmente se esté consciente no sólo de las necesidades físicas del usuario sino de su estado psicológico, cognitivo y emocional. Debemos identificar algunos factores que nos dirán por dónde empezar el objeto o sistema a diseñar. Hay que recordar que estamos diseñando para una nueva etapa de la vida.

Los pasos que se podrían seguir para lograr un óptimo diseño son:

**Empieza a pensar sobre el tema**, el diseñador necesita pensar que las manos jóvenes y la mente fresca que él o ella tiene, no van a durar para siempre. Cuando el diseñador se dé cuenta que el diseño estético y glamouroso no va a ayudar en mucho a la raza humana, entonces estará listo para el siguiente paso.

**Son humanos viejos**, no muertos, cuando como diseñadores utilizamos el diseño médico como *gerontodiseño*, estamos rebasando un límite muy débil y estamos pensando a los viejos como enfermos. Puede ser parecido, podremos llegar a pensar que es lo mismo, pero no lo es.

**No hay que olvidar el uso del color**, es un gran error del diseñador pensar que la gente mayor de 60 años no tiene un gusto por los colores. ¿Sólo acero inoxidable y aluminio? ¡Vamos!, los ancianos merecen más que esto.

**Pequeños, delgados, débiles y lentos**, siempre hay que recordar las características que definen a la estructura del cuerpo de un adulto mayor. Tienen una estatura más baja que la de una persona adulta joven, por lo que no pueden alcanzar todo, son más frágiles y débiles por lo que el producto a diseñar debe de ser fácil de usar y li-

gero. Ellos caminan, hablan, respiran, comen y se ponen de pie de una manera más lenta.

**Menos es más**, como adultos jóvenes podemos pensar que los objetos de diseño deben de ser "minimalistas", de moda, con la última tecnología, números pequeños, pantallas planas, cosas que parecieran frías y frágiles. Pero esto no funciona con los adultos mayores. ¿Por qué? pues porque ellos tienen miedo a no saber utilizar los objetos, a romperlos o hacer el ridículo.

**Es tiempo de pensar simple.**

**Todo se trata de mejorar la calidad de vida**, orinar, defecar, comer, beber y platicar son algunas de las necesidades básicas de un ser humano. Empieza a pensar en la pirámide de Maslow, esto ayudará a ordenar las necesidades de un adulto mayor. Primero hay que enfocarse en resolver las necesidades que al no ser satisfechas pueden perturbar la autonomía humana.

**No todos los adultos mayores son iguales**, no hay una fórmula para diseñar para los adultos mayores, pues son diversos. Como diseñadores, necesitamos saber las bases de este tipo de diseño y hacer una investigación profunda sobre el usuario.

**Diseña pensando sobre un *viejo tú,*** imaginarte como un adulto mayor, sin tener una vestimenta que te ajuste bien o en la rutina de una mañana de un adulto mayor es más fácil que vivirlo. "Ponerse en los zapatos" de la otra persona ayuda bastante para lograr un diseño centrado en el usuario.

**Independencia no significa soledad**, mucha atención en este punto, es fácil caer en este error, cuando diseña-

mos para brindar independencia a una persona mayor, ocurre que quizá no podremos brindarla al 100%, pero si cruzamos la línea y damos demasiada independencia pudiera mal entenderse como que el adulto mayor ya no necesita compañía.

**La función no está peleada con la estética**, pensamos que la funcionalidad está primero, eso es correcto. Pero usualmente olvidamos que la estética es importante, como humanos usualmente buscamos algo agradable, algo que nos haga sentir como personas, no buscamos sólo objetos que cumplan su función, puesto que si éste fuera el caso seríamos solamente animales.

**Hablar con especialistas**, debemos de quitarnos el "gran ego del diseñador", pues es una posición opuesta al *gerontodiseño*. Es nuestra tarea aprender sobre los problemas que queremos resolver, en este caso el diseño para adultos mayores supone una gran investigación que envuelve Geriatría y Psicología, Medicina, Ingeniería Biomédica y Tanatología, entre otras disciplinas. Primero tenemos que conocer al usuario, después tenemos que aprender de él, luego hacer una investigación profunda y extensa sobre cómo es una persona mayor de 65 años. Hablar con doctores, con enfermeras y lo más importante con los mismos usuarios.

**Lo viejo no es aburrido**, es diferente. ¿La barrera generacional? Es la barrera que necesitamos cruzar si queremos diseñar adecuadamente para gente mayor. Es tiempo de ver hacia atrás, rescatar los valores y las cosas, rescatar el pasado. Es nuestro deber darles a los adultos mayores algo que los haga sonreír, algo que reconozcan, algo que no los asuste. Tal vez algunas de las cosas que ellos aman, nosotros no, pero está bien, pues es para ellos.

**Las emociones también cuentan**, los adultos mayores, como la mayoría de la gente, desarrollan un apego emocional a los objetos que usan diariamente. Todos los diseños enfocados en esta población deberán de retomar el diseño emocional. Los objetos no debieran de deshumanizar a las personas, debieran de ser cálidos y de ayudarlos a reintegrarlos y a humanizarlos. No un parche en su vida, sino una extensión de ellos mismos.

## 8. Conclusiones

El diseño está lejos de ser una panacea que resuelva todos los problemas. Es una disciplina que debe trabajar junto con otras (Medicina, Ética, Ciencia Política, etc.), para resolver tantas necesidades como sea posible. Sin embargo, en el caso que hemos analizado aquí, el diseño tiene una mayor aportación, ya que es el factor que podría modificar el mundo que rodea a los adultos mayores. Como diseñadores debemos capacitarnos en muchos otros campos fuera de nuestro quehacer tradicional -sintetizar todas las entradas posibles para así desarrollar una solución social más estratégica, que ayude a mantenerlos incluidos en la dinámica social.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente, el diseño sustentable tiene el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas y esto incluye obviamente a los adultos mayores (Lofthouse, 2008). Los diseñadores tienen una responsabilidad social hacia los adultos mayores. Al final del día, todos envejeceremos, entonces nos debemos a nosotros mismos, para diseñar nuestro futuro. Es un imperativo moral y ético el que pongamos énfasis en mejorar la calidad de vida de todas las personas en su presente y su futuro.

Es fácil explicar por qué es necesario realizar diseño para adultos mayores o *gerontodiseño*. Tenemos diseño para

bebés, niños, jóvenes, personas con discapacidad, adultos jóvenes, es tiempo de diseñar para adultos mayores. Es importante iniciar desde ahora. El diseño para adultos mayores es la clave para renovar nuestros valores, nuestras metas como sociedad, para rescatar algunos valores del pasado, como el respeto y la compasión, la honestidad y el cuidado por los otros.

Cuando empecemos a creer y aceptar que envejecer no es malo, que es natural, tendremos una mejor vida. Debemos reconocer que los adultos mayores son un grupo importante de la sociedad al que, tarde o temprano, todos perteneceremos. Sería lógico que empecemos a planear para hacer del futuro, un lugar más placentero e incluyente. Para que esto sea tangible, para que pasemos de un pensamiento correctivo a uno preventivo, para que pasen de ser meras propuestas a acciones verdaderas, es necesario que organizaciones como la Comisión de los Derechos Humanos del Estado de México (CODHEM) promuevan y recomienden medidas que impulsen un diseño más universal e integrador –en objetos y en inmuebles-, que impulsen este tipo de temas para que sean incluidos en las agendas de las empresas y de las instituciones de educación superior dedicadas al diseño. De manera que, con la sustentabilidad en mente, se les permita a los adultos mayores mexicanos seguir siendo parte vibrante de nuestra sociedad. Además de la importancia de que el diseñador tome conciencia la importancia y responsabilidad que tiene con nuestro futuro cercano e inevitable.

## 9. Referencias

Archundia, M. (2010). *Viven solos 13% de los adultos mayores.* Obtenida el 21 de noviembre del 2011, de http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/104468.html

Chapman, Jonathan & Gant, Nick (2007). *Designers, Visionaries and Other Stories. A collection of Sustainable Design Essays.* London: Sterling, VA, Earthscan.

Cravit, David (2008). *The New Old,* ECW Canadá: Press.

Fabrycky, W. J. (1987). *Designing for the Life Cycle.* (Lugar de edición): Mechanical Engineering.

Gobierno del Estado de México (2011), *Adultos Mayores.* Obtenida el 10 de septiembre del 2011, de http://www.edomex.gob.mx/portal/page/portal/cemybs/estadisticas/adul_may_est

Hierrezuelo, Susana (2011). *Curso de estrategias de rehabilitación con el método CIF.* México: Universidad Iberoamericana.

Holm, Ivar (2006). *Ideas and Beliefs in Architecture and Industrial design: How attitudes, orientations, and underlying assumptions shape the built environment.* Obtenida el 15 de noviembre del 2010, de http://www.design.ncsu.edu/cud/about_ud/udprinciples.htm

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2005). "Los adultos mayores en México. Perfil sociodemorgráfico al inicio del Siglo XXI". México: INEGI.

_____ (2010). *Censo de Población y Vivienda 2010.* Obtenida el 15 de enero del 2011, de http://www.inegi.org.mx/,

Leeson, G. (2010). "The demographics of ageing in Latin America, the Caribbean and the Iberian Peninsula. 2nd LARNA Conference and Network Meeting Ageing in Latin America Advancing in the research agenda". México: UNAM.

Lilley, Debra (2007). *Design for Behavioral Change: Reducing the Social Impacts of Product Use through Design,* PhD Doctoral thesis, Loughborough University: UK.

Norman, Donald (1988). *La psicología de los objetos cotidianos.* Nerea: Madrid.

Papanek, Victor (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.* London: Thames & Hudson.

Parra, Marujo (2006). *Gerontodesign: a marca de água do design, do design ergonómico, da marca ou das marcas branca.* Obtenida el 30 de noviembre de 2011, de http://jmarujo.artician.com/portfolio/gerontodesign/