

O VESTUÁRIO PROJETADO PARA INCLUIR: OUTROS OLHARES SOBRE O IDOSO.

The apparel designed to include: other views on the elderly.

Almeida, Mariana Dias de; Mestre; UTFPR, mari.ddalmeida@gmail.com¹

Resumo

Projetar vestuário para o público idoso deve se ater a vários pontos, como fatores de inclusão e também as necessidades estéticas, pois, estes usuários querem ter uma boa aparência, assim este projeto procura definir algumas mudanças: no desenvolvimento dos produtos com emergências a serem realizadas à curto prazo e na compreensão projetual do designer para o idoso.

Palavras chave: Idoso, design inclusivo, projeto.

Abstract

Designing clothing for the elderly population should stick to various points, such as inclusion factors and also the aesthetic needs, therefore, these users want to look good, so this project seeks to define some changes: the development of products with emergencies to be carried out the short term and projectual understanding of the designer for the elderly.

Keywords: Elderly, inclusive design, project.

Introdução

O design de moda tem apresentado questionamentos sobre os produtos desenvolvidos, sob uma série de fatores sociais e ambientais, o presente projeto indaga o vestuário de um usuário em específico, os idosos, pois, com a perspectiva de vida da população aumentando, há de se considerar as necessidades dos indivíduos, alicerçados pela ótica do design inclusivo e sustentável, transpõem possíveis critérios projetuais. Sendo esta a primeira fase do projeto que propõem soluções a curto prazo, para problemáticas urgentes que foram as necessidades físicas, equipes foram formadas com o objetivo de observar, avaliar e desenvolver projetos que atendessem aos idosos do asilo da cidade de Apucarana (PR).

¹ Professora Colaboradora do curso de Design de Moda na UTFPR (Campus Apucarana), Mestre em Design pela UNESP (Campus Bauru), com formação em Estilismo em Moda pela UEL, atuando em temáticas que abrangem: moda inclusiva, sustentabilidade e modelagem.

Design de moda sustentável

A sustentabilidade é um dos paradigmas do futuro cuja presença tem se intensificado já nos dias atuais, seja por fatores ambientais quanto sociais. O apelo ético também fortalece cada vez mais a urgência por mudanças, o que torna necessário a alteração dos comportamentos em vários âmbitos, desde o desenvolvimento de novos produtos quanto até os hábitos tão arraigados.

Dessa forma, os autores Manzini e Vezzoli (2008) afirmam que a sustentabilidade é um dos novos valores universais e que mesmo com uma hipótese de cenário propenso para tornar possível a sociedade sustentável, ainda falta qualidade social, ou seja, condição de bem estar, podendo ser julgada por critérios fundamentais como:

- Convívio – ligações afetivas entre os indivíduos.
- Multipolaridade – devido à complexidade social, pode coexistir dualidade de tempos, trabalhos e espacialidades.
- Friendliness – possibilidade de favorecer e valorizar o usuário de um produto ou serviço, modificando o estereótipo dos objetos pré-fabricados.

Imbuído destas informações, pode-se questionar o valor que os produtos de moda trazem, pois, os mesmos pensamentos projetuais que buscam atender um público jovem, com suas funções motoras sem limitações e de estrutura corporal perfeita, segundo os padrões estabelecidos socialmente, soma-se então mais uma dicotomia da relação moda e sustentabilidade.

Para Fletcher e Grose (2011) ainda são poucos os produtos sustentáveis da área da moda que levam em consideração a satisfação das necessidades humanas, em decorrência do valor que é depositado no design comercial.

Assim, Salcedo (2014) diz que o designer tem que compreender que a sustentabilidade não é um valor agregado, mas sim uma parte do processo de design. Além disso, a autora afirma que:

[...] o designer desenvolva linhas paralelas de pensamento que permitam trabalhar, simultaneamente, diferentes aspectos do design. Na prática, durante a criação de uma peça, podem-se identificar duas linhas de pensamento: a que reflete o ciclo convencional de design e produção e a que reflete as estratégias de design para a sustentabilidade (pensamentos agregados) aplicáveis ao longo do ciclo. (SALCEDO, 2014, p. 39)

Neste sentido, o design para sustentabilidade é um ponto que precisa ser inserido durante o projeto para que o objeto atenda os quesitos sustentáveis e também responda aos anseios das necessidades humanas. Assim, além dos usuários serem valorizados, eles poderão reconhecer as mudanças por meio da interação com os produtos, que levará a um perceptível bem estar.

No entanto, é preciso compreender e ir além da associação sustentabilidade e meio ambiente, tal qual comumente conhecemos. Afinal, como Guimarães (2009) afirma, do ponto de vista do sistema, usuário também é meio ambiente, envolvido no processo e no produto, além dos três tipos de usuários já conhecidos: o que fabrica, o que faz as manutenções e o que utiliza o objeto.

Morace (2013) ainda elucida que surgirá um movimento no qual um novo conceito de sustentabilidade será considerado, e que trará uma mudança de época, que irá orientar para o bem estar individual e coletivo. Para tanto os designers necessitam se apoiar em ferramentas que deem o suporte, como as metodologias, pois dessa forma:

[...] criam pontes para as disciplinas sociais que constroem e detêm 'domínios de conhecimento e compreensão', e criam formas de agir com base nesses princípios de 'conhecimento lento', dando assim, uma importante contribuição para uma mudança social profunda. (FLETCHER E GROSE, 2011, p. 135)

Para construção de uma hipótese de um cenário possível que tem a sustentabilidade como alicerce, se faz necessário ter uma mudança na cultura, em costumes que até o presente momento é dominante, pois, a solução para a problemática sustentável não se restringe apenas nos contextos mercadológicos e técnicos, abrangem também áreas como a ética, moral e o comportamento.

Löbach (2001) afirma que a modificação do objeto ou do meio ao qual está inserido se dá por suas atuações, cabendo ao designer descobrir quais motivações levam um indivíduo a configurar tais objetos ao seu modo.

Assim o design de moda deve se orientar nas necessidades sociais que ainda não foram atendidas e manifestar soluções que passem a configurar os objetos e que atendam a usuários que podem estar a margem do mercado.

Design inclusivo

A possibilidade de se desenvolver e produzir objetos que atendam aos usuários sem excluí-los, pode-se entender então como inclusão o '[...] processo de mudança do sistema social comum para acolher toda a diversidade humana.' (ASHTON et. al., 2013, p. 519) envolvendo adaptação, atitude humana e novos parâmetros

Portanto, a definição do termo design inclusivo pode ser dada como desenvolvimento de produtos que '[...] permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades. Tem como principal objectivo contribuir, através da construção do meio, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas.' (SIMÕES e BISPO, 2006, p. 8)

O uso do termo por vezes pode ser correlacionado com indivíduos deficientes, porém, há de se compreender que todo e qualquer indivíduo deve ser integrado, dotado ou não de uma deficiência, toda e qualquer pessoa que não está incorporada no sistema, que não tem a oportunidade de acessar a bens e serviços, pode ser considerada um excluído.

Uma sociedade inclusiva é aquela que abarca a diversidade das características e necessidades humanas e garante a todos os seus direitos básicos em todos âmbitos da vida, saúde, educação, moradia, trabalho, informação, cultura, acesso, lazer, etc., sendo, portanto, voltada para todos. (MOHR et.al., 2012, p. 29)

Paulon et. al. (2005) reconhece que os importantes avanços em favor de uma sociedade democrática, indicam que alternativas menos excludentes e que evoluam o convívio da diversidade são de emergência, pois, acredita-se que lidar com a heterogeneidade demonstra o estágio evolutivo e como se lida com as intolerâncias.

A autora ainda segue afirmando que a inclusão social deixou de ser uma preocupação uma preocupação de pequenos grupos com diferenças e o governo, é um quesito essencial para ser lidado com toda a sociedade.

A questão se torna complexa quando nos deparamos com a realidade de uma mesma sociedade, que demanda soluções de sustentação e viabilidade para sua própria pluralidade, não é uma sociedade inclusiva. (PAULON et. al., 2005, p. 7)

O design é uma das áreas que tem procurado investigar as restrições que vem praticando no desenvolvimento de produtos, pois, os fatores da linguagem do design que ligam ao uso do objeto se concentram no diálogo Homem objeto,

e na necessidade que o objeto deve satisfazer ao indivíduo em concordância com as bases conceituais (GOMES FILHO, 2006).

Assim, ao implementar com políticas inclusivas nos objetos, estas devem ser continuas e eficientes, pois, o produto em suas várias funções são dotados de informações das mais variadas possíveis, com objetivo de incluir significados, para dar sugestão de atitudes, solucionar as questões mais complexas e despertar comportamentos (CARDOSO, 2013), acabam por criar uma multiplicidade de valores, que podem incluir os indivíduos e proporcionar a satisfação das necessidades. Pois, quando compreendido as escolhas formais se pode dimensionar os obstáculos.

Observar as singularidades dos indivíduos e projetar um objeto que atenda as diversidades pode levantar o questionamento de industriais, afirmando que o mercado é restrito e pequeno, porém, o que se levanta é a procura por produtos mais universalizados, que tenham suas peculiaridades necessárias, mas sem restrições; como podemos observar no mercado atual.

O campo da inclusão, entretanto, fundamenta-se na concepção de diferenças, algo da ordem da singularidade dos sujeitos que acessam esta mesma política. Como não torná-la, a cada passo, um novo instrumento de classificação, seleção, reduzindo os sujeitos a marcas mais ou menos identitárias de uma síndrome, deficiência ou doença mental? (Paulon et. al., 2005, p. 23)

Crê-se que o maior desafio no design de produto (principalmente nos produtos de vestuário) é não estigmatizar um público, pois, assim se continua a tratar como uma segmentação, quando se deve incluir todos os indivíduos no desenvolvimento do produto.

O idoso.

A evolução cronológica da idade caracteriza o envelhecer, e paralelo coexistem os “fenômenos de natureza biopsíquica e social, importantes para a percepção da idade e do envelhecimento” (IBGE, 2000).

As prospecções futuras sobre o envelhecimento da população apresentam uma expectativa de vida alta, que segundo Ferreira e Souza (2006) são decorrentes dos cuidados com a saúde pública e medidas médicas preventivas.

O ato de envelhecer também é individual de cada indivíduo, como afirma Machado:

O processo de envelhecimento se manifesta, portanto, conforme as particularidades do sujeito, ocorrendo-lhe diversas mudanças biológicas, funcionais e, ainda, psicossociais que podem ou não estar inter-relacionadas. (2005, p. 28)

Segundo o Estatuto do idoso (2003), são considerados idosos a faixa da população com idade acima do 60 anos. Que de acordo com dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), esta será uma faixa etária que irá crescer mais ainda, podendo quadruplicar em 2060 (BBC, 2013).

Portanto com estas projeções se observa que o quadro de idosos no Brasil, está aumentando expressivamente. Assim incluí-los nas decisões de projeto, atendendo as suas necessidades e particularidades tornar-se-á uma necessidade.

O design de moda e a senilidade

O cenário observado anteriormente aponta para uma população idosa cada vez maior, e como um grupo consumidor como tanto outros, sente a necessidade sociológica de se trajar, para formular sua identidade, demonstrar alguns de seus valores e seus anseios.

O design apresenta preocupações com idosos em projetos de ambientes, embalagens e gráficos, porém, no design de moda não se pode afirmar que atenda de forma plena e eficiente.

O design de moda é possui em discursos publicitários com padrões estéticos joviais, Machado (2005), afirma que a condição de velhice não se enquadra ao estereótipo vigente.

É certo de que não há uma receita formal para se equacionar todos os desafios atuais (CARDOSO, 2012), principalmente neste grupo de usuários (idosos), que passam a serem notadas suas necessidades, que sempre a tiveram, porém é chegado o momento de se atentar ao juízo que tais usuários, fazem dos produtos que lhe são direcionados.

É inevitável o envelhecimento para tanto cabe preparar os produtos que atendam a este público, que tem o direito de exigir que o design de moda atente mais as suas necessidades corporais (físicas e fisiológicas) e sociológicas, que

não os inclua em um nicho que fica a margem do universo midiático e que observem que seus comportamentos mudaram e suas exigências seguem os padrões da sociedade que está em constante mudança.

Metodologia

O projeto foi elaborado em cima de equipes que passariam por uma etapa de brainstorming, a fim de que em grupo pudesse definir um conceito a ser trabalhado, posteriormente os integrantes visitaram um asilo da cidade de Apucarana, para que pudessem ter contato direto com o possível usuário.

O projeto foi dividido em duas etapas, para melhor compreensão dos integrantes das equipes, o primeiro fora dividido em usuários independentes e o segundo nos dependentes². Assim a investigação começou por uma observação analítica de como era a relação dos usuários com suas vestes, e como poderiam melhorar alguns critérios, para tanto a implantação de metodologias projetuais foram utilizadas, sendo duas escolhidas: Munari e Löbach.

Para desenvolver os produtos, os integrantes das equipes passaram pela experiência em vivenciar as dificuldades dos usuários estudados na prática, a fim de que passassem para as peças vestuário fatores que facilitasse a usabilidade.

Resultados

Depois de formada as equipes e escolhida uma metodologia projetual, seguiu-se para o desenvolvimento do projeto, para tanto foi analisado quesitos ergonômicos e conceito que delimitou o projeto.

As equipes levantaram questões pertinentes aos idosos como: locomoção reduzida, deficiências e sensibilidade tátil, no caso dos acamados foram levados em consideração a posição do corpo deitado.

As equipes eram constantemente avaliadas, que passaram a refletir sobre as necessidades dos usuários e a quebrar paradigmas estabelecidos, que

² Constam de usuários dependentes, os acamados, cadeirantes e que possuíam alguma deficiência motora ou visual.

passou a surtir efeito sobre as peças, pois, a aplicabilidade de uma metodologia sobre um caráter emergencial dos usuários, passando a incluir os idosos através de peças voltadas que respeitasse as questões como demonstrado na figura 1, a calça possui dupla abertura, para facilitar a usabilidade, mas também responde à necessidade do usuário trocar sonda e auxilia as cuidadoras a trocarem e higienizar o indivíduo.

Figura 1: Calça com aberturas laterais (Aoki), 2014.



Outro fator que se obteve com a equipe foi a de que uma nova perspectiva projetual foi reformulada, pois, a proximidade com o idoso, fez com que novas reflexões sobre os objetos desenvolvidos fossem levantadas, como a escolha da matéria prima, a forma de construção da peça, a modelagem reformulada e a presença de texturas entre outros elementos que fizessem o idoso manter uma relação de proximidade com a peça.

Ao final desta etapa do projeto a equipe levantou pontos positivos em trabalhar vivenciando as necessidades e dificuldades dos usuários, pois, puderam saber como resolver as problemáticas mais urgentes.

Considerações finais

O projeto tornou possível quebrar paradigmas e retirar a comodidade dos integrantes das equipes, que passaram a visualizar a necessidade da inclusão para o grupo de idosos que fizeram parte da investigação.

O efeito motivador da pesquisa em ver o projeto fazer a diferença no estilo de vida dos usuários, aproximou os designers ao objeto da pesquisa. A resolução de problemáticas urgentes com relação as necessidades físicas, levou a considerar a aplicabilidade de uma metodologia projetual para nortear o desenvolvimento e como fator determinante na construção do projeto, o que induz a prosseguir a pesquisa a fim de delimitar uma metodologia que satisfaça o projeto de um inclusivo, e reconhecer fatores ergonômicos que auxilie as peças destinadas ao público idoso.

Referências

ASHTON, M. S. G.; ANTONIOLLI, P. R.; FETTER, T. Gestão do Turismo para todo: Sensibilização por meio de registro fotográfico da acessibilidade turística no centro de Novo Hamburgo, RS. In.: SCHREIBER, D. (organizador). Inovação e aprendizagem organizacional, Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

BBC. Número de idosos no Brasil vai quadruplicar até 2060, diz IBGE. [online] Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2013/08/130829_demografia_ibge_populacao_brasil_lgb.shtml. Acessado em 04 de outubro de 2013.

CARDOSO, R. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

Estatuto do Idoso. Lei nº 10.741 de 1º de outubro de 2003. [online] Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.741.htm. Acessado em 04 de outubro de 2013.

FERREIRA, M. S.; SOUZA, F. A. Design para terceira idade: fatores humanos em produtos e ambientes para idosos. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 7, 2006 Curitiba. Anais... Rio de Janeiro: ANPeD/ AEnD-Br, 2006.

FLETCHER, K.; GROSE, L. Moda & Sustentabilidade: Design para mudança. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

IBGE. Perfil dos idosos responsáveis pelos domicílios no Brasil. [online] Disponível em: <9TTP://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/perfilidoso/perfidosos2000.pdf>. Acessado em 04 de outubro de 2013.

GUIMARÃES, L. B. De M. Design e Sustentabilidade: Brasil: produção e consumo, design sociotécnico, Porto Alegre: FEENG UFRGS, 2009.

GOMES FILHO, J. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

LÖBACH, B. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Rio de Janeiro: Edgard Blucher, 2001.

MACHADO, M. C. Análise ergonômica em uma instituição geriátrica: estudo de caso. 2005. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

MORACE, F. O que é futuro?. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013.

MOHR, A. M.; GOMES, A. S.; CAVALLET, L. H. R.; COSTA, V. C. De C. Pensando a inclusão. Curitiba: Editora UTFPR, 2012.

PAULON, S. M.; FREITAS, L. B. L.; PINHO, G. S. Documento subsidiário à política de inclusão. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

SALCEDO, E. Moda ética para um futuro sustentável. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

SIMÕES, J. F.; BISPO, R. Design inclusivo: acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes, Lisboa: Centro Português de Design, 2006.