

# La Permacultura es diseño

El elemento central de la permacultura es el diseño, esto es determinante para las personas que se acercan a esta disciplina.



44

Por ALESSANDRO ARDOVINI. Perma- cultor.

**U**na de las definiciones más bonitas de "permacultura" es: "La permacultura es una revolución disfrazada de agricultura orgánica", el hecho de acuñarla como una forma eficiente de producir alimentos es algo que chirría para quien vive la permacultura. ¿Por qué?

Especialmente porque:

1. La permacultura es una disciplina holística y sistemática con un núcleo ético.
2. La permacultura es el diseño consciente de sistemas humanizados resilientes y ricos, basados en los ecosistemas naturales.
  - a. Humanizados: del que forman parte los seres humanos.
  - b. Resiliencia: la capacidad de un sistema de sobrevivir a choques externos y de fortalecerse tras esos choques.
3. La permacultura es diseño aplicado a la ecología.
  - a. Ecología: del griego oikos = "casa" o "ambiente" y logos = "estudio", el estudio de las relaciones de los seres vivos entre sí y con su entorno.
  - b. Diseño: es el arte o acción de concebir y producir un plan o dibujo de algo antes de realizarlo materialmente. Es el propósito o la planificación que existe detrás de una acción, un hecho o un objeto.

## Los procesos de diseño

El concepto de permacultura nació en Australia en la década de 1970, desde entonces en el mundo anglófono se utilizan una serie de procesos de diseño readaptándolos de otras disciplinas, fue necesario para poder conectar de forma coherente la ecología con el diseño, y establecer unos pasos a seguir para realizar un diseño de permacultura.

El proceso SADIMET es el que me ha resultado más fácil entender y utilizar.

La última palabra es con la que conecto más, junto con el principio de diseño: usa y responde creativamente.

### PROCESO DE DISEÑO SADIMET

INGLÉS	CASTELLANO
SURVEY	SONDEO
ANALYSIS	ANÁLISIS
DESIGN	DISEÑO
IMPLEMENTATION	IMPLEMENTACIÓN
Maintenance	MANTENIMIENTO
EVALUATION	EVALUACIÓN
TWEAK	TUNEADO - AJUSTES

te al cambio, uno de mis favoritos; el Tuneado hace pensar en el cambio, la adaptación, la fantasía.

Otros procesos conocidos son:

OBREDIMET: Observación. Barreras. Recursos. Examen. Diseño. Implementación. Mantenimiento. Evaluación. Tuneado. No es muy diferente al proceso SADIMET.

DADI: Datos. Análisis. Diseño. Implementación.

LREDIM: Límites y recursos. Recogida de datos.

Examen. Diseño. Implementación. Mantenimiento.

CEAP: Coger información. Evaluar. Aplicar los principios de la Permacultura.

Diferente de estos es el proceso de Diseño en Red, desarrollado por Looby MacNamara, enfocado a la permacultura social. Los pasos no están en un orden fijo, se puede volver a ellos y saltar algunos.

## De Proceso de diseño a Sistema de diseño

Soy consciente de que en los países hispanohablantes y en Italia, mi país natal, faltan procesos y herramientas de diseño propias; con frecuencia utilizo otros procesos "hermanos", concretamente el de Dra-



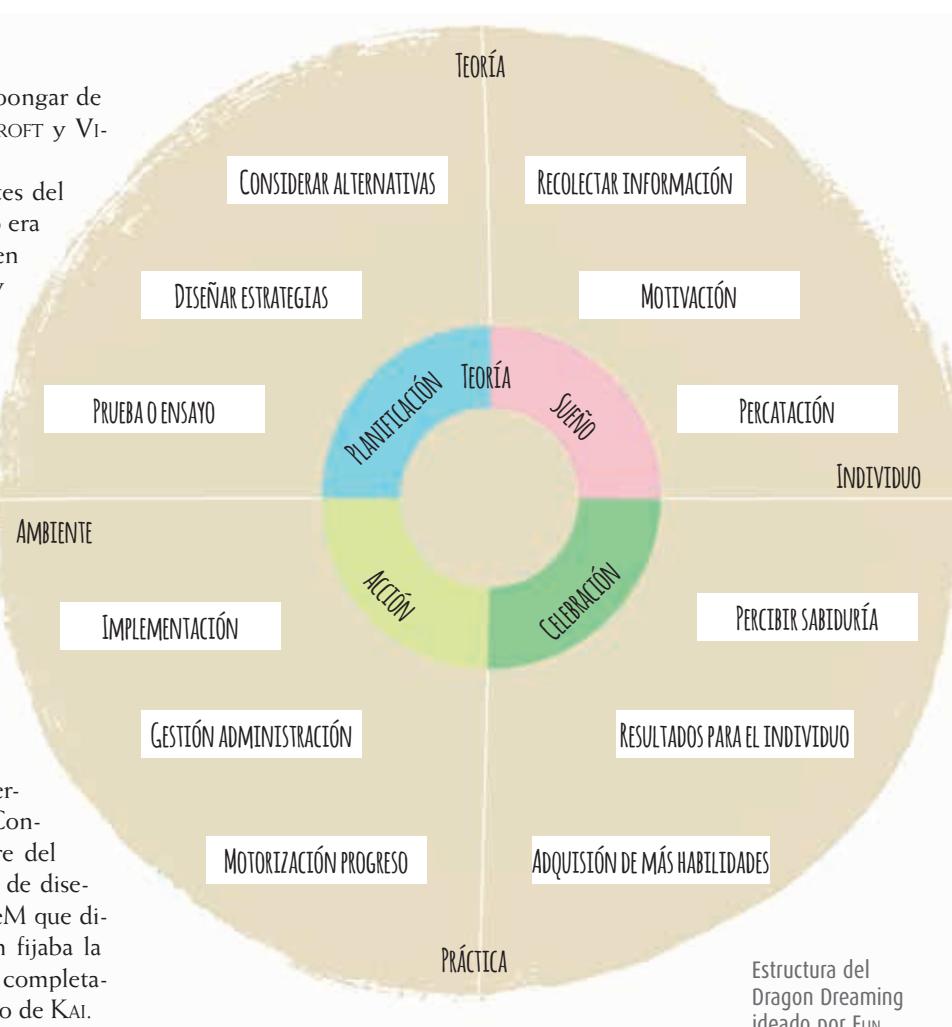
gon Dreaming, original de los aborígenes noongar de Australia Occidental, adaptado por JOHN CROFT y VIVIENNE ELANTA, con sus 4 áreas.

Durante la reunión con otros diplomantes del 30 de mayo de 2016, me di cuenta de que no era el único en tener este tipo de inquietudes, y en el encuentro sobre metodologías, procesos y herramientas de permacultura del 20 de noviembre 2016, facilitado por ORIOL FERRANDO, esas mismas inquietudes fueron evidentes para muchas de las participantes del encuentro.

Todos los datos e ideas fueron recopiladas y ordenadas por CARLOS MARTÍNEZ (KAI, uno de los diplomantes); propuso una primera estructura basándose en la estructura del Dragon Dreaming e inspirado, en sus conceptos más profundos, en la Rueda medicinal de los pueblos de la América del norte precolombina. Me pareció un material muy interesante, que analicé durante semanas hasta llegar a un nuevo diseño.

Durante el curso de Introducción a la Permacultura que imparti junto con ORIOL, en Connect Hort (Barcelona) el 10-11 de diciembre del 2016, mientras ORIOL explicaba los procesos de diseño tuve una visión del esquema del EsEmCueM que dibujé rápidamente en el cuaderno. Esa visión fijaba la estructura general del sistema, que desarrollé completamente al volver a casa y tener acceso al trabajo de KAI.

Con este sistema se integra más que separa (entre procesos de diseño) utilizando y valorando la diversidad. Se diseña desde los patrones a los detalles: las partes centrales a los detalles. Se utiliza y responde creativamente al cambio, con un set completo de herramientas disponibles, apilando así funciones. Además, se puede obtener un rendimiento al organizar cursos para aprender a utilizarlo.



### La Rueda - EsEmCueM

Cuando compartí el esquema con las personas que me rodean, muchas la llamaron La Rueda, nombre que quiero mantener al ser más sencillo e inmediato.

Está formada por 5 niveles dispuestos en círculos concéntricos. Empezando desde el centro hacia fuera:

Estructura del Dragon Dreaming ideado por ELIN ÖVARDTIER y traducido por ALESSANDRO ARDOVINI.

### LOS CINCO NIVELES

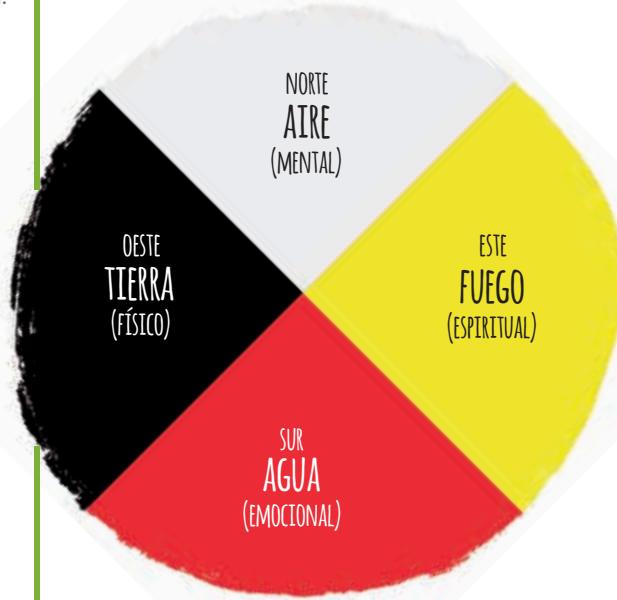
NIVEL 1	METAVISIÓN
NIVEL 2	MACROVISIÓN
NIVEL 3	PROCESO
NIVEL 4	ELEMENTOS
NIVEL 5	HERRAMIENTAS

- El nivel 1 es el nivel más profundo, nos conecta con nuestras raíces más ancestrales. EsEmCueM es el acrónimo de las palabras que componen la Metavisión y la Rueda Medicinal: Espíritu, Emoción, Cuerpo, Mente. Con el tiempo me doy cuenta que este círculo central, esta sucesión, es el que utilizo más en mi vida.
- El nivel 2 sigue la terminología del Dragon Dreaming, que además de ser un proceso de diseño nos ayuda a conocernos como personas. Cada persona puede sentirse más soñadora, planificadora, realizadora o celebradora, un buen grupo está compuesto por personas de todo tipo porque ninguna área es más importante que la otra.
- El nivel 3 sigue los procesos de diseño en permacultura y añade unos aspectos fundamentales que normalmente no aparecen: Visión, Misión y Objetivos, comunes a muchos otros procesos, y el Ritual final.
- El nivel 4 es una recopilación de los más conocidos elementos y métodos del diseño en permacultura.
- El nivel 5 es una recopilación de las más conocidas herramientas del diseño en permacultura.

### Leer la Rueda - EsEmCueM

Se desarrolla siguiendo los ciclos del día, de forma no antropocéntrica y más cercana a los ciclos naturales. Aunque en la representación habitual, en los mapas, el norte está arriba, cuando nos orientamos en la vida real miramos al sol que al mediodía pasa por el sur en el hemisferio boreal; la cultura también es importante: tenemos la costumbre de seguir las agujas del reloj, que van de izquierda a derecha. Así se sigue un patrón natural (sol) y una norma establecida (reloj).

Rueda Medicinal.



El rojo es el color que atrae más al ojo humano (lo mismo pasa en los pájaros). "Espíritu" es la única palabra en blanco y por allí empezamos.

- "Espíritu" está sobre una base de rojo oscuro y nos movemos hacia fuera y hacia un rojo más claro. En este caso "Sueño" y luego "Observación". Tenemos también unas líneas laterales (amarillo oscuro) que nos guían "en vertical" respecto al centro, cuando no solo tenemos que ir del color más oscuro al menos oscuro. En este caso después de Observación pasaremos a los tipos de observación: IOSI y a todos los otros elementos y herramientas propias de la Observación antes de pasar al siguiente rojo. Esta misma estructura se sigue en todo el esquema.

Tras haber recorrido toda la parte roja, pasamos a una primera celebración (amarillo), lo celebramos por haber terminado esta parte del proceso. Si queremos saber cómo funciona la Celebración seguimos en el correspondiente amarillo, conectado por el centro, de "Mente". Que los pasos "Análisis", "Objetivos" y "Diseño" (en el tercer círculo: proceso) estén conectados a la "Planificación" es bastante intuitivo, pero que estén conectados con la "Emoción" puede parecer ilógico. Dado que aprendemos de sociedades ancestrales, el paso de "Espíritu" a la "Emoción" vemos que es el ciclo más natural. Tenemos que dejar de lado la racionalidad a la hora de analizar y, sobre todo, diseñar y dejarnos guiar por la "Emoción" después de pasar por el "Espíritu".

- Despues de esta fase, pasamos por otra "Celebración" (amarillo) por haber terminado esta parte del proceso y luego pasamos al "Cuerpo" (verde oscuro). Aquí también seguiremos el mismo proceso que en las otras partes y llegaremos finalmente a:
- "Mente" (amarillo oscuro) que nos da la oportunidad de evaluar y celebrar todo el proceso. En la "Celebración" usaremos nuestra "Mente", reflexionaremos de forma muy consciente sobre todos los pasos que dimos, antes de pasar otra vez al "Espíritu" (rojo oscuro) en un círculo-espiral de abundancia.

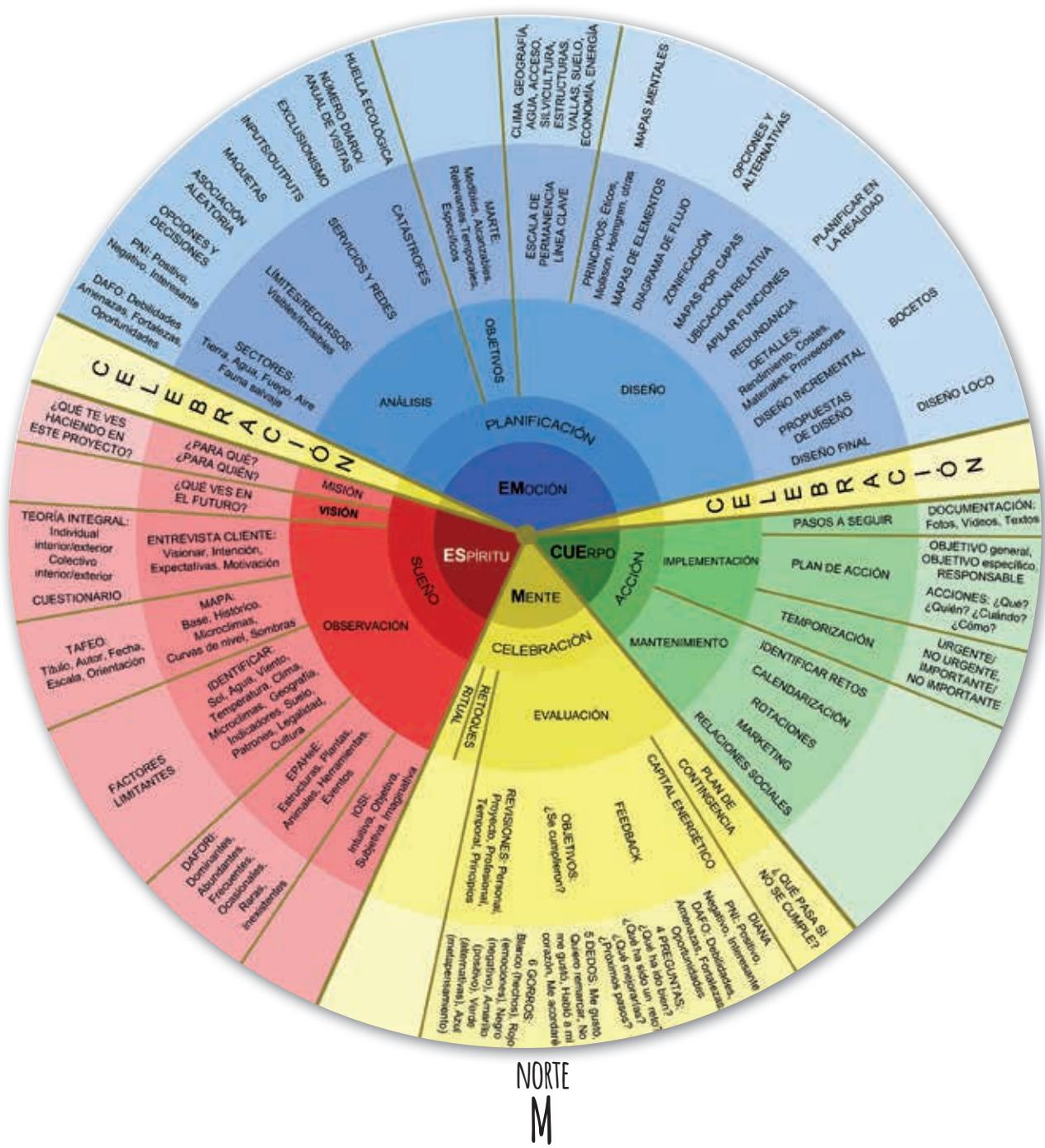
### Más explicaciones de la Rueda

Las cuatro áreas, Espíritu, Emoción, Cuerpo, Mente (izquierda, arriba, derecha, abajo) no están perfectamente alineadas con los cuatro puntos cardinales (este, sur, oeste, norte), de todas formas ocupan las cuatro áreas determinadas por estos puntos cardinales que nos dan una guía para seguir el esquema y añaden un nuevo nivel de significado al proceso, conectándolo, al mismo tiempo, a los conceptos correspondientes de sabidurías más profundas y trascendentes de la Rueda Medicinal.

### Zonificación

El esquema está compuesto por 5 círculos concéntricos, que analizamos anteriormente, y otro círculo central más pequeño. En los 5 círculos podemos ver también la Zonificación, el método de diseño más usado

ESTE



47

en permacultura y presente en Emoción > Planificación > Diseño. El pequeño círculo central representa la Zona 0. La Rueda se inspira en el concepto japonés de "la belleza de la imperfección" o wabi-sabi. También por esta razón no está perfectamente dividida en cuatro.

Con esta lectura tendríamos:

ZONIFICACIÓN	
CÍRCULO CENTRAL	ZONA 0
NIVEL 1. METAVISIÓN	ZONA 1
NIVEL 2. MACROVISIÓN	ZONA 2
NIVEL 3. PROCESO	ZONA 3
NIVEL 4. ELEMENTOS	ZONA 4
NIVEL 5. HERRAMIENTAS	ZONA 5

El EsEmCueM se inspira en el concepto japonés de "la belleza de la imperfección" o wabi-sabi. También por esta razón la Rueda no está perfectamente dividida en cuatro.

Una parte muy importante de esta representación son los momentos de "Celebración" al final de cada paso del proceso. Esta idea está presente en el proceso Dragon Dreaming.

En permacultura se dice que "hacer" ocupa una parte minoritaria dentro de cada proceso (un 20% del tiempo), pero esto no se determina de forma clara en los diferentes procesos de diseño. En el caso del EsEmCueM es muy evidente a nivel gráfico: cuanto más grande el área, más tiempo se dedica a ese aspecto. "Emoción" es el área más grande, seguida por "Espíritu" y por "Mente" (combinando los varios momentos de "Celebración") y "Cuerpo". ■

\*ALESSANDRO ARDOVINI es Filólogo y Permacultor.  
<https://alesspermacultura.weebly.com/implementacioacuten.html>