

■ Diseño efectivo



¿Qué significa diseñar exactamente? y ¿cómo nos puede ayudar la permacultura a hacerlo bien?

Diseñar es la *recopilación consciente de conceptos, materiales, técnicas y estrategias para un propósito en particular*. Viendo las estimulantes posibilidades que nos ofrece la permacultura resulta fácil olvidarse de ello y acabar, simplemente, aplicando un puñado de técnicas y tecnologías "verdes", y solamente para estar en desacuerdo con el resultado final. No hay ventajas en las "opciones verdes" para nosotros, aunque pensemos que con preocuparnos hasta cierto punto y comprar los productos más adecuados estamos haciendo lo mejor que podemos.

Pero permacultura y diseño es mucho más que elegir los materiales adecuados, se trata de conectar todo lo posible. En la naturaleza abundan los ejemplos de **relaciones beneficiosas**, mostrándonos el valor de esta estrategia en sostenibilidad a largo plazo. Así que, como diseñadores de permacultura, nuestro rol es el de colocar los componentes en el lugar más indicado en relación a su función, creando sistemas autosostenibles donde también estén cubiertas nuestras necesidades. Sin embargo, tales relaciones son relativas dependiendo del sitio, por lo que necesitamos ser capaces de *diseñar conscientemente* más que seguir una receta, llegar a ser "chef de la permacultura".

La permacultura nos cuenta que cuando diseñamos respondiendo a nuestras necesidades, lo deberíamos hacer de tal modo que el diseño apoye al ecosistema como conjunto, ya que seríamos tan inútiles como el sistema digestivo aislado de su cuerpo correspondiente. Por supuesto, la permacultura ni es una receta específica ni un punto final, más bien, es un proceso continuado de armoniosa adaptación a los cambios de la naturaleza. El proceso de diseño nos puede ayudar a encontrar nuestro propio camino y a perdurar en él.

Las técnicas son sencillamente cómo hacemos las cosas. Elegir la técnica adecuada depende del buen conocimiento que se tenga sobre los límites del ecosistema en el cual estamos trabajando.

A **las estrategias** se les añade el factor tiempo, definir cuándo hacemos las cosas. Esto requiere saber acerca de los cambios estacionarios.

El diseño añade el "dónde" en la ecuación, colocando las cosas en el mejor lugar y en óptima relación entre ellas.

Todo ajardinado. Aunque por ahora estamos siendo un poco desastres con las cosas que hacemos, es perfectamente natural para nosotros modelar el medio en el que vivimos. La biomimetización dice, según Janine Benyus, que, aun cuando nuestras decisiones parecen todo menos naturales, como somos producto de la naturaleza, nunca podría darse que no lo fueran. En vez de



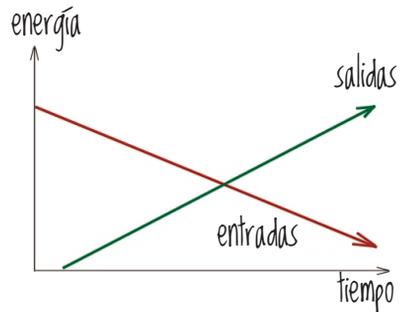
eso, cuestiona si están bien adaptadas. La permacultura nos da herramientas para crear sistemas que no solo soporten nuestras vidas, sino también las futuras generaciones y la vida en su totalidad.

Bill Mollison, en su libro *Permaculture-A, Designer's Manual*, (PDM) sugiere lo siguiente:

- *Los sistemas que construyamos deberán durar lo máximo posible, requiriendo un mínimo de mantenimiento.*
- *El sol es el carburante de dichos sistemas a los que alimenta, tanto a los elementos como a las personas que los dirigen o controlan. Entonces serán auto-sostenibles.*
- *Podemos usar energía para construir estos sistemas siempre que, a lo largo de sus vidas, almacenen o conserven más energía que la que hemos usado para construirlos o mantenerlos.*

Considerar todo esto en los diseños nos proporciona un claro criterio de cómo debería realizarse cualquier diseño de permacultura. Si podemos diseñar dentro de estos parámetros donde nuestras necesidades se vean cubiertas y, al mismo tiempo proteger los ecosistemas como un todo, entonces iremos bien encaminados hacia una vida sostenible para la humanidad.

Debemos invertir la mayor parte del tiempo y energía en el establecimiento de un buen diseño, de esta forma las inversiones disminuyen a medida que el tiempo avanza. Al contrario, el rendimiento puede que comience siendo poco, pero con el tiempo se incrementará gradualmente hasta alcanzar un punto en el que el total de la energía producida excederá el total de la invertida; es decir, el sistema alcanza un punto de rentabilidad o de ganancia. Algo más a recordar es que, biológicamente, somos sencillamente un ecosistema viviendo dentro de otro más grande, así que sea lo que sea que hagamos tendrá consecuencias.



■ ■ Identificar los roles dentro del proceso

Ahora consideremos qué rol asumirá cada persona dentro del proceso de diseño. A veces, siendo el diseñador y el cliente puede que te encuentres diseñando y realizando un proyecto tú solo. En tal caso, puedes saltarte algunas páginas hacia delante e ir a la parte de **Diseño de la estructura de trabajo**.

Cuando vayas a trabajar con o para otras personas, para evitar posibles confusiones y conflictos, el hecho de definir el rol que desempeñará cada una desde el principio ayuda al proceso. Esta situación, podría ser:

- *Trabajar como único diseñador o como parte de un equipo.*
- *Trabajar para un solo cliente o múltiples.*
- *Como responsable de la entrega de la realización de tu diseño, representante del proyecto o como mano de obra.*

A continuación veremos algunas herramientas que podremos utilizar en la primera situación. Para la segunda, las trataremos en el capítulo de La Entrevista al Cliente; y la tercera, de acuerdo con la realización, la encontraremos hacia el final de la segunda parte.

Cuando diseñes para clientes es aconsejable que tú, o el líder elegido de vuestro equipo, realices una propuesta de diseño por escrito aclarando y exponiendo los detalles del proyecto antes de empezar.

Tal documento deberá contener:

- *Aclarar las éticas y principios permaculturales que exponga el proceso de diseño y lo que implica.*
- *Una visión global del proceso de diseño.*
- *Definición de los roles acordados del o los clientes.*
- *Detalle de tus honorarios (tarifa diaria/estimada escala de tiempo)*.*
- *Biografía corta de los/las diseñadores/as.*
- *Identificar el punto en el cual finaliza tu implicación en el proyecto.*

Esto puede parecer un poco formal, pero he aprendido de mi experiencia que es mejor gastar un poco de tiempo aclarando estas cosas al comienzo, para evitar serios malentendidos más tarde.

■■ Trabajar en equipo

Cuando desarrollamos y entregamos un diseño de permacultura como parte de un equipo de trabajo puede ser muy reconfortante. También puede ser un reto, especialmente para aquellos de nosotros que no solemos trabajar en grupo. Aquí algunas herramientas que pueden ayudar a llevar el proceso con tranquilidad.

* Cuanto más a menudo lo realices, más fácilmente podrás valorar el trabajo.



■■■■ Inclusión

Esta lista podría ser muy larga, aquí muestro algunos métodos que he usado con grupos pequeños. Algunos de ellos, o todos, pueden ayudar a asegurar que todo el equipo está incluido y que se sientan valorados por el resto del equipo.

■■■■■ Al comienzo

Círculo de sueño**

Una buena manera de estabilizar rápidamente un buen grupo dinámico es compartiendo con cada integrante cómo le gustaría que fuese el proceso y sus mejores propuestas. Alguien tomará nota de estos sueños mientras cada persona los comparte por turno, hasta que todos se hayan expresado. Nadie será interrumpido, a menos que sea para hacer alguna aclaración. Al final, todos los miembros del grupo decidirán lo que se pueda hacer para realizar todos estos sueños.

Habilidades de intervención

Una de las primeras cosas que deberíais hacer como grupo es identificar todas las habilidades y experiencias que tenéis entre vosotros/as. La mejor manera de asegurar que todos se sientan valorados es que sean capaces de contribuir por ellos mismos en el proceso global. Si alguien del grupo está sintiendo que no tiene nada que ofrecer, pregúntale qué cosas le gusta hacer y usa este proceso para identificar un rol por el cual pueda ser apreciado.

■■■■■ Durante el proceso

Roles rotatorios

Con un espacio de seguridad durante el proceso del proyecto todos tendrán oportunidad, si quieren, de ser el o la líder/facilitador/a. También se pueden rotar los roles del controlador del tiempo, apuntador de notas y de observador.

■■■■■ Técnicas de reuniones

Chequear

Comienza cada sesión con un reconocimiento, para ver cómo está todo el mundo. También es útil para comprobar si la energía del grupo está decayendo con lo cual se podría decidir una pausa, o por el contrario va bien y se podría continuar para terminar una tarea en particular.

**Para más detalles, investigar: John Croft. Dragon Dreaming Process.