

benefit from this new landscape productivity in a variety of ways:

- 02 movement**
 - improve non-vehicular movement and access by foot or bike throughout the entire town
 - reroute traffic
- 03 energy (economics)**
 - use the ground more effectively in economic terms, esp. through new types of urban farming sites
 - provide employment and invigorate districts through productive elements of the new landscape
- 04 school**
 - offset the building density with extra large open space to provide children with healthy and self-sufficient activity options
 - improve safety for children with play space weaving through their town
- 05 health**
 - offset industrial/noise pollution with contrasting calming and oxygenating open space
 - improve air flow in and out of the city through open corridors



PDC
 Curso de Design em Permacultura
 :Planejamento: o eixo central da Permacultura

06 food

- plant urban agriculture at town producing organic...
- improve the sense of place by providing space for processing

07 An urban lifestyle

- preserve the greenbelt by offering the rural on the urban doorstep (within a CPUL)
- enhance people's relationship with and enjoyment of nature, the year's seasons and weather

The DOTT07 Urban Farming Project in Middlesbrough

represents the first practical testing of a concept for continuous productive urban landscape (CPUL). Individuals and organisations participated by growing fruit and vegetables in small, medium and large containers. Over 200 containers were distributed across the city. There was and is a positive acceptance and enthusiasm for urban farming, evidenced by the number of participants who wish to continue growing fruit and vegetables next year and several who wish to expand the area under cultivation. People enjoy being close to edible landscapes.

When imagining how Middlesbrough may develop the CPUL concept in the future, it is important to realize that it does not mean to grow their own food. It rather proposes that market gardens would form part of the city's main spaces. In this way, the city would reduce its ecological footprint while at the same time improve its environment. CPUL provides more experience...



An edible Middlesbrough

Middlesbrough CPUL

What if you could eat your own food and have your own green space in the middle of the city? The CPUL is a concept for a continuous productive urban landscape (CPUL). It is a concept for a city where everyone can grow their own food and have their own green space in the middle of the city. CPUL is a concept for a city where everyone can grow their own food and have their own green space in the middle of the city.

Middlesbrough today

Allotments

There are already many allotments in Middlesbrough. They show that the city could have a lot more green space. Allotments are a great way to grow your own food and have your own green space in the middle of the city.

The DOTT07 urban farming project

Small containers

200 Middlesbrough containers were distributed in containers for fruit and vegetables for individuals and organisations.

Medium containers

All medium containers, one metre square in area were used for growing fruit and vegetables. These are used for fruit, vegetables, herbs and growing plants.

Large containers

100 large containers, one metre square in area were used for growing fruit and vegetables. These are used for fruit, vegetables, herbs and growing plants.

There was also a project to grow your own food and have your own green space in the middle of the city. This was the DOTT07 urban farming project. It was a project to grow your own food and have your own green space in the middle of the city. It was a project to grow your own food and have your own green space in the middle of the city.





Nota: Por acordos internacionais, esse curso só pode ser apresentado por pessoas qualificadas em Permacultura. A qualificação em Permacultura significa que o professor tem completado esse mesmo curso com um professor qualificado, e que por mínimo de duas anos depois o curso, aplicou e recebeu um Diplomado em Permacultura por parte das autoridades nacionais (ou onde não existe) por o Instituto da Permacultura da Austrália.

Esperamos que organizações e autoridades locais, como Universidades e Secretarias da Educação e escolas respeitem e compliam esse acordo com um respeito dos direitos intelectuais dos autores da Permacultura (Bill Mollison e David Holmgren), seus alunos e o Colegio Internacional da Permacultura.



Sumário

1	Planejamento	5
1.1	Princípios de Design em Permacultura	5
1.1.1	SADIA	6
1.2	Dragon Dreaming	7
1.3	Planejamento para Realidade	8
1.4	Integrando Projetos	12



Lista de Figuras



Planejamento

Princípios de Design em Permacultura

Design é a palavra central da Permacultura. Em seu coração, Permacultura é um sistema de design,...isso, pode virar um estilo de vida, uma ciência integrativa e um movimento social internacional. E tudo isso tendo por base os princípios de design. Os princípios de Permacultura detalhados na parte que trata especificamente da Permacultura, trazem esta abordagem, a aplicação dos princípios no planejamento de projetos, propriedades, comunidades e ecovilas. Constam de ferramentas ou um "checklist", que usamos como referência no planejamento de nossas atividades. São princípios ecológicos inspirados e com interpretações voltadas para os estudos de sistemas naturais e da complexidade. Esses princípios originalmente foram identificados por David Holmgren, especialmente, no contexto do planejamento de propriedades de forma mais ecológica. Podemos entender que eles se aplicam em outros sistemas adaptativos. Com o tempo, alguns Permacultores e estudantes da ciência da complexidade desenvolveram outros jogos de princípios que atendem aplicações e interesses mais específicos e mais consistentes com os Princípios originais desenvolvidos por David Holmgren. Vale estudar cada sistema, para que possamos usar a abordagem mais apropriada para nossos projetos e atividades.



SADIA

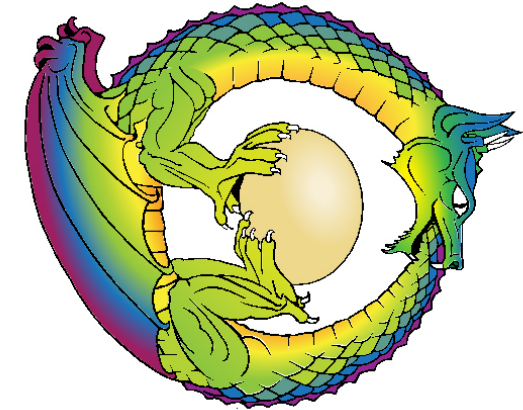
Durante anos, diversos Permacultores desenvolveram diferentes abordagens para sistematizar o processo do "Design". Na realidade, elas são variações ou aplicações do método "SADIA"(...), promovido pelos Permacultores, bem no início, com David Holmgren e Max Lindegger. SADIE é um anagrama que representa:

- Sítio - visitas e observações detalhadas do sítio ou situação a ser trabalhada. Isso inclui, o mapeamento do sítio, pesquisas relativas às condições locais (vento, clima, paisagem, vegetação, renda familiar, cultura da comunidade, sonhos, desafios...). Nessa fase, é importante colher informações e não começar a definir locais para instalação de componentes. Simplesmente, observar e anotar o que existe, observar com olhos mais abertos possíveis.
- Analisar - pesquisar e entender suas observações feitas anteriormente. Detalhar tipos de solos, regime das chuvas, variações no clima, organizações influentes na comunidade, histórias, dentre outros.
- Design Conceitual - juntar as informações levantadas, os detalhes e observações feitas e mapas disponíveis. Agora, gerar um design conceitual. Aqui, ainda não entram os detalhes técnicos, mas gera uma visão ou imagem do futuro, ou seja, como a propriedade ou a situação estudada poderá ser em 30 anos, por exemplo. Essa é uma visão ampla, a visão global. É importante prestar atenção em como as partes se interconectam e se ligam, especialmente, em como as saídas de um processo se conectam com as entradas de outros processos. Elaborar um desenho em grande escala, colorido e bonito. Essa é a parte mais criativa do processo onde é importante deixar sua imaginação voar, se permitir ser um pouco doido, se inspirar!



Dragon Dreaming

Dragon Dreaming é uma metodologia para planejar e implantar projetos ecossociais. É baseada na experiência de mais de 400 projetos de sucesso. Seu fundador, John Croft, um permacultor australiano sistematizou sua experiência de mais de 30 anos de pesquisas acadêmicas e anos de vivências com grupos indígenas da Austrália. O "Dragon Dreaming" tem 4 passos principais: Sonhar (imaginar um projeto comunitário), Planejar (detalhar os passos e ações necessárias), Realizar (o fazer) e Celebrar (reconhecer o sucesso do projeto e o que se aprendeu além do projeto). Cada passo tem conceitos e dinâmicas apropriadas. Os Africanos têm um ditado que diz o seguinte: "se você quer andar rápido, vai sózinho; se você quer ir longe, vai junto". Observando os desafios que a humanidade enfrenta atualmente, como as mudanças climáticas e ambientais, a confusão econômica, as mudanças na matriz energética a instabilidade social e as mudanças gerais que estão acontecendo cada dia mais rápido, entendemos que precisamos aprender a "andar longe e rápido". Esta é a meta do "Dragon Dreaming", auxiliar equipes e grupos a andar longe, rápido e juntos para cuidar da vida.



⁰<http://institutonhandecy.wordpress.com/dragon-dreaming/>
<http://dragondreamingbrasil.blogspot.com.br/>
<https://www.youtube.com/watch?v=sh4hMnWkBWw>

Planejamento para Realidade

A conferência internacional das Nações Unidas em 1992, o EcoSummit Rio 92, gerou o documento da Agenda 21, que dá ênfase na participação da população e propõe que decisões sejam feitas no nível mais perto da população possível. Isso levou a ideia das Agendas 21 Locais.

Todas as nações participantes, incluindo o Brasil, assinaram esse documento. E a maioria simplesmente engavetou o documento. No Brasil, o governo legislou que governos locais devem fazer um "plano diretor". A maioria das cidades e municípios simplesmente contrataram um consultor ou dois para escrever um documento lindo, que também foi engavetado.

Na Inglaterra, inicialmente a proposta foi levada a sério, eles desenvolveram a metodologia "Planning for Real" ("Planejamento para a Realidade", ou "Planejamento em Realidade"... em inglês significa os dois). Essa técnica foi usada em cidades e municípios por toda parte da Inglaterra e mobilizou milhares de pessoas em cada município. A população se animou e ao final tiveram oportunidades de participar nas decisões que os impactava.

Os governos recentemente eleitos, estritamente de direita, seja no âmbito nacional ou regional também engavetaram os planos sociais e populares e instalaram um sistema neoliberal de austeridade, destruindo ativamente as comunidades, a educação, os serviços de saúde e serviços sociais....O povo ainda está sofrendo os resultados dessas políticas. É claro, a participação popular não existe em tais governos.

Mas, a dinâmica é válida e útil para organizações com interesse em planejamento de grande escala e participativo.

A dinâmica busca ser participativa e começa reconhecendo que em reuniões públicas, os políticos e especialistas normalmente compõem uma mesa central, de onde controlam todo o processo em andamento, não constituindo um processo participativo. Também, muitas vezes tais discussões (desenvolvimento futuro) chegam a ser definidas por linhas políticas que levam a conflitos pessoais ou personalistas.

Para evitar tais limitações, usaremos aqui a dinâmica baseada na ferramenta de maquete de grande escala, ou seja, usar uma escala suficiente que permita a qualquer pessoa poder identificar a porta de sua própria casa, por exemplo.



A dinâmica consta de encontros públicos (em várias localidades e horários), com foco na maquete. Nessa dinâmica, os políticos e especialistas não têm o direito de falar, a não ser para responder perguntas técnicas feita por representantes da população. A regra básica é que qualquer pessoa pode apresentar propostas, colocando e sinalizando na maquete. Quando se coloca uma ideia, proposta na maquete, estas propostas passam a ser de propriedade da maquete.... e deixa de ser a proposta da pessoa, passando a ser "coletiva, da maquete".

Após certo tempo em que as pessoas ouviram e receberam as propostas, existe uma dinâmica para que todos os presentes, aprovelem ou não cada proposta, e priorizem as propostas viáveis.

Existem organizações, relatórios e recursos que explicam em detalhes esta metodologia...(em inglês). Ainda temos poucos materiais traduzidos em português e nem em espanhol); Provavelmente por que a ideia e prática de participação ainda é bem nova e pouco conhecida em países que estão saindo da dominação dos militares e dos poderes antigos das elites colonizadoras.

a Maquete O ideal é que a maquete seja de larga escala, mas também pode ser montada em partes. No caso de uma escola, isso não será tão necessário, mas em termos de comunidade é importante que a maquete seja apresentada em vários lugares e em vários horários, isto para não excluir parte fundamental da comunidade.

A maquete pode ser feita usando diversos tipos de materiais simples e fáceis de manusear e trabalhar, como por exemplo, isopor, madeira leve ou simplesmente papelão e cartão. Nela vamos representar todas as informações de um lugar e seus aspectos essenciais, como o espaço com as construções, ruas, estacionamentos...tudo que for construído neste ambiente estudado, será incluso na maquete, seja usando materiais que criem elementos da paisagem local como relevos, depressões, rios, vegetação e os elementos construídos e também colorir, pintar com cores semelhantes à realidade. A maquete também deve apresentar informações relativas a direções como o norte e os ventos principais, chuvas, etc.

Serviços como redes de água, tanques subterrâneos e rede de eletricidade também deve ser marcados na maquete (manter um sistema simples com códigos diferenciados por cores).





Planejamento Esse planejamento pode acontecer em momento especial, um grande dia com envolvimento de todos da comunidade escolar participando ou no caso de comunidades maiores fazer uma série de apresentações e contribuições.

É importante disponibilizar materiais aos participantes para que estes possam fazer pequenas maquetes com as propostas deles. Também disponibilizar papel ou cartões para sugestões mais gerais e não tão pontuais. Esses cartões podem ser codificados por cores para facilitar a visualização e entendimento das propostas pelos participantes - por exemplo, azul para itens ligados à água, verde para itens de vegetação, amarelo para considerações de energia e iluminação.

Iniciar o processo, explicando o conceito de maquete e assegurar e confirmar que todos entendem e concordam com o uso da ferramenta da maquete. Explicar o objetivo da metodologia e processos dinâmicos a serem usados, isso para buscar todas as possibilidades e ideias para o desenvolvimento da comunidade e/ou escola. Nesse momento estamos buscando ideias por ações pequenas, locais e pontuais...e, também propostas grandes, gerais e de longo prazo. Todas as ideias serão aceitas e localizadas na maquete....Será dado tempo para que cada ideia seja explicada e clareada....e até mesmo modificada. Lembrando da regra de que a ideia quando colocada na maquete, esta passa a ser proposta de propriedade da maquete, passando o dono da ideia ser a comunidade. Propostas não podem ser excluídas nem deletadas.

Essa dinâmica pode gerar muitas atividades, muita interação e até evita confusão!!!

Concordando após todas as propostas serem colocadas na maquete e que todos tenham entendido as propostas, é tempo para decidir quais projetos serão "aprovados" pela comunidade. Faremos um processo de votação usando "votos" físicos em forma de tokens (como estrelas colantes). Cada pessoa recebe três marcas verdes e uma vermelha. Todos votam. Usaremos as marcas verdes para indicar os três projetos que o grupo acredita serem os mais úteis e mais viáveis para serem implantados. É permitido que os participantes usem dois votos para uma mesma proposta, mas não pode usar os três votos para uma mesma proposta, isso é abuso de poder! Os participantes também podem usar sua marca vermelha (podem, mas não é necessário)... para indicar uma proposta que eles discordam fortemente. É importante enfatizar que isso não é uma forma de promover uma proposta acima das outras. Normalmente a marca vermelha não será utilizada, a menos que alguém discorde fortemente de uma proposta.



Priorizando No item acima, a comunidade decidiu quais as propostas mais viáveis e úteis. Mas provavelmente existem muitas propostas e diversas delas bem recebidas e com suporte. Entretanto, será muito para a escola ou comunidade já iniciar fazendo todas. Então, devemos priorizar. É importante explicar que todas as propostas são válidas, e que o ideal é fazermos todas, mas a realidade de tempo e recursos não permite fazer tudo já no início e ao mesmo tempo. Portanto, será interessante começar com as propostas mais populares e com esperança de que mais lá na frente poderemos chegar até a implementar todas as demais.

Escolha as propostas mais populares (pode ser as 10 mais populares)... e, de novo, votar usando as marcas verdes ou vermelhas. Cada pessoa tem duas marcas "Agora". Nesta nova votação, são distribuídas duas marcas e "Mais adiante", só uma marca. Os participantes colocam suas marcas nas propostas mais populares.

Nota: nos processos de votação as pessoas não podem mexer com as marcas das outras pessoas.

Gravando O processo é bem dinâmico mesmo. Quando possível, gravar o movimento com vídeo ou fotos. Para auxiliar mais ainda a eficiência da comunicação, criar um painel de comunicação visual, onde um artista pode buscar fazer desenhos rápidos relativos às propostas apresentadas.

Também é possível usar um mural coletivo, onde os participantes podem escrever, comentar e perguntar a respeito das propostas (ver Café Conetado)

⁰ <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20110118095356/http://www.cabe.org.uk/public-space/play/managing> http://www.studioblog.com/destination_gardens/exhibitions-conferences/adventure-playground-nordic-study-trips/ <http://thelearninglandscape.blogspot.com.br/2013/03/removing-asphalt-to-build-natural.html> <http://www.pjs.org/pollearningLandscape.cfm>



Integrando Projetos

Uma situação comum é quando um grupo tem diversas propostas e ideias para projetos e que estes parecem ser diferentes ou até mesmo contraditórios. Nesses casos, precisamos usar uma metodologia social que permita a integração das ideias. Não é um debate para determinar qual projeto é melhor mas um processo que busque escolher os elementos significativos ou ideias melhores e mais apropriadas nos projetos individuais e integrá-los. Existe uma metodologia que foi muito utilizada na Inglaterra durante a construção de uma Agenda 21 Local, isto para municípios e cidades pequenas - Planning for Real (Planejando para a Realidade) - PfP.


O PfP usa maquetes de grande escala. Realizam-se várias reuniões e encontros comunitários e estes são centralizados em volta de uma maquete. Indivíduos ou grupos podem apresentar ideias e colocar diretamente na maquete. Isso inclui muita discussão, mas quando uma ideia é colocada na maquete, esta passa a ser uma propriedade da maquete e não mais da pessoa proponente. Isso auxilia a diminuir as defesas das pessoas por seus projetos e a não abrir mão de ideias de outros projetos.

Quando não for possível construir uma maquete de grande escala, outra opção é usar uma imagem aérea e projetar em grande escala. Nesse caso, a imagem será o foco das discussões e proposição de ideias.


Hoje, é rápido e fácil achar uma imagem aérea de uma escola ou propriedade usando serviços como Google Earth. Com essa imagem é possível duas opções. Uma será fazer a impressão da imagem em grande escala em material plastificado (isso custará por volta de \$R200). Sendo esta ferramenta o centro da discussão. A opção mais simples (e barata) será para usar um datashow e projetar a imagem na parede, em grande escala. A desvantagem com essa opção é a dificuldade em gravar e anotar as contribuições e resultados do processo.

A dinâmica é simples. Grupos ou pessoas com propostas a serem consideradas, têm a chance de apresentar uma ideia. Não deixar que os primeiros grupos tomem conta de todo o processo colocando muitas ideias. Cada grupo apresenta só uma proposta. Explicar que a cada proposta apresentada, o grupo inteiro poderá fazer perguntas para esclarecer a proposta e que ao final a proposta será marcada, desenhada e inserida na imagem central. Dar ênfase no fato de que a proposta uma vez colocada na imagem ou maquete, esta agora passa a ser de todos e não só do grupo ou pessoa proponente. Em




 Planning for Real - Accord Group



 Interactive Community Planning



 Community Planning Net



seguida, outro grupo terá a oportunidade de apresentar e colocar uma ideia e assim cada um dos grupos participantes. Após todos os grupos apresentarem uma ideia, começar outra rodada de ideias, isso na busca de novas ideias.

Nas primeiras rodadas pode acontecer de gerar propostas em conflitos umas com as outras. Nesses casos, deixar todas as propostas na imagem. Quando todas as ideias forem coletadas, deixar as pessoas questionarem, oferecerem compromissos ou alternativas. Nesse momento, a discussão pode ficar animada, sendo importante buscar manter uma comunicação clara. Aqui o desafio será gravar as propostas e auxiliar todos a entenderem o desenvolvimento das propostas - muitas pessoas falando ao mesmo tempo significa que muitas pessoas não estão entendendo ou escutando o que está acontecendo.

Em geral, a maioria dos participantes entra no processo e busca gerar uma proposta integrando várias partes. Eles até ficam animados para ver suas ideias integradas e dando suporte às ideias dos outros.

Normalmente esta metodologia gera muitas ideias. Bem além do que poderá ser implantado no curto prazo. Para auxiliar o planejamento da implantação dos projetos, ao final usaremos uma forma de votação simples. Cada participante terá o direito a três votos. Explicar que não podem usar os três votos no mesmo projeto, mas um voto duplo é permitido. Explicar que esta votação não é para o melhor projeto, e sim para decidir quais serão os primeiros projetos a serem realizados. Então, a votação será pelos projetos **PASSÍVEIS DE REALIZAÇÃO!**

Ao final, é importante que as gravações **RELATIVAS** ao planejamento (tomar muitas fotos da imagem central durante o processo) serão organizadas e apresentadas em forma mais clara, normalmente sobre a mesma imagem.