

RESPIRAR EN LA CIUDAD

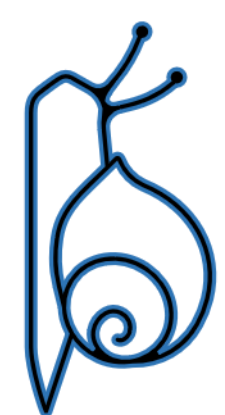
Un modelo de ciudad adaptado al *Slow Movement*

El *Slow Movement* tiene una gran importancia en las ciudades. Este movimiento nace de la necesidad popular de poder dar un respiro a la vida en un mundo cada vez más gentrificado, ruidoso y acelerado, siendo en las ciudades donde más observamos este comportamiento. Las ciudades se han ido convirtiendo progresivamente en un ambiente más hostil para con el ciudadano y más cercano al consumidor. Durante décadas hemos visto la pérdida de zonas verdes y zonas de juego, el aumento del asfalto en el centro de los cascos urbanos y una progresión del consumo de ocio sin una alternativa digna para jóvenes ni mayores.

De este problema se dieron cuenta en Italia en el año 1999. Fue Paolo Sottani, el que fuera alcalde de Greve in Chianti, quien propuso hacer de su municipio un sitio donde poder practicar las ideas que se estaban extendiendo sobre el movimiento y la comida *Slow*. Se perseguía así un modo de vida más tranquilo donde el concepto del buen vivir pudiera practicarse en la vida cotidiana de su municipio y, además, se esperaba que otros municipios vecinos lo copiaran. Así sucedió, y en pocos años el movimiento de la *Cittaslow* (Ciudad lenta) cuenta con más de 282 ciudades repartidas en más de 32 países y áreas territoriales, siendo Europa donde podemos encontrar la mayoría de estos municipios.

En esta exposición veremos algunos ejemplos de cómo se ha ido forjando la idea de la ciudad lenta y rastreamos sus antecedentes: aquellos que buscaban hacer de la ciudad una forma de residencia basada en el orden y la tranquilidad para con sus ciudadanos. Mostramos también algunas manifestaciones de ese concepto de ciudad ideal que ya fuera acuñado en la Antigüedad y con el que se buscaba concretar las características para el desarrollo del hombre y su bienestar físico y social; entre otros casos, exponemos el modelo de ciudad jardín de Ebenezer Howard, donde se propuso cambiar la ciudad industrial por otra donde hombre y campo estuvieran en mayor armonía. Como contraposición a lo que busca el movimiento de la ciudad lenta, también veremos algunos ejemplos de megápolis imaginadas por el cine; así, *Metrópolis* (1927) o la ciudad-planeta de Coruscant de *Star Wars* (1997).

Lo que queremos mostrar en esta exposición es que hay otra forma de entender las dinámicas sociales en las que vivimos, levantar un poco la vista y centrarnos en lo realmente importante, poder tejer unas redes de sociabilidad sanas, dejar que los niños jueguen libremente y hacer del espacio urbano un lugar cómodo y atractivo para la ciudadanía y no para el consumo.



BREATHING IN THE CITY *A Model of City Adapted to the Slow Movement*

The Slow Movement has a great importance in the cities. This movement is born out of the popular necessity to give life a breather in a world that is increasingly gentrified, noisy, and accelerated, the cities being where we observe this behavior the most. Cities have been progressively becoming a more hostile environment for the citizen and more approachable to the consumer. Over decades we have seen the loss of green areas and playgrounds, the increase of asphalt at the core of the city center and the progression of consumption-based leisure without a dignified alternative for youngsters or elders. This problem was noticed in Italy in the year 1999.

It was Paolo Sottani, who once was mayor in Greve (Chianti), who proposed making out of his town a place where practicing the ideas that were being expanded around by slow movement and food. Thus, a quieter lifestyle was pursued in which the concept of good living could be practiced in the daily life of his town that was also expected to be copied by other neighboring towns. It happened as such, and in a few years the slow food movement accounts for over 282 cities spread over more than 32 counties and territorial areas, Europe being where we can find most of them.

In this exhibit we will see some examples of how the idea of the slow city has been forged and we will track down its antecedents: those that sought to make out of the city a form of residence based on order and tranquility for their citizens. We will also show some manifestations of this concept of the ideal city that were already conceived in Antiquity, and with which the characteristics for the development of man and their physical and social wellbeing's concretion were sought; among other cases, we will expose Ebenezer Howard's Garden City model, who proposed changing the industrial city for another one in which man and nature were in greater harmony. As contraposition to what the slow city movement searches, we will also see some examples of megalopolis imagined by film, thus, *Metrópolis* (1927) or Coruscant's planet-city of *Star Wars* (1997).

What we want to show in this exhibit is that there is another form to understand the social dynamics in which we live. We need to rise our gaze and focus on what is truly important being able to weave healthy webs of sociability, allowing children to play freely and making out of the urban space a comfortable and attractive place for the citizenship and not for consumption.