

Los “bares de diseño” en la Barcelona de los 80’

Un modelo de colaboración interdisciplinar en el interiorismo

Ambience bars in Barcelona, during the 80s

Nieto Varela, Antonia *

Fecha de terminación del trabajo: junio de 2003.

Fecha de aceptación por la revista: noviembre de 2003.

C.D.U.: 747

BIBLID [0210-962-X(2004); 35; 197-207]

RESUMEN

Este artículo analiza la colaboración interdisciplinar en el mundo del diseño de interiores. Partiendo de dicha premisa, se estudia el fenómeno de los llamados “*bares fríos*” o “*de diseño*”, con un enorme auge en la ciudad de Barcelona durante los 80’. Como consecuencia de ello, no sólo la ciudad se consolidó en el panorama internacional como un foco de vanguardia y creatividad en el diseño, sino que muchos autores noveles (Mariscal, Pepe Cortés, Alfredo Arribas) adquirieron igualmente repercusión dentro y fuera de España. Un fenómeno intenso y fugaz, comprensible desde su contexto histórico y social.

Palabras clave: Arquitectura contemporánea; Diseño; Interiorismo.

Identificadores: Arribas, Alfredo; Mariscal, Javier; Samsó, Eduardo.

Topónimos: Barcelona.

Período: Siglo 20.

ABSTRACT

In this article we discuss the interdisciplinary nature of interior design, based on a study of the phenomenon of the so-called “cold bars” or “ambience bars” which proliferated in Barcelona during the 80s. As a consequence the city established an international reputation as a centre of avant-garde creative design, and many young artists (Mariscal, Pepe Cortés, Alfredo Arribas) made their national and international reputation. The phenomenon was intense, and short-lived, and can be best understood in its historical and social context.

Key words: Contemporary architecture; Design; Interior design; ambience.

Identifiers: Arribas, Alfredo; Mariscal, Javier; Samsó, Eduardo.

Place Names: Barcelona.

Period: 20th century.

* Grupo de Investigación *Metodología y Documentación para el Estudio del Patrimonio Histórico de Andalucía*. Departamento de Historia del Arte. Universidad de Granada.

“(…) locuras inconfesables celosamente archivadas, locales que supusieron la eclosión de una incipiente vanguardia antes de desaparecer de las guías o de establecerse como firmes baluartes de la moda local... Aquel atrevimiento de líneas que dibujó las ambiciones estéticas de una generación cansada de esperar fue el embrión de la actual filosofía del bienestar...”¹.

Los restaurantes y cafeterías, del mismo modo que los pubs y discotecas, constituyen lugares de socialización y comunicación por excelencia. La gente acude a ellos no sólo para disfrutar de una experiencia gastronómica alejada de lo habitual, sino también para ver y ser visto, para comenzar o estrechar lazos sociales. Desde este punto de vista, la introducción del diseño en este tipo de locales no sería sino un modo de potenciar su atractivo de cara al público, situándolos en el mapa, socialmente hablando.

Probablemente, el campo donde más evidente fue la eclosión del diseño español, al menos para el gran público, fue en los lugares asociados al ocio, preferiblemente nocturno. Por un lado, constituían un territorio propicio, abonado para la experimentación en todos los ámbitos: mobiliario, iluminación, imagen gráfica... Por otro, existía un público ávido de novedades, de cambio, de libertad tras el cierre de la etapa franquista. Al igual que los restaurantes y bares, estos espacios de vida noctámbula serán el punto de encuentro, el lugar por excelencia para la vida social, e incluso, en ciertos casos, cultural.

Pero el fenómeno de los bares de diseño en la Barcelona de los 80', o los lugares asociados a la movida madrileña en esos mismos años, suponen un hito tan relevante como fugaz. Surgen unidos a un momento muy concreto de la historia de nuestro país, y satisfarán los deseos de ruptura y novedad de ciertos sectores de la sociedad.

Posteriormente, sin embargo, con la normalización social y económica del país, estas propuestas irán perdiendo atractivo. Se imponen nuevos modos de ocio y disfrute, y el recurso al diseño quedará en muchos casos como un mero reclamo estético. De ahí que en los 90' comiencen a aparecer otro tipo de locales, de mayor escala, complejos de ocio que pueden acoger (y de hecho, acogen) acontecimientos lúdicos de toda índole.

La intención de este artículo sería presentar algunos ejemplos en los que las distintas vertientes del diseño se combinan, dotando al producto final de una mayor coherencia si cabe. No es infrecuente que los arquitectos se dediquen al diseño de interiores, pero también son muchos los profesionales de otras disciplinas que —de manera puntual o habitual— realizan colaboraciones en materia de interiorismo.

La importancia de crear una imagen de marca fuerte (con fines eminentemente comerciales) es evidente, por ejemplo, dentro del mundo de la moda. Pero queremos ahora presentar ejemplos pertenecientes a un ámbito muy distinto, el mundo de la hostelería y el ocio nocturno. Nos acercaremos a ciertos bares (algunos de los cuales funcionaron o funcionan también como restaurantes, cafeterías o discotecas) en los cuales el proyecto de interiorismo se enfoca de un modo global, yendo más allá de la mera configuración del espacio. Así, la elección de determinadas piezas de mobiliario —o incluso su diseño específico para un local concreto—, junto con la creación de una imagen gráfica completa, servirán para caracterizar estos lugares de ocio, de modo que suponen un reclamo más para los posibles clientes.

Es en la ciudad de Barcelona, durante la década de los 80', cuando surgen algunos de los casos más interesantes. Es lo que muchos críticos de arquitectura han llamado el fenómeno de los "bares de diseño" o "bares fríos". Se configuró así un lenguaje que marcó un hito asociado a la capital condal, representado en algunos de los bares, restaurantes y locales para noctámbulos de la ciudad. Este diseño cuidado y festivo que dominó Barcelona desde finales de los años ochenta contribuyó a lanzar una imagen internacional de cuidado exquisito por los detalles del diseño más actual. Sin olvidar la raigambre que este tipo de realizaciones tenían en la ciudad, como las obras de los arquitectos Correa & Milá (por ejemplo, los restaurantes *Flash Flash* o *Il Giardinetto*, obras realizadas a finales de los 70').

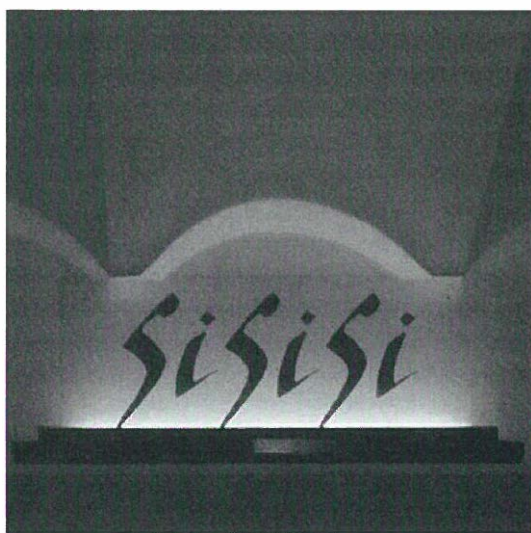
Para entender la fuerza de estas manifestaciones es necesario tener en cuenta una serie de factores. Por ejemplo, la situación socioeconómica, aún inestable, que hace que el diseño viva un fuerte proceso de expansión y auge, aplicándose a numerosos ámbitos. Es más, en estos momentos era considerado como un medio capaz de reactivar los distintos sectores económicos, al tiempo que simbolizaba la nueva etapa de libertad que vivía el país; y, en el caso concreto de Cataluña, se convertía asimismo en una seña de identidad nacionalista.

Quizás es la citada coyuntura social y económica de estos años la explicación a la enorme aceptación popular que tuvo el diseño (en todos sus campos), llegándose a hablar de un auténtico "boom". Algunos autores coinciden en llamar la atención sobre otro punto, directamente conectado con el fenómeno de los bares "fríos" o "de diseño". La situación socioeconómica de este período determina la posición ante el diseño de dos grandes grupos sociales. Por un lado, un sector acomodado, de nivel adquisitivo alto, pero tradicional en sus gustos, ajeno a las nuevas propuestas en este campo. Y, por otro, un núcleo sumamente interesado por la innovación y las nuevas aportaciones del diseño, pero que carece de la capacidad económica necesaria para su adquisición y disfrute privado. La respuesta perfecta a los deseos de consumo y novedad de este grupo eran los bares de diseño, que permitían disfrutar, con un moderado desembolso económico, de las realizaciones de algunos de los diseñadores más conocidos del momento. Sin olvidar, además, que estos bares eran muchas veces focos de intensa actividad cultural.

Por otro lado, en estos años surgen una serie de jóvenes profesionales de la arquitectura y el diseño que, siendo poco conocidos, arriesgan en la realización de proyectos de escala menor como los que aquí nos ocupan, obteniendo bastante eco por la imaginación, originalidad y desenfado de sus propuestas. Proyectos que, además, gozaban de un enorme cuidado en todos sus detalles, de ahí la colaboración entre profesionales de distintos sectores a la que ya nos hemos referido.

Pronto esta nueva corriente comenzó a popularizarse y a captar la atención de la prensa, tanto nacional como internacional. Se va configurando así la imagen de Barcelona como ciudad de diseño, y pronto muchos de estos arquitectos y diseñadores serán requeridos fuera de nuestro país.

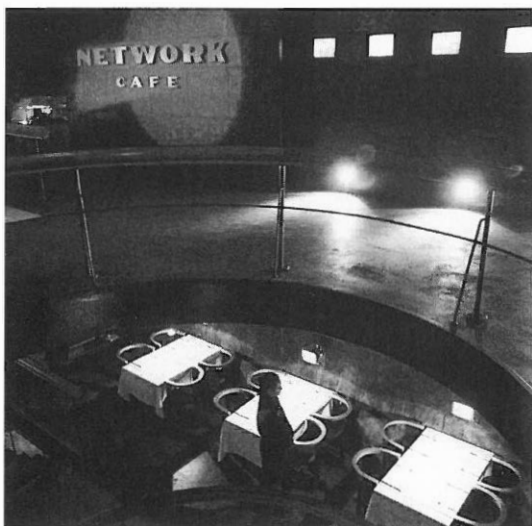
El momento de mayor auge coincidirá con la preparación de la capital condal para la celebración de las Olimpiadas de 1992, ya que las iniciativas de diseño (y no sólo en el área del interiorismo) contarán con el respaldo de las instituciones municipales y autonómicas.



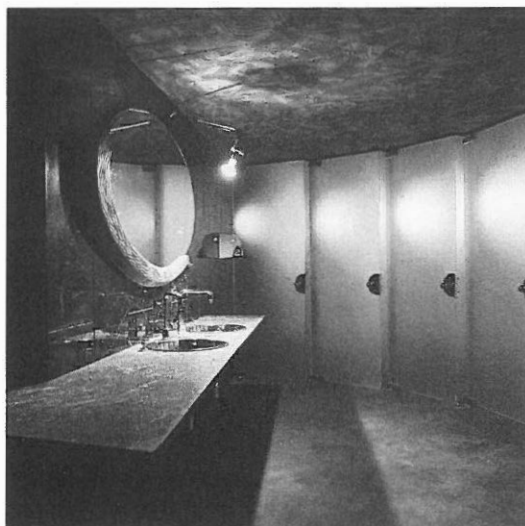
1 y 2. Bar *SiSiSi*, Gabriel Ordeig (arquitecto). Barcelona, 1985. (*El Croquis*, 35 (1987), pp. 100-105).

En la actualidad, sin embargo, ha ido desapareciendo esta tendencia. Las razones pueden ser muchas; la falta de empresarios decididos a efectuar inversiones importantes, el auge que actualmente viven las franquicias (no sólo de comida rápida, sino también de cafeterías y bares), un menor grado de interés o de ingenio por parte de los profesionales de la arquitectura y el interiorismo... O, simplemente, un cambio del gusto en los clientes, menos atraídos hoy por el diseño que en aquellos momentos, cuando suponía toda una ruptura e innovación. Así las cosas, auténticas piezas claves dentro de este campo de la arquitectura actual, como el *33* de Freixes y Miranda; el magnífico *Bijou* de Ordeig y Sunyer; el *Gambrinus* de Arribas y Mariscal o el *Network* de Arribas y Samsó, han cerrado, perdiéndose con ello el testimonio de un fenómeno que, como ya hemos dicho, dio a conocer a Barcelona internacionalmente durante los años 80'. Otros han conseguido mantenerse, como *Otto Zutz*, el *Nick Havanna*, el *Velvet* o *Las Torres de Ávila*, pero sufriendo modificaciones (muchas veces por cambio de propietario) que en no pocos casos han desvirtuado el carácter original de la intervención.

De cualquier modo, veremos a continuación cómo muchos de estos bares representaron en su día un amplio y libre campo de experimentación para profesionales noveles de distintas ramas, que gracias a ellos han conseguido un nombre dentro del panorama nacional e internacional. Pese a que son muchos los ejemplos que podríamos comentar, nos centraremos sólo en algunos que, en su momento, supusieron un hito importante, y en los que tomaron parte nombres reconocidos hoy en todo el mundo. Casi todos estos proyectos de interiorismo fueron distinguidos con premios de la asociación para el Fomento de las Artes Decorativas (Premios FAD), de gran prestigio en el sector. Así, tendríamos, entre otros, el *Gambrinus*, el *Network Café*, el *SiSiSi*...



3. *Network Café*, Eduardo Samsó y Alfredo Arribas. Barcelona, 1986 (JULIER, Guy. *Nuevo Diseño Español*. Barcelona: Destino, 1991, p. 154).



4. *Network Café*, Eduardo Samsó y Alfredo Arribas. Barcelona, 1986 (*El Croquis*, 35 (1987), pp. 106-113).

El bar *SiSiSi* (Barcelona, 1985) surge a partir de la iniciativa de una empresaria, Mariló Bautista, que consigue reunir aquí a un interesante grupo de profesionales. Este local se hallaba en los bajos de un edificio tardomodernista barcelonés. Se comenzó por recuperar lo que había sido la traza inicial del espacio, la cual había quedado desfigurada por otras intervenciones previas. El continente, pues, quedaba como una caja alargada y sin adornos, debido a las características constructivas del edificio del que formaba parte. La transformación más importante que se hizo sobre la organización espacial afectaba a la zona posterior, donde se elevó la cota del suelo. Se crean así dos zonas: una primera de reunión, y a continuación, otra con sofás, sillas y mesas.

El diseño general corrió a cargo de Gabriel Ordeig, pero en la configuración definitiva de la imagen del bar también encontramos, por ejemplo, a Carlos Riart. Éste es un conocido diseñador de mobiliario, autor también de algunos proyectos de interiorismo, que en esta ocasión hubo de diseñar, con escaso presupuesto y no demasiado tiempo, el modelo de silla y de mesa para este interior. El resultado es un mueble muy funcional, que responde perfectamente a la necesidad planteada, y con materiales asequibles (madera curvada y fundas de quita y pon).

Se trataba de crear una atmósfera llena de calidez. Para ello la selección cromática del interior fue muy cuidadosa. La pared de la izquierda, en la que se encontraban la barra y los servicios, recibía la iluminación más intensa, de ahí que se eligiera un color como el amarillo terroso. Para acentuar el contraste, la pared derecha y el techo se pintaron en azul ultramar, mientras que la gradación continuaba en los extremos del local: el acceso y la parte trasera aparecen en azul verdoso. El procedimiento seguido al pintar,

el estucado, también se llevó a cabo de forma artesanal. La resolución del pavimento, a modo de puzzle policromo, es obra de Nina Masó.

Del mismo que ocurre con la gradación cromática, también encontramos una estructuración de la iluminación en varios niveles. Destacan las fuentes de luz sobre la barra, que la sitúan como eje central del interior, y constituyen una referencia incluso desde el exterior del bar. Concretamente, son siete pantallas de pergamino troncocónicas, de gran tamaño, y en las que puede graduarse la intensidad de la iluminación. El fondo del local, por su parte, presenta unas tiras de luz asentadas en las bovedillas, que se reflejan sobre la superficie apergaminada que recubre toda esa zona. Un pequeño rincón delimitado por varias columnas se ilumina mediante un círculo de ónix cenital. Y por el resto del espacio se utilizan puntualmente diversos tipos de luces: luces en los peldaños de entrada, el interior de la barra, etc.

Por último, la imagen gráfica, de trazos simples y elegantes, se debe a Anna de Tord. El rótulo del local, un vidrio serigrafiado, debía respetar los condicionantes impuestos por el hecho de hallarse en un edificio catalogado. De modo que se situaba en el interior, sobre la puerta, constituyendo más una afirmación de las señas de identidad del local que un reclamo publicitario para el mismo.

La discoteca-bar *Otto Zutz* (Barcelona, 1985) recoge también las propuestas de profesionales de muy diversos campos. El proyecto fue llevado a cabo por los arquitectos Guillem Bonet y Jordi Parcerisas, junto con la interiorista Alicia Núñez. En la decoración de algunos de los paramentos internos trabaja Vicenç Viaplana, con murales relativos a la ciudad de Barcelona. El trabajo de todos ellos se conjuga para crear un ambiente que recuerda al expresionismo de entreguerras.

Se sitúa en un edificio abandonado, de principios del siglo XX, muy amplio (tres pisos y terraza cubierta). Las posibilidades que éste aportaba eran enormes, especialmente por sus grandes dimensiones y por la existencia de iluminación natural. Así, se decidió establecer distintas alturas, creando un recorrido continuado por el interior a lo largo del cual se perciben imágenes muy distintas del inmueble. Uno de los mecanismos empleados para conseguir esa fragmentación visual es la estructura metálica exenta que compartimenta el ambiente, evitando además una excesiva presión sobre los muros que ya existían. Aparecen así dos altillos; uno, en el lado sudoeste, aloja una barra, además de la cabina de luz y sonido; en el del lado noroeste hay otra barra, esta vez semicircular.



5. *Network Café*, Eduardo Samsó y Alfredo Arribas. Barcelona, 1986. (Grafismo de Pati Núñez- logotipo del local). (JULIER, Guy. *Nuevo Diseño Español*. Barcelona: Destino, 1991, p. 96).

Es en la zona de la pista de baile donde se establece la mayor altura del interior. Muy cuidada, con un pavimento que se recubrió con láminas de madera flexible y resistente, para favorecer el baile. Es asimismo aquí donde se da la mayor concentración lumínica de toda la discoteca, con tres tipos de focos, de teatro, flashes, y un modelo diseñado especialmente para el *Otto Zutz*, los focos *Zutz*. En el resto, sin embargo, la iluminación es más difusa y envolvente, creando zonas de menor definición.

En general, este bar discoteca nos plantea una imagen bastante fría, dura, sensación que se ve propiciada por el tipo de materiales usados, en los cuales predominan cromáticamente los negros y grises. De este modo, el pavimento está realizado en cemento teñido de negro, apareciendo en el suelo de los lavabos terrazo de mármol negro. Es igualmente el color negro en el que se disponen muchos de los acabados de la decoración. Las paredes se pintaron a la esponja, con una gradación tonal de la gama de los grises. A excepción de dos de las paredes, en las cuales se ubican los citados murales de Vicenç Viaplana.

Sombras, luces, un reloj genial. El cuidado de todos los detalles fue máximo, destacando la creación de la imagen gráfica, obra de Pati Núñez y Alfonso Sostres. No sólo el logotipo, sino también los carteles, las entradas, etc., fueron propuesta de estos diseñadores, que consiguieron dotar al *Otto Zutz* de una imagen emblemática, bien definida y reconocible, acorde con la estética industrial del local.

Al estar destinado a discoteca, el espacio clave es la pista de baile, y no se desarrolla una propuesta de mobiliario específico tal y como ocurría en otros lugares. Sin embargo, sí que fueron diseñados especialmente otros elementos, como los ya comentados Focos *Zutz*.

El *Network Café* (Barcelona, 1986), obra de Alfredo Arribas y Eduardo Samsó fue seleccionado para los Premios FAD 1987 en la categoría de interiores de uso público. Es un caso muy destacado de cómo, en el contexto de la que podría ser denominada arquitectura noctámbula o de ocio, entre la arquitectura, el interiorismo y el diseño no existen más diferencias que las impuestas por cuestiones meramente metodológicas. Existe aquí un enorme control de todos y cada uno de los aspectos de la intervención, fruto del cual surge una imagen global que se extiende desde el logotipo hasta los servicios, desde la barra hasta la última silla, alcanzando incluso a los uniformes de los camareros.

En este caso se planteaba la unión de dos usos, restaurante y bar, tomando como modelo a seguir una determinada tipología de locales de comida rápida propios de países extranjeros. Se actúa sobre un local ya existente y en funcionamiento, llamado *Nit i Dia*. Su estructura mostraba en la planta de acceso una superficie no muy amplia, y dos niveles inferiores con mucha más amplitud.

Estas condiciones del continente son las que influyeron en la distribución de los usos. De este modo, la entrada, en la planta baja, tan sólo cubre funciones de representación, de imagen: es la carta de presentación del local. Las dos zonas inferiores, más amplias, agrupan las distintas funciones específicas de bar y restaurante. En el lugar donde inicialmente se situaba la escalera se ha establecido un espacio vacío que sirve para conectar visualmente todos los niveles del interior. La nueva escalera sirve para realizar un recorrido en torno a ese hueco, girando, de tal modo que permite visualizar distintas perspectivas de las dos plantas inferiores.

Al plantearse dos tipos de usos para un mismo lugar, cada una de las funciones se desarrolla al 50%, pero al mismo tiempo hay una cierta contaminación entre ambas. Así, en el restaurante se plantea una oferta, como ya hemos avanzado, de comida rápida; pero la música, propia del bar, se aplica a todo el lugar; las mesas y la barra están cercanas entre sí, e incluso parte de la cocina queda a la vista de los clientes.

Pero los recursos empleados para configurar la imagen del local son lo más significativo, ya que contribuyen a crear una atmósfera futurista, propia de la imaginería cinematográfica de ciencia ficción (ambiente que recuerda a películas como *Blade Runner* o *Brazil*). La citada ambientación futurista se consigue mezclando materiales estudiadamente deteriorados con objetos brillantes. La presencia de la tecnología resalta, por ejemplo, en una hilera de monitores que se colocan acompañando el recorrido de la escalera; o en cada uno de los pequeños monitores de televisión situados junto a las mesas que hacen superfluo el uso de cualquier otro elemento de decoración. Y, sin embargo, se ofrece un juego de contrastes, ya que esa imagen se combina con la inclusión de piezas de anticuario; o materiales en su estado natural, casi sin modificar, con otros elementos resueltos mayoritariamente en metal. La mezcla no deja de ser atractiva: manteles blancos y pantallas de televisión; plantas, vitrinas de madera, y cortinajes de terciopelo frente a paredes de metal y superficies resplandecientes. La iluminación, por otra parte, aparece en ciertas zonas como tenue y discreta, por ejemplo en las mesas; y en otras áreas de corte más público, la luz es mucho más intensa, pero respetando siempre la atmósfera general del local. En cuanto al mobiliario, parte de un modelo de Saarinen, pero buscando potenciar el contraste entre sus componentes, como ocurre con el resto del *Network*. Para ello, se combinan molduras de madera curvada en los respaldos frente a finos soportes metálicos.

Los servicios se disponen en la planta inferior. Su tratamiento es muy curioso, puesto que no se diferencia por sexos, sino que se plantean cabinas individuales cerradas con vidrio translúcido (el cual actúa asimismo como fuente de luz).

En esta ocasión, la imagen gráfica del *Network* corre de nuevo a cargo de Pati Núñez, una de las figuras con más proyección en este campo en aquel momento, en colaboración con Alfonso Sostres. Su propuesta resulta muy interesante. Pese a que era un establecimiento nuevo, deciden inventarle un pasado ficticio, que parte de finales de los años 20'. Así, establecen su origen apoyándose en los textos de un diario (por supuesto falso) de un cocinero americano que nunca existió. Van más allá, puesto que al diseñar el logotipo del local idean también todo el proceso de evolución de dicho logotipo desde su supuesto origen hasta el momento actual. Este logotipo se repite en distintos momentos del local.

Pero hay más. Otros elementos de la decoración interior también fueron confiados a profesionales reconocidos. Es el caso de la tierra y la luna, que van describiendo órbitas distintas, y cuya creación se debe a Sergio Valladares; o los escaparates de la zona trasera del *Network*, diseñados por Jordi Nogués. Ya hemos aludido al diseño del vestuario del personal; éste fue inicialmente creado por Chu Uroz, con diversos modelos, aunque luego no se continuó en esta línea. Para el mobiliario, la idea surge de un modelo de silla de Eiel Saarinen, que será desarrollado por Arribas y Samsó, adaptado a las peculiaridades del local.

