



calma.

MEDITERRANEAN
OUTDOOR FURNITURE

ALT EMPORDÀ. GIRONA

AVDA. EUROPA 22
POLÍGON INDUSTRIAL
EMPORDÀ INTERNACIONAL
17469 VILAMALLA-SPAIN

T.+34 972 52 70 89
INFO@CALMA.CAT
CALMAOUTDOOR.COM

INSTAGRAM:
@CALMAOUTDOOR
#LIFEWITHCALMA

calma.























Saber hacer. Artesanía. Calma.

Know-how. Craftsmanship. Calma.



Somos del Empordà. Vivimos el exterior con calma. Sol, mar, Tramontana, rocas. El Empordà nos rodea. Nos inspiran sus paisajes, la artesanía local y el carácter de su gente. Nuestras piezas reflejan nuestro amor por esta tierra.

Confiamos la elaboración de nuestros diseños a fabricantes locales. Artesanos que conocen como nadie la forma de hacer y la tradición. Maestros que dejan su huella y su sabiduría en cada una de nuestras piezas.

Empordà born and bred. We live the outdoors with *calma*. Sun, sea, the rocky coastline and the northerly tramuntana winds. The Empordà surrounds us. Inspired by its natural beauty, local craftsmanship and the character of its people. The objects we produce reflects the love for our land.

We entrust local manufacturers to produce our products. Craftspeople that understand making and tradition more than anyone else. Masters of craft that make their mark on and embed their knowledge into every single one of our products.





Trama y Malla by Andreu Carulla

Trama and Malla by Andreu Carulla



Dos reinterpretaciones de la típica celosía de exterior, diseñadas por Andreu Carulla.

Trama destaca por su habilidad de no doblar el espesor de pared al montarla modularmente. También ofrece la posibilidad de variar la transparencia del conjunto dependiendo de la configuración de las piezas individuales.

Malla es la primera celosía de exterior que ofrece fluidez. Se puede montar en curva y también ofrece la posibilidad de colgarse en forma de cortina de cerámica.

Two reinterpretations by Andreu Carulla of the Spanish “celosía”, a typical modular ceramic outdoor architectural feature.

Trama is unique as it is the first in its kind not to produce double-wall thicknesses when built-up. It also allows varying levels of transparency depending on the way the individual pieces are configured.

Malla is the first of its kind to offer fluidity, giving the possibility to create curved walls as well as the possibility to be hung, forming a see-through ceramic curtain.

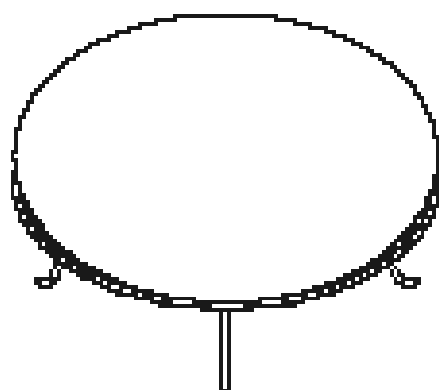
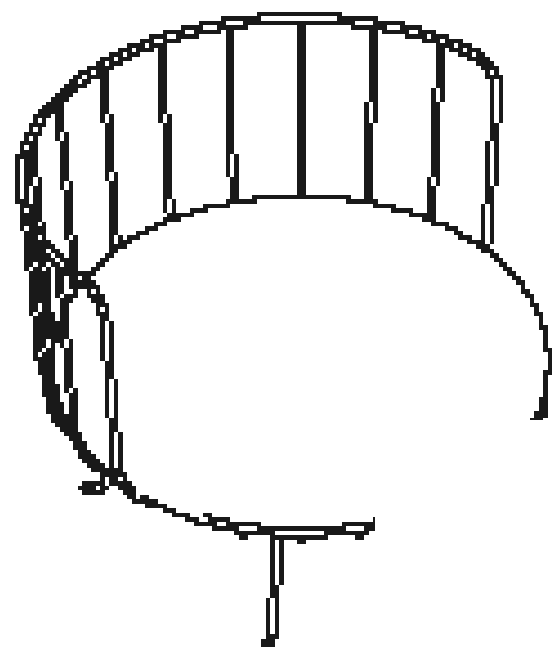
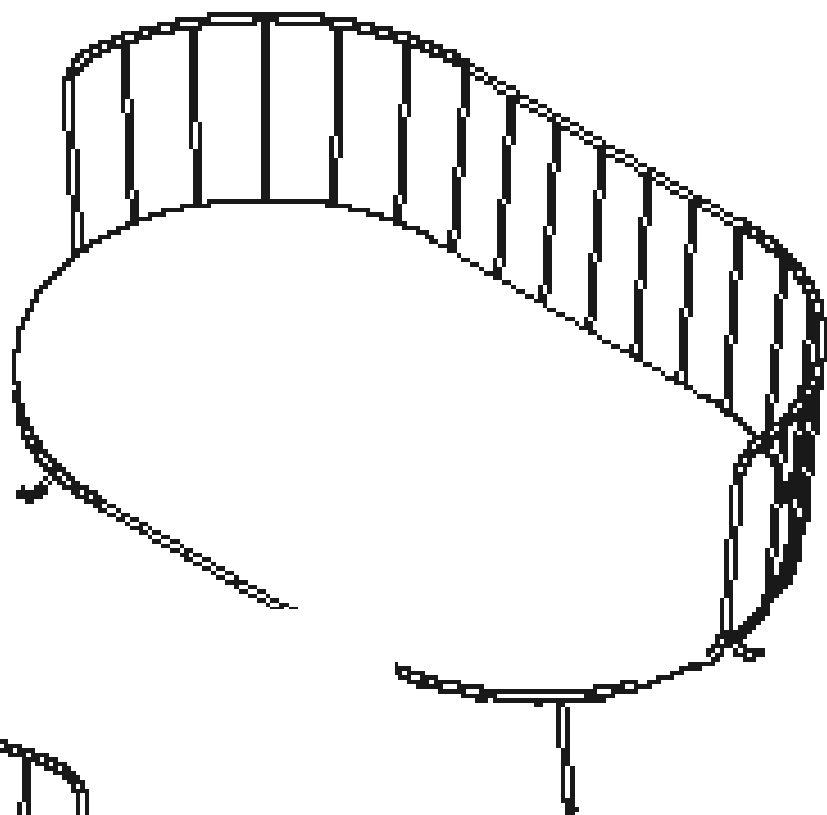
La colección Lou es fruto de la primera colaboración entre el estudio de Inma Bermudez y Calma. Compuesta por tres piezas, pouf, butaca y sofà, nos gusta definirla como una colección de mueble “blando”. El cojin esta compuesto por distintas capas de biscoelastica que le da un sorprendente confort. Al retirarlo durante los meses de invierno, Lou todavía mantiene una calidad decorativa gracias a su delicada y ligera estructura de varilla.

Lou is the result of the first collaboration between the studio of Inma Bermúdez and Calma. The collection comprises three pieces: a pouf, a lounge chair and a sofa. We like to call them “soft” furniture. The seat cushion is made from various layers of viscoelastic, making it remarkably comfortable. When removed during the winter months, Lou still retains a sculptural appearance due to its delicately light wire frame.

Lou



by Studio Inma Bermudez





Dos diseñadores industriales.
Dos generaciones diferentes.
Una forma de entender el diseño.

Two industrial designers.
Two different generations.
One way of understanding design.

André Ricard *conversa con* Andreu Carulla.

André Ricard talks with Andreu Carulla.



AC: Uno de los valores que queremos transmitir con cada pieza de Calma es la responsabilidad. No la responsabilidad entendida desde la perspectiva del medio ambiente, sino desde la perspectiva del diseño. Respetamos el diseño y por eso queremos aportar algo real. Buscamos diferenciarnos absolutamente del resto del sector. No seguimos la tendencia. Cada pieza tiene que tener carácter propio y de ahí su razón de existir.

AR: Es cierto...hay demasiado de lo mismo. Muchos productos se lanzan sin aportar nada nuevo a lo que ya existe. Cuando surge un nuevo producto y tiene éxito, muchas empresas se precipitan a disponer de una replica del mismo. Ese no es el camino para competir. Lo que no aporta nada no perdura.

AC: One of the values we want to convey with each piece in Calma is responsibility. Not responsibility as understood from an environmental perspective, but from a design perspective. We respect design and that is why we want to contribute something real. We're trying to be completely different from the rest of the market. We don't follow trends. Each piece must have an individual character, giving it its own reason for existence.

AR: It's true, the market is saturated. New products are being made that have already been made before. Unfortunately, the trend is that if a new product is successful, many manufacturers rush to release a replica. This is not a healthy way to compete. If it isn't authentic, it won't last.

“Ninguna idea sale de ti que no haya entrado antes”

“Ideas don’t come out of you that weren’t already there”

AC: No sé si alguna vez te has encontrado en la situación de que un cliente te encarga un diseño demasiado inspirado en otro. Un diseño que no va a aportar nada, solo va a llenar el sector. Y además no quiere tener problemas legales.

AR: Sí. Pero si al cliente le preocupa el aspecto legal, es decir que no pueda crear conflictos, lo que a mí me preocupa es el aspecto ético que este planteamiento encierra. El mejor modo de competir, en lugar de plagiar, es aportar una mejora que el otro no tiene. Y es que todo puede mejorarse...siempre hay alguna aportación posible. Es así que las cosas evolucionan, por una sucesión de pequeñas mejoras progresivas.

AC: En ferias internacionales veo una uniformidad en todas las marcas, en todos los productos. El mercado ofrece lo mismo. Y nosotros, los diseñadores, somos responsables de evitarlo.

AR: Evidentemente. Un buen diseño ha de velar por la calidad del servicio que habrá de prestar aquello que esta creando. Hay que reivindicar ese espíritu del diseño. Quien diseña tiene la responsabilidad de mejorar el bienestar de la gente. Ser creativo es ser capaz de detectar las posibilidades de mejora que las cosas aun encierran.

AC: Ya hemos comentado que Calma es responsable con el diseño de sus piezas. Pero también es responsable con la historia del diseño. Por eso rescatamos piezas del pasado que hoy son diferentes, brillantes. Diseños que han significado algo en el mundo del diseño. Eso nos ha llevado a recuperar como se merece tu primera silla: Boomerang.

AR: Está muy bien recuperar piezas si cubren una necesidad que no existe.

AC: Hace 17 años que diseño. He visto una evolución en las herramientas, en las técnicas, en los procesos... Cuando yo empecé no se utilizaba casi el ordenador. Ahora el diseño 3D, la impresión 3D... Me pongo en tu piel y...

AC: I don't know if you've ever found yourself in the situation where a client commissions a design from you that has been overly inspired by another. A design which isn't going to contribute anything, which will only further saturate the market. Never mind the potential legal problems that may bring.

AR: Yes, but it's up to the client to worry about the legal aspect, what worries me is the ethical aspect of such action. The best way to rise to the challenge of competition is not by copying but by improvement. Objects can be improved. Improvement is always a possibility. I believe in evolution over revolution.

AC: Looking at international exhibitions, I can see a standardisation across all the brands, all the products. The market is offering the same thing. It's up to us, the designers, to avoid that.

AR: Of course. Something that is well designed should stand-out for its ability to be of useful true to its original intention. I want to reaffirm this spirit of design. Because design is responsible for improving people's well-being. And that well-being is generated by creative people who are capable of discovering opportunities for progress.

AC: We have already mentioned that Calma acts responsibly when it comes to the design of its pieces. But it also acts responsibly when it comes to the history of design. That is why we are salvaging pieces from the past that are different now, they're exemplary. Styles which have meant something in the world of design. That led to deservedly salvaging the first chair you ever designed in 1951: Boomerang.

AR: Salvaging pieces is great if they meet a need which does not exist.

AC: I've been designing for 17 years. I've seen tools, techniques and processes all evolve. When I started out, even computers were barely used. Now there is 3D design, 3D printing. If I were to put myself in your shoes...

AR: Hace años alguien dijo, que con la llegada de los ordenadores y la inteligencia artificial, todo ello supliría a la creatividad humana. No, rotundamente. El ordenador y sus exponenciales performantes programas son solo herramientas. Fantásticas por supuesto, pero como toda herramienta la informática, si bien es de una gran ayuda, pero nunca podrá aportar conceptos realmente inimaginables. “Las ideas son un regalo de los dioses” dijo el poeta. Un regalo que solo la mente humana es capaz de captar. Para atrapar esas ideas, siempre tenues y fugaces, sigue siendo más ágil y veloz el software de un simple lápiz que el hardware de una maquina. Basta un rápido bosquejo para captar esas ideas y sumarlas al proceso creativo que la mente va fraguando.

AC: ¿La herramienta influye en el diseño?

AR: Nosotros fuimos el primer estudio de diseño que tuvo un ordenador como herramienta de trabajo, pero no nos cambió la vida. La creatividad depende de la buena relación que exista entre lo que va imaginando la mente y lo que plasma la mano. Esa es la mejor herramienta.

AC: Y el lugar desde el que se diseña ¿influye en el diseño? ¿Es lo mismo diseñar en Suiza que diseñar en Cadaqués?

AR: Por supuesto todo influye, a menudo de una forma inconsciente. Ningún conato de idea sale de ti que no hayan entrado antes de algún modo los elementos que la forman. En cualquier lugar todo lo que te rodea te transmite información, sin darte cuenta asimilas influencias e imágenes fortuitas que llevas en ti sin saberlo, y que de pronto se enlazan y estructuran hasta generar tus ideas.

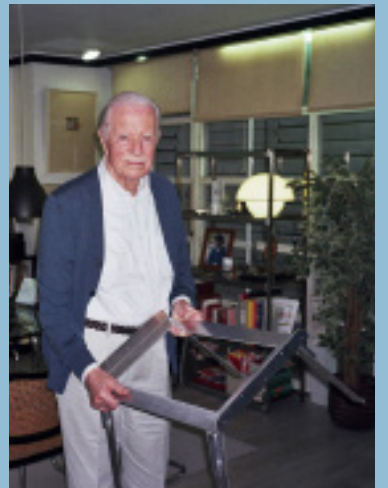
AR: Years ago, someone once said that computers and the advent of artificial intelligence would put a stop to creativity. It's not like that. The computer is an amazing tool. But it is just a tool, and tools like it exist to finish the work at hand. It will always be a great help but it will never be able to realise ideas that are truly unimaginable. “Ideas are a gift from god”, said the poet. To capture these ideas, always fragile and fleeting, the software of the pencil outdoes the hardware of the machine. Sketching and drawing with a pencil is important. Firstly, to remember ideas. Secondly, to talk to other people, to be able to ask someone: Do you like this? I believe that drawing helps us express what is on our minds.

AC: Does the tool influence the design?

AR: We were the first studio to have a computer and it didn't change life for us. Creativity is still inside our heads and in our hands. Our brains are our best tools.

AC: And does the place where you design influence the way you design? Is designing in Switzerland the same as designing in Cadaqués, in Spain?

AR: Of course, everything influences you. at the very least on a subconscious level. Any nub of an idea that seems to originate internally has always come to you through by way of a seed planted by something external. In any case, everything that surrounds you is constantly emitting information that you absorb by way of influence or image. Although you may not be consciously aware, these bond together and form structures inside your head that lead to the formation of ideas.



No nace de la presión de un encargo, ni de una búsqueda premeditada. Coqueta aparece en la mente de Pete Sans sin avisar, casi por casualidad.

Calma recupera la Coqueta, una escultura funcional del original diseñador afincado en el Empordà Pete Sans. Una butaca a medio camino entre el diseño y la artesanía. Una pieza icónica de 1986 que define la personalidad y el estilo poco ortodoxo de este diseñador. Coqueta es una idea brillante, una pieza presumida fruto de la inspiración pura. Galardonada con el prestigioso Delta de Oro del 1988

It wasn't born from the pressure of an order, or from painstaking research. Coqueta appeared in the mind of Pete Sans out of the blue, almost by chance.

Calma relauches Coqueta; a functional sculpture by the creative designer Pete Sans, settled in the Catalan region of Empordà.

A chair halfway between design and craftsmanship. An iconic piece from 1986 which encapsulates the personality and unorthodox style of this designer. Coqueta is an excellent idea, a coquettish piece resulting from pure inspiration.

Bestowed with the prestigious Gold Delta Award in 1988

Coqueta



by Pete Sans

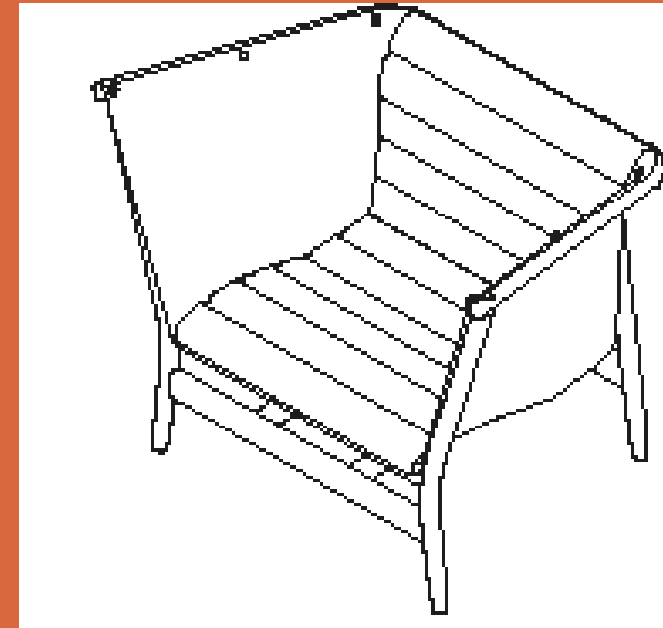


Primer prototipo
de la Coqueta
First prototype
of Coqueta



Primeros bocetos de
Coqueta por Pete Sans
Pete Sans' first
sketches of Coqueta

Marea by Joe Doucet & Andreu Carulla



Andreu Carulla y Joe Doucet se conocieron en el verano de 2015 durante la New York Design Week. La conexión fue inmediata y de ella surgió una colaboración creativa singular.

Un día de mucho calor en Nueva York, tomando unas cervezas empezaron a hablar sobre el diseño de una nueva silla. Varios esbozos y vasos vacíos después, nació Marea.

Inspirada por su entorno próximo, Marea es la unión de dos icónicos lugares de costa. Fusionando la sofisticación colonial de los Hamptons con la calidez y el ambiente bohemio del Mediterráneo. Marea se define por la suspensión de su asiento, que le da un suave movimiento columpiante como la marea del océano.

Andreu Carulla and Joe Doucet met each other in the summer of 2015 during New York Design Week. They immediately struck up a connection that resulted in a unique creative collaboration.

Over a cold beer or two on a hot day in New York City, they started talking about the design of a new chair. A few sketches and empty glasses later, Marea was born.

Influenced by their immediate surroundings, Marea is the marriage of two iconic coastal locations. Merging the sophisticated colonial flair of the Hamptons with the sunny and bohemian atmosphere of the Mediterranean. Marea (meaning "tide" in Spanish) is defined by its suspended seat structure giving it a gentle back-and-forth movement just like the tide of the Ocean.



LOU



D: Studio Inma Bermúdez
Ancho / Width: Ø80 cm
Altura / Height: 66 cm

COQUETA



D: Pete Sans
Delta Award, Gold (1988)
Ancho / Width: 90 cm
Fondo / Depth: 104 cm
Altura / Height: 62 cm

COQUETA



D: Pete Sans
Delta Award, Gold (1988)
Ancho / Width: 90 cm
Fondo / Depth: 104 cm
Altura / Height: 62 cm

MAREA



D: Joe Doucet & Andreu Carulla
Ancho / Width: 110 cm
Fondo / Depth: 66 cm
Altura / Height: 82 cm
○ ●

MAREA SWING



D: Joe Doucet & Andreu Carulla
Ancho / Width: 110 cm
Fondo / Depth: Fondo 66 cm
○ ●

OM



D: Andreu Carulla studio
Red Dot Design Award,
Best of the Best (2015)
Ancho / Width: Ø 250 cm / Ø 300 cm
Altura / Height: 230 cm
○ ●

BOOMERANG



D: André Ricard
Ancho / Width: 55 cm
Fondo / Depth: 60 cm
Altura / Height: 84 cm

TREBOL



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 56 cm
Fondo / Depth: 57 cm
Altura / Height: 75 cm
● ●

BOLET



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: Ø35 cm
Altura / Height: 40 cm
● ● ● ●

ALAT



D: Andreu Carulla studio
Good Design Award (2019)
Ancho / Width: 350 cm
Fondo / Depth: 110 cm
Altura / Height: 72 cm

ALAT DAYBED



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 280 cm
Fondo / Depth: 200 cm
Altura / Height: 200 cm

FANG



D: Run Design
Ancho / Width: 170 cm
Altura / Height: 200 cm
● ● ●

TUB MONO



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 22 cm
Altura / Height: 42 cm
Ø: 10 cm



TUB BI



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 34 cm
Altura / Height: 47 cm
Ø: 10 cm



TUB BI TALL



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 34 cm
Altura / Height: 62 cm
Ø: 10 cm



XANCA



D: CrousCaloguero
Ancho / Width: Ø35 cm
Altura / Height: 90 cm

XICA



D: CrousCaloguero
Ancho / Width: Ø25 cm
Altura / Height: 30 cm

TUB OMNI TALL



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 18 cm
Altura / Height: 28 cm
Ø: 10 cm



TUB OMNI



D: Andreu Carulla studio
Ancho / Width: 18 cm
Altura / Height: 43 cm
Ø: 10 cm



Visit calmaoutdoor.com to know more
about us and our new collections.

Visita *calmaoutdoor.com* para
saber más sobre nosotros y
nuestras nuevas colecciones.



Fang by Run Design

Dirección creativa y comisariado de producto
Creative direction and product curation

Andreu Carulla

Dirección de arte e ilustración
Art Direction and illustration

Run Design

Fotografía (Páginas 3–27)
Photography (Pages 3–27)

Leo García Mendez

Our land is rough, that's
why we appreciate calma.

nuestra tierra
es brava,
por eso
apreciamos
la calma.

