

EXTERNAL REFERENCE

I sei piani commerciali di WOW in dettaglio.

Piano -1: Tech Garage

Accoglie il visitatore con un *paesaggio digitale*, una natura digitale umanizzata in cui immergersi negli ultimi progressi tecnologici per il settore del consumo.

Il progetto di design di questo piano si basa sull'idea che la tecnologia fa parte della natura, ed è collegata all'essere umano e alle sue attività.

Per questo motivo, l'utente è immerso in un paesaggio in cui le dimensioni digitali e fisiche si integrano per generare un'esperienza senza precedenti.

Il concept s'ispira ad una tecnologia ottimista, connessa alla natura, non estranea agli esseri umani ma in evoluzione con loro, che ne accresce le capacità e tende a un'ecologia in cui la natura e le attività umane coesisteranno in un equilibrio benefico per il mondo.

External Reference, partendo da questo concetto, ha sviluppato e costruito un paesaggio di coralli marini stampato in 3D con materiale pure.tech, un'installazione artistica che diventa a sua volta espositore per i prodotti. Questa natura artificiale è permeata da un sistema di luce dinamica programmabile che anima e cambia lo spazio come se fosse reale.

Gli schermi JogoTech generano una realtà aumentata che arricchisce l'esperienza di acquisto dell'utente, offrendo ai clienti strumenti 100% digitali all'interno del negozio.

Piano terra: Self-Care Lab

Il piano terra rappresenta l'ingresso principale dalla Gran Via, dove le vetrine digitali sono integrate con i portici esistenti attraverso un sistema di origami metallici. Sono caleidoscopi espositivi dinamici che attirano l'attenzione sulle immagini artistiche in movimento.

Da Calle Clavel, altre vetrine dinamiche e digitali accolgono il visitatore guidandolo attraverso l'altro ingresso che permette anche l'accesso diretto ai piani superiori dello spazio gastronomico. Una spettacolare struttura ad archi stampata in 3D incornicia tutte le direzioni di accesso della pianta.

In questo spazio dedicato alla cosmetica e al benessere, External Reference ha immaginato che personaggi del mondo classico attraversano il tempo e lo spazio, colonizzando l'edificio che un tempo ospitava l'Hotel Roma. Queste figure, trasformate in statue rosa, hanno subito deformazioni spazio-temporali che si manifestano in pixelazioni, utilizzate come supporto per esporre il prodotto.

Questi giganti dialogano con le topografie parametriche del controsoffitto, dove sono stati reinterpretati alcuni dettagli decorativi classici dell'edificio, trasformati in geometrie complesse, che generano vibranti superfici retroilluminate.

Le statue sono un elemento effimero dello spazio destinato ad ospitare diverse installazioni artistiche, che allo stesso tempo fungono da espositore e sono destinate a rinnovarsi ad ogni cambio di stagione.

L'intero perimetro del piano è caratterizzato da un'infrastruttura espositiva che assorbe e addolcisce la varietà estetica di ogni brand, con l'obiettivo di mostrare ed enfatizzare l'identità di WOW.

EXTERNAL REFERENCE

Piano 1: Fashion Hub. Brand di moda nativi digitali.

Questo piano, il cui design è un'interpretazione diretta dell'abbigliamento come seconda pelle, è concepito come un abito, un capo che si vive dall'interno, e che veste questo spazio, generando lo sfondo teatrale per i marchi che esporranno qui le loro creazioni.

L'estetica di questo piano è temporanea e, come la moda, dipende dalle stagioni. Niente è per sempre, tutto cambia: i contenuti dei light box o gli schermi che compongono il perimetro dell'intero spazio, la grafica, i video, i mobili, il soffitto... sono tutti elementi effimeri che possono mutare.

Piano 2: Fashion Hub. Brand di moda consolidati.

In questo piano, External Reference ricrea per WOW uno dei rituali più iconici della moda, trasformando il negozio in una sfilata di moda.

L'intero spazio è concepito come un grande palcoscenico dove le pareti sono ricoperte da tende luminose in fibra ottica, le tribune su entrambi i lati integrano un sistema espositivo di abbigliamento e accessori e il pavimento risponde in modo interattivo nell'area della passerella.

Piano 3: Urban District.

L'ispirazione che Carmelo Zappulla e il suo team hanno trasferito a questo spazio attinge dall'estetica sportiva, street e urbana.

Una struttura indipendente organizza lo spazio commerciale attraverso tre navate, una per la circolazione e due espositive, e genera uno spazio che è allo stesso tempo tecnico, flessibile e dinamico, ricoperto da una pelle metallica che integra sistemi di illuminazione programmabili.

Il sistema prefabbricato metallico costruisce un oggetto strutturale composto da elementi orizzontali e verticali che hanno la funzione di sostenere i dispositivi espositivi del negozio. La totale personalizzazione è consentita a seconda dei brand esposti, dando la possibilità allo spazio di cambiare continuamente.

Questo sistema permette di tessere delle superfici materiche sul soffitto, regolate per mezzo di cavi intrecciati.

Piano 4: Home Boulevard

Per rompere con lo stereotipo dei negozi che simulano un ambiente domestico per ospitare prodotti per la casa, External Reference propone un tour urbano, ricreando le strade di una città da dove è possibile spiare l'interno delle case attraverso le finestre. Ciò che è destinato a materializzarsi è un mondo reale, filtrato dall'estetica del Metaverso, che drammatizza una situazione di gioco in cui la realtà diventa pixelata.

Alcuni avatar di questo mondo parallelo stanno traslocando, e si muovono per le strade del piano spostando delle panchine su cui è presente un'esposizione di prodotti. In questo modo lo studio di architettura vuole rendere più evidente questa natura effimera dello spazio che cambierà e si trasformerà fisicamente. In quest'area, lo strato digitale contamina il paesaggio urbano, facendone svanire i limiti grazie all'uso di deformazioni o *glitch* fisiche.