

EXTERNAL REFERENCE

External Reference presenta en Madrid WOW, el innovador espacio de concept retail

- Carmelo Zappulla, fundador y director ejecutivo de External Reference, ha diseñado y concebido para WOW un espacio innovador donde la realidad se mezcla con la fantasía, lo físico se vuelve digital y la compra se convierte en una experiencia inmersiva
- Ubicado en un edificio histórico de la Gran Vía 18 de Madrid, el antiguo Hotel Roma, se trata de la primera tienda física de WOW y cuenta con 5.500 metros cuadrados distribuidos en ocho plantas
- Cada planta es diferente y cambiante y hace de WOW un teatro del retail, una escenografía iridiscente, que se transforma para sorprender al cliente

Madrid, marzo 2022_ Carmelo Zappulla y su equipo External Reference presentan el primer espacio físico diseñado para WOW, el innovador *marketplace* phygital, nueva apuesta de Dimas Gimeno.

WOW es un proyecto articulado, con un *marketplace* digital que, a través de unos sistemas interactivos que completan la experiencia de compra online, nutre el espacio físico, cuyo primer espectacular punto de venta abre al público el 12 de marzo en Madrid.

External Reference lleva años desarrollando la idea de WOW junto con sus inversores, investigando, experimentando e innovando en el sector del retail *“Los centros comerciales hoy en día están en crisis, Las tiendas físicas compiten con el mundo online y es importante que se vuelvan más atractivas para continuar a formar parte de la vida de ocio de las ciudades. - Apunta Carmelo Zappulla – Con este objetivo hemos diseñado un espacio de retail que funciona como un gran escenario teatral en el que continuamente cambian sus elementos, para que la gente que visite WOW encuentre algo siempre distinto.”*

Las seis plantas dedicadas al comercio, más dos de espacio gastronómico, se han concebido por Zappulla y su equipo como el escenario de un espectáculo contemporáneo constante, donde el producto se descubre por medio de una experiencia sensorial distinta entre planta y planta, y cambiante en el tiempo.

En WOW cada espacio es único, diferente y provocador, y en ellos suceden actos que construyen experiencias memorables para el usuario.

Dentro de los diferentes escenarios de compra, también habrá un recambio continuo de productos, de marcas, en muchos casos nativas digitales, que no se venden en otras tiendas físicas y tendrán su espacio exclusivo en WOW. Las marcas más

EXTERNAL REFERENCE

relevantes tendrán unos corners propios, gran parte de ellos también están diseñados por External Reference como los de TAG Heuer, FOREO o Grover.

En el recorrido de WOW, el usuario empieza por la planta baja dedicada a la cosmética, con acceso directo desde las calles Gran Vía y Clavel. En este piso External Reference ha imaginado que personajes del mundo clásico cruzan el tiempo y el espacio colonizando el edificio que antiguamente albergaba el Hotel Roma. Estas figuras convertidas en estatuas rosas han sufrido deformaciones espacio temporales que se manifiestan con pixelaciones, utilizadas como bases para exponer el producto.

La planta subterránea alberga los productos de tecnologías en un espacio totalmente inspirado en la evolución de la naturaleza humana hacia lo artificial y digital. Un paisaje de corales marinos impresos en 3D con material pure.tech (un compuesto mineral natural que neutraliza los gases de efecto invernadero capturando y convirtiendo el CO2 en minerales inertes) es el escenario donde las dimensiones digitales y físicas se integran para generar una experiencia de compra sin precedentes.

De la primera a la tercera planta el espacio está dedicado a la moda de marcas nativas digitales, de empresas consolidadas y de firmas streetwear, respectivamente. Todas ellas son estética y conceptualmente independientes, mientras la primera planta cambiará completamente de piel como si de un vestido se tratara renovando por completo su estética cada temporada, la segunda con su imaginario inspirado en un desfile de moda, será el escenario cambiante para eventos y, la tercera, inspirada en la estética deportiva y callejera, sumerge el usuario en un espacio más técnico y urbano.

La última y sexta planta del centro comercial está dedicada al hogar y acoge avatares bajo una estética inspirada en el Metaverso, teatralizando una situación de juego donde el espacio exterior y el interior se confunden, y la realidad se convierte en una fantasía pixelada.

Todo el proyecto WOW se desarrolla en el interior de un edificio protegido, el antiguo Hotel Roma, el primero construido en la Gran Vía que data de 1915.

El diseño del espacio interior genera, por lo tanto, un diálogo entre una capa extremadamente contemporánea y su contexto histórico. Todas las estructuras y componentes internos de WOW se han diseñado como elementos efímeros, pieles desmontables y mobiliarios pensados como instalaciones artísticas exentas. El resultado, además de respetar el patrimonio histórico, consigue generar una lectura dialógica, artística y a veces irónica.

Las dos últimas plantas de las ocho del proyecto WOW en breve estrenarán un espacio gastronómico, cuyo diseño también está a cargo de External Reference. El diseño estará enfocado hacia un concepto gastronómico abierto y en constante evolución, pensado para acoger a diferentes chefs con estrellas Michelin que presentarán propuestas temporales.

EXTERNAL REFERENCE

Créditos

Diseño: Carmelo Zappulla, External Reference

Audiovisual: Onionlab

Iluminación: Edgar Domínguez

Construction Manager: Empty

Equipo External Reference: Stefano Fontolan, Ilaria Rampazzo, Sebastián Amorelli, Vianella Maestra, Amin Bigdeli, Forum Shah, Ivan Marchuk, Francesco Sacconi, Gianmarco Daniele, Iacopo Neri

Gabinete de Prensa

Miriam Giordano – Gemma Pascual / Labóh

+34 606 602 230 - +34 636 663 097

press@laboh.net