

EXTERNAL REFERENCE

Detalle de las seis plantas comerciales de WOW.

Planta -1: Tech Garage.

Acoge al visitante con un *digital landscape*, una naturaleza digital humanizada en la que sumergirse en los últimos avances tecnológicos para el sector del gran consumo. El proyecto de diseño de esta planta se basa en la idea que la tecnología es parte de la naturaleza, y está conectada con el ser humano y sus actividades.

Por esto el usuario se sumerge en un paisaje donde las dimensiones digitales y físicas se integran para generar una experiencia sin precedentes.

El concepto se inspira en una tecnología optimista, conectada con la naturaleza, no ajena al ser humano sino que evoluciona con él, aumentando sus capacidades y que tiende hacia una ecología donde la naturaleza y las actividades humanas convivirán en un equilibrio beneficioso para el mundo.

External Reference, a partir de este concepto, ha desarrollado y construido un paisaje de corales marinos impreso en 3D con material pure.tech. Esta naturaleza artificial está permeada por un sistema de luz dinámica programable que anima y cambia el espacio como si fuese real y se integra con la instalación artística y los expositores.

Las pantallas de JogoTech generan una realidad aumentada que enriquece la experiencia de compra del usuario ofreciendo a los clientes oportunidades 100% digitales en la tienda.

Planta baja: Self-Care Lab.

La planta baja representa la entrada principal desde la Gran Vía, donde dos escaparates digitales se integran con las arcadas existentes a través de un sistema de origami metálico. Son unos caleidoscopios expositivos dinámicos que concentran la atención hacia unas imágenes digitales artísticas.

Desde la calle Clavel, otros dos escaparates digitales reciben al visitante guiándole por la otra entrada. Aquí se entra a través de una espectacular estructura impresa en 3D que evidencia el acceso directo a las plantas superiores del espacio gastronómico. Es una estructura de arcos entrelazados que teje una malla tridimensional que enseña el contexto existente y que, a la vez, enmarca todas las direccionalidades de acceso de la planta.

En esta planta de cosmética, 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.

EXTERNAL REFERENCE

Estos gigantes dialogan con las topografías paramétricas del falso techo donde se han reinterpretado algunos detalles decorativos clásicos del edificio, transformándolos en geometrías complejas a partir de elementos discretos, generando unas superficies retro-iluminadas en el techo.

Las estatuas son un elemento efímero del espacio que está pensado para acoger diferentes instalaciones artísticas, que al mismo tiempo sirven de expositor y cambian en cada temporada.

Todo el perímetro de la planta se caracteriza por una infraestructura expositiva que absorbe y suaviza la variedad estética de cada marca, con el objetivo de enseñar y enfatizar la propia identidad de WOW.

Planta 1: Fashion Hub. Marcas de moda nativas digitales.

Este piso, cuyo diseño es una interpretación directa de la indumentaria como segunda piel, está concebido como un vestido, una prenda que se vive desde dentro, y que viste esta planta generando el fondo teatralizado para las marcas que aquí expondrán sus diseños.

La imagen de esta planta es temporal y, como la moda, depende de las temporadas. Nada es para siempre, todo va cambiando: los contenidos de las cajas de luz o de las pantallas que construyen el perímetro de toda la tienda, la gráfica, los videos, el mobiliario, el techo... todos son elementos del mundo efímero y cambiante de esta planta.

Planta 2: Fashion Hub. Marcas de moda consolidadas.

En esta planta, External Reference recrea para WOW uno de los rituales más icónicos de la moda, transformando la tienda en un desfile.

Todo el espacio cambia a través de una capa digital que anima y genera dinamismo. Está planteado como un gran escenario donde las paredes están vestidas con cortinas luminosas de fibra óptica, las gradas en ambos lados integran un sistema expositivo de indumentaria y accesorios, y el suelo responde de manera interactiva en la zona de la pasarela.

Planta 3: Urban District.

La inspiración que Carmelo Zappulla y su equipo han trasladado en esta planta bebe de la estética deportiva, callejera, urbana.

Una estructura independiente organiza el espacio comercial a través de tres naves: una de circulación y dos expositivas, y genera un espacio al mismo tiempo técnico, flexible y dinámico, revestido por una piel metálica que integra sistemas lumínicos programables.

El sistema metálico prefabricado construye un objeto estructural formado por elementos horizontales y verticales que tienen la función de soportar los aparatos

EXTERNAL REFERENCE

expositivos de la tienda. Se permite la total personalización en función de las marcas expuestas, proporcionando la posibilidad de que el espacio cambie constantemente. Este sistema estructural permite tejer en el techo unas superficies regladas por medio cables entrelazados.

Planta 4: Home Boulevard.

Para romper con el estereotipo de las tiendas que simulan un ambiente doméstico para acoger los productos de hogar, External Reference plantea un recorrido urbano, recreando las calles de una ciudad desde donde espiar el interior de las casas, a través de sus ventanas. Lo que se pretende materializar es un mundo real, filtrado por la estética del Metaverso, teatralizando una situación de juego donde la realidad se convierte en pixelada.

Unos avatares de este mundo paralelo están de mudanza, y se desplazan por las calles de la planta trasladando unos bancos sobre los que hay exposición de producto. De esta manera el estudio de arquitectura quiere hacer más evidente este carácter efímero del espacio que irá cambiando y transformándose físicamente. En esta zona la capa digital anima el paisaje urbano haciendo desvanecer su límite gracias al uso de las deformaciones o *glitches* físicas.