

EXTERNAL REFERENCE

External Reference presenta a Madrid WOW, l'innovativo spazio di concept retail

- Carmelo Zappulla, fondatore e direttore esecutivo dello studio di architettura External Reference, ha progettato e ideato per WOW uno spazio innovativo, dove la realtà si fonde con la fantasia, il fisico diventa digitale e lo shopping diventa un'esperienza immersiva

- Situato in un edificio storico presso la Gran Vía nº 18 a Madrid, l'ex Hotel Roma, è il primo negozio fisico di WOW e dispone di 5.500 metri quadrati distribuiti su otto piani

- Ogni piano è diverso e mutevole e fa di WOW un teatro del retail, uno scenario cangiante, che si trasforma per sorprendere il cliente

Madrid, marzo 2022_Carmelo Zappulla e il suo team External Reference presentano il primo spazio fisico progettato per **WOW**, l'innovativo *marketplace* phygital, una nuova scommessa dell'imprenditore Dimas Gimeno, ex-presidente del colosso spagnolo dei grandi magazzini, El Corte Inglés.

WOW è un progetto articolato, con un marketplace digitale che, attraverso sistemi interattivi che completano l'esperienza di shopping online, nutre lo spazio fisico, il cui primo spettacolare punto vendita è stato aperto al pubblico ad inizio marzo a Madrid.

External Reference ha passato anni a sviluppare l'idea di WOW insieme ai suoi investitori, ricercando, sperimentando e innovando nel settore del retail: *"I centri commerciali oggi sono in crisi, i negozi fisici competono con il mondo online ed è importante che diventino più appetibili per continuare a far parte della vita ricreativa delle città.* - sottolinea Carmelo Zappulla – *Con questo obiettivo, abbiamo progettato uno spazio commerciale che funziona come un grande palcoscenico teatrale in cui gli elementi cambiano continuamente, in modo che le persone che visitano WOW trovino sempre qualcosa di diverso".*

I sei piani dedicati al commercio, più due di spazio gastronomico, sono stati pensati da Zappulla e dal suo team come scenario di un continuo spettacolo contemporaneo, dove il prodotto si svela attraverso un'esperienza sensoriale che muta ad ogni piano, e che cambia nel tempo.

All'interno di WOW ogni spazio è unico, diverso e provocatorio, generatore di esperienze memorabili per l'utente.

All'interno dei diversi scenari d'acquisto, ci sarà anche un continuo rinnovamento di prodotti, di marche, in molti casi native digitali, che non saranno vendute in altri negozi fisici e avranno il loro spazio esclusivo in WOW. Le marche più importanti avranno i loro corner, molti dei quali progettati da External Reference come nel caso di TAG Heuer, FOREO o Grover.

Nel percorso all'interno di WOW, l'utente inizia la propria esperienza al piano terra dedicato alla cosmetica, con accesso diretto dalle strade Gran Vía e Clavel. In questo piano External Reference ha immaginato che personaggi del mondo classico abbiano attraversato 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 basi per esporre il prodotto.

EXTERNAL REFERENCE

Nel piano interrato sono esposte le ultime novità del mondo della tecnologia in uno spazio totalmente ispirato all'evoluzione della natura umana verso l'artificiale e il digitale. Un paesaggio di coralli marini stampato in 3D con materiale pure.tech (un composto minerale naturale che neutralizza i gas serra catturando e convertendo la CO2 in minerali inerti) è l'ambiente in cui le dimensioni digitali e fisiche si integrano per generare un'esperienza di shopping senza precedenti.

Dal primo al terzo piano, lo spazio è dedicato rispettivamente alla moda di brand nativi digitali, marche consolidate e brand di streetwear. Tutti sono esteticamente e concettualmente indipendenti: mentre il primo piano cambierà completamente pelle, come se fosse un abito, rinnovando totalmente la sua estetica ogni stagione, il secondo piano, con il suo immaginario ispirato ad una sfilata, sarà l'ambientazione mutevole per eventi mentre il terzo piano della moda, ispirato all'estetica street e sportiva, immerge l'utente in uno spazio più tecnico e urbano.

L'ultimo piano del centro commerciale è dedicato all'arredo casa e ai complementi. Ospita figure che ricordano gli avatar e un'estetica ispirata al Metaverso, rendendo teatrale una situazione di gioco in cui lo spazio esterno e quello interno si confondono e la realtà diventa una fantasia pixelata.

L'intero progetto WOW si sviluppa all'interno di un edificio vincolato, l'ex Hotel Roma, il primo costruito sulla Gran Via risalente al 1915.

Il design dello spazio interno genera quindi un dialogo tra uno strato estremamente contemporaneo e il suo contesto storico. Tutte le strutture e i componenti interni di WOW sono stati progettati come elementi effimeri, pelli rimovibili e mobili pensati come installazioni artistiche autoportanti. Il risultato, oltre a rispettare il patrimonio storico, riesce a generare una lettura dialogica, artistica e talvolta ironica.

Gli ultimi due piani degli otto del progetto WOW ospiteranno presto uno spazio gastronomico, sempre progettato da External Reference. Il design sarà incentrato su un concept gastronomico aperto e in continua evoluzione, pensato per accogliere diversi chef stellati Michelin che presenteranno proposte temporanee.

Crediti

Design: Carmelo Zappulla, External Reference

Contenuti audiovisuali: Onionlab

Illuminazione: Edgar Domínguez

Construction Manager: Empty

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

Ufficio Stampa

Miriam Giordano – Erica Lago / Labóh

+34 606 602 230 - +34 622 100 481

press@laboh.net