



Costruiamo spazi che rispondono.

Progettiamo e costruiamo spazi interattivi e immersivi. Dalla visione poetica all'ingegneria che la fa esistere — concept, progetto e costruzione sotto lo stesso tetto.

VISUAL DESIGN · INTERACTIVE DESIGN · SAAS · WEB DEVELOPMENT · SOUND DESIGN · MOTION GRAPHICS · VIDEO
EDITING · SPAZI IMMERSIVI
NADIR SOKAR · SIMONE ROCCA · ADELE CALABRESE

n2tu.it
TORINO · ITALIA



Rendere l'Italia indipendente sul piano tecnologico.

Democratizzare gli strumenti
della contemporaneità.

La nostra specialità

Allestimento di spazi interattivi & immersivi

N2TU nasce per portare l'innovazione tecnologica dentro la sfera creativa. Gli strumenti che la contemporaneità ci offre non devono restare in mano a pochi: **vanno resi accessibili, situati, condivisi.**

Siamo un collettivo eterogeneo e non separiamo l'idea dalla sua realizzazione: **concept, progetto e costruzione tecnica restano nelle stesse mani.** Hardware e software insieme — sensoristica, telecamere di profondità, LED wall, proiezioni videomappate, modelli di IA eseguiti in locale.

Lavoriamo per eventi pubblici e largamente partecipati. **Chi entra non guarda: modifica lo spazio.** La tecnica non si nasconde — si esibisce.

Costruiamo l'ambiente intero — struttura fisica, illuminazione, sensori, proiezione e software. Rendiamo interattive anche le opere di altri artisti, trasformando idee astratte in sistemi che reagiscono allo spazio e al pubblico.

01

The Misplaced Oracle

INSTALLAZIONE INTERATTIVA · 2024-2026

04

02

Beyond Vandalism

MOSTRA INTERATTIVA · 2025 · BUFFCIME × SIMONE ROCCA

06

03

Larvale

MOSTRA COLLETTIVA · 2024 · ASSOCIAZIONE MOSTRO

08

04

Drawing With the Body

GIOCO INTERATTIVO · FESTIVAL NOTTURNI DI CARNEVALE

10

05

Il collettivo · contatti

11

02 Visual Design	03 Interactive Design
04 SaaS	05 Web Development
06 Sound Design	07 Motion Graphics
08 Video Editing	segnale ⇄ rumore corpo ⇄ macchina

SPECIALITÀ

Spazi interattivi & immersivi

Mixed media · digitale / analogico

0

01

The Misplaced Oracle

Una macchina che ti ascolta e non si stanca mai — finché non rivela di essere una macchina.

VISITATORE IN DIALOGO CON
L'ORACOLO · STATO LUMINOSO
RIZOMATICO

Dispositivo conversazionale site-specific che opera come critica strutturale all'antropomorfizzazione dell'intelligenza artificiale. Chi entra resta solo con un'entità artificiale: nella prima fase — **lo Specchio Empatico** — la macchina sussurra, accoglie, spinge alla confessione.

Poi il registro si spezza. Un **prompt injection** forza l'oracolo a rivelare la propria natura algoritmica, rileggendo l'intimità appena confessata come paradosso computazionale. Il dis-velamento arriva nel momento di massima vicinanza.

Tutto in locale, **nessun cloud**: non un dettaglio tecnico ma una posizione — su dove le parole di una persona possono andare. Le risposte diventano proiezione web rizomatica su tutte le superfici della stanza.

MODELLO

LLM locale · Gemma 2

INTERFACCIA

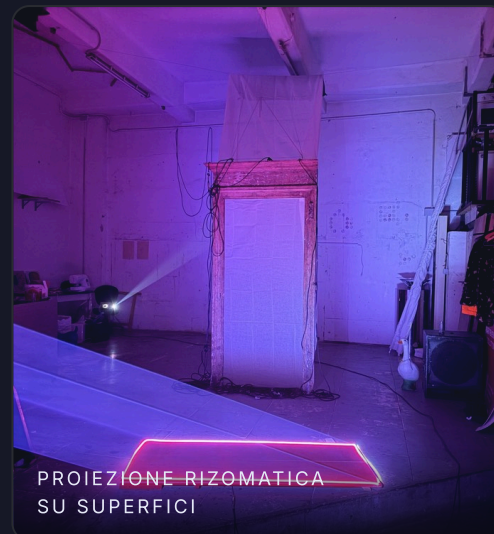
Speech-to-text / Text-to-speech

ARCHITETTURA

Event-driven · offline

SPAZIO

Proiezione web rizomatica



02

Beyond Vandalism

Il graffito non superato né negato, ma
portato oltre sé stesso — dalla luce.

Mostra di BuffCime e Simone Rocca in cui N2TU ha **costruito lo spazio immersivo dell'intera esposizione**. Frammenti anatomici proiettati — bocche, occhi, nasi — attraversano e ridefiniscono di continuo le tele dipinte a spray, in una negoziazione perenne tra strato materiale e strato luminoso.

Oltre alle opere interattive di Rocca, il collettivo ha pensato **l'illuminazione dei lavori di BuffCime con proiezioni videomappate** sulle sue tele. La mostra, per quanto a due voci, diventa un unico organismo luminoso curato in ogni dettaglio tecnico.

MEDIA

Proiezione videomappata · audio

SUPPORTI

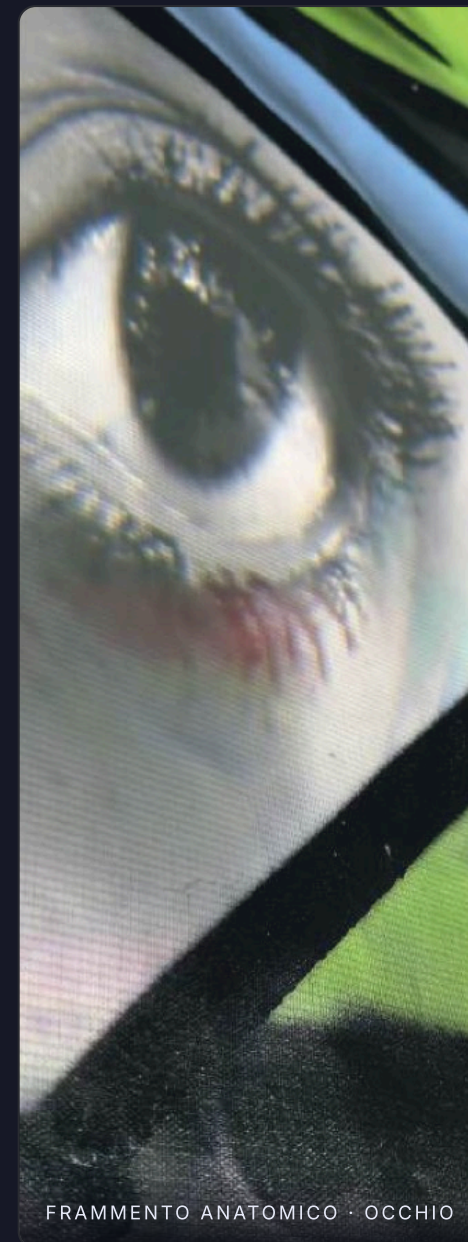
Tele a spray · floor painting

RUOLO N2TU

Spazio immersivo · illuminazione



FRAMMENTO ANATOMICO · DENTI



FRAMMENTO ANATOMICO · OCCHIO

Larvale

03

Rendere interattive le opere di altri artisti —
dall'idea astratta al sistema reattivo.

Gli artisti residenti hanno consegnato le loro idee nel modo più astratto possibile — solo il **tipo di interazione** che desideravano. N2TU le ha concretizzate su due fronti: hardware (sensoristica, telecamere di profondità, microfoni piezoelettrici) e software.

Il LED wall funzionava tramite una pagina web: i visitatori si collegavano e trasmettevano in streaming ciò che vedevano dalla fotocamera del telefono. Inquadrando le altre opere ne producevano una **ri-estetizzazione in pixel art** — la grana del LED non si dissimula, si esibisce.

SISTEMA

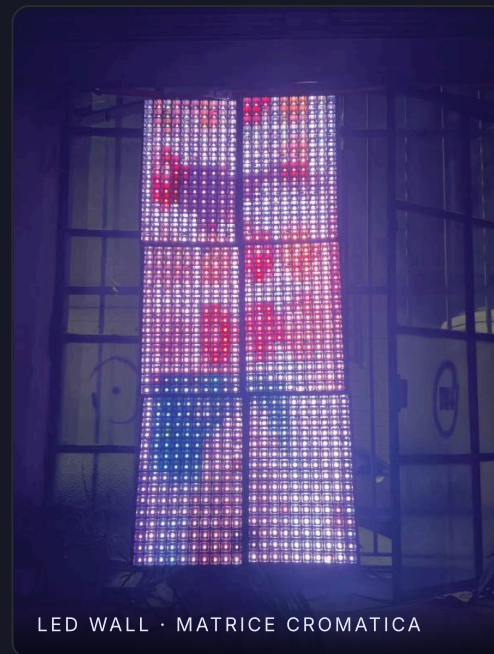
LED wall · webpage live

SENSORI

Depth-cam · microfoni piezo

RUOLO N2TU

Progetto + implementazione



LED WALL · MATRICE CROMATICA

LED WALL E VIDEOCHIAMATA · CON
T. LANGIU

ARGILLA SONORA · LED WALL DALL'OPENING

04

Drawing With the Body

Disegnare senza strumenti. Solo il corpo, una telecamera di profondità e una macchina che immagina.

Un gioco per un festival notturno di carnevale. Le persone disegnano su una lavagna **senza strumenti**: una telecamera di profondità mappa i movimenti del corpo e li traduce in tratto.

Ciò che disegnano viene **riprocessato da Stable Diffusion in tempo reale**: il gesto grezzo diventa immagine generata che muta mentre ci si muove.

INPUT

Depth-cam · body tracking

GENERAZIONE

Stable Diffusion · live

OUTPUT

Proiezione real-time



Costruiamo?

Un gruppo eterogeneo, capace di gestire sia la parte progettuale sia quella tecnica di ogni opera. Scriveteci: si parte sempre dallo spazio.

N2TU · 01

Nadir Sokar

N2TU · 02

Simone Rocca

N2TU · 03

Adele Calabrese**N2TU**TECNOLOGIA · CREATIVITÀ
SPAZI IMMERSIVI

DOVE

Torino · Italia

SCRIVETECI

nais2tecu@gmail.com

SITO

n2tu.it