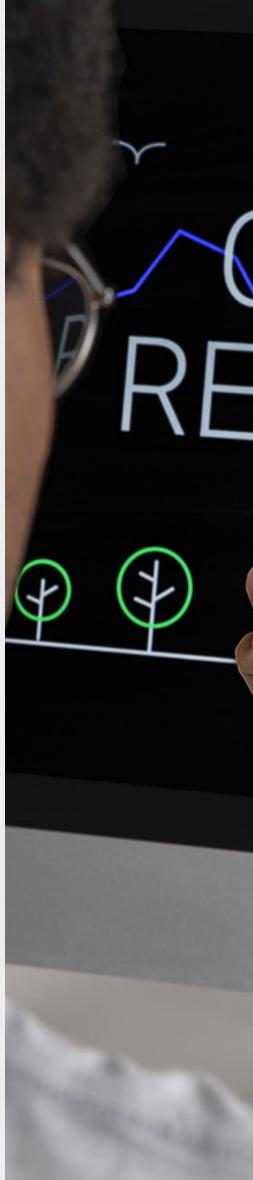
Malik Sobgoui Innovation / Design / Coding

Works 2020 - 2023



EXPERIMENT OBJECT TESTIMONIES

OBLIQUE REASONING

CHUV & ins Powered By Abstract Innovation / Art direction / **Graphic design / UX**









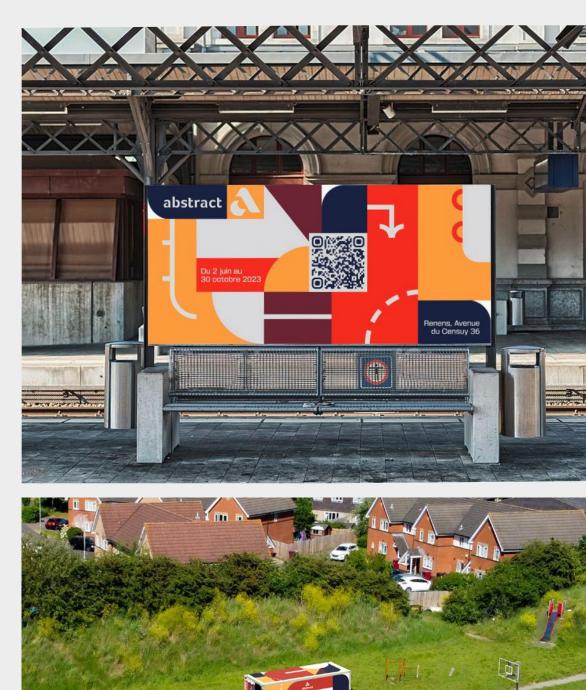
CHUV & insPoweredBy – Abstract

Innovation / Art direction / Graphic design / UX

Abstract is a project developed for the SportAdo center of the CHUV and insPoweredBy. Its objective is to fight against sedentary lifestyles among individuals aged 12 to 25 by promoting movement while creating community links. The realization of this project was done in parallel with the global project BOUGE, an itinerant meeting place and discovery centered around physical activity.

Abstract consists of a customizable field, endowed with a unique visual identity thanks to a colored fresco covering its entire surface.

The Abstract approach is to accompany and energize the BOUGE itinerant project by proposing a space that stands out with a powerful visual identity.



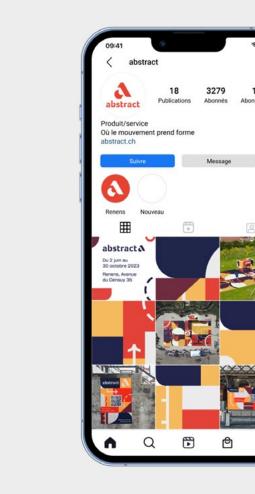






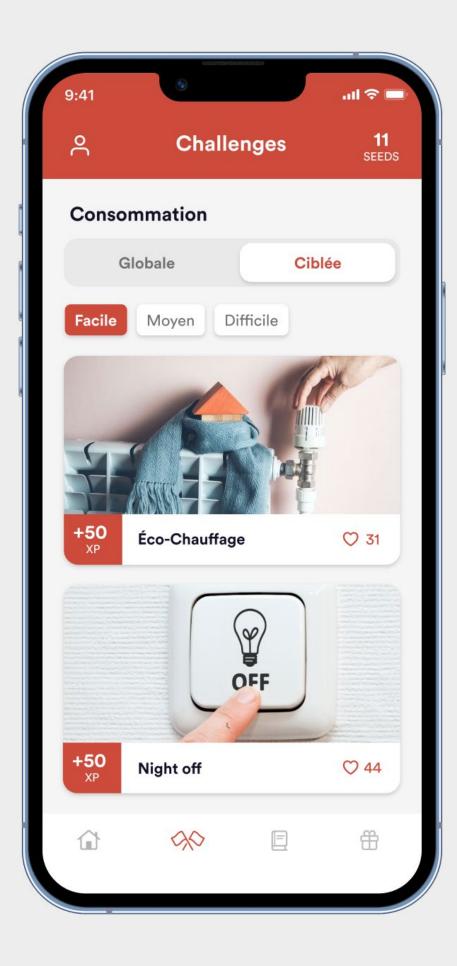
abstract A

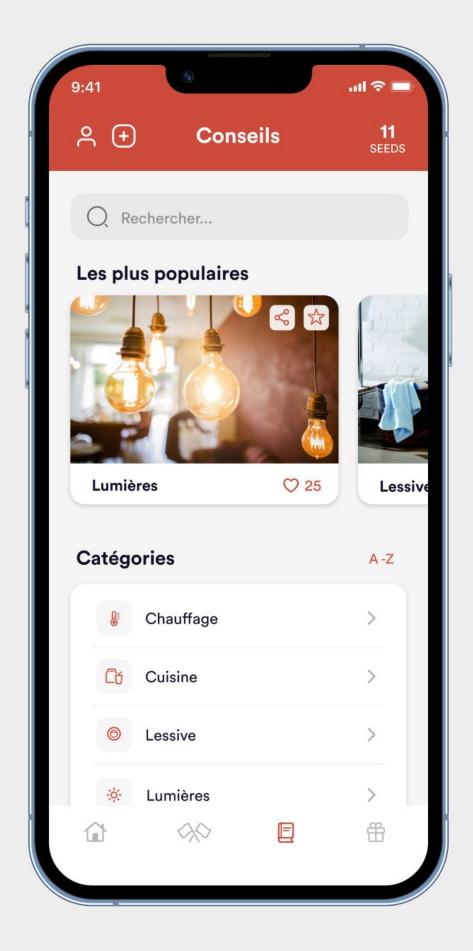
Du 2 juin au 30 octobre 2023 Renens, Avenue du Censuy 36



SIE SA – Nodge Innovation / UI / UX



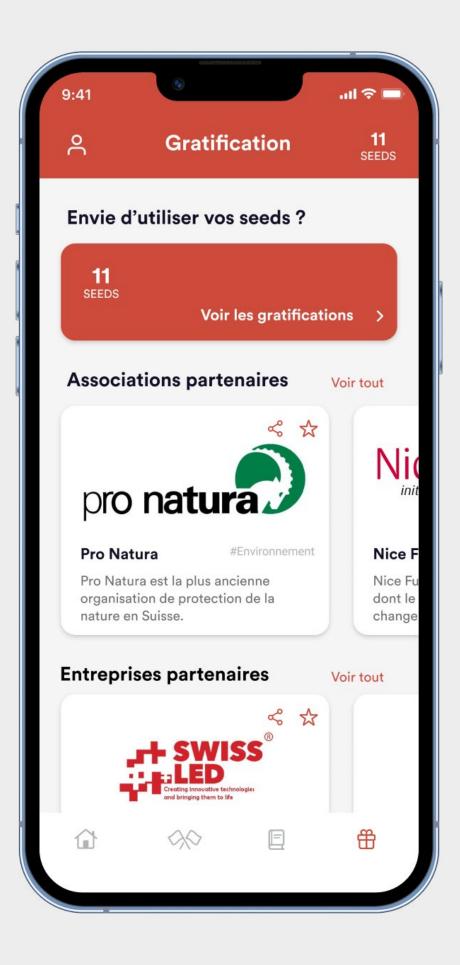


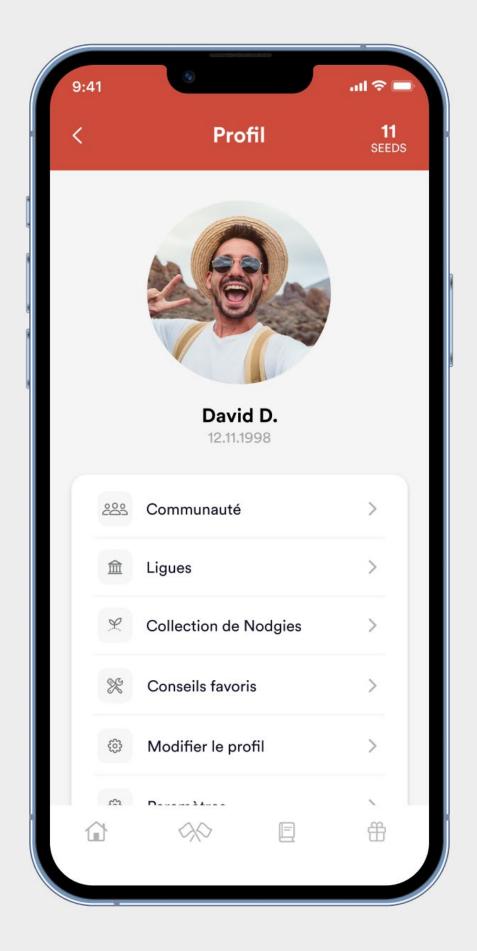


SIE SA – Nodge

Produced for SIE SA as part of the Innokick master program, Nodge is an application that aims to make users aware of their energy consumption and to encourage them to reduce it through fun challenges.

It allows users to set a monthly energy consumption target, to provide practical advice and to inform them about the consequences of their actions. It also rewards the efforts of its users with points that can be exchanged for discounts or donated to an ecological association.





China Hardware Innovation Camp (CHIC) – Roots Innovation / UI / UX / Coding





Innovation / UI / UX / Coding

China Hardware Innovation Camp (CHIC) – Roots

China Hardware Innovation Camp is a multidisciplinary program that brings together students from the fields of economics (HEC), engineering (EPFL) and design (ECAL).

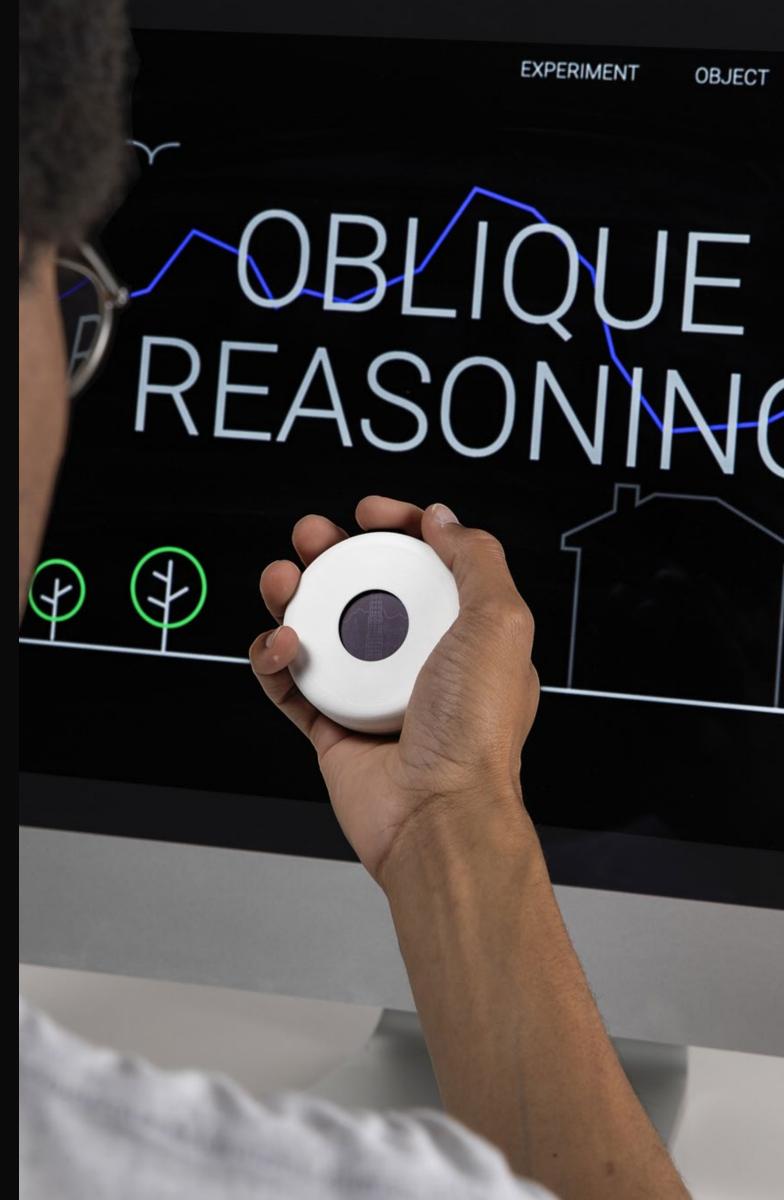
The goal is to have these three fields collaborate in order to develop an innovative connected product.

Intended for botanical gardens as part of educational visits, Roots acts as an interface between humans and plants by materializing the reactions to physical stimuli of the latter on a screen.



ECAL Diploma Oblique Reasoning UI/UX/Coding/Illustration





EXPERIMENT

OBJECT

72021es

ECAL Diploma – Oblique Reasoning

UI / UX / Coding / Illustration

Oblique Reasoning aims to invite users to question the notions of attention economy and FOMO (Fear Of Missing Out) while proposing, in the manner of Oblique Strategies, reflections and alternatives.

By recording unread notifications and quantifying them in units of time, this portable device offers us the possibility to step back and rethink our relationship with the smartphone.

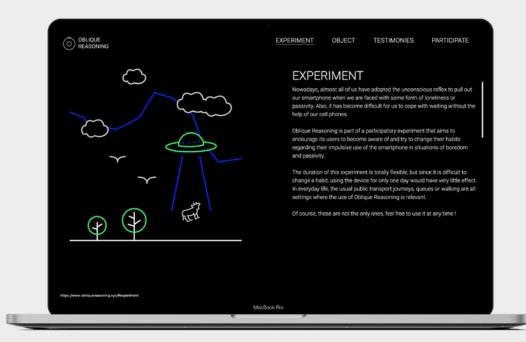
Watch the video : here

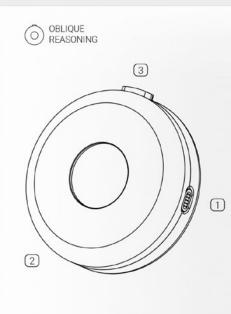












QUICK START GUIDE

1. CHARGE

Plug in the USB cable to charge the device. It will automatically turn on.

2. CONNECT

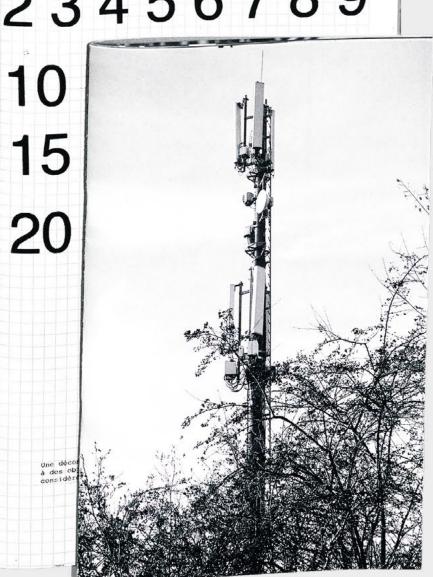
Go to your bluetooth settings on your mobile phone. Select "Oblique Reasoning" and allow access to your notifications.

3. INTERACT

To switch from animation to suggestions, hold down the button as long as necessary to read the text.

Low-Tech? UI / UX / Coding / Graphic design / Photography





23456789

Cette collection d'images est une sensibilisation à la consom gie du quotidien. Ces petites cartes volantes nous rappellent une

SUPPORT Cartes

FORMAT 10X15cm

force l'humanité à aller piocher toujours plus loin dans les ressources terrestres pour en produire. M tendance commence à changer très lentement, notre mode de vie occidental ne met que très peu ommation modérée et responsable d'énergie. Cette pochette contient différents projets hé

low-tech : c'est-à-dire un quotidien dans lequel on se questionnerait sur l'essentialité de nos gestes

Low-Tech?

Low-Tech? is a multidisciplinary project realized in collaboration with a photographer -Justine Willa and a graphic designer -Julie Neuhaus.

The challenge was to highlight one of the 17 sustainability goals established by the UN. In our case, it was to reduce its energy consumption.

Composed of a website and a folder including three editions, five postcards, a poster and a leaflet, this project exposes the contradictions of an ever more energy-intensive world while raising awareness on the importance of the energy challenge for the years to come.

	+0.26G
2. MAIS POURQUOI?	+0.660
3. QUELLES APPLICATIONS?	*+0.72Ĝ
4. EST-CE VRAIMENT UŢILE?	+0.38Ģ
5-PAR OÙ COMMENCER?	+0.34G
6. ALLER PLUS LOIN?	+0.36G
7. UN PROJET ÉDITORIAL?	+0.22G
9. **	and the second s
MttcBook Pro	











Here & There (MIT × MID) Wavelength UX / Coding



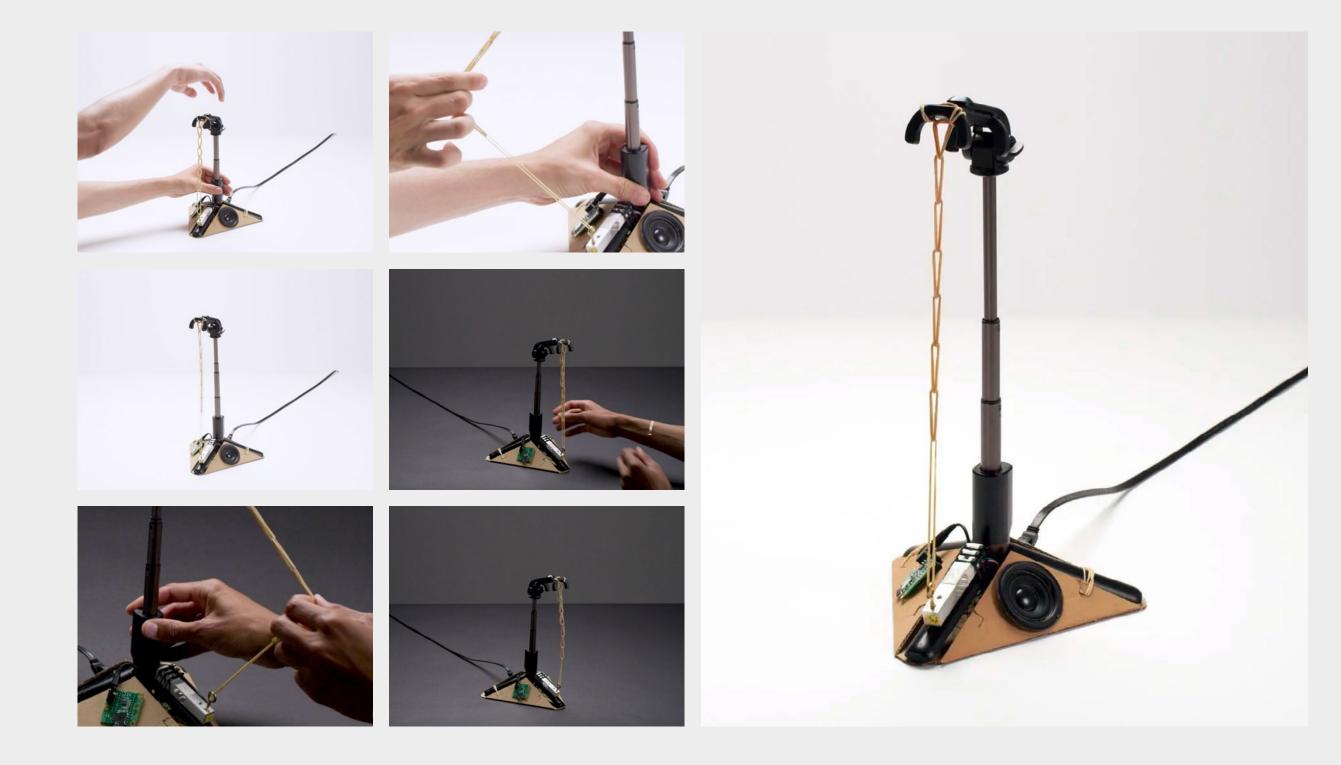
Here & There (MIT × MID) – Wavelength

UX / Coding

Born from a collaborative project with students from the MIT architecture department, Wavelength is a connected physical interface developed in collaboration with interaction designer Sébastien Galera. It is part of a large panel of modular interfaces with which it is possible to interact.

Wavelength consists of a competition game. First, one of the two players calls his opponent. Once everyone is settled, a frequency is generated. Thanks to the length of the arc, it is possible to modify the voltage and thus the height of the frequency. The closest one wins!

Discover the project, the video and more : here



La Spirale Graphic design / Curation / 3D

La violence spirale, la violente spirale

Alvin Lucier, Cory Archangel, Dan Walsh, Malik Sobgoui, Mario De Vega, Paul Fritz, Trevor Paglen

2020

Studio Cinéma, ECAL, 2020

La Spirale

Graphisme / Curation / 3D

Plan de l'exposition

Realized in collaboration with Paul Fritz, La Spirale is a curation project of a fictional exhibition.

The goal of this project was to develop an exhibition concept around a free theme. It was then necessary to find relevant artworks and artists to integrate while thinking about the activities related to the exhibition such as guided tours, a prospectus, etc.

5. Mario De Vega, Sound System Facing An Empty Area

5. Martio De vega, Sound system Facing An Empty Area En jouant avec les nerfs et les attentes du spectateur, "Sound System Facing An Empty Area" laisse planer le doute quant au rôle qu'occupe cette structure, qu'est ce qu'il peut bien se cacher derrier ? Est-ce qu'il s'agit d'une fréquence inaudible ? ou alors peut-être que d'un moment à l'autre quelqu'un un son ou un bruit va se faire entendre ... Sans réponse et face à la présence de cette menace latente qui semble pouvoir changer à tout moment cette oeuvre laisse le spectateur se questionner sone

changer à tout moment cette oeuvre laisse le spectateur se questionner sans cesse et fait monter en lui une forme de tension et d'attente qui ne semble

pourtant jamais se aboutit. Ce mur du son est intallé juste à côté de l'entrée et se fond dans l'échafaudag Ce min qu'on content per cateur, en rentrant est immédiatement confronté à du studio cinéma. Le spectateur, en rentrant est immédiatement confronté à extre pièce. Aussi, la menace de la pièce pèse sur tout le long de la visite car le spectateur sera obligé de repasser devant pour sortir.

2. Cory Arcangel, 24 Dances For The Electric Piano

En proposant des pistes composées de brefs motifs musicaux se répétant sans cesse, les courts riff donnent l'impression de se transformer dans l'oreille de son auditeur. En effet, les itérations incessantes finissent par ressembler à une forme de bruit, la musique est comme compressée et semble se transformer en uonis ou constrait amagnéhe, toujours plus rapide et répétitive mais qui ne peut s'arrêter. Aussi, de la même façon que les satellites, orbitant indéfiniment au-tour de la terre finissent par se décomposer, les riffs de Cory Arcangel paraissent se déstructurer au fil des écoutes.

3. Dan Walsh, Merge

Liste oeuvres

1. Alvin Lucier, Music on a Long Thin Wire, 170 × 80 cm, 1977 2. Cory Arcangel, 24 Dances For The Electric Piano 00:27:23 min, 2013

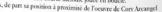
3. Dan Walsh, Merge, acrylique sur toile, 101.6 × 101.6 cm, 201

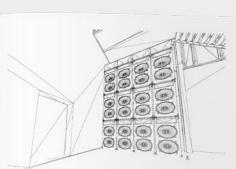
6. Paul Fritz, Sans titre, 08:00:00, 2020

Trevor Paglen, Nonfunctional Satellites, 487 × 487 cm, 2013

4. Malik Sobgoui, Sounds Like, 1200 × 500 cm, 2020 5. Mario De Vega, Sound System Facing An Empty Area, 550 × 450 cm, 2012

L'idée de la division est ici très importante car cette dernière est à la base même L'idée de la division est ici très importante car cette dernière est à la base même d'un processus logique que l'on pourrait répéter sans cesse, en se rapprochant roujours plus de l'infiniment petit. En quelques sorres, ce projet met en avant une longue accélération interminable et qui conduit inévitablement à éloignet d'eux mondes qui tout semble opposer mais qui, sont aussi très proches : l'infi-niment petit et l'infiniment grand. D'une certaine façon, cette transformation qui demeure interminable et qui s'opère sous la forme d'itérations répétées compressant toujours plus l'élément de base est, dans la moindre mesure, rela-tivement similaire à une courte mélodie jouée en boucle. De plus, de part sa position à proximité de l'ocuvre de Cory Arcangel





Cory Arcangel, 24 Dances For The Electric Piano, 00:27:23 min, 201: 3. Dan Walsh, Merge, acrylique sur toile, 101.6 × 101.6 cm, 201?

1. Alvin Lucier, Music on a Long Thin Wire

1. Alvin Lucier, Music on a Long Thin Wire Ce projet se compose d'un fil tiré entre deux extrémités au bout desquels une table est respectivement placée, de hauss-parleurs et d'un oscillateur. La vibra-tion est déterminée par des faceurs externes et incalculables. L'humidité, le nombre de personnes présentes dans la pièce, le moindre courant d'air, tous ces éléments ont le potentiel de changer la fréquence audible. De ce fair, conforné à une telle installation, il est difficile pour le visiteur de prédire exactement e qu'il va se passer tant le résultat demeure à la fois pré-visible et imprévisible de part la nature du phénomène acoustique utilisé. Tour comme lous de l'attente d'un son qui semble ne jamais venir, la prévision et la découverte d'un résultat provoqué par une multitude de faceturs rété éga-lement une forme de tension qui n'est jamais relàchée, tant les résultates sont variés et capitvants.

7. Trevor Paglen, Nonfunctional Satellites

Développé en collaboration avec des ingénieurs en aérospatial, ce projet se Developpe en contanoutation accues infectional metric que les prototypes de sa-compose de sculptures concues de la même manière que les prototypes de sa-tellites. Effectivement, ces derniers sont d'abord produits dans des dimensions relativement petites pour se voir ensuite développes à plus grande échelle. Suite à cela, il s'agirait de placer un de ces "satellites non-fonctionnels" en orbite à ceta, il s'agratt de placer un de ces sustentes noncoonnels en orione terrestre basse afin de créer une forme de sculprure visible à l'oreil nu dans le ciel à la manière d'une étoile et cela pendant quelques semaines avant qu'elle ne disparaisse complétement en rentrant dans l'atmosphère terrestre. A une époque où le proprès technologique ne cesse de suprendre toujours plus l'humanité et d'influencer son environnement, le fait désormais anodin d'envoyer des entités en orbite autour de norre planéte n'est pas sans conséquences. En effet, avec le nombre grandissant de satellites en orbite, il n'est pas trar que ces derniers, au lí du temps, en se détruisant, erfort des débris vagabondant indéfiniment autour de notre planète. Débris qui, à force de tourner et de se dé-ronnment finiers. finissent par entrer en collision avec d'autres satellites ou débris qui en se détruisant à leur tour, créent une réaction en chaîne inarrêtabl

Alvin Lucier, Music on a Long Thin Wire, 170 × 80 cm, 1977

di IV.mo

Biographics

1. Alvin Lucier

1. AVMIT LOCCE Compositeur antéricain de musique contemporaine, Alvin Lucier est considéré dans son domaine comme le plus influent de sa génération. Les oeuvres qu'il réalise démonterent très souvent des phénomènes acoustiques naturels. De part réalise démonterent très souvent des phénomènes acoustiques naturels. De part es expérimentations liées au son et à la musique, Lucier est rapidement amené à utiliser des appareils et installations peu communs au monde de la musique raditionnelle mais plutôt adjacents au monde de la recherche scientifique. Aus-tra dicidiate entre proven pouvelle manitée de ressentir et d'écouver la musique traditionneue mais plutot aujacenes au nionue de la recierche scientifique. Au si, il développe une toute nouvelle manière de ressentir et d'écouter la musiqu à travers l'utilisation de principes de psychoacoustique.

2. Corv Arcangel

Originaire de la ville Butfalo, Cory Arcangel est un artiste pluridisciplinaire et entrepreneur dont les travaux touchent noramment le dessin, la musique, la vidéo, la performance ou encore la modification de jeux vidéo. Ses projets rent majoritairement la relation qu'entretient la culture populaire avec les exportent majoritaticulta a costone que cussavate de voir Cory Arcangel utiliser technologies numériques. Aussi, il n'est pas rare de voir Cory Arcangel utiliser du contrenu déjà existant afin de se le réapproprier. Par exemple, une de ses oeuvres les plus connues "Super Mario Clouds" est une modification d'une car-uels NEC Primeris de la construction de la core de la construction de la core de la construction de la construction de la construction de la construc-tion de la construction de la co touche NES d'un jeu vidéo bien connu de tous "Super Mario Bros".

3. Dan Walsh

Dan Walsh est un artiste peintre et graveur américain et basé à New-York. Grandement inspiré par la peinure minimaliste des années 1960, c'est à travers l'élaboration de toiles géométriques composées de motifs répetitifs, ses oeuvres renvoient à des structurations projetées de l'espace, mais aussi à des tentative de remplissage total d'une surface. Aussi, en utilisant des gammes chromatiques mis banne des parts. très larges (comme par exemple en passant par le gris neutre ou par des associa-tions de couleurs très criardes), les peintures de Dan Walsh mettent en scène des tensions chromatiques et formelles qui attirent le regard du spectateur.

4. Malik Sobgoui

Actuellement étudiant à l'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) en 2ème année de media & Interaction Design, Malik Sobgoui est un jeune artiste dont les travaux touchent divers médias au travers de différents médiums. En passant par l'illustration l'ainmaire au casté des la constant des la const par l'illustration, l'an ou encore le creative coding, son univers est v et en pleine er

5. Mario De Vega

Mario De Vega est un artiste sonore qui explore principalement les domaines du son et de l'art visuel conceptuel. En plus de cela, ses projets comprennent éga-lement une dimension expérimentale penchant du côté de la psychoacoustique et qui repousse souvent les limites de la perception auditive. Effectivement, il n'est pas rare que Mario De Vega utilise volontairement des fréquences sonores difficiles à supporter dans le but de confronter le spectateur face à une expé-rience le mettant dans état de vulnérabilité.

6. Paul Fritz

Paul Fritz est un piéton qui étudie actuellement à l'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) en 2ème année de media & Interaction Design. Sa vitesse est de l'ordre du mètre par seconde. À 20 ans sa pratique artistique n'est pas encore définie. Néanmoins, il aime particulièrement travailler avec la pâte à modeler.

7. Trevor Paglen

Trevor Paglen est un artiste américain pluridisciplinaire qui travaille sur des projets touchant des domaines divers et variés tels que le journalisme d'investigation, la surveillance de masse, la collection de données ou encore l'ingénierie. Néanmoins, l'un de ses champs de prédilection est de spéculer sur des futurs al-ternatifs en analysant et en prenant compte du présent. Il s'agit également d'un auteur d'écrits traitant de sujets comme la géographie expérimentale, l'étude des symboles militaires ou encore de secrets d'état.

Ernesto Luna – Website UI / UX / Coding

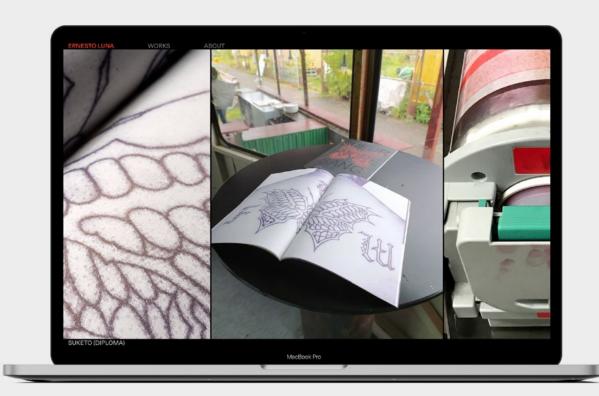


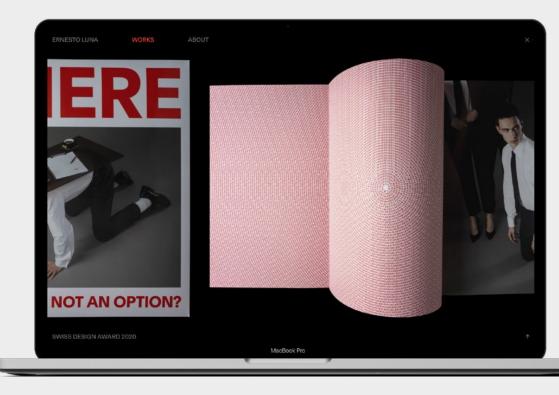
Ernesto Luna – Website

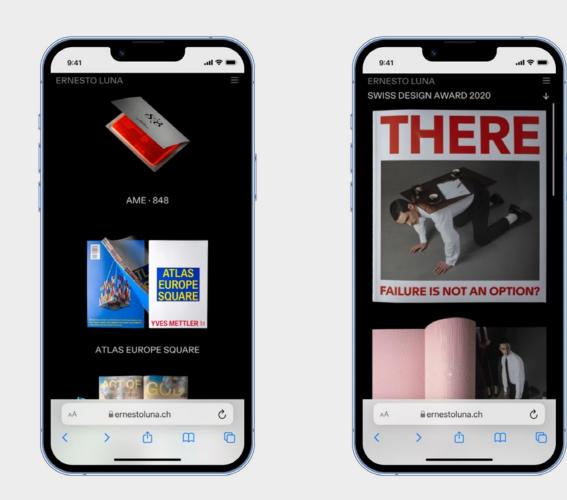
UI / UX / Coding

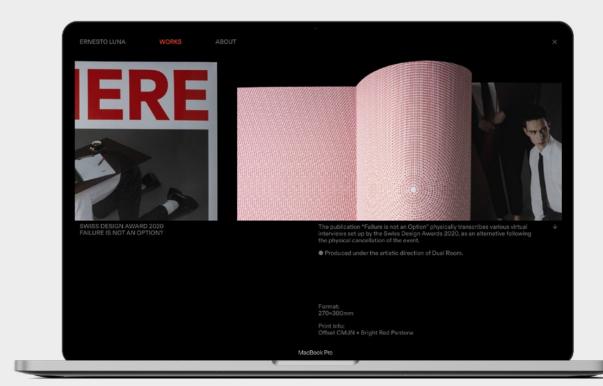
This website was created for the Swiss graphic designer Ernesto Luna. He was in charge of producing a model that I then adapted and developed.

Discover the website : <u>here</u>









Omr.lkm Illustration / Graphic design / Motion design





@mr.lkm

Illustration / Graphic design / Motion design

mr.lkm is an experimental and personal Instagram account of drawings that I feed regularly. I post my personal works but also my results of mandates.

The content oscillates between abstract drawings and dynamic animations of the latter.

Check out my Instagram account : here





Contact maliksobgoui@gmail.com

Malik Sobgoui

