

POP'LAB

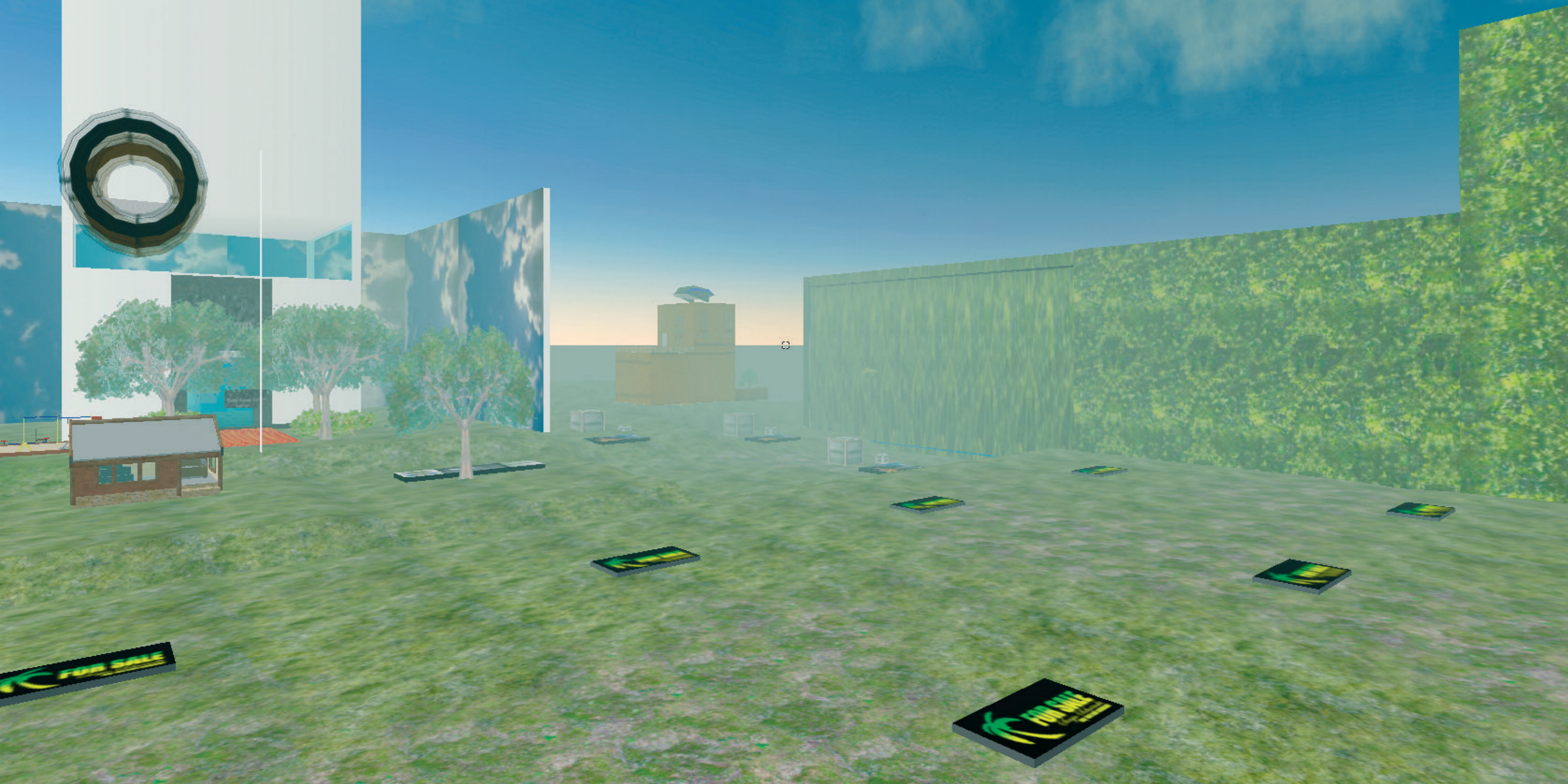
numéro 4
09' 2007'

agnès de cayeux
et ultralab™

c'est une sexualité
de groupe'

U
L
T
R
A
L
A
B

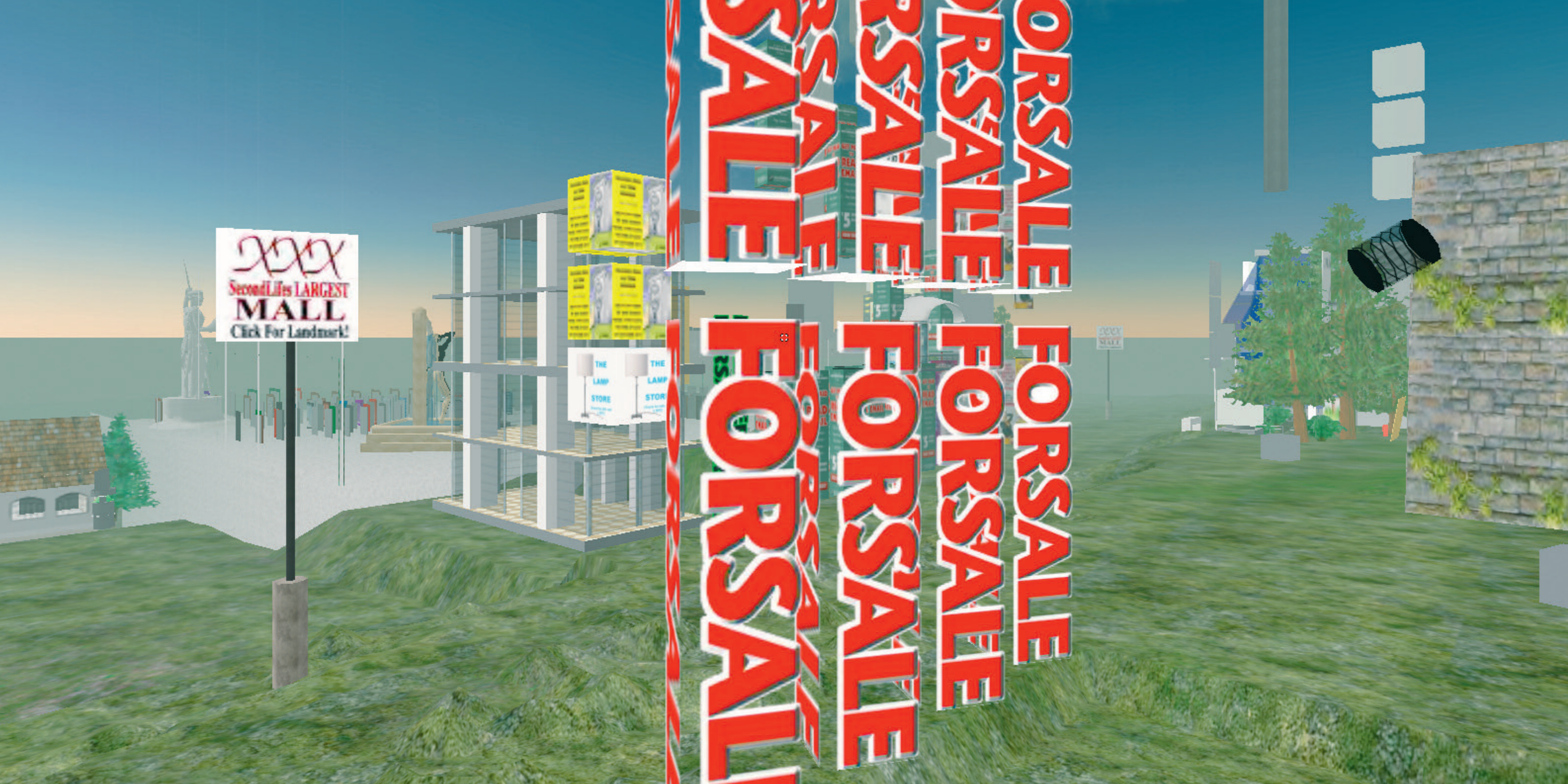




JEL OLARIA & SOPHIA DEBEVEC

JJBER, 202, 83, 21 (MATURE) ! ESCORTS LOUNGE - FREELANCE ON PARADISE BEACH - Lundi 9 Avril 2007, 12H04 - 500L\$ - Escort girl: Sophia Debevec

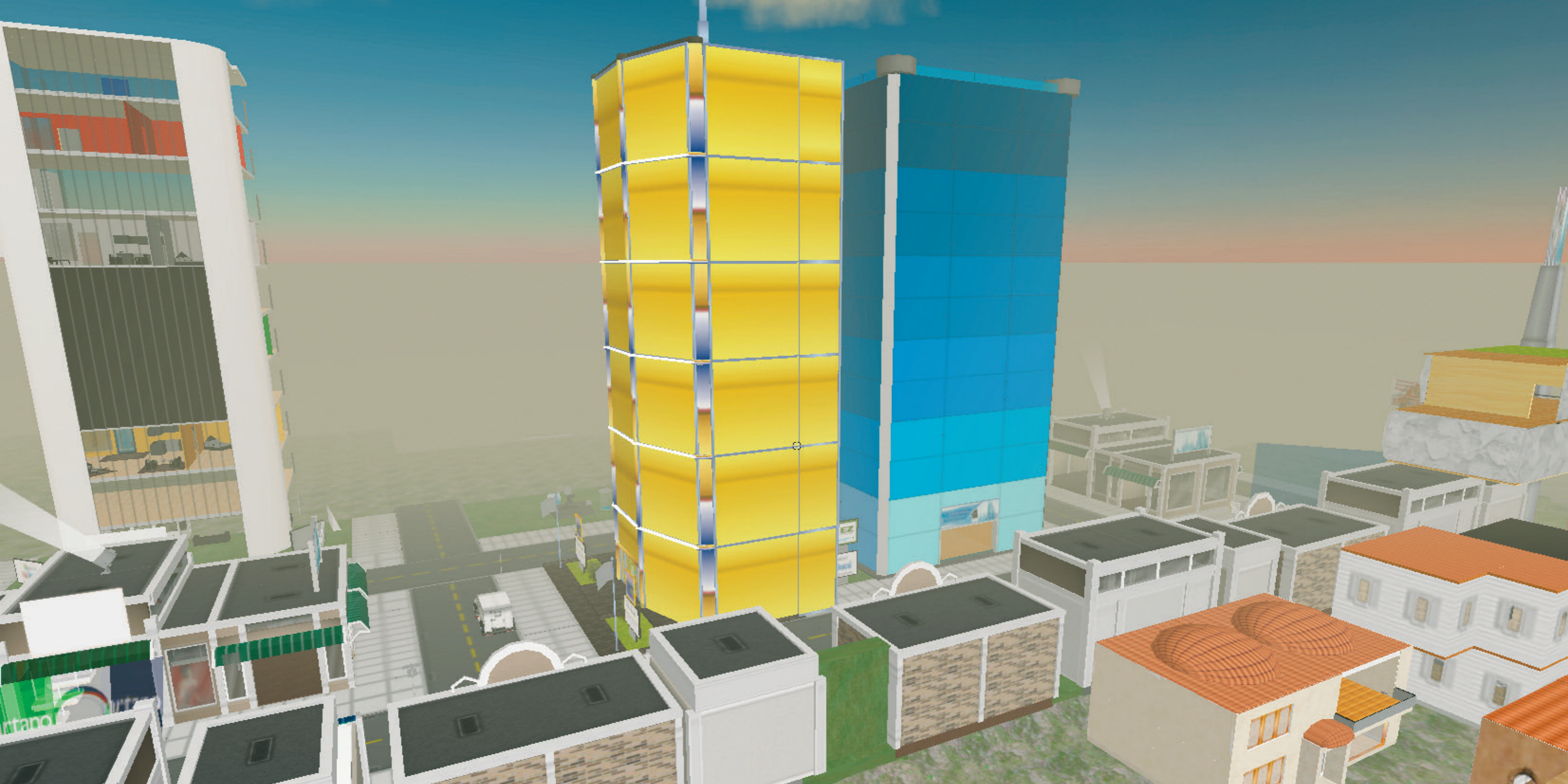
I search Lily Drake ∞ not sure WHO she is love ∞ and you ? ∞ yeah I'm fine, just dancing away ∞ So you were looking for Lily for what ? ∞ :)) ∞ for her imagination ∞ ahhh, well anything I can try and help with ? ∞ It's my first time ∞ first time, with a girl ? ∞ no first time in second life with a girl or a man ∞ wow, well there's a whole world of exciting things out there ∞ ok well nice to see you ∞ ok ∞ So are you sure you don't want a little fun love ? ∞ I'm not sure ∞ that's ok I'll make you feel right at home ∞ I have a lovely big hot tub you could play in ∞ with me :) ∞ how ? ∞ excuse me ∞ i can't ∞ that's ok love ∞ I can't understand... ∞ how can I meet a girl ∞ ahhh ok sorry ∞ well ther's one in front of you right now ∞ you already met her :) ∞ yes ∞ help me ∞ sure, you know my rates... you've looked 4 times :) ∞ how long do you want ? ∞ I don't know... 15 minutes ∞ sure that's 500 L ∞ ok ∞ great ∞ I'll tp you there ∞ ok ∞ remember to stand up first { TP }



follow me ∞ not finished th place yet ∞ but it willbe nice ∞ Yes ∞ ok so 15 minutes was it? ∞ ok ∞ of course i have to ask for the money up front, ∞ understand that it's nothing personal ∞ how can I pay you ∞ you right click on me and select pay ∞ ok, jel thank you ∞ je te laisse faire sophia, je suis un peu perdue ∞ come and kiss me jel ∞ ao off ∞ ooooh yes you're so sweet ∞ i'm goingto enjoy taking your sl virginity ∞ take off your clothes ∞ how ? ∞ i want tofgeet you naked body next to mine ∞ right click select take off clothes ∞ mmmm that's better ∞ nowi'm goingto jus ttake this slow { MASSAGE } mmmm you like this ∞ oui ∞ ooh you're very cute youknow ∞ mmmm i can't wait to get my longue inside you ∞ tu est trs belle ∞ toi aussi ∞ merci ∞ merci ∞ lets go to the bed ∞ oui sophia { LICK.1 } mmmmmm ooooh i want you to cum for me ∞ i want to feet your body writhing { GG.69 } mmmmmm tastes me ∞ do you see how wet you've made me ∞ you're so sexy so sweet ∞ ooooh that feels so good ∞ yeah lick my pussy ∞ taste me and make me cum all over your face ∞ je ne sais rien faire sophia ∞ je ne comprend pas ∞ mmmmmm ooooh that's so good ∞



oui si bon ∞ **oui oui oui** ∞ mmmmmm ∞ { FINGER } { RUB.1 } **ooooh this is one of my favorites** ∞ **yeah ooh feel our pussies rubbing together** ∞ is there a lot ∞ **ooooh i'm'm going to cum** ∞ **yes i have many favorites** ∞ mmmmmm ooooooooooooooh { Sophia's Clit whispers: sophia cries out in the grip of a powerful orgasm ! } **oh yeah that's so good** ∞ **feel me squirting all over your pussy** ∞ **i want you to come for me** ∞ **will you cum for me** ∞ yes ∞ **i want you to cum so bad** ∞ fais ce qu'il te semble bon sophia ∞ **feel you squirming in extacy** ∞ **i hope that's good;**) ∞ :) ∞ **ooooh jel** { DOGGI.1 } **ooooh yeah you like this ?** ∞ oui sophia ∞ I must choose in this main menu ? ∞ **i want to take you so badly want you squirt all over me** ∞ **if you like you can choose** { HERSELF.2 } { HERSELF.1 } **is that waht you wanted ?** ∞ non, je ne sais plus, je me noie sophia { MISSIONARY.2 } **mmm better ?** ∞ ooh yes ∞ **i like this** ∞ moi aussi ∞ cries pour moi sophia ∞ cry ∞ **mmmmmm yeah jel** ∞ **OOOOOOOHHHHH** ∞ **OOOOOOH YEAH** { MISSIONARY.3 } { RIDE.1 } { RIDE.2 } **ooooh that's it** ∞ **yeah ride it** { RUB.1 } **ooooh yeah i want to finish youlike this** ∞ **let us cum together** ∞ **our**



pussies grinding together ∞ mmmmm that's so good { Sophia's Clit whispers: sophia cries out in the grip of a powerful orgasm ! } ooh
yeah aahhhhh { Sophia's Clit whispers: sophia experiences a multiple orgasm ! } i like this cry ∞ you'remaking me cum so hard ∞ i love
the way our pussies grind together ∞ ooh cum for me ∞ play with your pussy and cum for me ∞ woooooooooooooooooooooooooooo
∞ yeah ∞ je suis au 7ème ciel:) ∞ seven times ? ∞ ∞ ∞ I'm glad you had so much fun:) ∞ i enjoyed that ∞ moi aussi ∞ "mwah" ∞ so ∞
I hope you had fun, and i hope you'll come back and see me again ∞ Yes, I think ∞ At what time are you herre ∞ it depends, but i'll add
you as a friend if you like ∞ then you can see when i'm online ∞ ok cool ∞ merci sophia ∞ it was my first time ∞ i'm glad you enjoyed
your first time here in sl ∞ there's lots of fun things still to do:) ∞ ok ∞ see you later ∞ see you ∞ oh you like gothic look? ∞ yes ∞ that
place has some great gothic skins for free ∞ it's your tp ? ∞ it's to a shop where they have lots of free things ∞ ok I go ∞ and also very
cheap things ∞ ciao sophia ∞ au revoir ∞ beses ∞ kiss ∞ ∞ ∞ ∞ (Vous pouvez consulter les séquences de Jel Olaria en vidéo [ici](#)) ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞

Agnès de Cayeux est une figure singulière du net-art. Elle travaille le sensible, s'inquiète de la dilution de l'humain dans la technologie, se passionne pour l'observation de ses contemporains inventant (ou croyant le faire) de nouvelles formes sexuelles, les chambres de discussion avec webcam, les zones d'ombre des mondes virtuels, la persistance des schémas machistes...

Elle imagine, en compagnie de metteurs en scène de théâtre comme Jean-François Peyret, des zones intermédiaires de spectacle "augmenté" (avec connexion et désir d'interaction avec le public). Invitée à investir un pop'lab, Agnès de Cayeux a «joué» à payer une prostituée virtuelle dans Second Life, le monde virtuel aux millions d'utilisateurs. Elle a filmé la passe, l'a transmise au collectif de graphistes, artistes et réalisateurs

Ultralab™. Histoire d'entamer un dialogue (parfois de sourds, comme en rend compte l'entretien réalisé ici) autour des relations à distance, de l'amour demain, des prothèses techno-affectives dont nous nous affublons dans ces mondes 3D désincarnés. Un pop'lab à deux, puissance X, en somme.

“- L'avatar atténue la violence symbolique de la prostitution. - Au contraire, c'est plus violent! ”

Ultralab™, le collectif de graphistes artistes, a reçu une drôle de vidéo d'Agnès de Cayeux, net-artiste. Le film d'une passe virtuelle dans Second Life, le monde 3D multi-utilisateurs. Un échange artistique s'en est suivi, parfois vif. Plus qu'une interview, popronics les a réunis pour discuter de cette construction multi-utilisateurs.

Agnès, tu as voulu inviter Frédéric d'Ultralab™ à partager ce pop'lab avec toi. Quelle était ton intention ?

Agnès de Cayeux. Je m'ennuie parfois devant l'écran de mon ordinateur connecté. J'avais besoin de regarder différemment ce paysage, à la surface de l'image.

Frédéric, tu as reçu cette vidéo d'Agnès, sans autre commentaire. Comment Ultralab l'a-t-il envisagée?

Ultralab™. Le premier choc passé (lorsqu'une féministe farouche choisit de vous balancer ce genre de matériel, le terrain risque fort de s'avérer miné...), comme un film et un simple constat. Nous avons tout de suite eu envie de la remonter dans une version courte, sèche, documentaire, d'une dizaine de minutes, qui montrerait ce que les images de Second Life circulant habituellement ne montrent pas, ou peu. La banalité extrême, l'absurdité, la réduction, l'ennui transcendant de la vie virtuelle qui se déroule là-bas... Il y aurait toute une série de petits films factuels à réaliser régulièrement, qui documenteraient simplement, avec un regard un peu original, l'évolution rapide des conditions de vie dans les mondes

virtuels, jeux ou autres, pour ceux qui n'y vont pas. Dans le genre de photographies et de films que rapportaient des contrées lointaines les explorateurs du XIXème et du début du XXème. Le virtuel est le sixième continent, un continent non fini...

Avec Ultralab, vous avez préparé une première proposition, qui a été discutée et amendée pour aboutir à ces images tirées de Second Life, mais un Second Life déserté. Sans avatars. Histoire d'effacer les traces d'une éventuelle pornographie ?

Ultralab™. Non, pas vraiment. En cherchant quoi faire, quoi raconter à partir de cette tranche de vie diminuée, nous avons très vite été happés par le dialogue, par le texte. C'est logique. Second Life est avant tout un système de chat sophistiqué en 3D. Bizarrement, au-delà de la pauvreté abyssale de son babillard sur fond d'échange de marchandises interpersonnel, ce texte, lu attentivement et sans a priori, a fini par dégager à nos yeux une indéniable poésie très contemporaine, brute, sèche, très présente (bien plus présente à cet endroit que dans les corps des avatars). C'est pourquoi dans un premier temps, nous l'avons extrait de son contexte pour le placer sur fond de somptueuses constellations, des images de Hubble -quoi de plus beau que l'univers ? Il lui fallait une sorte d'écran. Au début, notre idée était de nous approprier ce matériau pour le ré-écrire entièrement et librement, en donner notre propre version. Mais, d'une part le temps nous manquait et, d'autre part, nous n'étions pas certains de pouvoir faire mieux, aussi riche et direct. Nous nous sommes donc contentés de mettre ce texte en exergue et de le composer dans un caractère élégant et classique. Pour ce qui est des images, l'un de nous s'est promené dans Second Life, à la recherche de non-lieux, de no man's land, de l'envers du décor, du genre d'interstices qu'on montre rarement et avec, oui, d'une certaine façon, le désir d'effacer l'image des corps déjà absents, désertés.

Votre vision était-elle d'abord critique ?

Ultralab™. Au départ, on avait pensé rigoler, on voulait se moquer... La captation en tant que telle ne nous intéressait pas. Second Life est plutôt un monde gris et tristounet. Nous avons ensuite pensé à un photogramme à partir de la vidéo, répertoriant les positions du Kamasutra. Mais il n'y en avait pas tant que ça. A la lecture du texte, on a trouvé ça beau, mieux qu'Olivier Cadiot et toute la poésie contemporaine. On ne voulait plus se moquer mais mélanger ce texte avec la poésie libertine du XVIIIème.

Agnès de Cayeux. Pendant deux ans, j'ai travaillé sur un abécédaire des postures amoureuses avec un spécialiste du XVIIIème, pour Just married, avec Jacques Cotin, un vieux monsieur qui

passé son temps à la Bnf et a été sur bon nombre de tournages de films de cul. Il m'a appris la différence entre pornographie et érotisme. L'idée de repartir dans cette littérature ne me disait rien.

Ultralab™. On pensait produire un texte littéraire, se l'approprié en le réécrivant, mais on prenait le risque que ce soit moins bien que l'original.

L'original justement, parlons-en. Agnès, peux-tu nous en dire plus sur le contexte de cette passe virtuelle ?

Ultralab™. T'as payé cher ? C'est fascinant, si ça se trouve Sophia l'*escort girl* est un camionneur du fin fond de l'Arkansas.

Agnès de Cayeux. Exactement. Je crois que c'est une Autrichienne, j'ai essayé de la pister sur le Net. Parfois je parle en français pour ne pas qu'elle comprenne. Quand j'étais perdue avec la caméra, je lui dis "je suis au septième ciel" et elle répond "7 times". Comique non ? A un moment donné, elle envoie un fichier audio d'orgasme (un programme qui déclenche dans le monde 3D un son, ndlr), je réponds que j'aime le cri qu'elle fait et elle écrit son cri au lieu d'appuyer à nouveau sur la commande du fichier audio... J'ai payé 500 Linden dollars (1,35 €), elle m'a gardé 30 minutes, c'est moi qui ai arrêté, je l'ai vraiment traitée comme une prostituée, c'était horrible.

C'est à dire ?

Agnès de Cayeux. Comme les hommes traitent les femmes. Nicolas Thély a écrit un beau texte sur le corps et l'avatar dans Second Life et sur la manière dont tu traverses l'expérience: les images existent, mon corps physique peut aussi jouer, mais le récit de ce corps n'est pas fait. A travers ces images, il y a d'une certaine manière un dédoublement, un va-et vient et une tension permanentes entre l'expérience physique et l'expérience virtuelle.

Ultralab™. Quelle que soit l'activité, jeu vidéo ou monde virtuel, l'enjeu, c'est l'avatar: tu ne sais pas trop ce que ce c'est mais tu y mets une partie de toi.

Agnès de Cayeux. Ça existait déjà avant, sur les chats, les rencontres type IRC...

Ultralab™. L'important, c'est qu'on sache que c'est Second Life, pas qu'on croit que ça vient d'un chat sur un site porno ou de rencontre. Quand même, Second Life n'est pas très différent d'un chat type MSN, sauf son environnement 3D hyper sophistiqué. Les objets 3D sont comme des objets intermédiaires. S'y exerce une forme de virtuosité dans la conversation. Sur MSN par exemple, on lance des pictos dans l'échange écrit. La dextérité dans la manipulation des visuels est impressionnante.

Agnès de Cayeux. Pourtant, aucun imaginaire nouveau n'en émerge. C'est un vrai challenge dans Second Life de se prostituer de façon totalement fantaisiste et belle. Ce qui est intéressant à observer, c'est cette platitude. J'ai piqué des crises de fou-rire pendant la passe...

Ultralab™. Au fond, c'est pas si couru que ça, Second Life. Un tas d'objets s'y sont engouffrés à la manière des pictos de MSN, mais la plupart des gens ne sa-

vent pas s'en servir de façon concrète.

Agnès de Cayeux. Il y a peut-être des gens qui s'emmerdent dans leur vie et qui socialisent dans ces espaces...

Au fond, j'aimerais savoir ce qui t'as poussé à envoyer cette cassette à Frédéric, Agnès ?

Agnès de Cayeux. Il fallait que je trouve un garçon, pour savoir ce qu'un homme peut dire par rapport à ça.

Ultralab™. Je ne vois pas ce qu'Agnès veut dire. Nous n'avons pas été choisis pour notre perfection artistique ?

Agnès de Cayeux. C'est la question du regard: pourquoi tous ces mecs qui sont sur les vidéo-chats ou dans Second Life désignent-ils l'autre comme consentant? Les chambres de rencontres avec webcam sont des territoires assez violents et Second Life est en passe de le devenir aussi. C'est quoi exactement faire l'amour à distance ?

Ultralab™. Le rapport entre les relations à distance avec webcam et dans Second Life est totalement différent, il n'y a pas d'intimité dans Second Life.

Agnès de Cayeux. Oui, parce que ton corps réel n'est pas mis en jeu. Mais une femme ne choisit pas si elle est consentante ou pas dans ces espaces, elle est prise dans un système.

Ultralab™. On est au XXIème siècle, on est sortis de la domination masculine...

Agnès de Cayeux. Pourquoi peut-on se faire baiser de cette façon-là dans les mondes virtuels? C'est exactement comme si les mecs se branlaient aux chiottes avec *Playboy* en laissant la porte ouverte. Est-ce normal ? Une syntaxe érotique écrite depuis des années est reproduite dans ce monde 3D comme si tout cela était logique.

Et la violence de la passe, ça ne t'a pas fait chier qu'une fille t'envoie ça ?

Ultralab™. Non pour moi, c'est pas toi, c'est l'avatar. La violence symbolique de la prostitution est extrêmement atténuée par le filtre de l'avatar.

Agnès de Cayeux. C'est plus violent parce que le corps est plus engagé au contraire.

Ultralab™. Oui mais hors représentation. Le filtre est total, donc plus protecteur.

Agnès de Cayeux. Pas du tout, tu ne te protèges pas toi-même.

Ultralab™. A partir du moment où tu n'as plus de contact physique mais des rapports d'avatar à avatar, il y a une certaine jubilation à torturer son avatar parce que tu as justement une distance vis-à-vis de lui. Cette même question, on se l'est posée à propos des jeux de baston de garçon. Symboliquement, c'est bizarre, tu tires et, rien à faire, tu y vas à fond. Pour *Diorama III™*, nous avons réalisé des interviews documentaires sur *Counter Strike*, un jeu de guerre réaliste multijoueurs. Equipé d'un fusil à lunettes, le joueur a la possibilité de réfléchir. On a posé cette question à des adeptes: "N'est-ce pas bizarre de vous retrouver dans la peau de votre avatar, de physiquement viser et tirer dans la tête d'un autre ?" Non seulement ils ne comprenaient pas la question, mais aucun n'a voulu y répondre.

Agnès de Cayeux. C'est comme toi qui

refuses de comprendre la violence de cette passe virtuelle.

Ultralab™. La symbolique est forte, je le reconnais, mais le fait que ce soit deux filles et que ça vienne de toi... La relation homme-femme dans un contexte de prostitution, c'est une donnée que j'ai complètement zappée. A ma grande honte, puisqu'il s'agissait de deux femmes, et que le filtre de l'avatar faisait qu'on ne pensait pas que c'était toi, j'ai sans doute dû être émoussillé, mais passer la cassette au groupe a totalement désamorcé cette question...

Agnès de Cayeux. Je pensais au contraire que c'était hypervolent: une gonze qui envoie à un mec une vidéo de deux nanas qui baisent ensemble...

Ultralab™. Mon cerveau reptilien y a sans doute pensé... mais ça revenait à réfléchir à la prostitution, et nous avons préféré extraire l'amour de cette vidéo...

Agnès de Cayeux. Vous n'avez pas été attirés par cette problématique des relations futures: quelle perception de soi a-t-on dans ce genre de relations à distance qui s'écrivent depuis quelques années via les réseaux? Est-ce de l'exhibitionnisme, un simple effet de substitution? Où est l'intrusion finalement? Comment vos corps, à vous les hommes, vont-ils évoluer là-dedans? Second Life n'est que l'avant-poste de ce futur où nous porterons des puces dans les poignets, c'est déjà à Grenoble dans les labos, c'est dans cinquante ans dans nos vies.

Ultralab™. L'évolution des relations liée aux nouvelles technologies, c'est ça la question? La sexualité a toujours été liée à la technologie, aux prothèses, l'homme a toujours inventé des extensions aux corps. Il faudrait poser la question à des gamins d'aujourd'hui. Fille ou garçon, entre 20 et 22 ans, tous ont déjà été confrontés à du porno *hard-core*. Ce qui pose déjà des problèmes dans leur sexualité: soit ils reproduisent à leurs débuts ce qu'ils voient dans les films, soit cette exposition influence d'une manière ou d'une autre leurs rapports amoureux. Second Life dans ce contexte est plus un outil qui reproduit une forme de domination masculine. Mais les femmes ont les moyens de retourner l'arme. Les femmes vont pouvoir réguler les fantasmes des mondes virtuels parfaits. D'ailleurs, que se passe-t-il après l'éjaculation dans une passe virtuelle?

Agnès de Cayeux. Rien.

Ultralab™. Il est triste l'avatar.

Agnès de Cayeux. C'est aussi intéressant, l'après dans une relation virtuelle...

Ultralab™. T'es seul, c'est ça la différence. Peut-être que quand tu débranches la caméra, la sidération subsiste?

Agnès de Cayeux. Pourquoi tu as partagé? (avec les autres membres d'Ultralab, ndlr)

Ultralab™. Parce que je ne fais rien sans eux, c'est une sexualité de groupe Ultralab™, nous travaillons toujours ensemble... Nous sommes assez loin de l'angle avec lequel tu attaques la problématique. Nous avons vu dans la cassette que tu nous as envoyée une zone un peu obscure de Second Life et avons pris la relation avec la prostituée au

même niveau que la texture du mur.

Agnès de Cayeux. C'est intéressant cette abstraction que vous avez imaginée... D'ailleurs ce pop'lab pourrait se nommer "abstraction", une opération qui invite à penser pas trop seule devant son ordi connecté !

recueilli par annick rivoire' poptronics

.....

**ma playlist d'une journée idéale
par agnès de cayeux**

Au réveil, les titres du jour (listes@lemonde.fr) puis, en buvant le thé du matin (thé des amants), lecture de quelques pages d'un livre (*Marguerite Yourcenar l'invention d'une vie*, de Josyane Savigneau) tout en écoutant de la musique (Radio Classique) sur sa radio (La Wave®Radio Bose). Se connecter à ses fils RSS préférés, ses obsessions (netvibes .comfrenchpixels@gmail.com password: 227 229) tout en écoutant une émission à la radio (France Q). Lire ses mails sur son logiciel de courrier (Apple mail) et surtout ne pas répondre tout de suite. Prendre une douche très chaude pour le dos, se savonner (savon à l'amande) et réfléchir au travail à mener pour la journée. Se faire un café (cafetière italienne) et le boire tout en répondant à ses mails. Visionner une capture vidéo d'une rencontre amoureuse, hasardeuse ou affreuse (isqp.com) et se concentrer très fortement sur les images perdues, les mots déraillants. Prendre des notes sur son carnet noir (Daler-Rowney) avec son nouveau stylo noir (Sheaffer) et ne jamais oublier cette chance extrême d'être libre, libre de travailler, libre d'avoir un carnet, un stylo que l'on aime. Et là, à ce moment précis de plaisir, éteindre la radio et s'écouter en boucle Cuckoo d'Animal Collective (<http://www.youtube.com/watch?v=DnlMxPXoRoI>) et réfléchir. Puis, Apple Q ou navigateur préféré (Firefox). Et là, le travail commence. Couper, écrire, enregistrer, coller, piler, manger, supprimer, compresser, uploader... Descendre boire un café ou un verre (Aligoté), selon l'heure, pour reposer ses yeux. Remonter chez soi (Paris). Ecrire un peu sur son ordi (Apple PowerBook) et son logiciel reposant (TextEdit). Et au début de la nuit, mater quelques documentaires de dingues sur Van Braun, le concepteur de la fusée (Saturne) ou sur J. Edgar Hoover. S'endormir.

en projet

A paraître le 12 octobre, *Second Life, un monde possible*, sous la direction d'Agnès de Cayeux et Cécile Guibert, éditions Les Petits Matins, 136 pp., 17€.

et aussi

Les vidéos de Jel Olaria dans *Second Life*:
http://www.dailymotion.com/jel_Olaria

la playlist d'ultralab™

musique

Lost In a Garden of Clouds, Alpha
Pre Earthquake Anthem, Circlesquare
Sonic Nurse, Sonic Youth
The Dead Texan, The Dead Texan
Heat, Colder
III: Temples of Boom, Cypress Hill
Minimum-Maximum, Kraftwerk
Summer 2007, PNL
(<http://www.ultralab-paris.org/poptronics/>)

net

<http://www.chronicart.com/>
<http://scientistsofamerica.com/>
<http://hungries.zazaziza.com/>

jeux

Unreal Tournament 2004, Mac/PC
World of Warcraft, Mac/PC
Katamari Damacy, PS2
Portable Island, PSP
War of the Monsters, PS2
Rumble Roses, PS2
Valkyrie Profile, PSP
Tactics Ogre, GB
Air Strike 1944, Mobile

livres

Le Samouraï virtuel,
Neal Stephenson (Poche).
Minuscules flocons de neige depuis dix minutes, David Calvo
(Les moutons électriques).
Le maître de go, Yasunari Kawabata.
Les Falsificateurs,
Antoine Bello (Gallimard).
Le nouveau monde amoureux,
Charles Fourier.
Un Livre Blanc,
Philippe Vasset (Fayard).
Désœuvrés - Lewis Trondheim,
(L'Association).
Civil War, Mark Millar / Steve McNiven
(Marvel) & *Civil War extra* -
Paul Jenkins / Ramon Bachs (Marvel).
Watchmen, Alan Moore /
Dave Gibbons (DC).

films

Grindhouse Planet Terror, Robert Rodriguez
Vanishing Point, Richard Sarafian
Nirvana, Gabriele Salvatores
Le sexe qui parle, Claude Mulot

en projet

Exposition du 9 octobre au 30 décembre 2007, musée du Jeu de Paume, Paris. *L'Île de Paradis™ (version 1.15)*.

icone (en une)

"Lily Drake
(<http://www.sl-escorts.com/lilydrake>)

**poplab'4
09' 2007'**

**agnès de cayeux et ultralab™
c'est une sexualité de groupe'**
12 pages

édité par poptronics,
sarl au capital de 5000 euros
RCS 498 329 143 00016

<http://www.poptronics.fr>

directrice de publication 'annick roivoire
rédactrice en chef' élisabeth lebovici
direction artistique, design graphique'
christophe jacquet dit toffe,
studio général'