

SEXTOYS. LA DIMENSIONE EROTICA DEL DESIGN

di Lorenzo Imbesi



Entrare in un sexy shop notoriamente può essere una esperienza scomoda, soprattutto per i più timidi, che possono sentirsi in soggezione di fronte all'esposizione intensiva di genitali di ogni dimensione, oppure viverla come una forma di mortificazione per la visione di *bondage* di matrice sadomaso, briglie e museruole per la sottomissione del corpo, fino ad essere intimoriti alla scoperta di strani gadget manuali o elettronici. Insomma, la morale comune prescriverebbe una tale visita soltanto al turista più goliardico per il folclore locale oppure a bracci di militari in cerca di emozioni a basso prezzo, di fatto bandendo la presenza femminile. Viceversa, si stanno moltiplicando in tutto il mondo spazi per il consumo di questo genere particolare di merce, facendola apparire una esperienza molto più liberatoria e di gusto, di cui non ci si dovrebbe vergognare: *Babeland*, prima chiamato *Toys in Babeland*, che si presenta come una via di mezzo tra un negozio di *candies* colorati ed uno di frutta fresca esotica, pieno di colori e di innocente gioia di vivere, interpreta il sesso come un'esperienza naturale, giocosa e divertente, senza pudori o sensi di colpa; *Coco de Mer*, al contrario, è una boutique molto elegante e ricercata, ai confini del decadente, che ripropone una versione del sesso più ricca e colta, senz'altro più matura, per palati ricercati — come entrare in una delle più lussuose *chocolaterie* di Bruxelles; *Come As You Are* è invece una cooperativa fondata su principi etici di solidarietà che, oltre ad essere accessibile ai disabili, fornisce consigli ed assistenza su prodotti e pratiche in un ambiente aperto anche a chi tradizionalmente ne sarebbe escluso o marginalizzato; infine *Eve's Garden* si distingue come uno dei primi *sexy shop* condotto da sole donne e dedicato al servizio di una clientela prettamente femminile. Ma non è tutto: *My-yoyo* è il primo brand italiano *women friendly* che ha iniziato ad installare distributori automatici di gadget erotici nelle toilette femminili.



In tutti si nota ormai la presenza costante di una speciale sezione dedicata al design, dove gli utensili molto spesso perdono la primaria funzione di assistenti per diventare veri e propri oggetti d'arte, che possono essere mostrati con disinvoltura anche in ambiente domestico, finanche indossati come gioielli. Il settore del *Sexual Entertainment* si è ormai sdoganato come vero e proprio settore produttivo e di consumo, con un suo marketing, una sua comunicazione, brand specificamente dedicati, e anche lo star system del design, da Karim Rashid a Marc Newson, da Ana Mir Prieto a Matali Crasset, fino a Tom Dixon, non ha mancato di interessarsi al tema del gioco erotico progettando veri e propri giocattoli dell'amore. In questo senso, negli ultimi anni, la cultura del progetto si è misurata anche con questo tema "caldo", sintonizzandosi sui registri dell'ironia al di fuori di ogni facile tentazione di volgarità, un interesse testimoniato dalle tante mostre sul tema (solo nel Fuori Salone di Milano del 2009 ne sono state inaugurate ben due, *Godes save the Queen* e *Love Design*), come dal bando di specifici concorsi di progettazione (tra gli ultimi, *Design A Sex Toy*).

L'obiettivo del progetto si concentra proprio sui sensi, alla ricerca del piacere più intimo: si tratta non solo di progetti che rimangono allo stadio della prototipazione, ma anche di prodotti commercializzati ad alto contenuto erotico per il gioco, mentale e fisico, per l'interazione e la comunicazione, per l'immaginazione e la scoperta. Ed è emerso un pubblico molto raffinato e colto che sembra apprezzarne le presta-

zioni e le qualità finalizzate al puro divertimento. La forma di un semplice cono di colore lilla può essere tenuto in vista senza destare sospetti, ma nasconde ben 16 programmi automatici di movimento con cui inventare giochi; *Erotic-Gym* è il re-design di un accessorio erotico proveniente dalla tradizione giapponese, utilizzato dalle cortigiane di alto rango per rinforzare e controllare i muscoli vaginali; *Spot* si presenta come un discreto sasso lucido nero e sinuoso, che si adatta alle forme del corpo; *Sexy-Duck*, al contrario, si nasconde sotto le mentite spoglie di un papero in gomma rosa; fino ad *iBuzz Two Vibratore OhMiBod*, che funzionano a ritmo di musica della propria *playlist*, attivata direttamente da un iPod.

La storia del vibratore racconta di un accessorio sempre presente negli studi medici sin dalla fine dell' '800 a scopo terapeutico, per trattamenti specifici su donne che manifestavano patologie di disagio psichico. Commercializzato inizialmente quindi soltanto nelle farmacie, quella che potremmo chiamare la "tecnologia dell'orgasmo" è stata tenuta per tanto tempo separata dalla sfera del desiderio e della ricerca edonistica del piacere, per ridurre la funzionalità primaria di ogni pratica erotica all'attività produttiva/riproduttiva. La condanna dell'erotismo a mera accezione pornografica ha portato la diffusione di *toys* nella sfera esclusiva della perversione trasgressiva a luci rosse, mortificando così l'opportunità di esplorare, anche in senso progettuale, la sessualità come componente intrinseca dell'esperienza umana, inseparabile dagli altri aspetti della vita.

Se è vero che gli oggetti non sono soltanto gli utili attrezzi dei nostri bisogni quotidiani, ma piuttosto gli intermediari della relazione con noi stessi e con la realtà esterna, essi si pongono come agenti mediatori con gli altri esseri umani, con il nostro corpo e quello degli altri. Di conseguenza il design, nell'interessarsi al progetto degli oggetti che utilizziamo quotidianamente, si occupa anche della nostra sfera relazionale, con una ricaduta diretta sulla qualità e la quantità delle nostre relazioni. Ecco che il progetto dei *Sex Toys* apre ad un interessante spazio di sperimentazione e di ricerca nel campo del design, per la possibilità di elaborare la forma di una esperienza intima e al contempo le relazioni con il proprio corpo e con quello di chi ci è più vicino. Allo stesso modo, si pone come esperienza tra materiale e immateriale: nell'inserirsi in una pratica fisica, che implica concretamente sensi e corpi, e nel coinvolgere desideri ed immagini mentali meno tangibili. I *Sex Toys* sottolineano le relazioni protesiche strette tra utensili e tecniche del corpo. Al di là della logica immediatamente strumentale per cui il giocattolo sostituirebbe un arto oppure un senso, la protesi sarebbe in grado di assimilare tratti tra tecnologie e corpi, per ibridarli ed elaborare nuove esperienze. Il corpo somatizza l'oggetto e con esso diventa una sola cosa, quasi fosse di carne artificiale. Il progetto si concentra in questa sottile interfaccia che separa pelle, umori, odori, sensi e, oltre l'oggetto, è il processo stesso — ibidico e sensoriale — ad essere al centro, annullando le differenze tra corpo che sente e corpo sentito, trasformandoli in una cosa unica. Very sexy!

1. Andrea Knecht, *Georgia Lovetoy*, Exquisite Design, Losanna, 2009. Foto Cecile Rogue; 2. Amélie Onzon, *Love Stamp*, Amsterdam, 2007; 3. Quentin Simonin & Morgane Pluchon, *Fruit Condom*, St. Etienne, 2009. 4. e 5. Matali Crasset, *8th heaven*, *Lovetoy*, Exquisite Design, Parigi, 2007. Foto Driss Hadria, Exquisite Design

