



THÉMA [JOURNÉE D'ÉCHANGES + WORKSHOP] • mDTCT • NOV-DÉC 2017

SEX PLAYS

penser les objets du sexe du présent

contexte

En 2017 on estime à 13% le nombre de requêtes sur les moteurs de recherche qui s'inscrivent dans le registre de la pornographie. Ceci est même banal, tout comme le fait d'observer que « le sexe vend ». De nouveaux sextoys arrivent tous les mois sur le marché, tandis que de nouveaux discours s'élaborent autour des rencontres et des activités à caractère sexuel. Nous n'avons pas encore les moyens techniques de construire de parfaits *sexbots* (robots pour le sexe), mais nos fictions, de *Ex Machina* à *Hot Bot*, investissent pourtant frontalement le champ des interactions sexuelles humain-machine. De nombreux documentaires présentent par ailleurs les relations contradictoires qui animent la culture occidentale, entre le jeu de la **satisfaction instantanée** (avec *Grinder*, *Tinder*, et d'autres services du même acabit) et les schémas de l'addiction (dans *Chem Sex*, 2015).

Le sexe est bien sûr aussi une **question de pouvoir**, et l'absence d'**autonomie sexuelle** constitue une privation de liberté et de droits. En France, il est toujours interdit aujourd'hui de recourir aux services d'un/e assistant/e sexuel/le dans les cas des personnes en situation de handicap, alors que la pratique est légale en Belgique, Suisse, Italie, etc. et même financée par l'État au Danemark. Le documentaire *Yes We Fuck* (2015) nous rappelle que le sexe n'est pas seulement une question de plaisir, mais bien d'**agentivité** — en tant que tel, il devrait constituer une part fondamentale de tout projet de justice sociale. Les débats actuels autour du sexe viennent aussi remuer notre compréhension des dichotomies de sexe / genre. Alors que les personnes trans, intersexe, queer, fluides se battent pour obtenir visibilité et respect, il semble que les productions du design, et plus particulièrement les sextoys, peuvent jouer un rôle décisif dans les **stratégies politiques autour des identités personnelles et collectives**.



demandons-nous :

- Un sextoxy est-il seulement un godemiché ou dildo ? Ne pourrait-on pas **dégodiser le gode** ?
- Comment les sextoxy peuvent-ils réécrire / **reconfigurer les rôles** et attentes genrés ?
- Un sextoxy est-il seulement un toy, un jouet ? La **typologie du jeu** est-elle adaptée pour désigner les objets du sexe ?
- Comment les sextoxy, qui sont des possessions coûteuses, peuvent-ils être rendus accessibles à un public plus large, en dépassant **limitations économiques** & privilège de classe ?
- Comment les sextoxy peuvent-ils être pensés **au-delà de la catégorie d'objets**, pour devenir des espaces, des pratiques, des dispositifs ?, et d'autres questions encore élaborer à partir de ces prémices.

à propos de silicone

Le **silicone de grade médical** est un matériau fréquemment utilisé pour fabriquer les sextoxy — même si ceux-ci peuvent être en acier, bois, verre, etc. Ce silicone est aussi un matériau coûteux, qui possède aussi des propriétés d'élasticité, de souplesse, de contact spécifiques ainsi qu'une certaine versatilité. En effet, le silicone peut exister sous forme de liquide, gel, solide. Penser ce **matériau très attendu** dans le cadre de la réalisation de sextoxy, c'est aussi le questionner, réinvestir ses propriétés en apparence organiques pour réinvestir le champ du corps, et des objets qui viennent l'équiper — ici pour des **pratiques sexuelles** dont les contours sont encore à élargir, repenser, reconfigurer.

L'enjeu de ce workshop est donc bien de questionner la relation spécifique entre nos corps, nos subjectivités, et ce matériau singulier aux propriétés organiques. Comment le silicone peut-il habiller, appareiller, compléter le corps nu ou équipé par d'autres objets, d'autres matières ?

Le silicone est-il limité aux objets du sexe ? Peut-on imaginer d'autres applications par une approche de **design transdisciplinaire** (mobilier, espaces, dispositifs pour le sexe) ?

C'est ce que nous allons tâcher de mettre en pratique lors de ce premier thème du master DTCT de l'année 2017-18.

Ce programme est susceptible de modifications.

programme

JOUR #1 : LUNDI 27 NOVEMBRE // JOURNÉE DE CONFÉRENCES ET ÉCHANGES

Accueil des participant/e/s **dès 9h** en GH003 (café)

Début des conférences à 9h30 en Amphithéâtre 3, Bâtiment Olympes de Gougues (UT2J)

→ **9h30** | **Introduction par Pia Pandelakis** (enseignant*e-chercheur*e) :
« Queeriser le design des objets du sexe, pour quoi faire ? »

→ **9h50** | **lien avec une présentation en duo avec Anthony Masure** (enseignant-chercheur) : « Sexbots : sexe, technologie, politique »

→ **10h10** | **Alexandre Saint-Jevin** (psychanalyste, enseignant en arts plastiques)
« Du paroxysme hystérique aux sextoys : quels enjeux psychiques ? »

pause café

→ **11h10** | **Beatriz Higón** (designer pour l'entreprise BSAtelier) : *titre à venir*

→ **11h40** | **Marcia Murcia** (représentante de notre partenaire Blue Star Silicons)

pause déjeuner

→ **14h** | **Carmina** (*camgirl*, testeuse, journaliste au *Tag Parfait*) : *titre à venir*

→ **14h30** | **Élodie Lefebvre** (artiste, sculpteur) : « *La seconde peau* »

→ **15h00** | **Rachele Borghi** (enseignante-chercheuse en géographie, Université Paris IV) : *titre à venir*

→ **15h00** | **Camille Khoury** (doctorante en études théâtrales, UT2J) :
« L'anus et le gode, les autres interprètes de *Pâquerette* de François Chaignaud et Cécilia Bengolea (2008) »

discussion finale et clôture

Nous aurons également le plaisir de recevoir :

Cécile Laporte & Irina Pentecouteau du **studio candiD Design**, stagiaires du master MEEF deuxième année. Elles apporteront leur aide technique, pédagogique et linguistique pendant la durée du workshop.

Carole Fillière (*directrice adjointe du CeTIM*) et les étudiant/e/s du master **TIM** qui assureront la traduction français/espagnol et espagnol/français pour Beatriz & Maria.

Le programme est en cours de rédaction et susceptible de changements.

JOUR #2 : MARDI 28 NOVEMBRE // COURS TECHNIQUE + ATELIER AVEC BEATRIZ HIGÓN, DESIGNER INVITÉE

→ **09h00** | préparation de la salle pour le modelage et le dessin + démarrage.
→ **10h00** | **Émilie Prouchet Dalla Costa** (sculpteure, plasticienne) : Cours pratique (2 heures environ) et retour d'expérience autour des possibilités du silicone et des processus de moulage.

→ **après 11h** :

- Esquisse de scénarios et périmètres de recherche
- Validation du périmètre en fin de journée, grâce à des scénarios esquissés et détaillés

JOUR #3 : MERCREDI 29 NOVEMBRE // ATELIER AVEC BEATRIZ HIGÓN > DÉVELOPPEMENT

→ **matinée** : les étudiant/e/s présentent leurs contextes et hypothèses dans de courts *pitches*. Ils échangent avec la design invitée pour affiner leurs hypothèses.
→ **après-midi** : les scénarios analytiques deviennent des scénarios de proposition avec de premières esquisses préliminaires. Des hypothèses reliées à la démarche doivent émerger.

JOUR #4 : JEUDI 30 NOVEMBRE // ATELIER AVEC BEATRIZ HIGÓN > DÉVELOPPEMENT

→ **toute la journée** : temps dédié à la sélection d'une piste de projet, des esquisses détaillées vers un premier modèle 3D.

JOUR #5 : VENDREDI 1^{ER} DÉCEMBRE // ATELIER AVEC BEATRIZ HIGÓN > FINALISATION & EXPOSITION

→ **matinée** : maquettage en silicone.
→ **16h** : présentation des projets à l'équipe encadrante (les maquettes non terminées seront ensuite réinvesties) et aux collègues des autres formations.
→ **soirée** : fête !?

master-dtct.github.io

info : pia.pandelakis@gmail.com

crédits typographiques : Digestive : Studio Triple — Jérémy Landes