

# GOSIO

Sensorische Sextoys für  
mehr als nur die Genitalien

Véronique Rebetez

—

Prozessdokumentation  
zur praktischen Diplomarbeit

—

Zürcher Hochschule der Künste  
Bachelor Design, FS 2021  
Vertiefung Industrialdesign

—

Mentorat: Nicole Kind und Susanne Marti



## Inhaltsverzeichnis

01   Ausgangslage	3
01.1   Abstract Theoriearbeit	
02   Konzeptentwicklung	5
02.1   Konzeptinhalte	
02.2   Finales Konzept	
03   Entwerfen	10
03.1   Formfindung	
03.2   Arbeitsmodelle	
04   Modellbau	17
04.1   Vorgehen	
04.2   Herausforderung Silikon	
05   Endmodelle	22
05.1   Produktfotos	
06   Vermittlung	26
06.1   Vermittlungskonzept	
07   Abschluss	28
07.1   Danksagung	
07.2   Anmerkung zu den Abbildungen	



01 | Ausgangslage

## 01.1 | Abstract Theoriearbeit


Im Rahmen der Theoriearbeit habe ich die Tabuthemen Sexualität, Behinderung und Sextoys behandelt. Das Ziel dabei war, einen gestalterischen Ansatz für ein Sextoy zu entwickeln, welches Menschen mit einer unfallbedingten Querschnittlähmung in der Entdeckung ihrer „neuen“ Sexualität unterstützt.

Begonnen habe ich mit einer ausführlichen Recherche zu den Themenfeldern «Sexualität», «Querschnittlähmung» und «Sextoys», sowie mit Interviews mit Betroffenen und Fachpersonen. Mit dieser Grundlage habe ich einen gestalterischen Ansatz erarbeitet, auf dem die praktische Arbeit aufbaut. Die wichtigsten Erkenntnisse und Resultate der Theoriearbeit fasse ich im Folgenden zusammen.

Menschen mit einer unfallbedingten Querschnittlähmung sind mit einer veränderten Sexualität und Körperwahrnehmung konfrontiert. Sie lernen, sexuelle Reize auf die noch sensiblen Körperregionen zu übertragen und erschliessen sich so neue, bisher ungenutzte erogene Zonen. Die sexuelle Erregung wird aber nicht nur durch das Stimulieren der körperlichen erogenen Zonen ausgelöst. Auch andere Wahrnehmungen, Gefühle, Emotionen, Symbole, Fantasien und Vorstellungen können sexuelle Erregung hervorrufen oder intensivieren. Diese sind für die Betroffenen von besonderer Bedeutung, da das genitale Konzept von Sexualität für sie an Wichtigkeit verliert. Sextoys haben das Ziel, die eigene Sexualität zu ergänzen und zu bereichern. Sie können durch körperliche Stimulation sexuelle Erregung auslösen oder diese

steigern. Für Menschen mit einer unfallbedingten Querschnittlähmung können Sextoys eine geeignete Methode darstellen, die noch sensiblen erogenen Zonen zu entdecken und zu stimulieren. Die gängigen Sextoys sind meistens auf die genitale Stimulation ausgelegt und haben daher für die Betroffenen keine grosse Bedeutung. Das Involvieren verschiedener Sinneswahrnehmungen spielt für sie eine weitaus grössere Rolle.

Mein gestalterischer Ansatz und somit auch die Grundlage für die praktische Diplomarbeit war die Gestaltung eines Sextoys, das bei der Nutzung mehrere Sinneswahrnehmungen anregt und somit die Bedürfnisse von Menschen mit einer unfallbedingten Querschnittlähmung berücksichtigt.



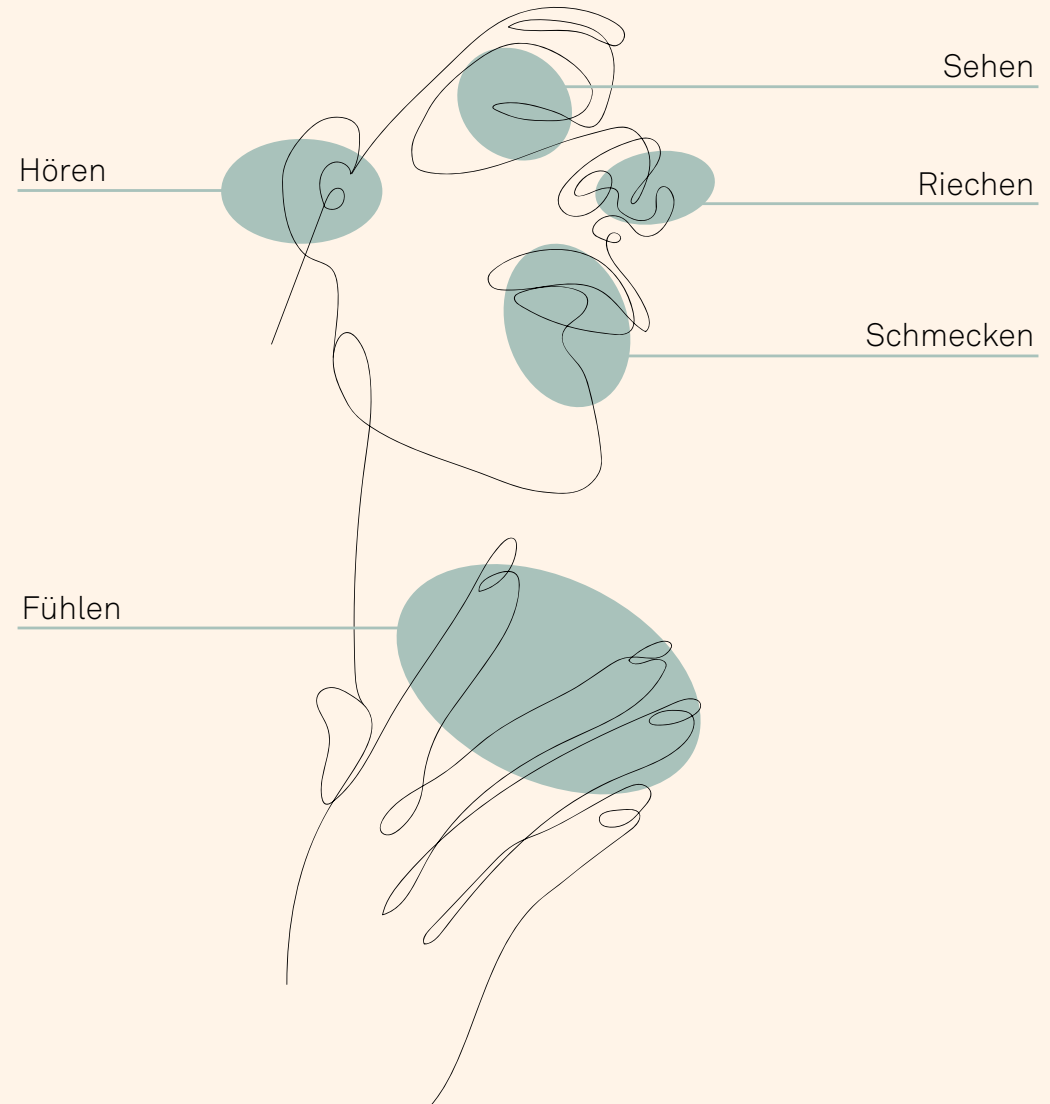
02 | Konzeptentwicklung

## 02.1 | Konzeptinhalte

In der Konzeptentwicklung ging es darum, die verschiedenen Aspekte meiner Arbeit zusammenzubringen und die Richtung der Gesamtgestaltung zu definieren.

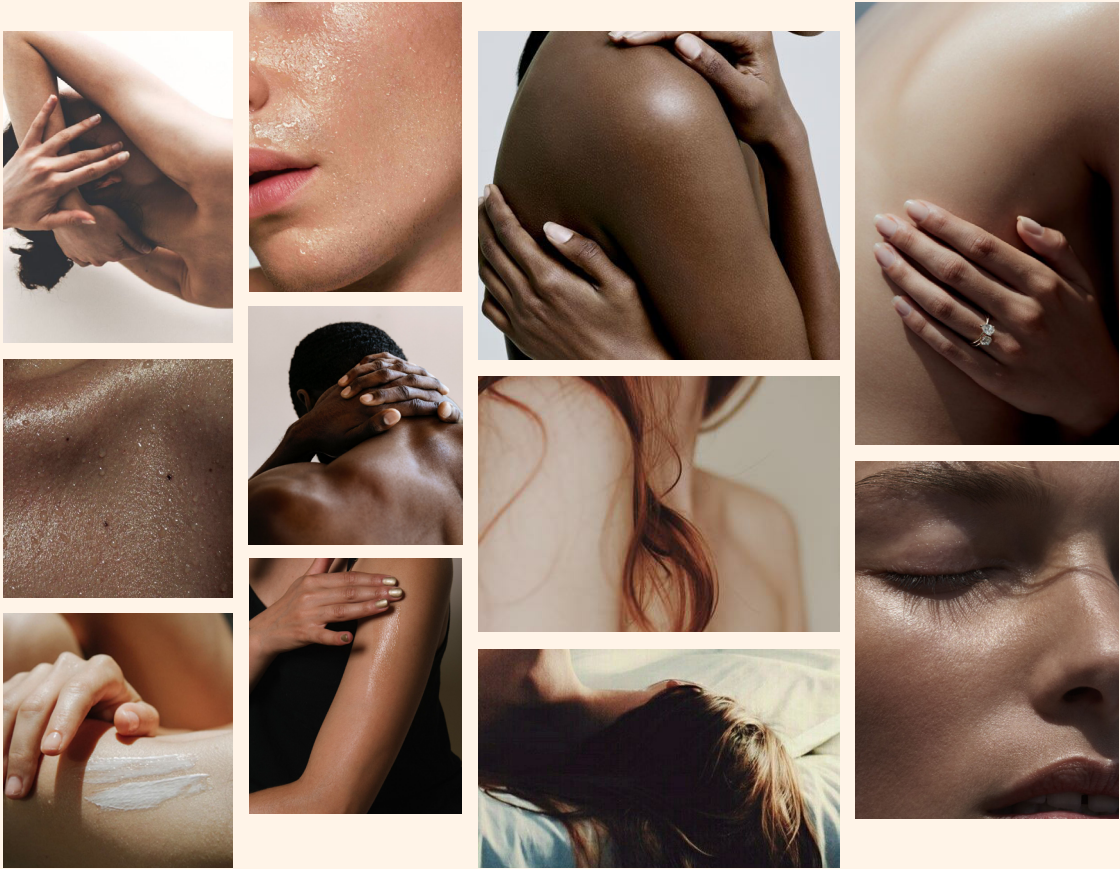
Ein Aspekt war zum Beispiel die Inklusion. Durch weitere Gespräche mit betroffenen Personen habe ich erarbeitet, was inklusives Design in diesem Zusammenhang ausmacht. Die wichtigsten Faktoren waren dabei der Verzicht auf exklusives Labeling sowie integrale Gestaltung der Greifmöglichkeit.

Ich war mir zu Beginn nicht sicher, ob ich ein einzelnes Sextoy oder ein Set gestalten möchte. Aus der Theoriearbeit ging hervor, dass umso mehr Sinne involviert würden, umso spannender würde es für die Betroffenen werden. Aus diesem Grund habe ich mich für die Setausführung entschieden, da so alle Sinne (Hören, Sehen, Riechen, Schmecken, Fühlen) einzeln oder auch in Kombination involviert werden können.





Weil meine Produkte sehr körpernah sind, dienten mir die Hauttöne als Basis für das Farbkonzept. Deswegen habe ich vor allem mit gebrochenen, natürlichen Farbtönen gearbeitet, die sowohl untereinander als auch mit den Hautfarben harmonisieren.



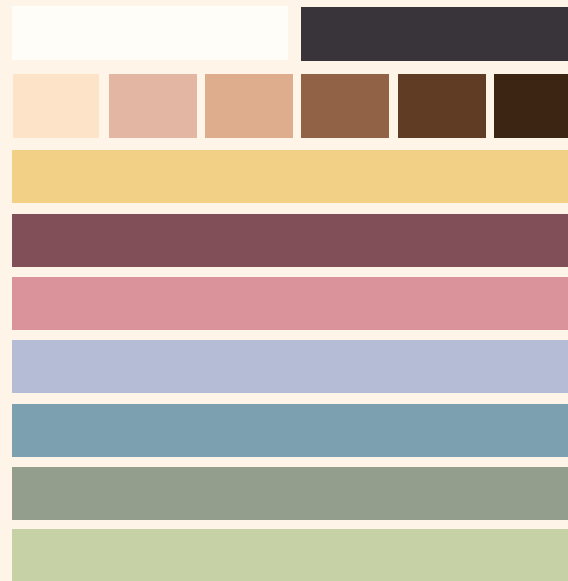


## 02.2 | Finales Konzept

Für die Formensprache entschied ich mich, basierend auf meinem Moodboard zur Sinnlichkeit und der Körperwelt, für weiche, runde und organische Formen.

Als Hauptmaterialien entschied ich mich für medizinisches Silikon und Keramik, da beide die Hygiene gewährleisten und der Kontrast von weich und hart zu einem vielfältigen Erlebnis beiträgt.

Das Farbkonzept beinhaltet die Abstufungen der Hauttöne als Ausgangslage. In Harmonie kommen sieben mineralische, natürliche Farben dazu, die die mögliche Farbigkeit der Produkte aufzeigen sollen. Die Modelle wollte ich aber neutral halten, um die konzeptionelle Ausführung zu verdeutlichen. Deswegen habe ich meinem Farbkonzept noch ein gebrochenes Weiss und ein Anthrazit hinzugefügt.

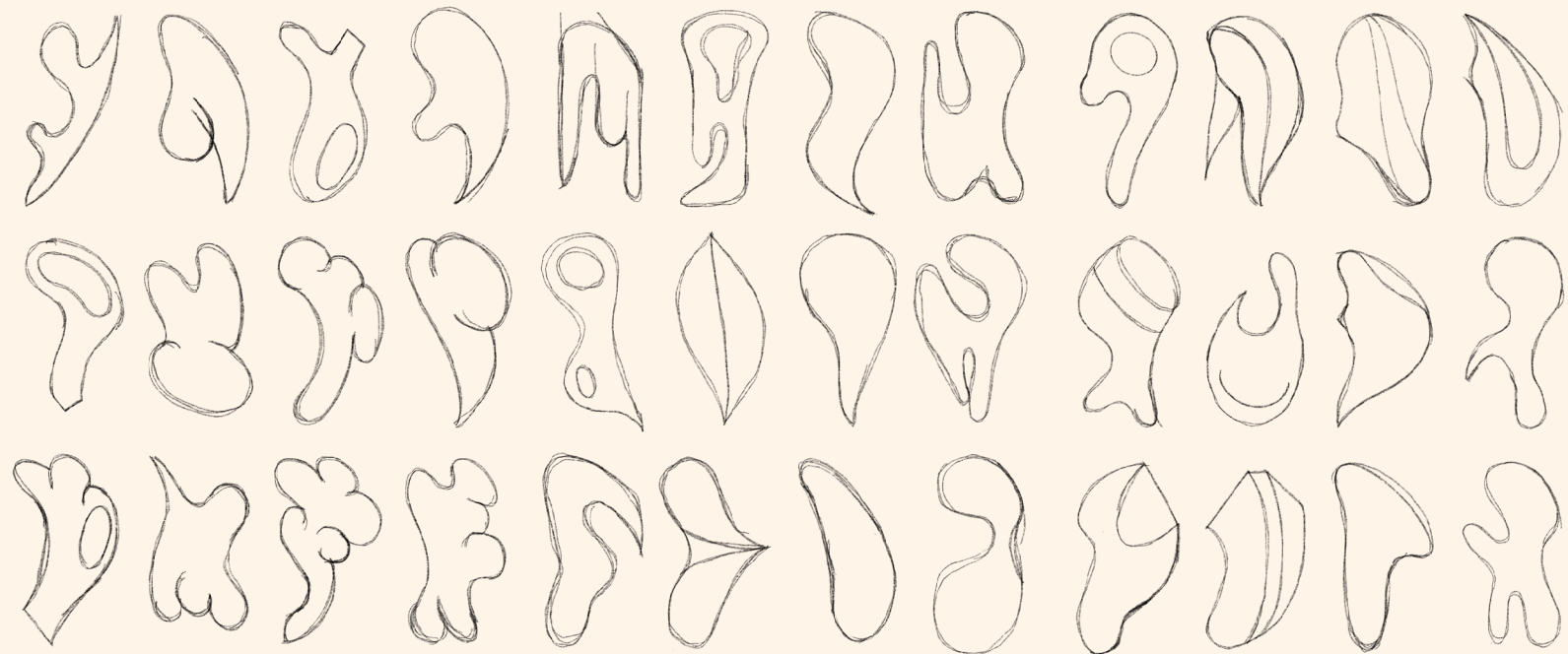




03 | Entwerfen

## 03.1 | Formfindung

Den Entwurfsprozess habe ich mit der Formfindung begonnen. Mein Ziel war es, die Form des Fühlen-Objektes als erstes auszuarbeiten, um mir eine formale Ausgangslage zu schaffen, auf der ich die anderen vier Objekte aufbauen kann.



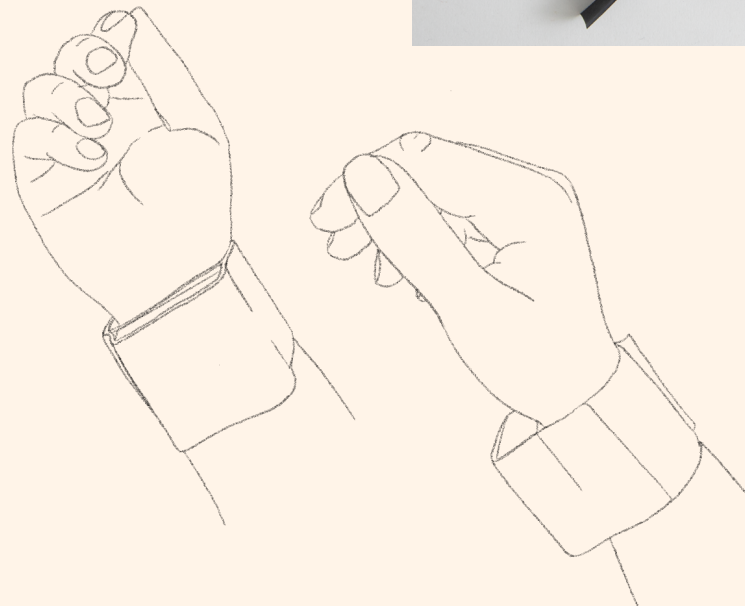
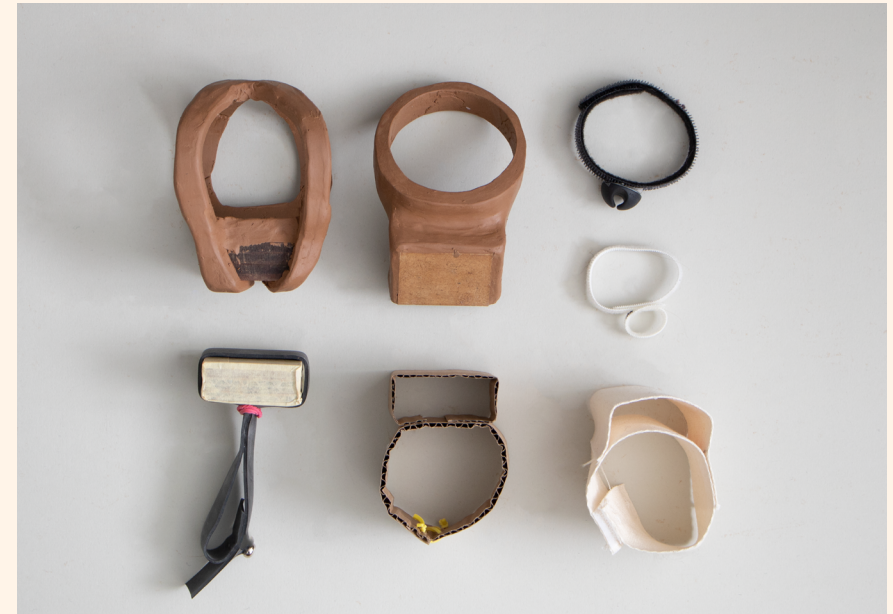
Die ersten formalen Ansätze habe ich dann in PU-Schaummodelle übersetzt, um zu überprüfen, wie die jeweiligen Objekte in der Hand liegen. Entschieden habe ich mich schlussendlich für eine Ei-Form, die nicht ganz rotationssymmetrisch ist. Diese Form schmiegte sich am besten in die Hand und bot gleichzeitig genug freie Fläche für grossflächige, aber auch punktuelle Berührungen am Körper.



## 03.2 | Arbeitsmodelle

Für die vier weiteren Sinne habe ich mit Arbeitsmodellen gearbeitet. Das hat mir geholfen, die Art und Weise, wie der Sinn angeregt werden soll, zu definieren.

Für das Hören wollte ich unbedingt mit selbst erzeugten ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) Geräuschen arbeiten, weil sie eine sehr intime und entspannende Wirkung auf Menschen haben können. Hierfür habe ich mich mit Musikstudenten der ZHdK über die technischen Möglichkeiten ausgetauscht. Ich habe mich dann entschieden, eine Halterung für ein kabelloses Mikrofon zu gestalten, welches die Geräusche von Berührungen in Echtzeit auf eigene Kopfhörer überträgt.



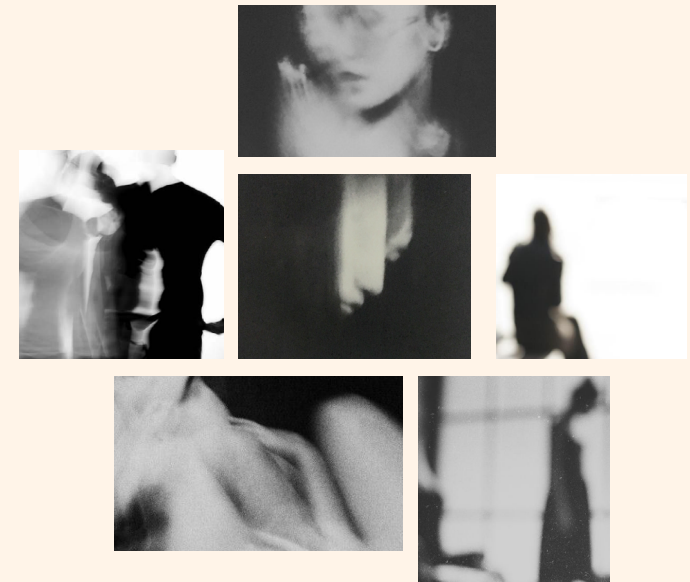
Beim Objekt für den Geruch war es mir ein Anliegen, dass Nutzer\*innen das Verströmen des Duftes aktiv beeinflussen können. Die Idee der ersten Arbeitsmodelle war es, das Riechen an einer Blume zu simulieren. Jedoch erschien mir dieser Ansatz sehr vorhersehbar und hätte eine bereichernde Entdeckung des Sinnes abgeschwächt. Daher habe ich mich mit Materialien auseinandergesetzt, die Gerüche nicht nur gut speichern, sondern auch abgeben. Haare, Felle und Federn halten Düfte sehr gut fest, können diese aber durch Bewegung des Materials auch freisetzen. Aus diesem Grund entschied ich mich für ein Objekt, das mit Federn versehen ist. Die Federn ermöglichen auch sanfte, feine und kitzelnde Berührungen auf der Haut, die vom Objekt fürs Fühlen nicht abgedeckt werden.




Als Inspiration für das Objekt fürs Schmecken orientierte ich mich an bereits bestehenden Produkten, die oral stimulieren, wie zum Beispiel Schnuller oder Lollipops. Um den Geschmack noch spezifischer anzuregen hatte ich die Idee, das Objekt mit einer Flüssigkeit befüllbar zu machen. Diese würde im Mund austreten, wenn man das Objekt mit der Zunge an den Gaumen drückt.



Augenbinden sind im erotischen Kontext nichts Neues. Sie verschärfen die anderen Sinne, indem sie Nutzer\*innen die Sicht nehmen. Um das Erlebnis aber noch etwas spannender zu gestalten wollte ich mit dem Sehen und Nicht-Sehen spielen. Eine Überlegung war es, die Sicht auf die Umrisse und den Schatten der Umgebung zu reduzieren. Weil es mir aber auch hier ein Anliegen war, Nutzer\*innen aktiv miteinzubeziehen, entschied ich mich für eine Fransen-Augenbinde, die bei Bewegung kurzzeitig die Sicht freigibt.







04 | Modellbau

## 04.1 | Vorgehen

Die von mir gewählten Hauptmaterialien lassen sich beide giessen. Aus diesem Grund war das Vorgehen für die Endmodelle, abgesehen von der Fransen-Augenbinde, sehr ähnlich. Die im CAD aufgebauten Objekte habe ich 3D-gedruckt und die Oberflächen nachbearbeitet. Anschliessend habe ich mehrteilige Silikonformen der Prints erstellt. Die Silikonformen habe ich dann mit dem vorgesehenen Material ausgegossen. Die gegossenen Keramik-, wie auch die Silikonobjekte habe ich zum Schluss noch nachbearbeitet.






## 04.2 | Herausforderung Silikon

Silikon ist ein sehr zeitintensives und anspruchsvolles Material. Da ich noch nicht sehr viel Erfahrung damit hatte, war das Learning dort am grössten. Und immer, wenn man etwas Neues lernt, passieren auch viele Fehler.



Neben dem Guss mit möglichst wenig Luftblasen war das Isolieren der Form (damit die Objekte dann auch wieder einfach rausgelöst werden können) eine Herausforderung. Silikon in Silikon zu gießen erfordert zusätzliche Vorsicht, da das gegossene Objekt sonst mit der Form verschmilzt. Diese Erfahrung habe ich mehr als einmal machen müssen. Nicht nur war dann das Objekt hinüber, sondern auch die Form. Deswegen musste ich ein paar Mal von Neuem beginnen. Silikon nachzubearbeiten ist eine Kunst. Ich habe versucht, Ungenauigkeiten oder Überschüsse, die beim Guss entstanden sind, so weit es geht auszubessern. Doch mir fehlte die Erfahrung und das professionelle Know-How, um ein makellostes Finish zu erreichen.





05 | Endmodelle

## 05.1 | Produktfotos

Nichtsdestotrotz bin ich mit der Ausführung meiner Endmodelle sehr zufrieden. Es war auch sehr schön zu sehen, wie die einzelnen Objekte im Kontext zum Leben erwacht sind. Die kleinen Ungenauigkeiten, mit denen ich bisher unzufrieden war, spielten auf einmal keine Rolle mehr.

Neben den Prototypen habe ich auch noch eine Verpackung gestaltet, die meine Produkte ansprechend präsentiert und Lust macht, sie zu nutzen.












06 | Vermittlung

## 06.1 | Vermittlungskonzept

Die Vermittlung spielt bei meinem Konzept eine wichtige Rolle. Da wir wegen der Corona Pandemie hauptsächlich online ausstellen, habe ich mir vorgenommen, einen Film zu machen, der die Thematik sowie die Nutzung meines Sextoy-Sets aufzeigt. Meines Erachtens ist das Medium Film für meine Arbeit und auch für den Ausstellungsrahmen das geeigneteste Kommunikationsmittel.

Ziel war es eine gemütliche, entspannte und intime Stimmung zu erzeugen, die den Kontext meines Produktes vermittelt. Indem nur Nahaufnahmen der Körper gezeigt werden, soll ein inklusives Bild der potentiellen Nutzer\*innen, zu denen auch Menschen mit einer Querschnittlähmung gehören, erzeugt werden. Um meine Zielgruppe aber noch direkter anzusprechen, soll ein möglicher Entdeckungsprozess von betroffenen Personen über eine Stimme aus dem Off erzählt werden.





07 | Abschluss

## 07.1 | Danksagung

Abschliessend möchte ich mich bei allen Menschen bedanken, die mich bei meiner praktischen Arbeit unterstützt haben.

Insbesondere danke ich

Simon Hitzinger und anderen betroffenen Personen für die bereichernden Gespräche und das wertvolle Feedback.

Annika Eiermann, Gianluca CuvIELLO, Laura Leupi, Michael Fritz und Nadina Dollie für den Einsatz beim Filmdreh und den hilfreichen Austausch.

Sofia Koskeridou für die professionelle Unterstützung im Modellbau.

Wiebke Rebetez für den vollumfänglichen Support.

Und meinen Mentorinnen Susanne Marti und Nicole Kind, für die spannenden Diskussionen und Inputs.

## 07.2 | Anmerkung zu den Abbildungen

Alle Prozess- und Produktfotografien sowie die Skizzen und den Film habe ich eigenständig erarbeitet.

Die Bilder der verschiedenen Moodboards sind grösstenteils aus der Bildsuchmaschine *pinterest.com* entnommen.

Die Liniengrafik auf dem Titelbild und auf Seite 6 ist eine Collage von zwei schon bestehenden Bildern, die ich anschliessend nachgezeichnet habe. Die Teile, die ich übernommen habe, dienen mir als Zitat, um die Sinnlichkeit und die verschiedenen Sinne zu vermitteln.  
Künstler: *David Cantu* und *The Colour Study*

Véronique Rebetez

—

Prozessdokumentation  
zur praktischen Diplomarbeit

—



Zürcher Hochschule der Künste  
Bachelor Design, FS 2021  
Vertiefung Industrialdesign

—

Mentorat: Nicole Kind und Susanne Marti