

HANDESMATTER



LE PROCESSUS CRÉATIF DE GUIDO DETTONI

Une caractéristique de son œuvre est le résultat de la rencontre directe entre les mains et la matière qu'il modèle, souvent avec les yeux bandés. Les mains voient et les yeux touchent jusqu'à ce qu'ils "découvrent" la forme finale qui est destinée aux mains de tout le monde. La sculpture originale est ensuite agrandie, de façon que ce que nous contenons/saisissons puisse à son tour nous contenir/saisir.



HANDESMATTER

Est le nom du processus créatif collectif conçu et défini par Guido Dettoni début années soixante-dix.

HANDESMATTER naît de sa façon de travailler et de son expérience. Les différents *workshops* réalisés démontrent qu'il s'agit d'une méthode de travail collectif et d'une pratique artistique ouverte à gent de tout âge, culture et conditions psychophysiques.

LE PROCESSUS COLLECTIF

Le processus collectif commence dans des *workshops* où se produit la rencontre entre la matière malléable (cire, argile, autres) et les mains qui la malaxent avec les yeux bandés.

En évitant toute intention consciente de modeler quelque chose de spécifique, les mains bougent dans la matière et modèlent en percevant stimulations sensorielles et/ou intellectuelles choisies au paravent. Celles-ci, comme la lecture d'une narration, la musique, la fragrance, un élément comestible et même le silence, sont adressées aux sens et/ou à l'intellect et réveillent mémoire et émotions. A la fin, les formes sont submergées dans l'eau.



Quand la stimulation termine, les mains se détiennent et la forme apparaît, en témoignant ainsi mémoire et émotions. Les formes modelées constituent le résultat artistique initial.

INTERPRETATIONS / IMAGES

Dans la phase suivante on photographie les formes en choisissant un ou plusieurs points de vue; elles deviennent ainsi images numériques qui sont composées entre elles sur l'écran de l'ordinateur avec l'objectif d'illustrer et représenter les stimulations choisies au paravent. Pour cela Dettoni a réalisé un software spécifique. Les illustrations obtenues constituent le résultat artistique final et peuvent être imprimées sur papier ou toile.



Le processus de composition peut aussi se faire avec les formes numérisées en 3D. La composition/assemblage en 3D des formes sur l'écran de l'ordinateur a le même objectif que le processus antérieur, mais le résultat artistique final sera une forme/sculpture qui pourra être reproduite par de technologies spécifiques.



HANDESMATTER est une méthode de travail qui prévoit l'assistance didactique de moniteurs instruits par Guido Dettoni, pour que le collectif même -en équipe- devienne l'auteur du résultat artistique final.

Guido Dettoni emploie aussi ce processus comme une «autre façon» pour «découvrir» et arriver à ses propres résultats artistiques > <http://www.nesher.org/handmatter2.php>

Le processus **HANDESMATTER** peut continuer: les illustrations ou les formes/sculptures sont montrées sans aucune explication à d'autres personnes qui n'ont pas participé, pour qu'elles expriment leurs interprétations verbales. Ces-ci seront mêlées et composées entre elles inspirant contes, poésie, chansons... parfois la réécriture de mythes et légendes.

Dans d'autres *workshops*, ces textes vont constituer les stimulations intellectuelles choisies au paravent pour que de nouvelles formes soient modelées. Le processus se répète et les illustrations finales seront montrées à d'autres personnes qui n'ont pas participé pour qu'elles les interprètent...et ainsi de suite, jusqu'à l'infini, en traversant différentes cultures et langues.
...> stimulations > formes > interprétations > stimulations > formes > interprétations >...

HANDESMATTER -entre concrétion et virtualité- est un processus créatif et pédagogique qui contient d'autres fonctions qui vont au-delà de l'esthétique pour arriver à l'éthique, la psychologie, la thérapie et la spiritualité: la coopération et le travail en équipe, le déblocage des émotions et des mémoires endormies, la connexion avec soi-même (presque une méditation), la prise de conscience de que les parties forment le tout...

