

HANDSMATTER



EL PROCESO CREATIVO DE GUIDO DETTONI

Una característica de su obra es el encuentro directo entre las manos y la materia que el modela, a menudo con los ojos vendados. Las manos ven y los ojos tocan hasta "descubrir" la forma final que está destinada a las manos de todo el mundo.

La escultura original, luego se amplía para que aquello que contenemos nos pueda, a sus vez contener.



HANDESMATTER

HANDESMATTER es el nombre del proceso creativo concebido y definido a principios de los años setenta por Guido Dettoni.

Este proceso nace de su manera de hacer y la experiencia lo ha llevado a proponerlo como un método de trabajo colectivo y a convertirlo así en una práctica artística, creativa i pedagógica abierta a gentes de todas las edades, culturas y condiciones psicofísicas.

EL PROCESO COLECTIVO

El proceso colectivo se inicia en *talleres* en los que se produce el encuentro entre la materia maleable (cera, barro u otras) y las manos que la modelan con los ojos vendados. Evitando toda intención consciente de modelar algo específico, las manos se mueven en la materia y modelan mientras perciben estimulaciones sensoriales y/o intelectuales escogidas de antemano. Éstas, como la lectura de una narración, la música, la fragancia, un elemento comestible y el mismo silencio, son dirigidas a los sentidos y/o al intelecto despertando memoria y emociones. Al acabar las formas son sumergidas en agua .



Cuando la estimulación acaba, las manos se detienen y la forma aparece, testimoniando así memoria y emociones. Las formas modeladas constituyen el resultado artístico inicial.

INTERPRETACIONES / IMAGENES

En la fase siguiente, las formas se fotografían escogiendo uno o más puntos de vista. Se convierten así en imágenes digitales en 2D para ser compuestas entre ellas en la pantalla del ordenador con el fin de ilustrar y representar las estimulaciones escogidas de antemano. Para ello, Guido Dettoni ha realizado un software específico. Las ilustraciones obtenidas constituyen el resultado artístico final y pueden imprimirse sobre papel o tela.



El proceso de composición puede hacerse también con las formas digitalizadas en 3D. La composición/ensamblaje en 3D en la pantalla del ordenador tiene el mismo fin que la anterior, pero el resultado artístico final será una forma/escultura que podrá ser reproducida gracias a tecnologías específicas.



HANDSMATTER es un método de trabajo que prevé la asistencia didáctica de monitores formados por Guido Dettoni, para que el propio colectivo -en equipo- llegue a ser el autor del resultado artístico final.

Dettoni se vale también de este proceso como “otra manera” para “descubrir” y llegar a sus propios resultados artísticos > <http://www.nesher.org/handmatter2.php>

El proceso **HANDSMATTER** puede continuar con las ilustraciones o las formas/esculturas al enseñarlas, sin explicación alguna, a otras personas ajenas al proceso para que expresen con palabras sus interpretaciones: todas ellas serán mezcladas y compuestas entre sí inspirando historias, poesías, canciones...quizás la reescritura de mitos y leyendas.

En otros *talleres*, a continuación, estos textos llegarán a constituir las estimulaciones intelectuales escogidas de antemano para que se modelen nuevas formas. El proceso se repite y las ilustraciones finales se enseñarán a su vez a otras personas ajenas al proceso para que las interpreten...y así en adelante, hasta el infinito, a través de diferentes culturas e idiomas...> estimulaciones > formas > interpretaciones > estimulaciones > formas > interpretaciones >...

HANDSMATTER -entre lo concreto y lo virtual- es una práctica creativa y pedagógica que contiene otras funciones que van más allá de lo estético para llegar a lo ético, lo psicológico, lo terapéutico y lo espiritual: la cooperación y el trabajo en equipo, el desbloqueo de emociones y memorias dormidas, la conexión con uno mismo (casi una meditación), la toma de consciencia de que las partes forman el todo...

