

HANDESMATTER



IL PROCESSO CREATIVO DI GUIDO DETTONI

Una caratteristica della sua opera è l'incontro tra le mani e la materia che egli modella, sovente con gli occhi bendati. Le mani vedono e gli occhi toccano fino a "scoprire" la forma finale che è destinata alle mani di tutti.

La scultura originale è poi ingrandita affinché quello che conteniamo possa, a sua volta contenerci.



HANDSMATTER

E' il nome del processo creativo collettivo concepito e definito all'inizio degli anni settanta da **Guido Dettoni**.

Questo processo nasce dal suo modo di lavorare e l'esperienza l'ha condotto a proporlo come metodo di lavoro collettivo e a convertirlo così in una pratica artistica, creativa e pedagogica aperta a partecipanti d'ogni età, cultura e condizione psicofisica.

IL PROCESSO COLLETTIVO

La sessione di lavoro inizia in *laboratori*, dove avviene l'incontro tra la materia malleabile (cera, creta o altro) e le mani di chi partecipa, che la modellano con gli occhi bendati.

Evitando ogni intenzione cosciente di modellare qualcosa di specifico., le mani si muovono nella materia e la modellano mentre percepiscono stimolazioni sensoriali e/o intellettuali scelte in anticipo. Queste, come la lettura di un racconto, la musica, la fragranza, un elemento commestibile o il silenzio stesso, sono rivolte ai sensi e/o all'intelletto e risvegliano memoria ed emozioni. Alla fine le forme sono immerse in acqua.



Quando la stimolazione finisce, le mani si fermano e la forma appare testimoniando così memoria ed emozioni. Le forme modellate costituiscono il risultato artistico iniziale.

INTERPRETAZIONI / IMMAGINI

Nella fase che segue, le forme si fotografano scegliendo uno o più punti di vista. Diventano così immagini digitali in 2D. Avvalendosi dell'applicazione HM, concepita da Dettoni, i partecipanti "interpretano intellettualmente" e compongono le immagini tra loro sullo schermo del computer con il fine di rappresentare e illustrare le stimolazioni percepite durante la sessione.

Le illustrazioni ottenute costituiscono il risultato artistico finale e possono stamparsi su carta o tela.



Il processo di composizione può avvenire anche con le forme digitalizzate in **3D**.

La composizione/assemblaggio in 3D sullo schermo del computer ha lo stesso scopo del processo precedente, ma il risultato artistico finale sarà una forma/scultura che potrà essere riprodotta con l'utilizzo di tecnologie specifiche.



HANDESMATTER è un metodo di lavoro che prevede l'assistenza didattica d'istruttori preparati da Guido Dettoni, che guideranno i collettivi affinché -in squadra- diventino gli autori del risultato artistico finale.

Dettoni si avvale anche di questo processo, come una "altra maniera" per "scoprire" e arrivare a suoi risultati artistici > <http://www.nesher.org/handmatter2.php>

Il processo **HANDESMATTER** può continuare: le illustrazioni o le forme/sculture si mostrano senza spiegazione alcuna ad altri che non hanno fatto parte del processo affinché comunichino con parole le loro interpretazioni. Queste ultime saranno mescolate e composte fra loro ispirando nuove storie, poesie, canzoni ...forse la nuova scrittura di miti e leggende.

In successivi *laboratori*, questi testi costituiranno le stimolazioni intellettuali prescelte affinché nuove forme siano modellate.

Il processo si ripete e le illustrazioni finali si mostreranno a loro volta ad altri affinché le interpretino ... e così via, all'infinito, attraversando diverse culture e lingue...

> stimolazioni > forme >interpretazioni > stimolazioni >forme >interpretazioni >...

HANDESMATTER -fra concretezza e virtualità- è una pratica creativa e pedagogica che contiene altre funzioni che vanno di là dell'estetica per arrivare all'etica e agli ambiti della terapia, della psicologia e della spiritualità: la cooperazione e il lavoro in gruppo, lo sblocco di emozioni e memorie assopite, la connessione con se stessi (quasi una meditazione), prendere coscienza che le parti formano il tutto...

