

O. B. De Alessi

Critica mostra *Il Mistero del Doppio Dubbio* - Palermo, Marzo 2010

**Tutto parte da una domanda: che cosa riflettono due specchi identici posti uno di fronte all'altro a pochi centimetri di distanza? Perché questi specchi sono stati nella storia associati a casi di morti misteriose e inspiegabili? Rispondere a livello logico era fin troppo semplice, quasi banale, ma tutto cambia se si considera il problema irrisolto e gli specchi diventano oggetti di culto, se il livello diventa simbolico.**

**O. B. De Alessi crea una "Leggenda", un intersecarsi di storie che attraversano la storia e la geografia: un ricercatore indaga su morti misteriose legate dalla presenza in scena di due specchi che si riflettono l'un l'altro. Una serie di annotazioni, report, frammenti di diari, lettere e illustrazioni formano il corpo della "Leggenda" e la ricerca diventa più importante della risposta. E' *Il Mistero del Doppio Dubbio*, dove il dubbio resta e diventa il fulcro del lavoro dell'artista. Il fruitore dell'opera viene invitato a seguire una progressione narrativa, mentre le scene rappresentate sembrano diventare reali, con persone reali che ci guardano dalle pareti della galleria. Alla fine del percorso non si trova la risoluzione del mistero ma gli specchi. Una fine che è anche un inizio: dagli specchi nasce e finisce la storia. *Il Mistero del Doppio Dubbio* è l'ultima fatica di O. B. De Alessi, presentata per la prima volta a Palermo.**

La ricerca artistica di Benedetta ha radici nella sua infanzia passata ad interpretare i propri personaggi preferiti, per lo più appartenenti alla sfera letteraria ottocentesca *bohemién*.

Immedesimarsi in personaggi sempre nuovi, reinventarsi creando situazioni a volte surreali a volte suggerite dalla realtà, ha spinto l'artista ad indagare la propria interiorità fino a mettere in discussione la propria identità.

Arthur Rimbaud e Oscar Wilde diventano i modelli di riferimento per le loro personalità ambigue, eleganti, sfrenate ed eccessive. Da qui nasce Oscar, l'alter ego di Benedetta De Alessi, che diventa O.B. : "[...] per dar vita al mio alter ego (o forse dovrei chiamarlo super - ego, poiché non è mai un'alternativa a me ma un'idealizzazione) [...]".

Oscar si muove e vive in uno spazio e in un tempo altro, come un dandy distaccato e freddo si muove nella sua stanza, che essa sia un appartamento in stile vittoriano (vedi *Oscar* serie di *performance* e installazioni, Londra 2008), oppure una tipica camera d'adolescente di oggi. Oscar non vuole crescere, desidera solo soddisfare le proprie passioni e pulsioni. Il continuo gioco tra la personalità dell'artista e Oscar crea situazioni stranianti in cui l'osservatore, o meglio il partecipante, si trova a dialogare o bere un bicchiere d'assenzio in compagnia di un dandy attorniato da libri, calamai e ritratti seppiati alle pareti.

**Nell'ultimo anno l'adolescenza diventa il simbolo di un periodo drammatico ma anche romantico: Oscar si è evoluto, è cresciuto ed insieme all'insicurezza inizia a conoscere la passione. Prova nuove emozioni e scopre i mass media e la cultura popolare. Nasce così *Written in the Stars*, dove Oscar si identifica con un'icona della musica pop: Michael Jackson. In realtà la star recentemente scomparsa è solo un pretesto e Oscar non è altro che il fittizio fan di un'idea.**

Il gioco di ruolo per O.B. diventa un mezzo d'espressione in cui immergersi ed immergere gli altri, parte integrante dell'opera d'arte. Non soltanto la performance fa parte dei linguaggi di O.B. : disegno, pittura, video e installazione sono elementi costanti che l'artista utilizza indiscriminatamente.

Nel video *You have to be a King if you want to become a Queen*, partendo dall'analisi delle teoriche femministe Judith Butler e Simone De Beauvoir, viene analizzata la figura della drug queen e del suo corrispettivo maschile *Drag King*. "La mia ricerca consiste nel tentativo e, direi, nella personale

necessità, di andare aldilà delle barriere che ci impongono i tipici stereotipi ‘femmina’ e ‘maschio’, con tutti i limiti che evidentemente questi comportano, per esplorare cosa vi è nel mezzo”. La teatralità, il gesto performativo propri della *Drag Queen*, sono in questo video elementi fondamentali per la loro assenza, ponendo il personaggio tragicamente davanti a sé stesso. Il gioco di interpretazione di un personaggio si ritrova nel video *Je est un autre*, nel quale la vita del poeta Rimbaud, viene messa in parallelo con quella dell’artista stesso. Accostando immagini della vita dell’uno con quella dell’altro, si cerca di creare un modello e un mondo impossibile e atemporale, un luogo dove potersi “assentare”, dove poter diventare un altro.

Nella audio installazione *Dreams are Black*, del 2007, O.B. chiede a cinque bambini, tre italiani e due inglesi di raccontare i loro sogni. Il lavoro si basa sulla condizione attuale dell’artista che si è trovata a sognare sia in italiano che in inglese. I sogni raccontati si alternano e sovrappongono creando un suono unico e indistinguibile.

Nei racconti dei piccoli si riscontrano elementi comuni come fossero possibili archetipi, come per esempio cavalli alati, figure oscure, castelli e voci cavernose. Nel sogno del piccolo Josh si può ritrovare una figura con la faccia rossa ed inquietante che secondo la teoria psicanalitica di James Hillman rappresenta lo spirito panico che insinuandosi nei sogni dei bambini provoca gli incubi, ma è riscontrabile anche in un quadro di Nicholas Poussin del 1636 in cui un gruppo di satiri e ninfe festeggia intorno ad una statua del dio Pan che ha le caratteristiche del mostro sognato da Josh.

**Lo spirito del dio Pan lo ritroviamo anche in un recente lavoro editoriale che l’artista ha realizzato in collaborazione con lo scrittore londinese Nick Brook: *Graphic Novel*. In questo scritto Oscar ha un alter ego, un gatto che, come Pan, è una sorta di pastore di anime con la capacità di predire la morte delle persone.**

**Altro progetto editoriale al quale O. B. si è dedicata in questi ultimi mesi nasce da una collaborazione con Dennis Cooper. Tale rapporto è basato su di un dialogo simile al gioco surrealista del “cadavre exquis”: la progressiva costruzione della storia crea l’idea, crea lo scopo e non viceversa. Da qui si evince la volontà da parte dell’autore di perdere autorità sul proprio lavoro.**