

HYPE — R ES — IDENCIES

La Maremma
come Hyperterritorio

Ogni Cosa Intatta

Inaugurazione sabato 19
settembre
Alle ore 11

Parco Archeologico
dell'Antica Città di Cosa,
Ansedonia

Iva Drekalovic
Maria Ludovica Gugliotta
Marie Anne Hervé
Yuxiang Wang

A cura di:
Chiara Serranti
Giulia Tentellini

A Cosa serve il passato? A rendere *Ogni Cosa Intatta*. Un'eredità viva capace di trasformarsi, parlare al presente e immaginare il futuro.

È da questa prospettiva che Hypermaremma presenta un nuovo progetto espositivo curato da Giulia Tentellini e Chiara Serranti, frutto di Hyperresidencies I, il progetto di sei mesi di residenza di quattro artisti e due curatori, che inaugurerà sabato 19 settembre 2026 alle ore 11.00 presso il Parco Archeologico dell'Antica Città di Cosa, ad Ansedonia.

Ogni Cosa Intatta riunisce le opere di Iva Drekalovic, Maria Ludovica Gugliotta, Marie Anne Hervé e Yuxiang Wang, dando vita a un percorso che intreccia arte contemporanea, archeologia e paesaggio.

Il titolo della mostra muove da queste domande e dalla città di Cosa, dalle sue rovine e da tutto ciò che il sito continua a custodire: la memoria, il paesaggio, le tracce di una civiltà e le stratificazioni di significato che il tempo ha depositato senza cancellarne la forza. L'intatto non coincide dunque con ciò che è immobile, preservato in una condizione sottratta al mutamento. Indica piuttosto una permanenza più profonda, la possibilità che qualcosa conservi la propria identità proprio mentre viene attraversato dal tempo e sottoposto a nuove interpretazioni. Ciò che permane non è necessariamente la forma, ma la capacità di generare ancora senso. È in questa prospettiva che l'incontro tra arte contemporanea e archeologia assume un significato che supera la semplice coesistenza di opere e reperti. Un sito archeologico non è soltanto il luogo in cui il passato viene conservato e restituito allo sguardo, ma uno spazio nel quale il passato può continuare a interrogare il presente. Le rovine raccontano il passato, le opere interrogano il presente: la loro relazione rende visibile la continuità tra tempi diversi e apre la possibilità di un confronto. Guardare ciò che è stato significa infatti modificare il modo in cui guardiamo ciò che è. La memoria non appartiene soltanto al passato ma è una condizione del pensiero sul futuro. Ritornare al passato significa anche interrogare ciò che ancora non è accaduto. In questo senso, l'archeologia non consegna necessariamente una storia conclusa, ma offre una materia attraverso cui formulare nuove domande sul presente e sulle forme che potrà assumere il futuro.

Ciò che appartiene al passato acquista una nuova possibilità di essere percepito, mentre il contemporaneo trova nella profondità del sito una materia con cui misurarsi. Il parco archeologico si rivela quindi non come uno scenario concluso, ma come un luogo ancora capace di produrre esperienza e pensiero.

In collaborazione con:



HYPE — R ES — IDENCIES

La Maremma
come Hyperterritorio

**Hypermaremma Associazione di promozione sociale via delle Mimose 133, 58015 Orbetello (GR)
P.IVA e C.F. 01680040530**

www.hypermaremma.com Instagram: (at)hypermaremma info(at)hypermaremma.com

La presenza dell'arte contemporanea non ne interrompe la continuità storica, ma mette in luce la possibilità che un luogo della memoria continui a essere anche un luogo aperto al confronto.

Ogni Cosa Intatta propone così una riflessione sulla permanenza e sul mutamento, sulla relazione tra memoria e contemporaneità e sulla possibilità che la storia non sia soltanto qualcosa da conservare, ma una materia attraverso cui comprendere il presente e immaginare il futuro.

La mostra si inserisce come tappa finale del programma di HYPERESIDENCIES I, progetto finanziato interamente dalla Regione Toscana attraverso il Programma regionale FSE+ 2021–2027, nell'ambito dell'Avviso Pubblico approvato con D.D. n. 28520/2024, e rientra in @giovanisiti, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani. Sei mesi di ricerca, produzione e curatela artistica hanno coinvolto artisti e curatori nazionali e internazionali nello sviluppo di opere in relazione con il patrimonio storico, naturale e culturale della Maremma, trasformando l'incontro con il territorio in nuove possibilità di ricerca e di lettura attraverso il linguaggio dell'arte contemporanea.

Hypermaremma nasce nel 2019 come progetto d'arte diffusa nel territorio maremmano con un programma che si estende per tutto l'anno. Fondata come Associazione di Promozione Sociale da Carlo Pratis, Giorgio Galotti e Matteo d'Aloja, ha l'obiettivo di coinvolgere la bassa Maremma attraverso l'intervento di artisti contemporanei che, invitati a relazionarsi con il territorio e la sua storia, siano capaci di innescare una rilettura del paesaggio e delle atmosfere del luogo, lasciando un segno che contribuisca al turismo culturale e all'attivazione di sinergie e collaborazioni con la comunità e le maestranze locali. Hypermaremmavalorizza il territorio attraverso opere che esaltano porzioni di paesaggio come museo diffuso a cielo aperto. Le opere prodotte da Hypermaremma sono esclusivamente in luoghi senza vincoli territoriali o temporali, visitabili in ogni momento del giorno e della notte. Nell'approccio curatoriale di Hypermaremma è fondamentale il dialogo tra luogo e intervento artistico: il paesaggio diventa parte integrante dell'opera e molto spesso del suo stesso significato.

In collaborazione con:



Yuxiang Wang

***Lo sguardo naviga a velocità costante*, 2026**

Bronzo, sistema di percussione gong

165 x 60 x 70 cm

Un ulivo colpito dal fulmine, bruciato e svuotato al suo interno, continua a vivere al centro dell'antica città di Cosa. Davanti ai suoi rami, Yuxiang Wang colloca una nuvola di bronzo, trasformando la traccia di un evento naturale in una presenza sospesa tra materia, mito e suono. La nuvola richiama il cielo e la figura di Giove, evocando il fulmine come manifestazione terrena della potenza divina. Al suo interno è custodito un gong, il cui rintocco profondo si diffonde a intervalli nello spazio, richiamando il tuono, il vento o una campana lontana. Il suono interrompe la quiete e invita il visitatore a una condizione di ascolto e vigilanza. La nuvola, per sua natura mutevole e destinata a dissolversi, viene qui fissata nel bronzo, mentre il suono che nasce al suo interno sembra riattivarne continuamente la forma, in una tensione tra permanenza e dissoluzione. Al centro dell'opera vi è il vuoto dell'ulivo. Nella tradizione taoista il vuoto non coincide con l'assenza, ma è lo spazio necessario alla manifestazione delle cose. Il fulmine è associato a una dimensione sacra: ciò che ne porta il segno, come un albero sopravvissuto alla sua forza, può essere considerato una manifestazione del «tuono celeste» e della potenza divina. La cavità lasciata nell'ulivo diventa così non una semplice ferita, ma uno spazio generativo, in cui distruzione e vita, natura e mito possono convivere.

Maria Ludovica Gugliotta

***(In) mancanza d'altro*, 2026**

Terracotta con dettagli smaltati

110 x 400 cm

Nel paesaggio archeologico di Cosa, Maria Ludovica Gugliotta riconosce negli odori una prima e inattesa forma di relazione con il luogo. Prima ancora che siano le architetture e i reperti a imporsi allo sguardo, è la vegetazione spontanea a restituire all'artista una percezione immediata e sensibile del paesaggio. Da questa esperienza prende forma un'opera che affida all'olfatto la possibilità di riportare alla presenza ciò che il tempo ha sottratto alla vista. Una struttura verticale in terracotta antichizzata, alta circa quattro metri, è composta da quattro orci sovrapposti e si conclude nella parte superiore con un'anfora inserita nella struttura. Le forme rimandano ai contenitori della cultura materiale antica, mentre al loro interno sono custoditi finocchietto, rosmarino, foglie di fico e fieno, raccolti dall'artista stessa. Le aperture praticate negli orci consentono all'aria di attraversare la struttura e agli odori di disperdersi nello spazio. Sui quattro livelli si aprono le bocche di lupo, associate ai quattro elementi fondamentali della natura. Sulla superficie sono intagliate raffigurazioni ispirate a simboli della cultura romana legati alla sfera divina e planetaria, rielaborati dall'artista. All'apice, una sfera di terracotta rossa assume le sembianze di un volto. Le mani ne coprono gli occhi, le orecchie e la bocca, lasciando scoperto soltanto il naso. L'olfatto diventa così l'unico senso ancora rivolto verso l'esterno, mentre il tempo trasforma le erbe e ne attenua progressivamente il profumo.

Marie Anne Hervé

***La Muta*, 2026**

Lino, foglia di alluminio, struttura in alluminio, opera sonora con voce e harmonium (8 min)

350 x 300 cm

L'intervento di Marie Anne Hervé nasce dal rapporto con Mater Matuta, antica dea romana dell'aurora, della fertilità e della nascita, a cui il tempio è dedicato. L'artista riattiva l'ingresso dell'antico luogo sacro attraverso una soglia: una struttura in alluminio di tre metri e mezzo per tre che si inserisce nella rovina senza ricostruirla. Al suo interno, un telo di lino ricamato e lavorato con foglia d'argento riflette la luce e, al mutare delle condizioni atmosferiche, ne trasforma continuamente l'aspetto. Il rapporto tra luce e nascita dell'immagine è centrale nella pratica artsitica di Hervé. Nelle rappresentazioni di Mater Matuta compare anche il serpente, la cui muta diventa per l'artista immagine di rinnovamento. La pelle abbandonata conserva la traccia di una forma passata, aprendosi al tempo stesso alla possibilità di una nuova. Da qui nasce il titolo *La Muta*, una riflessione su ciò che resta di una forma antica ma che continua a custodire la possibilità di trasformarsi. Il portale è accompagnato da un'opera sonora di otto minuti, composta da voce e harmonium e realizzata in collaborazione con Flavio Gonnellini.

Iva Drekalovic

***Una Campana Senza Lingua*, 2026**

Acciaio, alluminio, ceramica smaltata

150 x 160 cm

Una campana in acciaio, privata della propria "lingua", mantiene la forma di uno strumento destinato a comunicare e a mettere in allerta, ma perde la possibilità di produrre il proprio suono. L'opera nasce dall'interesse di Iva Drekalovic per la storia, l'archeologia e per il modo in cui le civiltà hanno costruito, abitato e trasformato i luoghi. Da qui deriva anche la sua fascinazione per le storie di approdi e saccheggi che appartengono alla storia del Mediterraneo. Nel contesto di Cosa questo immaginario si intreccia con la storia del sito. La città era collegata al mare attraverso il Portus Cosanus e occupava una posizione strategica lungo la costa tirrenica. La tradizione storiografica a lungo ha associato la crisi del I secolo a.C. a un'incursione di pirati, un'interpretazione che gli studi archeologici più recenti hanno tuttavia messo in discussione. Anche nella storia medievale dell'area sopravvive la memoria di una presenza piratesca, intrecciandosi con le vicende successive del territorio e con la conquista senese. Più che ricostruire una vicenda storica precisa, l'opera nasce da immagini e suggestioni sedimentate nella tradizione orale. Secondo questa tradizione, durante gli sbarchi dei pirati sarebbe stato rimosso il battaglio, la "lingua" della campana, per impedirle di suonare e dare l'allarme.