

paesaggio urbano

URBAN DESIGN



Paesaggio Urbano - Urban Design

Journal of architecture
and urban planning |
Rivista di architettura e
urbanistica

No 1.2026

ISSN for printing
1120-3544

ISSN for online publishing
2974-5969

paesaggio urbano

URBAN DESIGN

Paesaggio Urbano – Urban Design is a bimonthly magazine on architecture and urban design, founded in 1989 and is published by the Maggioli Group. The magazine has a multidisciplinary approach, ranging from design and survey issues to urban morphology, architectural design and local and international cultural trends.

Paesaggio Urbano – Urban Design è una rivista semestrale di architettura e urbanistica fondata nel 1989 ed edita dal Gruppo Maggioli. La rivista ha un approccio multidisciplinare che spazia dalle tematiche del disegno e rilievo a quelle relative alla morfologia urbana, al progetto di architettura e trend culturali locali e internazionali.

4 — 9	Un dialogo possibile A Possible Dialogue Laura Baratin Marcello Balzani Francesca Gasparetto Luca Rossato
recensioni reviews 10 — 29	Corpi/Corpo Bodies/Body Giovanni Corbellini
arte contemporanea contemporary art 22 — 29	Arte contemporanea: smaterializzazione e diritto d'autore. Contemporary art: dematerialization and copyright Alessandro Scenna
analogico e digitale analogue and digital 30 — 43	Lo spazio inventato – Sperimentazioni tra analogico e digitale The invented space – Experiments between the analogue and the digital Michela Rossi Giorgio Buratti Sara Conte Yingfei Zhu
urbano urban 44 — 59	Stazioni di servizio vs luoghi a servizio Service stations vs places of service Giovanna A. Massari Cristina Pellegatta
rappresentazione representation 60 — 71	Rappresentare per comunicare e conservare: strumenti digitali per la Pinacoteca Civica di Ancona Representation for communication and conservation: digital tools for the Ancona Civic Art Gallery Paolo Clini Renato Angeloni Umberto Ferretti Ludovica Leonardi
musei museums 72 — 85	Arte popolare e ibridazioni contemporanee. Il Museo delle Ceramiche di Calabria Folk art and contemporary hybridisations: the Museo delle Ceramiche di Calabria Daniele Colistra Lorella Pizzonia Francesco Stilo
storytelling 86 — 97	Il podcast <i>Arganto</i>. Narrazione transmediale e memoria generativa per un archivio d'artista <i>Arganto</i> podcast: transmedia storytelling and generative memory for an artist's archive Alice Devecchi
musei museums 98 — 113	La fruizione dei mosaici contemporanei <i>en plein air</i> Experiencing contemporary mosaics <i>en plein air</i> Michele Valentino Antonello Monsú Scolaro Alexandra Fusinetti Andrea Sias Chiara Zuddas Nicole Proietti Cosimi

valorizzazione valorizati on 114 — 127	Le decorazioni come elemento identitario. Strategie di valorizzazione delle decorazioni Decorations as an element of identity. Strategies for enhancing decorative elements Michele Valentino Antonello Monsú Scolaro Alexandra Fusinetti Andrea Sias Chiara Zuddas Nicole Proietti Cosimi
rappresentazione representation 128 — 143	Rappresentare un patrimonio artistico narrato. La sperimentazione dei grafi per la conservazione delle pitture a encausto tra la seconda metà del XIX secolo e la fine della Prima Guerra Mondiale Representing a narratively constructed artistic heritage: the application of graph-based modeling for the conservation of encaustic paintings from the late 19th century to the end of First World War Alessandro Antonini Ornella Zerlenga Laura Baratin Vincenzo Cirillo
musei museums 144 — 159	Carso: paesaggio, memoria e arte in un museo all'aperto Karst: landscape, memory and art in an open-air museum Alessandro Morgera Franco Stagni
documentazione documentation 160 — 173	Dalla “Veduta della città ideale” di Urbino all'esperienza tattile con le tecnologie AI From the “Ideal City” of Urbino to tactile experiences with AI technologies Alberto Sdegno Ferdinand Rexhaj
valorizzazione valorizati on 174 — 191	Dall’idea al modello: valorizzazione e comunicazione inclusiva del Crystal Palace <i>For All</i> From concept to model: enhancing and communicating the Crystal Palace inclusively For All Ivana Passamani Vanessa Rosa Machado Cesira Sissi Roselli
memoria memory 192 — 213	VILLAGGIO SANTA CATERIANA A TORINO La testimonianza di un momento della storia del Novecento. SANTA CATERINA VILLAGE IN TURIN A testimony to a moment in 20th-century history Antonella Pettorruso Pasquale Pettorruso

rappresentazione representation 214 — 227	Abitare come metodo. Rappresentazione e cura dell'architettura contemporanea a Ca' Romanino Living as a method: representing and caring for contemporary architecture at Ca' Romanino Andrea Canziani Francesca Gasparetto Gianluca Annibali
musei museums 228 — 241	Tecnologie per la conservazione preventiva nei musei: riflessioni su un'esperienza didattica Technologies for preventive conservation in museums: reflections on the design of an educational experience Laura Baratin Francesca Gasparetto Guido Galvani Veronica Tronconi
storytelling 242 — 257	Il Louvre a fumetti. Raccontare il museo attraverso sguardi occidentali e orientali The Louvre in comics: telling the museum through Western and Eastern prespectives Fabio Colonnese Federico Rebecchini

Il Louvre a fumetti. Raccontare il museo attraverso sguardi occidentali e orientali

The Louvre in comics: telling the museum through Western and Eastern perspectives

Fabio Colonnese

Sapienza Università di Roma | Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura | fabio.colonnese@uniroma1.it

Federico Rebecchini

Sapienza Università di Roma | Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura | federico.rebecchini@uniroma1.it

Citation: F. Colonnese, F. Rebecchini, The Louvre in comics: telling the museum through Western and Eastern perspectives, in *Paesaggio Urbano - Urban Design*, 2026, 1, pp. 242–257.
ISSN for printing: 1120-3544
ISSN for online publishing: 2974-5969
Received: March, 2026
Accepted: June, 2026
Published: September, 2026
Copyright © 2025 Maggioli Editore.
This is an open access, peer-reviewed article published by *Paesaggio Urbano - Urban Design*, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Il saggio analizza il progetto editoriale promosso dal Louvre e da Futuropolis che, dal 2005, affida a maestri del fumetto la realizzazione di opere ambientate nel museo. Attraverso il confronto tra quattro autori francesi e quattro giapponesi, l'articolo indaga come architettura e collezione diventino dispositivi narrativi capaci di valorizzare il patrimonio tangibile e intangibile. Gli autori occidentali tendono a intervenire sulla fisicità del museo, trasformandone spazio e materia in chiave distopica o sensoriale; quelli giapponesi, invece, ne rispettano l'integrità architettonica e utilizzano le opere come soglie simboliche verso dimensioni memoriali e spirituali. Il fumetto emerge così come strumento efficace di mediazione culturale, capace di rinnovare il mito del Louvre e di ampliare l'accesso al museo attraverso nuove narrazioni.

The article analyses the publishing project promoted by the Louvre and Futuropolis, which, since 2005, has commissioned leading comic artists to create works set in the museum. Through a comparison of four French and four Japanese authors, the article investigates how architecture and the collection become narrative devices capable of enhancing both tangible and intangible heritage. Western authors tend to intervene in the physicality of the museum, transforming its space and materiality through dystopian or sensory approaches; Japanese authors, by contrast, preserve its architectural integrity and use artworks as symbolic

thresholds towards memorial and spiritual dimensions. Comics thus emerge as an effective tool for cultural mediation, capable of renewing the Louvre's myth and expanding access to the museum through new forms of storytelling.

L'attività di valorizzazione dell'architettura museale e delle opere preservate coinvolge forme di rappresentazione molto diverse, declinate in funzione dei soggetti a cui le istituzioni si rivolgono. Negli ultimi cinquant'anni, la proliferazione di nuovi musei e la globalizzazione dell'industria turistica hanno di fatto messo in competizione le istituzioni fra loro, spingendole a esplorare anche nuove forme di comunicazione, soprattutto per attrarre le nuove generazioni. In questo senso, il ricorso al fumetto, che combina testo e immagine come gran parte della comunicazione sui social network ma declina la rappresentazione architettonica attraverso la narrazione, permette di legare assieme patrimonio tangibile e intangibile e di associare alle opere valori storici ed emotivi dalla scala sociale a quella individuale. L'esperienza ventennale dei fumetti prodotti dal Louvre di Parigi, qui analizzata come caso-studio esemplare, si è sviluppata mentre fenomeni globali come la digitalizzazione e il turismo hanno rapidamente mutato lo scenario di riferimento, cambiando la prospettiva delle comunità sui beni comuni e rimettendo in discussione le politiche nazionali e internazionali sulle opere d'arte. I fumetti costituiscono quindi un corpus documentale abbastanza omogeneo in grado di restituire sguardi diversi e diversi obiettivi che possono essere confrontati e contestualizzati. Offrono l'occasione sia per un primo bilancio di questa strategia comunicativa che per valutare diversi approcci possibili orientati dallo sguardo di artisti locali e orientali sul tema della conservazione e della memoria. In particolare, dopo un rapido inquadramento di questa iniziativa istituzionale, questo saggio mette a confronto quattro prodotti europei con quattro prodotti giapponesi per analizzare in che modo le tematiche specifiche dell'architettura e del paesaggio urbano e della loro rappresentazione più o meno codificata siano state utilizzate in chiave narrativa. In termini più generali, discute di come le istituzioni museali possono utilizzare nuovi media per raccontare i beni culturali, in un dialogo che permetta di valorizzare l'istituzione e la mano dell'artista coinvolto. I risultati di tale iniziativa, e di altre analoghe avviate in seguito (come "Fumetti nei Musei"), suggeriscono che dialoghi di questo tipo possano contribuire alla creazione di valore culturale sfruttando nuovi media

The enhancement of museum architecture and preserved artworks involves highly diverse forms of representation, tailored according to the audiences targeted by cultural institutions. Over the past fifty years, the proliferation of new museums and the globalization of the tourism industry have placed institutions in direct competition with one another, prompting them to explore new forms of communication—particularly to attract younger generations. In this sense, turning to comics, which combine text and image much like most social media communication while modulating architectural representation through narrative, allows for the connection of tangible and intangible heritage and the association of historical and emotional values with artworks, ranging from the social to the individual scale. The twenty-year experience of the comics produced by the Louvre in Paris, analyzed here as an exemplary case study, has developed alongside global phenomena such as digitization and tourism, which have rapidly transformed the reference scenario—altering communities' perspectives on common goods and calling national and international policies regarding artworks into question. The comics thus constitute a fairly homogeneous documentary corpus capable of conveying different viewpoints and diverse objectives, which can be compared and contextualized within specific cultural frames of reference. The comics produced by the Louvre offer an opportunity both for an initial assessment of this communicative strategy and for evaluating various possible approaches guided by the perspectives of local and Eastern artists on the themes of conservation and memory. Specifically, after a brief overview of this institutional initiative, this essay compares four European works with four Japanese works to analyze how the specific themes of architecture, the urban landscape, and their more or less codified representation have been utilized as narrative devices. More generally, it discusses how museum institutions can leverage new media to narrate cultural heritage within a dialogue that enhances both the institution and the hand of the artist involved. The outcomes of this initiative, along with similar ones launched subsequently (such as "Fumetti nei Musei"), suggest that dialogues of this nature can contribute to the creation

rispetto a quelli canonici, offrendo nuovi dispositivi d'accesso all'arte e alla cultura per tutti.

LE LOUVRE EN BANDE DESSINÉE

All'inizio degli anni 2000 Fabrice Douar, editor della casa editrice di Louvre éditions ebbe un'intuizione mentre leggeva un fumetto: perché il museo non avrebbe potuto adottare quel tipo di linguaggio per 'raccontare' i propri spazi e le proprie opere? (Le Point, 2018). La Bande Dessinée in Francia ha un ruolo culturale ben radicato grazie a decenni di prodotti di altissimo livello orientati a bambini e adulti. Dal fumetto europeo ai manga, dalle graphic novel al genere supereroistico, il pubblico francese è anche abituato ai tanti linguaggi del fumetto; compra, legge e apprezza i fumetti, tanto da eleggerli spesso come il prodotto editoriale più venduto [1]. Parallelamente, gli autori di fumetti sono stimati, anche per il loro impegno sociale, e riescono a vivere del proprio mestiere, fornendo un'offerta di prodotti ampia e variegata in termini di quantità e di qualità. Grazie a una collaborazione con la casa editrice Futuropolis (e il suo direttore editoriale Sébastien Gnaedig), nel 2005 viene pubblicato il primo risultato di questa intuizione. Il successo di *Période glaciaire* di Nicolas De Crecy dimostra subito la bontà dell'iniziativa, che viene replicata diciannove volte nel corso dei vent'anni successivi. Il calendario delle uscite non è regolare. L'intenzione di Douar infatti non è mai stata quella di produrre fumetti seriali, quanto piuttosto cercare di acquisire per il Louvre delle nuove opere d'arte, e cioè dei fumetti originali dedicati al museo, realizzati dai maestri del fumetto mondiale. In questo senso, gli artisti selezionati hanno sempre avuto rassicurazioni sulla possibilità di elaborare storie senza fretta o censure. L'unica vera condizione è quella di incentrare le loro storie sul Louvre, di confrontarsi col più importante museo del mondo, e quindi indirettamente con la sua leggendaria e letteraria aura. Agli artisti è stata altresì offerta la possibilità quasi unica di accedere ad ogni parte di esso, venendo a contatto quindi con quel labirinto di spazi di servizio noto solo al personale e ai tecnici coinvolti nella sua complessa manutenzione. Dai sotterranei alle capriate, dai depositi alle intercapedini tecniche, gli artisti hanno potuto liberamente esplorare il "dietro le quinte" dell'immenso teatro museale e trovare quindi il più idoneo punto di vista grafico e narrativo per la loro visione. Proprio il ruolo attribuito all'architettura e alla collezione da parte degli artisti coinvolti è al centro di questa ricerca, volta a identificare i formati più idonei per la valorizzazione dei beni culturali presso il pubblico ampio e a chiarire le potenzialità e le specificità di tali media, compatibilmente con gli obiettivi di

of cultural value by exploiting non-canonical media, offering new entry points to art and culture for everyone.

LE LOUVRE EN BANDE DESSINÉE

In the early 2000s, Fabrice Douar, an editor at Louvre Éditions publishing house, had an intuition while reading a comic book: why couldn't the museum adopt this type of language to 'tell the story' of its spaces and artworks? (Le Point, 2018). Bande dessinée in France holds a deeply rooted cultural role, thanks to decades of high-caliber products created for both children and adults. From European comics to manga, graphic novels, and the superhero genre, the French audience is well-accustomed to the diverse languages of comics; they purchase, read, and appreciate comics to the extent of frequently electing them as top-selling editorial products [1]. Concurrently, comic book authors are highly esteemed, partly for their social engagement, and are able to earn a living from their craft, providing a wide and varied range of products in terms of both quantity and quality. Thanks to a collaboration with the publishing house Futuropolis (and its editorial director Sébastien Gnaedig), the first result of this intuition was published in 2005. The success of Nicolas de Crécy's *Période glaciaire* immediately demonstrated the value of the initiative, which was replicated nineteen times over the following twenty years. The publishing schedule is irregular. Douar's intention was never to produce serial comics, but rather to acquire new works of art for the Louvre in the form of original comic books dedicated to the museum and created by world-renowned masters of the medium. In this sense, the selected artists were consistently reassured regarding the freedom to elaborate stories without rush or censorship. The sole condition was to center their narratives on the Louvre, interpreting it in highly diverse and personal ways. Specifically, the artists asked to confront the world's most prominent museum—and thus indirectly its legendary and literary aura—were offered the almost unique opportunity to access every part of it, coming into contact with that labyrinth of service spaces known only to staff and technicians involved in its complex maintenance. From basements to roof trusses, from storage rooms to technical cavities, artists were free to explore the "behind the scenes" of this immense museum theater and find the most suitable graphic and narrative perspective for their vision. The role attributed to architecture and to the collection by the involved artists lies at the very center of this research, which aims to identify the most suitable formats for enhancing cultural heritage among a broad public, as well as to clarify the potential and specificities of

una trasmissione di informazioni rispettosa delle conoscenze storiche e artistiche accumulate sull'argomento.

SGUARDI OCCIDENTALI E SGUARDI ORIENTALI

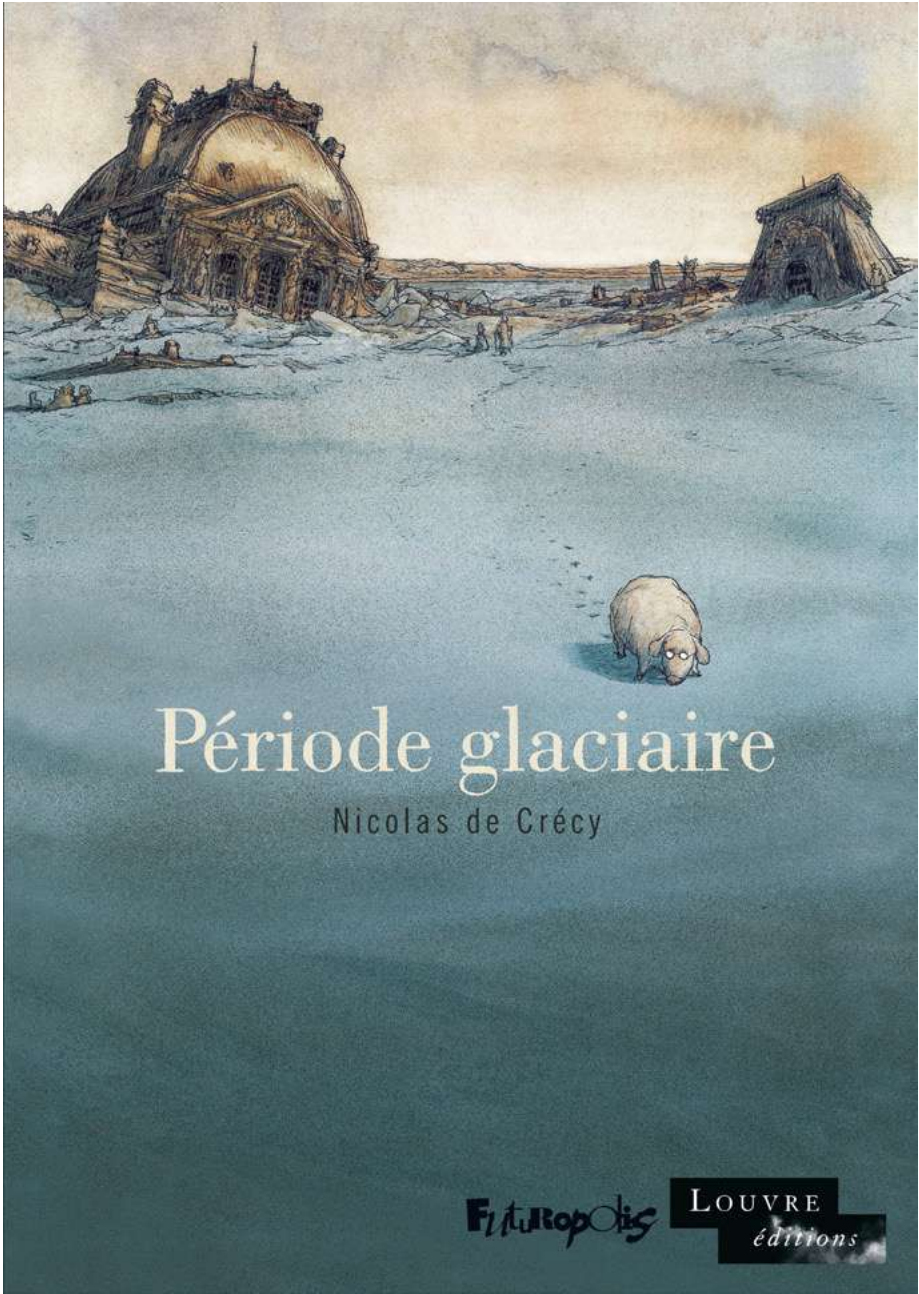
Nel 1917, il filosofo russo Viktor Šklovskij coniò il concetto di "straniamento" come una funzione dell'arte che ha la capacità di interrompere l'automatizzazione della percezione del quotidiano e di restituire un senso di novità a ciò che appare ormai scontato. L'opera d'arte modifica il nostro sguardo su ciò che crediamo di conoscere; attraverso la visione dell'artista, ciò che era sotto i nostri occhi emerge con un significato diverso. In una prospettiva analoga si colloca l'operazione editoriale promossa dal Musée du Louvre e da Futuropolis, che propone il museo attraverso punti di vista molteplici e talvolta inattesi. Gli autori coinvolti, artisti del fumetto, rielaborano il Louvre secondo sensibilità differenti, offrendo nuove chiavi di lettura e contribuendo ad arricchire l'eredità simbolica e narrativa. Per indagare questi sguardi la ricerca adotta un approccio qualitativo comparativo basato sull'analisi testuale e visuale di otto volumi appartenenti alla collana *Le Louvre en bande dessinée*. Il corpus è stato selezionato includendo quattro autori francesi (Nicolas de Crécy, Marc-Antoine Mathieu, David Prudhomme e Florent Chavouet) e quattro autori giapponesi (Jirō Taniguchi, Taiyō Matsumoto, Naoki Urasawa e Hirohiko Araki), scelti in quanto rappresentativi delle due principali tradizioni fumettistiche maggiormente presenti nel progetto editoriale. L'analisi si concentra sul ruolo attribuito all'architettura museale e alle opere della collezione all'interno della costruzione narrativa. Per ciascun volume sono stati osservati: (1) il grado di trasformazione o conservazione dello spazio architettonico; (2) le funzioni narrative attribuite alle opere; (3) la presenza di elementi fantastici, memoriali o simbolici; (4) le modalità di rappresentazione degli spazi accessibili e non accessibili al pubblico; (5) il rapporto tra patrimonio tangibile e patrimonio intangibile. Il confronto tra le opere ha permesso di individuare alcune ricorrenze interpretative, successivamente discusse alla luce del contesto culturale degli autori e degli obiettivi di valorizzazione perseguiti dal progetto editoriale del Louvre. Pur nella impossibilità di offrire una sintesi adeguata della trama degli otto volumi a fumetti, è necessario fornirne una breve sinossi che metta in evidenza il ruolo che gli artisti affidano all'architettura. Nicolas de Crécy, con *Période glaciaire* (2005), immagina l'emersione dalle nevi perenni di un Louvre malandato e dimenticato eppure ancora in grado di proteggere i suoi tesori per una umanità quanto mai disastata, dove sono piuttosto gli animali a possedere la saggezza necessaria a

such media, consistently with the objectives of transmitting information that respects the historical and artistic knowledge accumulated on the topic.

WESTERN PERSPECTIVES AND EASTERN PERSPECTIVES

In 1917, the Russian philosopher Viktor Shklovsky coined the concept of "defamiliarization" (ostranenie) as a function of art capable of disrupting the automated perception of everyday life and restoring a sense of novelty to what has come to be taken for granted. The work of art alters our gaze upon what we believe we know; through the artist's vision, that which was before our eyes emerges with a different meaning. The publishing initiative promoted by the Musée du Louvre and Futuropolis operates within a similar perspective, proposing the museum through multiple and sometimes unexpected viewpoints. The involved comic artists re-elaborate the Louvre according to distinct sensibilities, offering new interpretative keys and contributing to the enrichment of its symbolic and narrative legacy. To investigate these perspectives, the research adopts a comparative qualitative approach based on textual and visual analysis of eight volumes belonging to the Le Louvre en bande dessinée collection. The corpus was selected to include four French authors (Nicolas de Crécy, Marc-Antoine Mathieu, David Prudhomme, and Florent Chavouet) and four Japanese authors (Jirō Taniguchi, Taiyō Matsumoto, Naoki Urasawa, and Hirohiko Araki), chosen as representative figures of the two primary comic traditions most prominent in the editorial project. The analysis focuses on the role attributed to museum architecture and collection artworks within narrative construction. For each volume, the following were observed: (1) the degree of transformation or preservation of architectural space; (2) the narrative functions assigned to artworks; (3) the presence of fantastical, memorial, or symbolic elements; (4) the modes of representing spaces accessible and inaccessible to the public; and (5) the relationship between tangible and intangible heritage. Comparing these works enabled the identification of recurring interpretative themes, subsequently discussed in light of the authors' cultural contexts and the enhancement objectives pursued by the Louvre's publishing project. While it is impossible to provide an exhaustive summary of the plots of all eight comic volumes, a brief synopsis highlighting the role artists assign to architecture is necessary. Nicolas de Crécy, in *Période glaciaire* (2005), imagines a battered and forgotten Louvre emerging from permafrost, yet still capable of protecting its treasures for a profoundly devastated humanity, where animals possess

Copertina di *Période glaciaire* di Nicolas de Crécy, 2005. | Cover of *Période glaciaire* by Nicolas de Crécy, 2005.



comprenderne il valore e il significato [Fig. 01]. Marc-Antoine Mathieu, ne *Les Sous-sols du Révolu* (2006), inquadra il Louvre con gli occhi di un conservatore che è chiamato a sostituirne uno anziano e che viene accompagnato nelle labirintiche viscere dell'edificio. Come un iceberg di cui solo una frazione è emersa, il museo rivela i suoi segreti e, uno strato dopo l'altro, si dipana il racconto della creazione artistica, dell'interpretazione, del restauro e della conservazione delle opere, il tutto in chiave ironica e grottesca [fig. 02]. Anche Florent Chavouet, con *L'île Louvre* (2022) proietta Parigi in un futuro distopico, dove l'innalzamento del livello dei mari di fatto ha trasformato il museo in un'isola a cui si

the wisdom required to comprehend its value and meaning [Fig. 01]. Marc-Antoine Mathieu, in *Les Sous-sols du Révolu* (2006), frames the Louvre through the eyes of a curator called to replace an elderly predecessor, accompanied through the labyrinthine bowels of the building. Like an iceberg of which only a fraction is visible above water, the museum reveals its secrets, and layer by layer, the story of artistic creation, interpretation, restoration, and conservation unfolds through an ironic and grotesque lens [Fig. 02]. Florent Chavouet, with *L'île Louvre* (2022), likewise projects Paris into a dystopian future where rising sea levels have effectively transformed the museum into an island



Copertina e una pagina di *Les Sous-sols du Révolu* di Marc-Antoine Mathieu, 2006. | Cover and a page from *Les Sous-sols du Révolu* by Marc-Antoine Mathieu, 2006.

accede in barca, senza per questo interrompere le processioni turistiche [Fig. 03]. Gli "sguardi" di questi autori sembrano ingaggiare il museo soprattutto attraverso la manipolazione della sua dimensione e consistenza fisica nello spazio e nel tempo. Tendono ad esaltare aspetti che in qualche modo già sono peculiari della sua esperienza quotidiana: l'accessibilità resa difficile dalla folla di visitatori, il senso di isolamento e di fuori-scala rispetto al tessuto urbano e una certa dimensione esoterica legata alla presenza di opere di civiltà remote. D'altro canto il Louvre ha una controparte letteraria [2] e fantastica che ha ispirato molte opere nel passato. L'esperienza labirintica del museo è già descritta da Émile Zola ne *L'Assommoir*, con due sposini che finiscono per perdersi tra le sale del museo. Il Fantasma Rosso visto da Caterina de' Medici e Napoleone ha suggerito invece l'invenzione di Belfagor da parte di Arthur Bernède (1927), radicato nelle leggende sulle maledizioni egiziane che colpivano gli archeologi che profanavano le tombe; per non parlare de *Il Codice da Vinci* di Dan Brown (2003) o dei tanti film e serie televisive che hanno scelto il Louvre come ambientazione. E non è un caso che molti fumetti, quelli francesi come quelli giapponesi in questo caso, riservino vignette o intere pagine a mostrare luoghi normalmente inaccessibili al pubblico, dai depositi dei quadri e delle sculture alle passerelle sui tetti, dalle sale



accessible by boat, without halting the continuous procession of tourists [Fig. 03]. The 'perspectives' of these authors seem to engage the museum primarily through the manipulation of its physical dimension and consistency in space and time. They tend to heighten aspects that are already peculiar to its daily experience: accessibility hindered by crowds of visitors, a sense of isolation and out-of-scale proportion relative to the urban fabric, and a certain esoteric dimension linked to the presence of artifacts from ancient civilizations. On the other hand, the Louvre possesses a literary [2] and fantastical counterpart that has inspired numerous works in the past. The labyrinthine experience of the museum was described by Émile Zola in *L'Assommoir*, featuring two newlyweds who end up lost among the museum halls. The Red Phantom seen by Catherine de' Medici and Napoleon suggested the invention of Belphegor by Arthur Bernède (1927), rooted in legends of Egyptian curses afflicting archaeologists who desecrated tombs—not to mention Dan Brown's *The Da Vinci Code* (2003) or the numerous films and television series that have chosen the Louvre as their setting. It is no coincidence that many comics—French and Japanese alike in this context—devote panels or entire pages to showcasing locations normally inaccessible to the public: from painting and sculpture storerooms to roof catwalks, security monitor control rooms, technical chases for



03.

Una doppia pagina da *L'île Louvre* di Florent Chavouet, 2023. |
A double-page spread from *L'île Louvre* by Florent Chavouet, 2023.

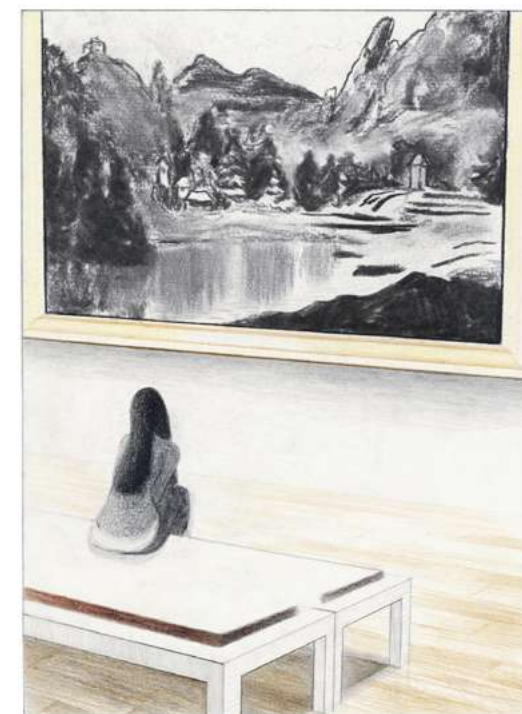
controllo dei monitor di sicurezza alle intercapedini per il passaggio di cavi e tubi fino ai chilometrici corridoi di servizio sotterranei, percorsi da piccoli veicoli elettrici. Inutile dire che tale rappresentazione degli "spazi serventi", per dirla con Louis Kahn, serve a sottolineare che c'è molto di nascosto nel museo che normalmente ignoriamo e che è necessario il movimento per raggiungere la conoscenza, un movimento che si traduce in estenuanti promenade tra spazi e corpi reali e fittizi.

Nei quattro volumi di autori francesi analizzati emerge una ricorrenza legata alla trasformazione fisica del museo, in cui l'architettura viene messa alla prova degli elementi – il ghiaccio di de Crécý, l'acqua di Chavouet, la terra di Mathieu o l'aria per Prudhomme – anche attraverso l'implicita analogia col corpo umano, in un continuo gioco di riflessi. In particolare, *La traversée du Louvre* (2012) di quest'ultimo presenta un'architettura che sembra smaterializzarsi, come forse ogni museo dovrebbe idealmente fare per valorizzare il suo contenuto. Come per una variazione della densità dell'aria, gli sfarzosi interni del Louvre si riducono a elementi geometrici essenziali, ad una atmosfera di linee e piani eterei che si mettono al servizio dei veri protagonisti ovvero le opere

cables and pipes, down to kilometer-long underground service corridors navigated by small electric vehicles. Needless to say, such representation of "serving spaces," to borrow Louis Kahn's phrasing, serves to emphasize that much remains hidden within the museum that we normally ignore, and that movement is required to reach knowledge—a movement translating into exhausting promenades between real and fictional spaces and bodies. Across the four volumes by French authors analyzed, a recurring motif emerges linked to the physical transformation of the museum, wherein architecture is tested by the elements—de Crécý's ice, Chavouet's water, Mathieu's earth, or air in the case of Prudhomme—also through an implicit analogy with the human body, in a continuous interplay of reflections. In particular, Prudhomme's *La traversée du Louvre* (2012) presents an architecture that appears to dematerialize, as perhaps every museum ideally should to highlight its content. As if through a variation in air density, the Louvre's lavish interiors are reduced to essential geometric elements—an atmosphere of ethereal lines and planes placed at the service of the true protagonists: the artworks and the visitors, drawn instead with robust colors and shadows [Fig. 04]. The comic becomes a catalog



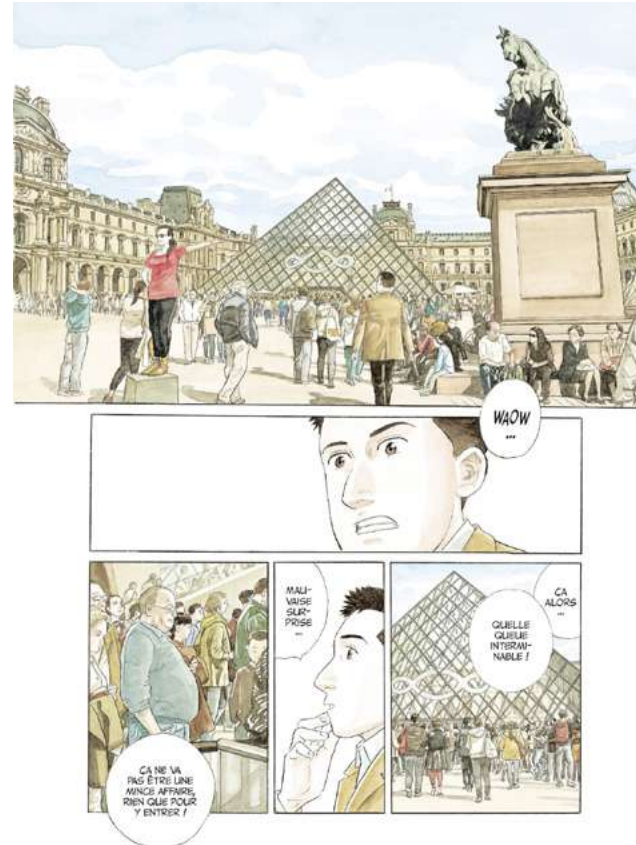
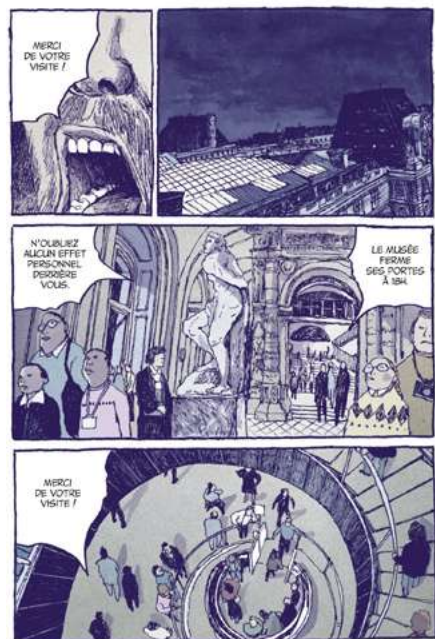
e i visitatori, disegnati invece con colori e ombre robuste [Fig. 04]. Il fumetto diviene un campionario di corpi riprodotti nelle pose più articolate e improbabili, spesso in diretta continuità con i corpi delle opere, amputati o corrosi dal tempo. E insieme all'idea del legame tra passato e presente, emerge anche quella di un'esperienza soprattutto corporea e sensoriale del museo, assieme a tutto il repertorio di visi distorti dalla meraviglia o dalla stanchezza della visita. Le opere francesi sono anche caratterizzate dalla presenza di elementi onirici e surreali: si pensi alle migliaia di opere scampate al gelo che si fondono a formare un lupo gigantesco guidate tra i ghiacci dal cane mutante di de Crécý, alla testa tagliata della introvabile protagonista di Prudhomme, agli abissi labirintici di Mathieu o alle sale allagate eppure pienamente funzionali in termini turistici di Chavouet. Tuttavia, le opere dei francesi sembrano restare legate alla fisicità del luogo e della sua collezione. Di altro tenore sono la maggior parte dei fumetti realizzati dagli artisti giapponesi, in cui il museo e, soprattutto, la sua collezione non sono un fine ma piuttosto un mezzo, un mezzo per accedere e muoversi tra luoghi e tempi differenti. Le storie proposte dimostrano una sensibilità al valore spirituale presente in ogni elemento della natura e dell'uomo. Così le opere della collezione si configurano come potenziali porte che, in un particolare stato d'animo, promuovono



04.

Due pagine non sequenziali da *La traversée du Louvre* di David Prudhomme, 2012. |
Two non-sequential pages from *La traversée du Louvre* by David Prudhomme, 2012.

of bodies rendered in highly complex and improbable poses, often in direct continuity with the bodies of the artworks, amputated or eroded by time. Alongside the idea of a link between past and present—underscored precisely by visitors whose forms are reflected in the artworks—there emerges an experience of the museum that is primarily corporeal and sensory, accompanied by a repertoire of faces distorted by wonder or visit fatigue. French works are also characterized by the presence of dreamlike and surreal elements: consider the thousands of artworks surviving the frost that merge to form a gigantic wolf led across the ice by de Crécý's mutant dog; the severed head of Prudhomme's elusive female protagonist; Mathieu's labyrinthine abysses; or Chavouet's flooded yet fully tourist-functional rooms. Nevertheless, French works appear to remain tied to the physical reality of the site and its collection. Most comics created by Japanese artists are of a different nature; in these, the museum and especially its collection are not an end in themselves, but rather a means to access and navigate across different places and times. The proposed stories demonstrate a sensitivity to the spiritual value present in every element of nature and humanity. Thus, the collection's artworks are configured as potential portals that, under specific states of mind, foster magical or miraculous events: allowing encounters with artists of the past or



05.

Tre pagine non sequenziali da *Les Chats du Louvre* di Taiyo Matsumoto, 2017-2018. | Three non-sequential pages from *Les Chats du Louvre* by Taiyo Matsumoto, 2017-2018.

06.

Due pagine sequenziali da Jirō Taniguchi, *Les gardiens du Louvre*, 2017. | Two sequential pages from Jirō Taniguchi, *Les gardiens du Louvre*, 2017.

eventi magici o miracolosi: permettono di incontrare gli artisti del passato o di rivivere i traumi dell'occupazione nazista, come per Jirō Taniguchi ne *Les gardiens du Louvre* oppure nascondono oscure maledizioni e letali sicari, come per Hirohiko Araki e il suo *Rohan au Louvre*, spin-off del più celebre *Le bizarre avventure di Jojo*. Per i personaggi di Matsumoto le opere addirittura parlano una lingua misteriosa e inaudibile ai più, tranne alcuni fortunati che però – è il caso di una bambina scomparsa anni addietro – rischiano di entrare e di perdersi nei quadri stessi, come pure i gatti di una colonia segreta e magica che vive nei locali di servizio del museo [Fig. 05].

Il tema del potere magico racchiuso nelle rappresentazioni è stato ampiamente esplorato anche dagli artisti occidentali – si pensi solo alla cosiddetta Sindrome di Stendhal o al celebre *Ritratto di Dorian Gray* di Oscar Wilde – oltre che dall'antropologia del '900. L'approccio occidentale alla rappresentazione (del mondo fisico e metafisico) è generalmente "addomesticato" in chiave scientifica: in questo senso, un museo e la sua collezione trovano il loro senso nella costruzione e nella preservazione di una identità culturale collettiva, oltre che nel riconoscimento di quelle delle altre comunità, soprattutto grazie ai processi di decolonizzazione di questi ultimi anni. I fumetti degli artisti giapponesi individuano nel Louvre il ricettacolo di un potere che non è solo quello di indirizzo culturale istituzionale ma anche quello di salvaguardare e catalizzare le memorie, i sogni e i sentimenti individuali dei suoi visitatori e, perché no, dei tanti operatori che lavorano sul patrimonio. I viaggi nel

reliving the traumas of the Nazi occupation, as in Jirō Taniguchi's *Les gardiens du Louvre*; or concealing dark curses and lethal assassins, as in Hirohiko Araki's *Rohan au Louvre* (a spin-off of the celebrated *Jojo's Bizarre Adventure*). For Matsumoto's characters, the artworks even speak a mysterious language inaudible to most, except for a fortunate few—such as a young girl who disappeared years prior—who risk entering and losing themselves inside the paintings themselves, much like the cats of a secret, magical colony residing in the museum's service areas [Fig. 05].

The theme of magical power enclosed within representations has been extensively explored by Western artists as well—consider *Stendhal Syndrome* or Oscar Wilde's *The Picture of Dorian Gray*—as well as by 20th-century anthropology. The Western approach to representation (of both the physical and metaphysical worlds) is generally 'tamed' through a scientific lens: in this sense, a museum and its collection find their purpose in constructing and preserving a collective cultural identity, as well as recognizing those of other communities, particularly through recent decolonization processes. Comics by Japanese artists identify the Louvre as a repository of power that is not merely institutional cultural guidance, but also the safeguarding and catalyzing of individual memories, dreams, and emotions of its visitors and, indeed, of the many professionals working with heritage.

Taniguchi's time-and-space travel, for instance, leads him to Belle Époque Paris, enabling conversations with Van Gogh and Antoine de Saint-Exupéry—who describes efforts to hide artworks from the Nazi invaders—up to the final

tempo e nello spazio del fumetto di Taniguchi, per esempio, lo conducono nella Parigi della Belle Époque, lo fanno parlare con Van Gogh e con Antoine de Saint-Exupéry, che gli descrive gli sforzi per nascondere le opere all'invasore nazista, fino all'ultimo commovente ricongiungimento con la moglie morta da poco e alla realizzazione postuma di un viaggio a Parigi [fig. 06]. In questo senso, questi fumetti sul Louvre sembrano mettere in scena tutta la complessità dello stratificato rapporto tra patrimonio tangibile e intangibile soprattutto mediante la chiave emotiva dell'esperienza dell'opera d'arte, che si rinnova e rigenera semanticamente ad ogni generazione.

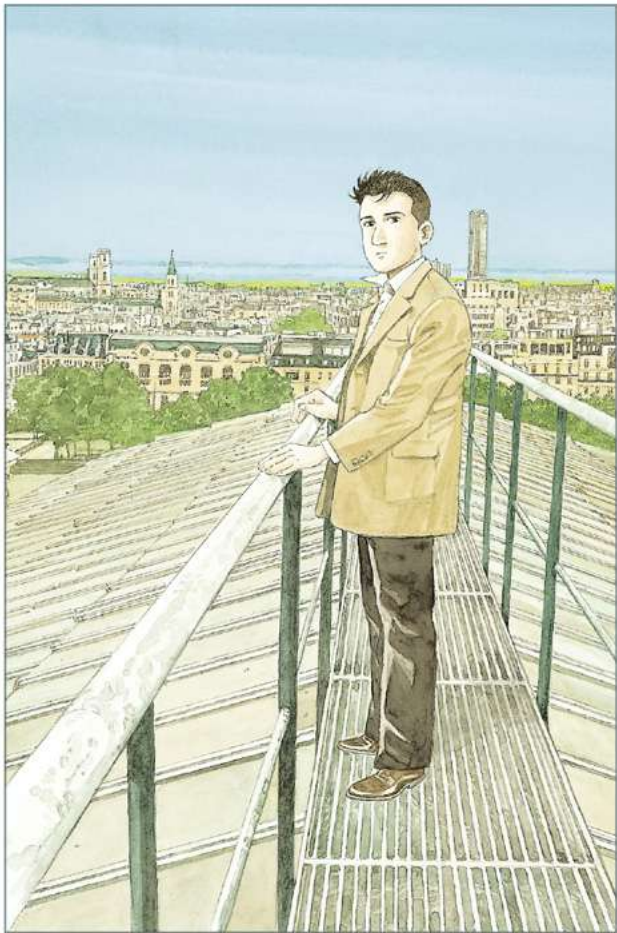
L'opera d'arte si configura dunque come dispositivo di accesso a mondi ulteriori e, al tempo stesso, come espediente narrativo, un vero e proprio "MacGuffin" dotato di valore artistico autonomo oltre che funzionale alla costruzione del racconto. In questa prospettiva, l'attenzione si concentra spesso su opere meno canoniche del museo. Ad esempio, in *Mujirushi*, Naoki Urasawa assume come fulcro narrativo *La Merlettaia* (1669–1670) di Johannes Vermeer, trasformandola nell'elemento che innesca l'intera vicenda; in *I Gatti del Louvre*, Taiyo Matsumoto rilegge *I funerali di Amore* (1550–1575) di Henri Larembert come una soglia simbolica attraverso cui il gatto Flocon accede a una dimensione allegorica.

Come già osservato, in Jirō Taniguchi ogni opera diventa occasione per intrecciare la propria storia con quella francese,

poignant reunion with his recently deceased wife and the posthumous realization of a trip to Paris [Fig. 06]. In this regard, these Louvre comics seem to stage the full complexity of the stratified relationship between tangible and intangible heritage, primarily through the emotional key of experiencing the artwork, which renews and regenerates semantically with every generation.

The artwork is thus configured as a gateway to further worlds and, simultaneously, as a narrative device—a true "MacGuffin" endowed with autonomous artistic value beyond its functional role in story construction. From this perspective, attention often shifts toward less canonical museum works. For example, in *Mujirushi*, Naoki Urasawa adopts Johannes Vermeer's *The Lacemaker* (1669–1670) as a narrative fulcrum, transforming it into the element that triggers the entire plot; in *Cats of the Louvre*, Taiyo Matsumoto reinterprets Henri Larembert's *The Funeral of Love* (1550–1575) as a symbolic threshold through which the cat Flocon accesses an allegorical dimension.

As noted, in Jirō Taniguchi every artifact becomes an occasion to intertwine personal narrative with French history following a linear yet effective narrative approach. Hirohiko Araki's contribution takes a different turn, introducing an imaginary cursed painting attributed to a painter named Nizaemon Yamamura—discoverer of a special black pigment—located in the museum's basements. These strategies yield a dual effect. On the one



secondo una soluzione narrativa lineare ma efficace. Di segno differente è invece l'intervento di Hirohiko Araki, che introduce un dipinto maledetto immaginario attribuito a un pittore chiamato Nizaemon Yamamura, scopritore di uno speciale pigmento nero, e collocato nei sotterranei del museo. Queste strategie producono un duplice effetto. Da un lato, spostano l'attenzione verso opere meno riconoscibili rispetto alla Mona Lisa, dal potenziale narrativo intatto, suscitando curiosità nei visitatori potenziali; dall'altro, contribuiscono ad alimentare il mito del Louvre attraverso nuove narrazioni che si innestano sulle collezioni o che suggeriscono l'esistenza di capolavori sconosciuti, ipoteticamente nascosti nei suoi spazi più riservati. Un'operazione, quest'ultima, che in parte era già stata sperimentata anche da Mathieu. Un ulteriore elemento comune agli sguardi orientali riguarda il profondo rispetto per l'architettura del Musée du Louvre.

hand, they shift attention toward works that are less recognizable than the Mona Lisa yet possess intact narrative potential, sparking curiosity among potential visitors; on the other hand, they contribute to fueling the Louvre myth through new narratives grafted onto the collections or suggesting the existence of unknown masterpieces hypothetically hidden in its most restricted spaces—an operation partially tested previously by Mathieu as well. An additional element common to Eastern perspectives concerns a profound respect for the architecture of the Musée du Louvre. Authors represent the settings with extreme attention to detail, avoiding alterations to structure, layout, or spatial perception. One senses a stance of being "guests" of the museum, directing experimentation toward dreamlike and allegorical dimensions rather than the physical transformation of spaces. In several panels, interiors attain a rendering

Gli autori rappresentano gli ambienti con estrema attenzione al dettaglio, evitando alterazioni della struttura, della conformazione o della percezione spaziale. Si percepisce una postura da "ospiti" del museo che orienta la sperimentazione verso dimensioni oniriche e allegoriche più che verso la trasformazione fisica degli spazi. In alcune tavole gli interni assumono una resa prossima al fotorealismo e includono tetti, cunicoli e sotterranei che gli autori hanno potuto esplorare direttamente [Fig. 07].

Il confronto con gli autori francesi evidenzia qui uno scarto significativo. Questi ultimi intervengono sul museo con maggiore libertà immaginativa: lo seppelliscono sotto un ghiacciaio, lo allagano, lo rendono intangibile o lo estendono simbolicamente fino al centro della terra, accompagnando tali trasformazioni con uno sguardo spesso ironico e talvolta satirico nei confronti dell'istituzione museale e dei suoi visitatori.

Dopo aver messo in luce le differenze, risulta altrettanto significativo soffermarsi su alcune convergenze tra sguardi occidentali e orientali. Un primo elemento riguarda la dimensione auto-citazionista dell'intero progetto. Taiyo Matsumoto raffigura Jirō Taniguchi mentre presenta il proprio volume dedicato al Louvre; allo stesso modo Marc-Antoine Mathieu inserisce la copertina del fumetto di Nicolas de Crécy tra le opere rinvenute nei sotterranei del museo. In questi casi la narrazione costruisce un livello meta-testuale in cui finzione e realtà si intrecciano, coinvolgendo il lettore in un gioco di rimandi che lo induce a percepirsi, per un istante, parte dello stesso universo narrativo. Sul piano della spazialità e del ruolo narrativo di alcune componenti architettoniche emergono ulteriori punti di contatto, come nel caso delle scale. In un edificio articolato su più livelli come il Louvre, la loro presenza appare quasi inevitabile; tuttavia, più di un autore le trasforma in uno dispositivo narrativo che va oltre la semplice funzione di collegamento tra ambienti. Se la spazialità monumentale di alcuni corpi scala consente visuali oblique di taglio espressionista, le strette scale elicoidali aggiungono invece l'elemento simbolico della spirale. Così la discesa e la risalita assumono un valore peculiare, aprono percorsi nella storia, verso zone oscure, epifanie o mutamenti improvvisi di scenario.

D'altro canto, il tema dell'orientamento nello spazio riveste un ruolo centrale in alcune opere. Hirohiko Araki e Florent Chavouet rappresentano il museo rispettivamente in pianta e in spaccato assonometrico, per accompagnare e facilitare la lettura dello svolgimento degli eventi e ottenere un contrappunto realistico, ribadendone la concretezza architettonica all'interno di una narrazione finzionale. Il disegno diventa così uno strumento per riaffermare la natura concreta e tangibile dello spazio museale.

close to photorealism, incorporating roofs, tunnels, and basements that the authors were able to explore firsthand [Fig. 07].

Comparing this with French authors reveals a significant divergence. The latter intervene on the museum with greater imaginative freedom: burying it under a glacier, flooding it, making it intangible, or extending it symbolically to the center of the Earth—accompanying such transformations with a perspective that is frequently ironic and occasionally satirical toward the museum institution and its visitors. Having highlighted differences, it is equally meaningful to focus on certain convergences between Western and Eastern perspectives.

A first shared element involves the self-referential dimension of the entire project. Taiyo Matsumoto depicts Jirō Taniguchi presenting his volume dedicated to the Louvre; similarly, Marc-Antoine Mathieu places the cover of Nicolas de Crécy's comic among the works uncovered in the museum basements.

In these instances, the narrative constructs a metatextual level where fiction and reality intertwine, engaging the reader in a game of references that leads them to perceive themselves, if only for a moment, as part of the same narrative universe. Regarding spatiality and the narrative function of specific architectural components, further points of contact emerge, such as staircases. In a building structured across multiple levels like the Louvre, their presence appears almost inevitable; however, several authors transform them into narrative devices extending beyond mere vertical connections between rooms. While the monumental spatiality of certain stairwells allows for oblique views with Expressionist framing, narrow spiral staircases add the symbolic element of the spiral. Thus, descent and ascent assume peculiar value, opening paths through history toward dark zones, epiphanies, or sudden scene changes.

Furthermore, spatial orientation plays a central role in several works. Hirohiko Araki and Florent Chavouet represent the museum in floor plan and axonometric cutaway views respectively, accompanying and facilitating the reading of events while establishing a realistic counterpoint that reasserts architectural concreteness within a fictional narrative. Drawing thus becomes a tool to reaffirm the concrete, tangible nature of the museum space. An additional element shared by many authors is the choice to set sequence actions at night. The Louvre appears empty, bathed in moonlight, stripped of its customary crowds of visitors [Fig. 08]. This condition is normally reserved for security guards and suppliers, yet authors manage to render it through drawing, offering an unprecedented vision of the museum and highlighting its enigmatic character, ultimately underscoring the impossibility of knowing it completely. In summary, new perspectives and narratives contribute to feeding the myth of the Louvre,

Un ulteriore elemento condiviso da molti autori è la scelta di ambientare alcune sequenze durante la notte. Il Louvre appare vuoto, immerso nella luce lunare, sottratto alla consueta folla dei visitatori [fig. 08]. È una condizione normalmente riservata ai custodi e ai fornitori, che tuttavia gli autori riescono a restituire attraverso il disegno, offrendo una visione inedita del museo e mettendone in risalto il carattere enigmatico che sottolinea, in finale, l'impossibilità di conoscerlo a fondo. In sintesi, nuovi punti di vista e nuove narrazioni contribuiscono ad alimentare il mito del Louvre, consentendo di riscoprirlo attraverso il segno e l'immaginazione di maestri del fumetto.

CONCLUSIONI

In conclusione, è opportuno valutare la portata complessiva del progetto. Un primo elemento riguarda la selezione degli autori coinvolti. I nomi chiamati a partecipare corrispondono, nella quasi totalità dei casi, ad artisti riconosciuti a livello internazionale come maestri o figure di primo piano del fumetto contemporaneo. Il Musée du Louvre ha scelto di affidarsi a professionisti affermati, instaurando una collaborazione fondata su un reciproco riconoscimento di autorevolezza: da un lato l'autore dialoga con una delle istituzioni culturali più celebri al mondo, aprendosi ad un pubblico estremamente eterogeneo; dall'altro il museo per confermare la sua fama si apre al linguaggio di artisti già consacrati, di cui sfrutta la capacità di penetrare nella nicchia dell'immaginario giovanile e di rigenerare il passato. Si potrebbe parlare di un successo prevedibile ma una simile lettura sarebbe riduttiva. Operazioni di questo tipo rischiano spesso di ridursi a iniziative meramente commerciali; in questo caso, invece, la coerenza editoriale e la chiarezza progettuale hanno assicurato un buon esito. Nei vent'anni successivi al lancio dell'iniziativa sono stati pubblicati venti volumi, con una media di circa uno all'anno. Le date di uscita e alcune dichiarazioni degli autori, tra cui Naoki Urasawa, mostrano tuttavia come ogni opera sia stata pubblicata solo dopo una maturazione adeguata, talvolta al termine di una gestazione pluriennale. Non si tratta quindi di una produzione seriale priva di respiro, ma di un progetto attento ai tempi creativi e alle esigenze espressive dei singoli autori.

Non sono disponibili dati ufficiali sulle vendite, ma diversi indicatori suggeriscono un riscontro significativo: candidature a premi del settore, ristampe, nuove edizioni ed esportazioni in mercati stranieri, tra cui quello italiano. Tali elementi confermano la solidità dell'iniziativa, soprattutto se rapportata alle dimensioni del mercato librario francese e, più nello specifico, della bande dessinée.

In ambito italiano è utile richiamare l'esperienza di Fumetti nei

allowing for its rediscovery through the line and imagination of master comic artists.

CONCLUSIONS

In conclusion, it is appropriate to evaluate the overall scope of the project. A primary element concerns the selection of participating authors. In almost all instances, the names invited correspond to internationally recognized masters or prominent figures in contemporary comics. The Musée du Louvre chose to rely on established professionals, establishing a collaboration founded on mutual recognition of authority: on the one hand, the author dialogues with one of the world's most famous cultural institutions, opening up to an extremely heterogeneous audience; on the other hand, to confirm its status, the museum opens itself to the language of consecrated artists, leveraging their ability to penetrate the realm of youth imagination and regenerate the past. One might speak of a predictable success, but such a reading would be reductive. Operations of this type often risk degenerating into purely commercial initiatives; here, however, editorial consistency and clarity of design prevented such an outcome.

In the twenty years following the launch of the initiative, twenty volumes were published, averaging approximately one per year. Release dates and statements by authors—including Naoki Urasawa—demonstrate that each work was published only after adequate maturation, sometimes following a multi-year gestation period. This is not a mindless serial production, but a project attentive to the creative timelines and expressive needs of individual artists.

While official sales figures are unavailable, several indicators suggest a significant reception: nominations for industry awards, reprints, new editions, and exports to foreign markets, including the Italian market. Such elements confirm the solidity of the initiative, particularly when measured against the scale of the French book market and, more specifically, bande dessinée.

In the Italian context, it is useful to recall the experience of Fumetti nei Musei, promoted by the Ministry of Culture in collaboration with Coconino Press, which since 2019 has produced over seventy comic books entrusted to as many authors and museums. The operation shares affinities with that of the Louvre, but is distinguished by its broad territorial involvement and the objective of highlighting a plurality of museum institutions. Positive public and critical reception was partially attenuated by editorial fragmentation and inconsistent volume availability, often tied to specific institutional events. These represent projects differing in scale and purpose, united by the intent to narrate the museum through the language of sequential art.

Broadening the scope further, similar initiatives



08.

Una pagina da *Les Chats du Louvre* che mostra Flocon correre per i corridoi deserti del Louvre. |

A page from *Les Chats du Louvre* showing Flocon running through the deserted corridors of the Louvre.

Musei, promossa dal Ministero della Cultura in collaborazione con Coconino Press che, a partire dal 2019, ha prodotto oltre settanta albi affidati ad altrettanti autori e musei. L'operazione presenta alcune affinità con quella del Louvre, ma si distingue per l'ampiezza del coinvolgimento territoriale e per l'obiettivo di valorizzare una pluralità di istituzioni museali. Il buon riscontro di pubblico e critica è stato in parte attenuato dalla frammentazione editoriale e dalla reperibilità non sempre costante dei volumi, spesso legata a specifiche iniziative istituzionali. Si tratta, in ogni caso, di progetti differenti per scala e finalità, accomunati dall'intento di raccontare il museo attraverso il linguaggio dell'arte sequenziale.

Ampliando ulteriormente lo sguardo, iniziative analoghe si

can be found in smaller-scale institutions. Such is the case with the Casa Museo Antonio Ligabue in Gualtieri, which in 2023 collaborated with independent comic artist Valerio Barchi to create *Fogarina – Dal silenzio del Po*, a short story intertwining the history of a local grape variety with Italian history and the figure of Ligabue. This initiative illustrates the potential of comics as a tool for cultural mediation, even in peripheral contexts.

Returning to the Louvre, the initiative's primary merit lies in having generated new stimuli and entry points to the museum, targeting both comic readers and younger audiences. An institution of such prominence needs to constantly renew its communication strategies to maintain a central position on

trovano anche in istituzioni di dimensioni più circoscritte. È il caso della Casa Museo Antonio Ligabue di Gualtieri, che nel 2023 ha collaborato con il fumettista indipendente Valerio Barchi per la realizzazione di *Fogarina – Dal silenzio del Po*, breve racconto che intreccia la storia di un vitigno locale con quella italiana e con la figura di Ligabue. Tale iniziativa suggerisce le potenzialità del fumetto come strumento di mediazione culturale, anche in contesti periferici. Tornando al Louvre, il merito principale dell'iniziativa risiede nell'aver generato nuovi stimoli e nuove modalità di accesso al museo, rivolgendosi sia ai lettori di fumetto sia a pubblici più giovani. Un'istituzione di tale rilievo necessita di rinnovare costantemente le proprie strategie comunicative per mantenere una posizione centrale nel panorama internazionale, come dimostrano anche sperimentazioni precedenti, ad esempio l'introduzione delle guide digitali su Nintendo 3DS. Il progetto evidenzia inoltre il ruolo decisivo delle narrazioni nella costruzione dell'interesse culturale. La fortuna della Mona Lisa di Leonardo da Vinci è legata non soltanto alla sua qualità pittorica, ma anche alle vicende che l'hanno interessata, come il celebre furto del 1911. Analogamente, episodi più recenti, come il furto dei gioielli nell'ottobre 2025, contribuiscono ad accrescere la curiosità e l'attenzione del pubblico, favorendo una rinnovata centralità della Galerie d'Apollon, destinata a consolidarsi tra gli spazi più visitati del museo. Nei fumetti dedicati al museo nascono nuove narrazioni attorno a opere meno note, generando ulteriori motivazioni alla visita e producendo una stratificazione di racconti che si integra nella storia stessa del Louvre. Infine, il fumetto si dimostra particolarmente efficace nel rendere visibili tanto i valori tangibili quanto quelli intangibili del patrimonio culturale. La compresenza di testo e immagine consente di far dialogare passato e presente senza affidarsi esclusivamente all'immaginazione del lettore o alla mediazione documentaria. All'interno delle tavole prendono forma relazioni umane, biografie di artisti, storie di visitatori reali o immaginari, elementi che contribuiscono a costruire l'identità simbolica del museo. Osservata da prospettive occidentali o orientali, l'operazione mantiene dunque un obiettivo costante: comunicare il patrimonio culturale in modo innovativo e inclusivo. Che si tratti di graphic novel di ampia diffusione, di albi brevi o di produzioni indipendenti, il presupposto rimane il riconoscimento del fumetto come forma d'arte autonoma, la nona arte, capace di dialogare con le opere custodite nel museo su un piano di pari dignità.

the international stage, as evidenced by earlier experiments such as introducing digital guides on the Nintendo 3DS. The project further highlights the decisive role of narratives in cultivating cultural interest. The renown of Leonardo da Vinci's Mona Lisa is linked not solely to its pictorial quality, but also to events surrounding it, such as the famous 1911 theft. Similarly, more recent events—such as the jewel theft in October 2025—contribute to heightened public curiosity and attention, fostering renewed focus on the Galerie d'Apollon that is destined to consolidate its position among the most visited spaces in the museum. Within the comics dedicated to the museum, new narratives emerge around lesser-known works, providing additional motives for visits and generating a stratification of stories that integrates into the history of the Louvre itself. Finally, comics prove particularly effective in rendering visible both the tangible and intangible values of cultural heritage. The co-presence of text and image allows past and present to dialogue without relying exclusively on the reader's imagination or documentary mediation. Within the panels, human relationships, artist biographies, and stories of real or imaginary visitors take shape—elements that contribute to constructing the symbolic identity of the museum. Observed from Western or Eastern perspectives, the operation maintains a constant objective: communicating cultural heritage in an innovative and inclusive manner. Whether dealing with widely distributed graphic novels, short comic books, or independent productions, the underlying premise remains the recognition of comics as an autonomous art form—the ninth art—capable of dialoguing with the works preserved in the museum on an equal footing.

CREDITS | CREDITS

Le immagini riprodotte sono di proprietà dei rispettivi autori e degli editori Louvre éditions e Futuropolis. Sono state reperite tramite le anteprime pubblicamente accessibili sul sito ufficiale dell'editore e sono utilizzate esclusivamente a fini di studio, ricerca e discussione critica, senza finalità commerciali. | The reproduced images are the property of their respective authors and publishers, Louvre éditions and Futuropolis. They were obtained from publicly accessible previews on the publishers' official websites and are used exclusively for the purposes of study, research, and critical discussion, with no commercial intent.

NOTE | NOTES

- [1] Nel 2002 il nuovo *album* (volume) di Titeuf ebbe una tiratura di 1,4 milioni di copie (Associazione des critiques et journalistes de bande dessinée, 2002). Nel 2023 l'ultimo *album* di Asterix ha venduto più di 1,5 milioni di copie, diventando lo stampato librario più venduto dell'anno considerando tutte le categorie (Livres Hebdo, 2023). | In 2002, the new *Titeuf album* (volume) had a print run of 1.4 million copies (Association des critiques et journalistes de bande dessinée, 2002). In 2023, the latest *Astérix album* sold more than 1.5 million copies, becoming the best-selling book of the year across all categories (Livres Hebdo, 2023).
- [2] Una buona quantità di estratti letterari dedicati al Louvre sono raccolti in un volume chiamato *Le Louvre des écrivains* edito nel 2015 da Louvre éditions. | A substantial selection of literary excerpts devoted to the Louvre is collected in the volume *Le Louvre des écrivains*, published by Louvre éditions in 2015.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI | BIBLIOGRAPHICAL REFERENCES

Araki, H. (2010). *Rohan au Louvre*. Louvre éditions; Futuropolis; Shueisha.

Associazione des critiques et journalistes de bande dessinée. (2002). *2002: L'année de la diversité*. <https://www.acbd.fr/965/rapports/2002-lannee-de-la-diversite/>

Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge University Press.

Chavouet, F. (2023). *L'île Louvre*. Louvre éditions; Futuropolis.

Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (s.d.). *Créer une passerelle entre lecteurs de bande dessinée et publics du musée*. <https://www.citebd.org/neuvieme-art/creer-une-passerelle-entre-lecteurs-de-bande-dessinee-et-publics-du-musee>

de Crécy, N. (2005). *Période glaciaire*. Louvre éditions; Futuropolis.

Europe Comics. (s.d.). *The 9th art makes its entrance at the Louvre*. <https://www.europecomics.com/the-9th-art-makes-its-entrance-at-the-louvre/>

Futuropolis. (s.d.). Musées. <https://www.futuropolis.fr/livres/musees.html>

Galar, J. (2015). *Le Louvre des écrivains*. Louvre éditions.

Le Point. (2018, 12 marzo). *Le manga, nouvel ambassadeur du Louvre*. https://www.lepoint.fr/pop-culture/le-manga-nouvel-ambassadeur-du-louvre-12-03-2018-2201704_2920.php

Livres Hebdo. (2023). *Les 50 livres les plus vendus en 2023*. <https://www.livreshebdo.fr/article/les-50-livres-les-plus-vendus-en-2023>

Mathieu, M.-A. (2006). *Les sous-sols du Révolu*. Louvre éditions; Futuropolis.

Matsumoto, T. (2017–2018). *Les chats du Louvre* (Vols. 1–2). Louvre éditions; Futuropolis.

National Taipei University of Education Museum. (s.d.). *The Louvre and the 9th art*. <https://montue.ntue.edu.tw/en/louvre-9/>

Prudhomme, D. (2012). *La traversée du Louvre*. Louvre éditions; Futuropolis.

Šklovskij, V. (1964). L'arte come procedimento. In *Teoria della prosa*. Einaudi.

Taniguchi, J. (2017). *Les gardiens du Louvre*. Louvre éditions; Futuropolis.

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/convention-safeguarding-intangible-cultural-heritage>

Urasawa, N. (2018). *Mujirushi ou Le signe des rêves*. Louvre éditions; Futuropolis.

Numero a cura di | Issue edited by
Laura Baratin
Marcello Balzani
Francesca Gasparetto
Luca Rossato

Direttore responsabile | Executive Eeditor
Paolo Maggioli

Direttore | Editor in Chief
Marcello Balzani

Vicedirettore | Vice Editor in Chief
Nicola Marzot

Comitato editoriale | Editorial committee
Federica Maletti
Fabiana Raco
Luca Rossato
Martina Suppa

Comitato scientifico | Scientific committee
Alessandro Luigini (Libera Università di Bolzano)
Alfred Rütten (Friedrich Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, Germania)
Ana Tagliari (UNICAMP, Brasile)
Enrico Cicaló (Università degli Studi di Sassari)
Francesca Fatta (Università Mediterranea di Reggio Calabria)
Franco Purini (Sapienza Università di Roma)
Livio Sacchi (Università degli Studi G. D'Annunzio - Chieti/Pescara)
Manuel Gausa (Università di Genova)
Marco Maretto (Università di Parma)
Marco Triscioglio (Politecnico di Torino)
Meghal Arya (CEPT University, India)
Ricky Burdett (London school of economics, UK)
Stefano Brusaporci (Università dell'Aquila)
Thomas Herzog (Technische Universität München, Germania)
Valter Caldana (Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasile)
Wilson Florio (Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasile)
Winy Maas (TU Delft, Paesi Bassi)

Redazione | Editorial board
Gabriele Giau
Greta Montanari
Fabio Planu
Dario Rizzi

Progetto grafico | Graphics
Plam Creative Studio

Impaginazione | Layout
Plam Creative Studio
Collaborazioni | Contributions
Per l'invio di articoli e comunicati si prega di fare riferimento al seguente indirizzo e-mail: bzm@unife.it
For sending articles and press releases, please refer to the following e-mail address: bzm@unife.it

Direzione | Publisher
Maggioli Editore, Via del Carpino, 8
47822 Santarcangelo di Romagna (RN)
tel. 0541 628111 - fax 0541 622100
Maggioli Editore è un marchio Maggioli s.p.a.

Copertina | Cover
Immagine tratta dal lavoro I gatti del Louvre di Taiyō Matsumoto. © Taiyō Matsumoto / Shōgakukan.
Per l'edizione italiana: © Edizioni BD (J-POP Manga).
Riproduzione per scopi di critica e ricerca scientifica ai sensi dell'Art. 70 L. 633/1941.

Image taken frōm Taiyo Matsumōto's "The Cats of the Louvre". © Taiyo Matsumoto / Shogakukan.
For the Italian edition: © Edizioni BD (J-POP Manga).
Reproduced for the purposes of criticism and scientific research in accordance with Article 70 of Law 633/1941.



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.