

LE AVVENTURE DELLA  
**SMA**GLIANTE

Adela



VOLUME  
**3**



LA SMAGLIANTE  
Ada





*“Le avventure della SMAGliante Ada” Volume 3 è un fumetto realizzato grazie al contributo educativo non condizionato di Roche SpA e nato dalla collaborazione di un team multidisciplinare di educatori, psicologi e peer counsellor dell’Associazione Famiglie SMA ONLUS, con i contenuti e la supervisione scientifica degli specialisti dei Centri Clinici NeMO ed il contributo creativo dei migliori disegnatori e sceneggiatori. La pubblicazione riflette i punti di vista e le esperienze delle Associazioni e del team clinico, non quelli di Roche. Il progetto intende fornire uno strumento educativo per i bambini, gli insegnanti e le famiglie, volto all’inclusione di persone con una malattia neuromuscolare, come l’Atrofia Muscolare Spinale (SMA).*

*Il presente materiale è frutto della fantasia e della creatività di sceneggiatori e disegnatori (ogni riferimento è puramente casuale) e non intende in alcun modo, né direttamente né indirettamente, delineare o sostituirsi a percorsi terapeutici, che rimangono esclusiva responsabilità del medico curante. Le indicazioni contenute in questa pubblicazione non devono essere valutate in sostituzione di cure professionali mediche.*

Coordinamento artistico e sceneggiatore: **Danilo Deninotti**

Sceneggiatori: **Roberto Gagnor, Giorgio Salati**

Coordinamento disegnatori, concept artist e disegnatore: **Giuliano Cangiano**

Disegnatori: **Gianfranco Florio, Mattia Surroz, Luca Usai, Emanuele Virzi**

Illustrazione copertina e realizzazione grafica: **Giuliano Cangiano, Giovanni Marinovich**

Impaginazione e lettering: **Edizioni BD srl con Laura Tartaglia**

Stampa: **Grafiche Ambert**

Direzione Scientifica: **Centro Clinico NeMO di Milano**

Coordinamento progetto: **Martina Barazzutti e Alessandra Campolin (Sec and Partners); Simona Spinoglio (Famiglie SMA), Paola Tomasi (Centri Clinici NeMO)**

Tutti i diritti sono riservati, in Italia e all'estero, per tutti i Paesi. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata o trasmessa con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma (fotomeccanica, fotocopia, elettronica, chimica, su disco o altro, compresi cinema, radio, televisione) senza autorizzazione scritta da parte del detentore dei diritti. In ogni caso di riproduzione abusiva si procederà d'ufficio a norma di legge.

Per informazioni: **[www.smaglianteada.it](http://www.smaglianteada.it)**

Con il contributo educativo non condizionato di



Sono partner dell'iniziativa:



in collaborazione con NEMO LAB





# — GUIDA ALLA LETTURA —

Il Volume 3 de **“Le avventure della SMAgliante Ada”** è il sequel dell’omonimo fumetto lanciato a settembre 2020 e realizzato grazie al contributo educativo non condizionato di Roche SpA e con la collaborazione dell’Associazione Famiglie SMA e dei Centri Clinici NeMO.

Il progetto propone un percorso in grado di affrontare in modo nuovo il tema dell’inclusione sociale e scolastica di persone con disabilità motoria e si rivolge in prima battuta ai bambini degli ultimi anni della scuola primaria, ma anche alle famiglie e agli insegnanti - che possono guidare i bambini a una lettura e a una fruizione dei temi trattati - alle Istituzioni, all’opinione pubblica e ai media di riferimento.

Il linguaggio del fumetto, scelto per raggiungere in modo semplice ed immediato l’immaginario dei bambini, tratta la disabilità partendo dalle vicende di Ada, una cagnolina affetta da Atrofia Muscolare Spinale (SMA), una malattia genetica rara e che vive le sue avventure su una carrozzina elettrica rosso fuoco. L’esperienza quotidiana di ADA diventa il veicolo per trasferire contenuti e significati complessi e importanti come il considerare le diversità come risorse, l’inclusione come opportunità, la conoscenza scientifica come mezzo di comprensione dell’altro nella sua innegabile unicità.

Tutti i contenuti e le tematiche che emergono nelle storie del fumetto e nelle tavole didattiche finali nascono dai contributi di chi vive la SMA - educatori, psicologi, peer counsellor espressione dell’Associazione Famiglie SMA ONLUS - e dagli specialisti dei Centri Clinici NeMO - neurologo, neuropsichiatra infantile, fisiatra ed esperti in comunicazione sociale - condivisi con il team di sceneggiatori e disegnatori. Da questo confronto sono state realizzate le sceneggiature e le relative tavole a fumetti, che vanno a comporre una narrazione visivo-testuale di 5 nuove avventure della piccola Ada e dei personaggi che le stanno accanto: mamma e papà, il fratello Edo, l’amichetta Ylenia, l’assistente Tito, la professoressa Spilung, lo psicologo Jack, il fedele amico pappagallino Armstrong, il compagno di scuola Ludo

Nel realizzare le storie di quest’anno, gli autori hanno voluto sperimentare nuove soluzioni tecniche che, tuttavia, non vanno a snaturare l’identità narrativa del mondo di Ada; In questo senso, ha trovato quindi spazio anche una storia “muta”. Una delle possibilità che concede la grammatica del fumetto, infatti, tipicamente esplorata in storie umoristiche per bambini e con personaggi antropomorfi (come Ada e i suoi amici!), è l’utilizzo di questa “tecnica”, che permette di “far parlare la storia”, attraverso la valorizzazione dei personaggi, della loro mimica, della loro recitazione non verbale e dei loro tratti psicologici.

Il volume contiene anche una sesta avventura, vincitrice della seconda edizione del ComicContest “Sbulloniamoci: una storia di ordinaria amicizia”: un concorso che ha coinvolto i ragazzi di quarta e quinta elementare e prima media nel completare una storia inedita a fumetti sull’arrivo di un nuovo personaggio e guidata dagli spunti delle tavole iniziali proposte dai fumettisti. Il fumetto si conclude con un approfondimento didattico/scientifico che, come nei Volumi 1 e 2, ha l’obiettivo di accompagnare anche attraverso giochi didattici i bambini alla scoperta del corpo umano e dei suoi meccanismi cellulari, delle principali scoperte scientifiche nell’ambito delle neuroscienze grazie alle quali oggi esistono opzioni terapeutiche in grado di migliorare la qualità della vita di bambini con SMA.

Ada è una bambina che, come tutti i bambini, vive di fantasia. A 13 anni l’immaginazione è la carta più preziosa che si possiede e che rende il mondo un luogo avventuroso, magico e pieno di possibilità. L’immaginazione e la fantasia ci avvicinano gli uni agli altri e ci rendono tutti uguali, anche se ciascuno con le proprie specificità.

Ada ha la SMA (atrofia muscolare spinale, patologia neuromuscolare che genera una disabilità motoria) e ha bisogno di una sedia a rotelle per muoversi e, come tutti i bambini, crea con la sua spiccata fantasia mondi e storie incredibili.

La vita di Ada è la vita di tutti, una vicissitudine di avventure, tra le quali scorrazzare, cercando di stare in equilibrio tra gli ostacoli e la ricerca di felicità. Il messaggio che Ada vuole dare è che nella vita tutti siamo unici e le nostre diversità possono diventare parte del bagaglio di risorse con cui andiamo nel mondo alla ricerca della nostra strada.

Nel terzo Volume ritroviamo Ada adolescente, sempre più sicura e consapevole di sé stessa e con la voglia di crescere, sperimentarsi e vivere al meglio le relazioni per costruire legami forti con gli altri.



## — ROCHE ITALIA —

**Roche** in Italia è da sempre attenta e vicina ai bisogni dei pazienti. Lo confermano gli oltre 125 anni di operato, caratterizzato dalla determinazione, dalla passione e dall'entusiasmo di lavorare uniti per migliorare la vita delle persone che convivono con malattie spesso difficili da gestire. Il Progetto "LaSMAGliante Ada" rappresenta per l'azienda il primo passo di un lungo cammino al fianco della comunità SMA, che si pone come meta un obiettivo comune: abbattere le diversità per raggiungere una reale inclusione.

Il concetto di inclusione, inteso come riconoscimento a essere considerati nella nostra unicità, connota la diversità come diritto universale che ci rende tutti uguali. Roche Italia crede fortemente in questo progetto, che permette di trasmettere un messaggio forte e chiaro alle famiglie e all'istituzione scolastica, ma soprattutto ai giovanissimi, generazione che rappresenta il futuro del nostro Paese.

Con oltre 1.100 dipendenti che ogni giorno lavorano per ricercare soluzioni terapeutiche in grado di prevenire, diagnosticare e trattare le malattie dando un contributo sostenibile alla società, in Italia Roche è presente con le tre divisioni del Gruppo: Roche S.p.A., Roche Diagnostics S.p.A. e Roche Diabetes Care S.p.A. La combinazione delle competenze farmaceutiche e diagnostiche all'interno della stessa organizzazione ha portato l'azienda a essere all'avanguardia nella medicina personalizzata, con un portafoglio diversificato di trattamenti in oncologia, immunologia, malattie infettive e sistema nervoso centrale. Ricerca e innovazione sono da sempre la risposta di Roche alle sfide della salute, come testimonia il lavoro incessante portato avanti nello sviluppo di un portfolio unico in patologie ad alto grado di complessità, come i tumori, l'emofilia, l'autismo, l'Alzheimer, l'atrofia muscolare spinale e la sclerosi multipla.

Con uno sguardo sempre rivolto al futuro della salute, Roche è da tempo impegnata per la sostenibilità del Sistema Salute attraverso numerose attività, con la convinzione che in un contesto sociale caratterizzato da un aumento dell'aspettativa di vita media e da risorse limitate, sostenibilità significhi garantire a tutti il diritto alla salute, all'interno di un sistema correttamente funzionante, senza sprechi o falle, e una reale equità d'accesso.

## — FAMIGLIE SMA —

**Famiglie SMA** è l'associazione che da oltre 20 anni rappresenta le persone con atrofia muscolare spinale. Malattia genetica rara in cui si perdono progressivamente le capacità motorie, la SMA colpisce soprattutto in età pediatrica e rende sempre più difficile gesti quotidiani come sedersi e stare in piedi, nei casi più gravi deglutire e respirare. Una battaglia che ogni anno in Italia coinvolge circa 40-50 nuovi nati e le loro famiglie.

Una patologia complessa, ma negli ultimi anni la speranza sta conquistando sempre più terreno. Fino al 2017 non esistevano terapie per contrastarla, oggi se ne possono contare ben tre, tra cui la prima terapie genica e la prima a somministrazione orale, appena approvata dall'Aifa. Lo screening neonatale per la SMA, che consente diagnosi e presa in carico tempestivi, è oggi una realtà in Liguria, Puglia, Lazio e Toscana.

Risultati raggiunti grazie ai progressi scientifici uniti a una forte determinazione. Famiglie SMA sostiene la ricerca scientifica ed è un punto di riferimento costante per le novità mediche e normative: informa le famiglie sugli sviluppi e le novità delle terapie, sugli ausili disponibili e sull'assistenza a cui hanno diritto da parte delle istituzioni pubbliche. L'associazione si impegna da sempre per garantire l'accesso alle cure, fornisce supporto logistico ed economico alle famiglie, offre aiuto psicologico e consulenza nelle pratiche burocratiche attraverso il Numero Verde Stella (800.58.97.38).

Sostiene i nuovi genitori al momento della diagnosi grazie al progetto Newborn SMA, realizzato grazie a un team composto da sei persone fra tutor, nurse coach e psicologi. Per promuovere la vita indipendente, tra le esigenze maggiormente sentite dagli adulti, organizza corsi di formazione gratuiti per assistenti personali. Grazie alla ricerca scientifica la qualità della vita delle persone con SMA sta cambiando, ma è importante mettere in campo ogni risorsa per affrontare le nuove sfide.



# — CENTRI CLINICI NEMO —

**I Centri Clinici NeMO (Neuromuscular Omnicentre)** sono centri ad alta specializzazione clinica e assistenziale nati nel 2008 per rispondere in modo specifico alle necessità di chi è affetto da malattie neuromuscolari come la Sclerosi Laterale Amiotrofica (SLA), le Distrofie Muscolari e l'Atrofia Muscolare Spinale (SMA). Patologie, queste, altamente invalidanti con un importante impatto sociale e caratterizzate da lunghi e complessi percorsi di cura e assistenziali e che interessano circa 40.000 bambini e adulti in tutto il Paese.

NeMO nasce dall'alleanza tra le maggiori associazioni nazionali dei pazienti, istituzioni e comunità scientifica che, insieme, hanno compreso l'importanza di unire risorse e obiettivi per dare vita ad un progetto di cura che ponesse al centro i bisogni della persona con malattia neuromuscolare e della sua famiglia. Un modello di sanità virtuoso, unico nel suo genere, fondato sulla partnership tra il pubblico e il privato sociale, per offrire risposte di cura nell'ambito e per conto del Servizio Sanitario Nazionale (SSN), pertanto senza oneri a carico del paziente. Per questo, i Centri NeMO si differenziano da un classico reparto d'ospedale grazie al loro modello innovativo, multidisciplinare e partecipato. La presa in carico è fondata sul dialogo tra medico e paziente: dalla diagnosi, all'attivazione dei percorsi di cura e riabilitazione, ai controlli e follow-up periodici. Diventato un punto di riferimento polifunzionale, oggi NeMO è un network di 7 sedi sul territorio nazionale a Milano, Arenzano, Roma, Napoli, Brescia, Trento e Ancona. Con 113 posti letto di degenza ordinaria, 19 posti letto per i Day Hospital e 10 palestre per la riabilitazione, i centri hanno dimostrato di essere un progetto in continua crescita, che pone al centro la persona e la sua famiglia. Sono 300 i professionisti del team multispecialistico, 23 le specialità cliniche presenti e oltre 13mila i pazienti presi in carico ad oggi. Ma NeMO non è solo luogo di cura, è anche una casa che accoglie, ascolta, supporta e accompagna le persone durante tutto il loro percorso di vita. Un progetto per tutti coloro che amano la bellezza della vita nonostante le difficoltà e il limite fisico, che hanno il coraggio di porsi obiettivi ambiziosi e che danno valore e importanza alla condivisione per poter raggiungere grandi risultati...come il pesciolino dalla pinna atrofica, nella sua ricerca di sé e del mondo.

## IN CAMPO CON ADA

SCENEGGIATURA  
**Roberto Gagnor**

DISEGNI E COLORE  
**Emanuele Virzì**



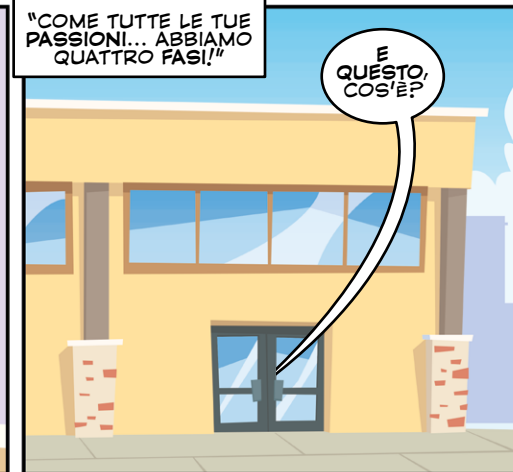
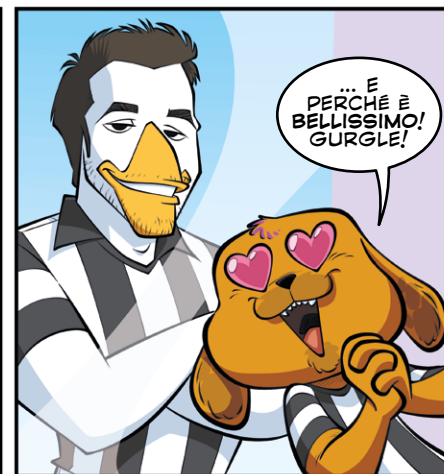
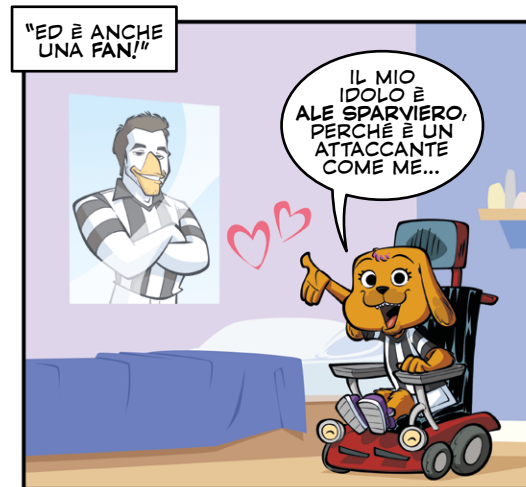
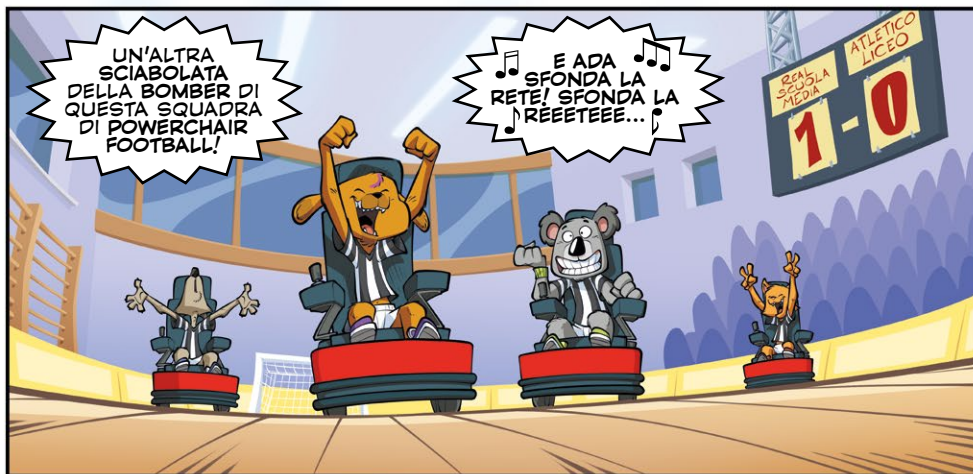
LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

Ada

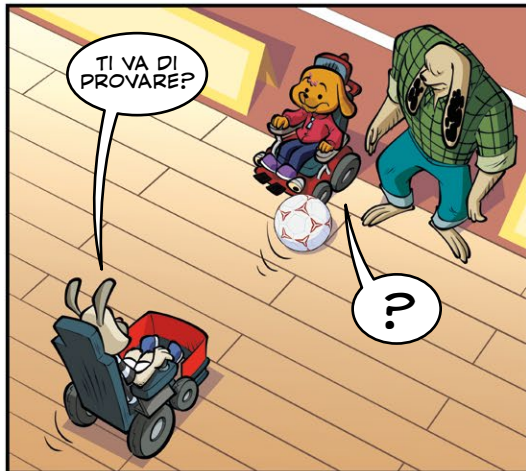
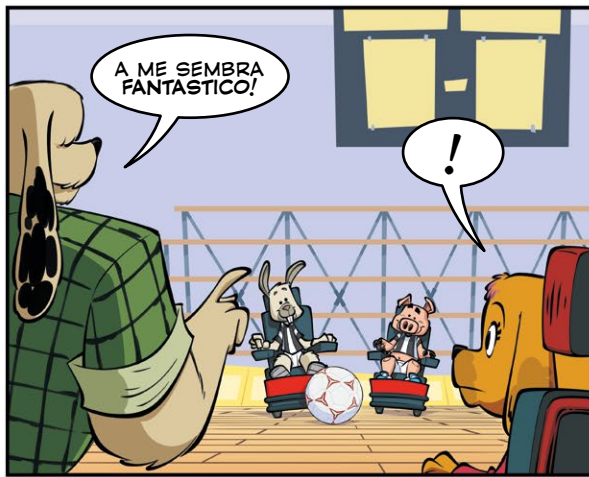
"IL CALCIO SI GIOCA CON LA TESTA. SE NON HAI LA TESTA, LE GAMBE DA SOLE NON BASTANO." - J.CRUYFF



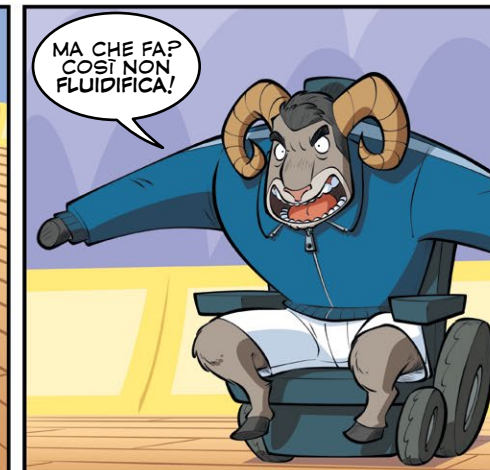
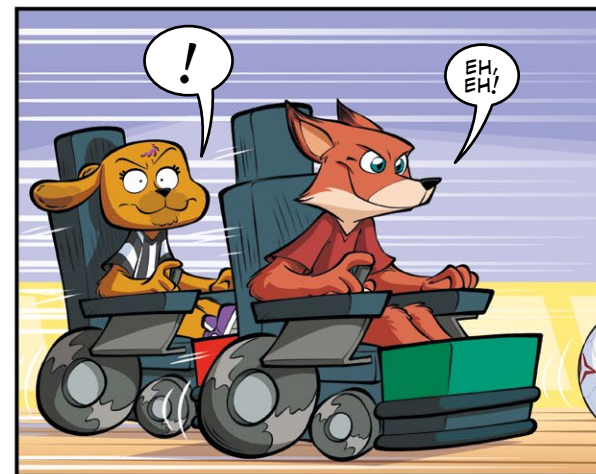
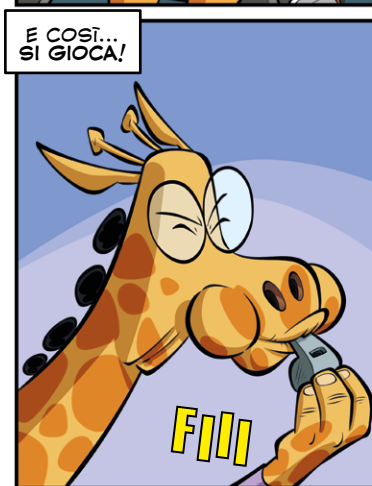
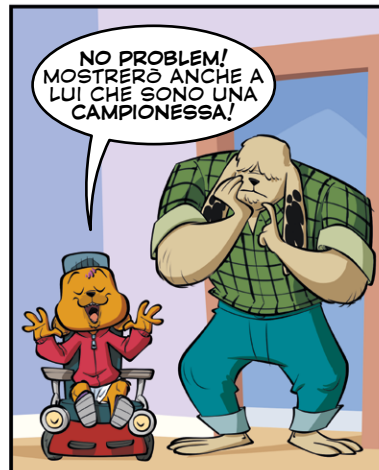
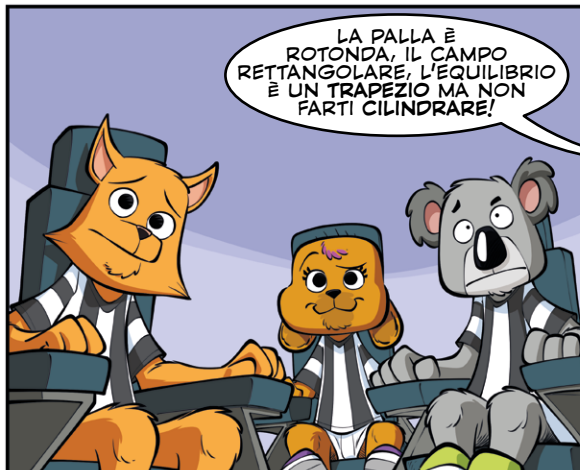




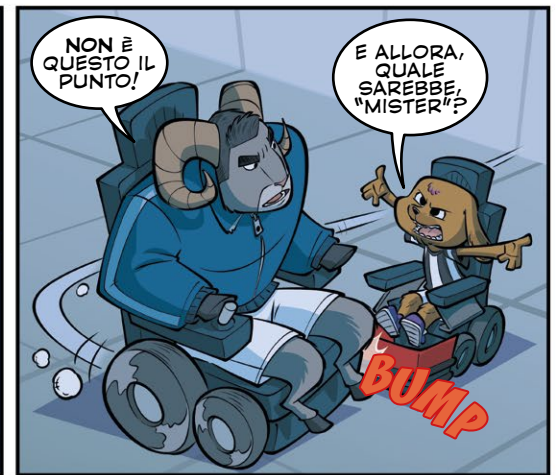






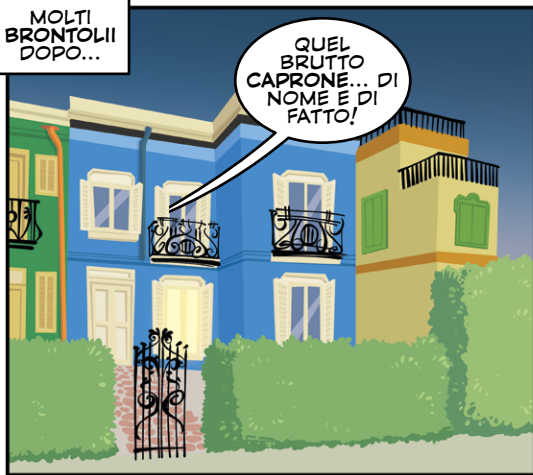




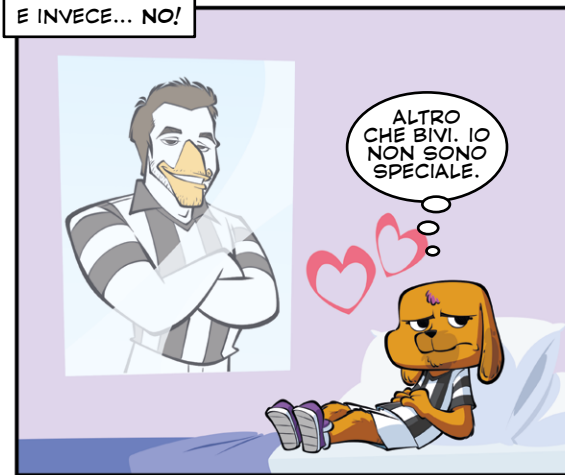




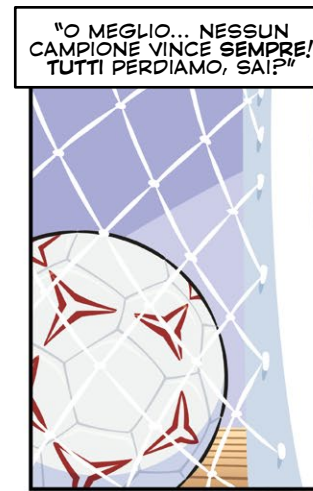
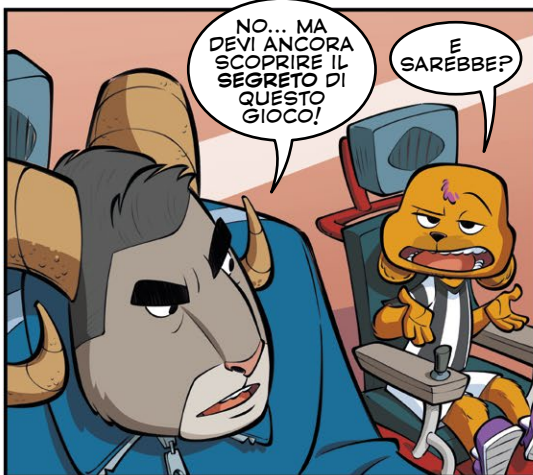
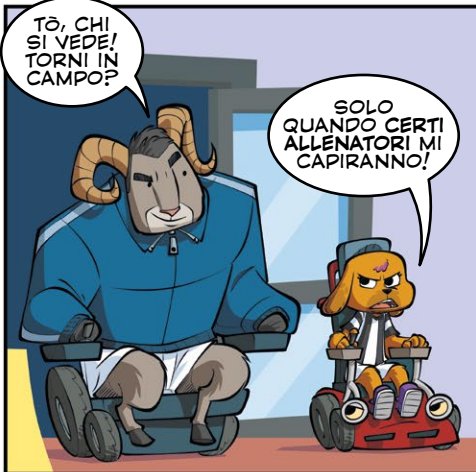
MOLTI  
BRONTOLII  
DOPO...



E INVECE... NO!











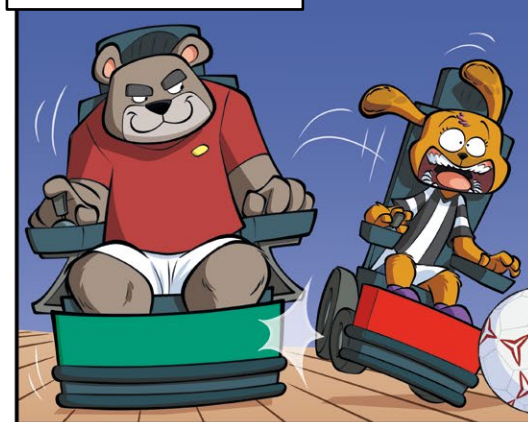
"C'È SEMPRE UN CAMPO  
CHE TI ASPETTA, SE HAI  
VOGLIA DI LOTTARE!"



"MAGARI PRENDI UNA BOTTA CHE  
NON TI ASPETTAVI... MA RESISTI!"



"PENSI CHE CADRAI... E  
INVECE RESTI IN GIOCO!"



"A VOLTE SEI UN ASSO, A  
VOLTE UN DISASTRO..."



"... PERCHÉ IN REALTÀ,  
GIOCHI SEMPRE CONTRO  
LE TUE PAURE!"



"MA SE NON MOLLI MAI...  
BE', ALLORA SEI UN VERO  
CAMPIONE!"







# TRA LE ONDE SONORE

SCENEGGIATURA  
Giorgio Salati

DISEGNI  
Gianfranco Florio

COLORE  
Gianfranco Florio e Giulio Faggiani

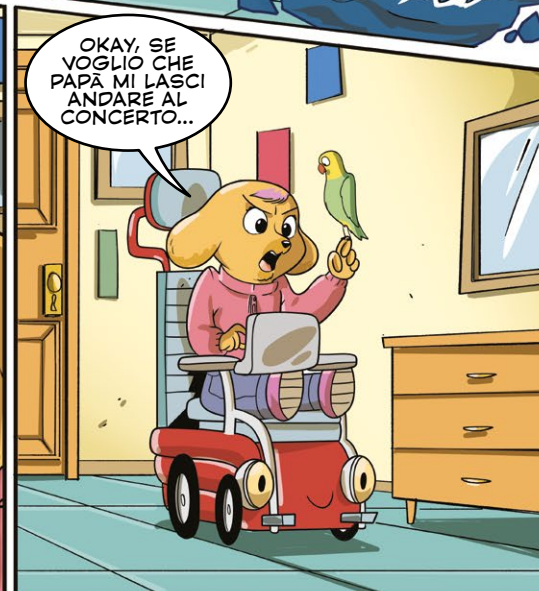


LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

Adela

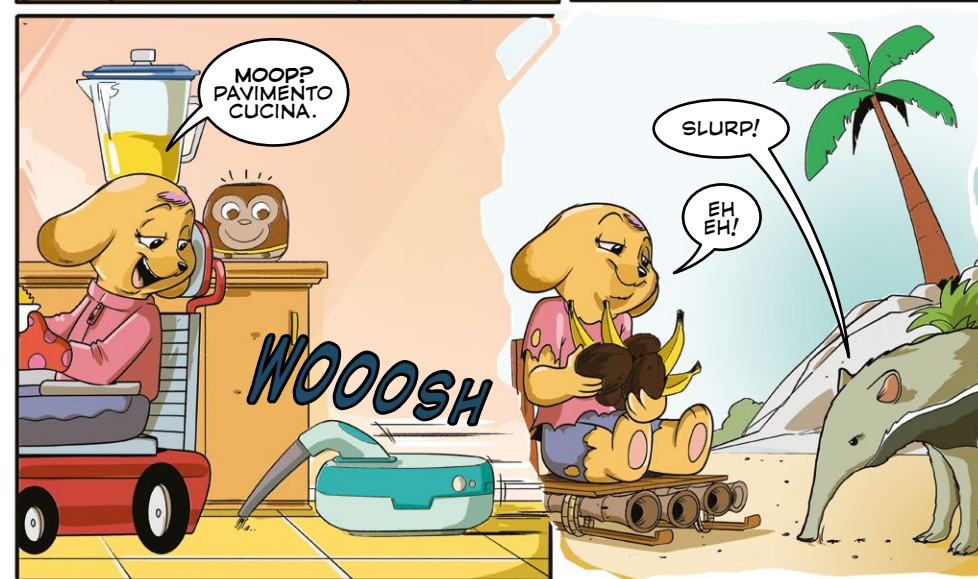
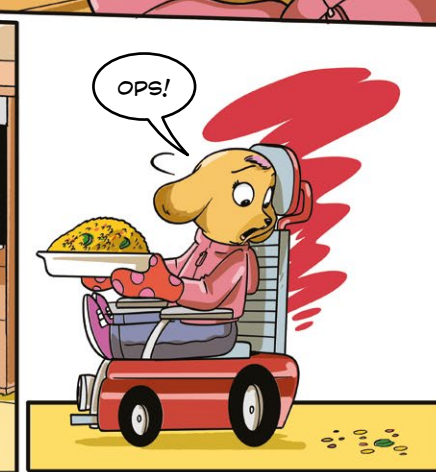
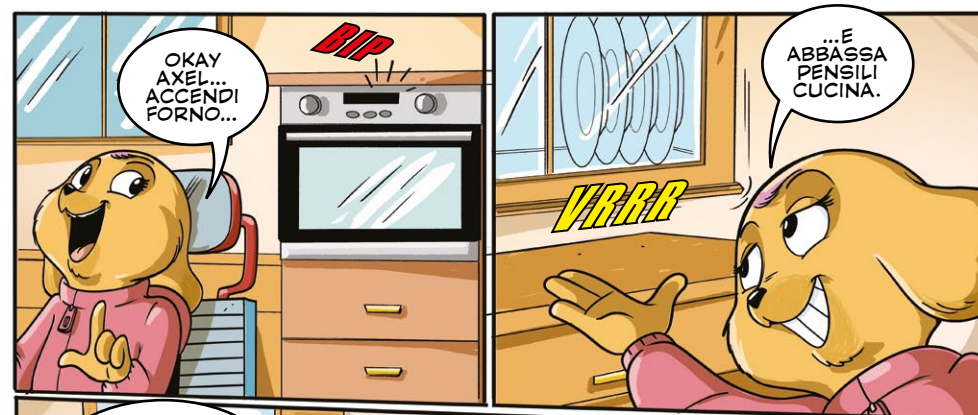




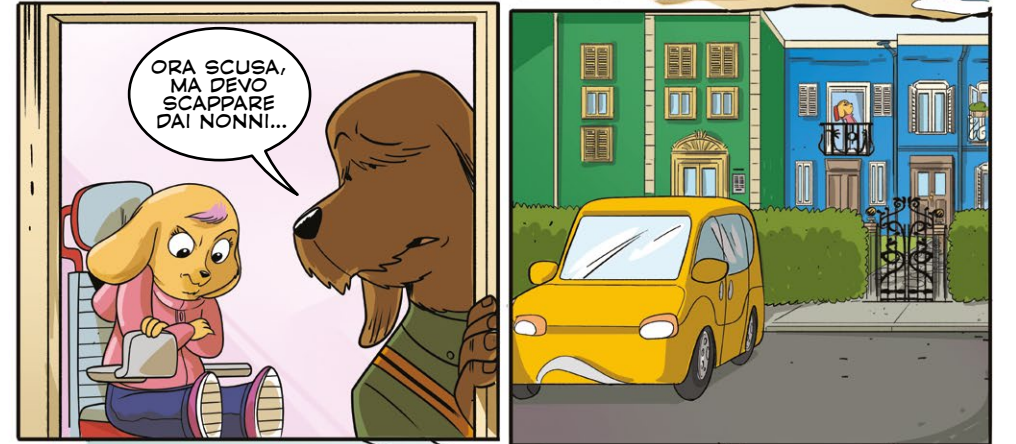
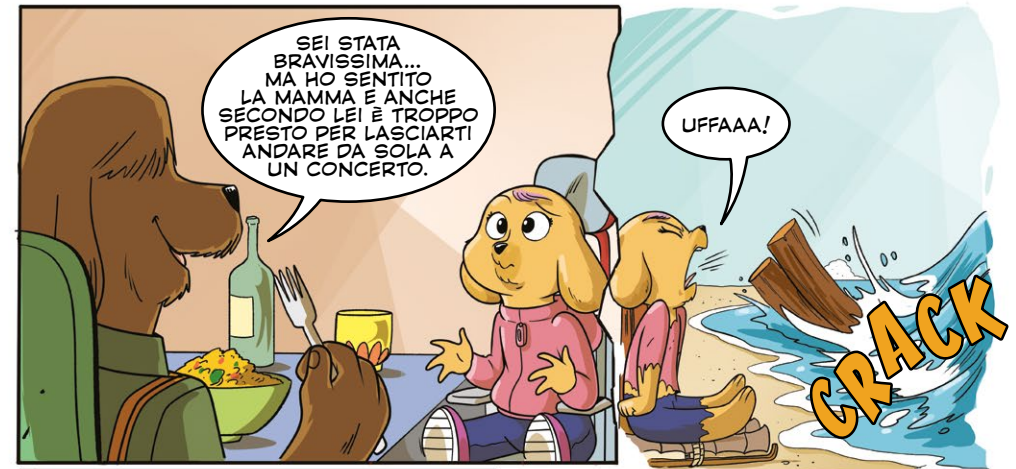




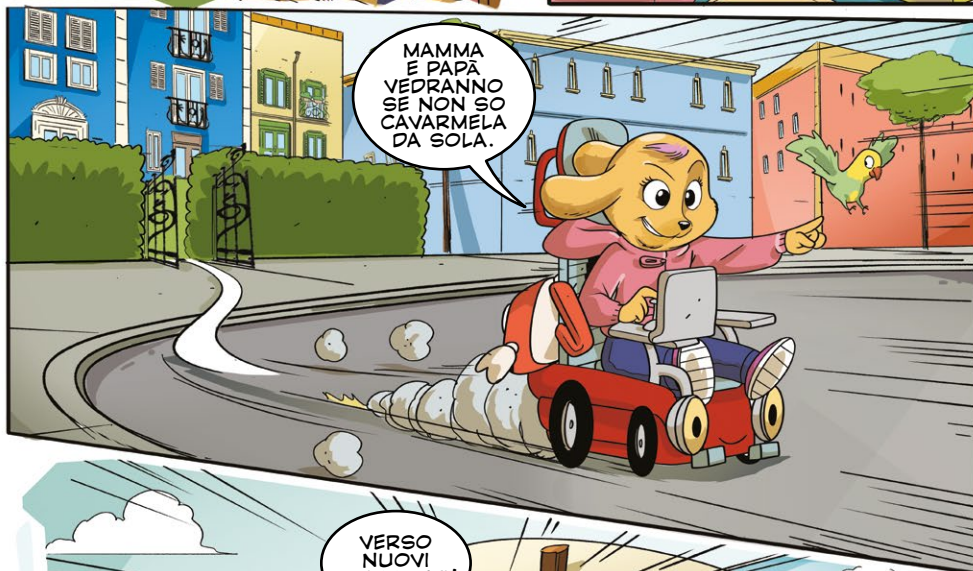
"...DEVO DIMOSTRARE  
DI SAPERMELA CAVARE  
DA SOLA."



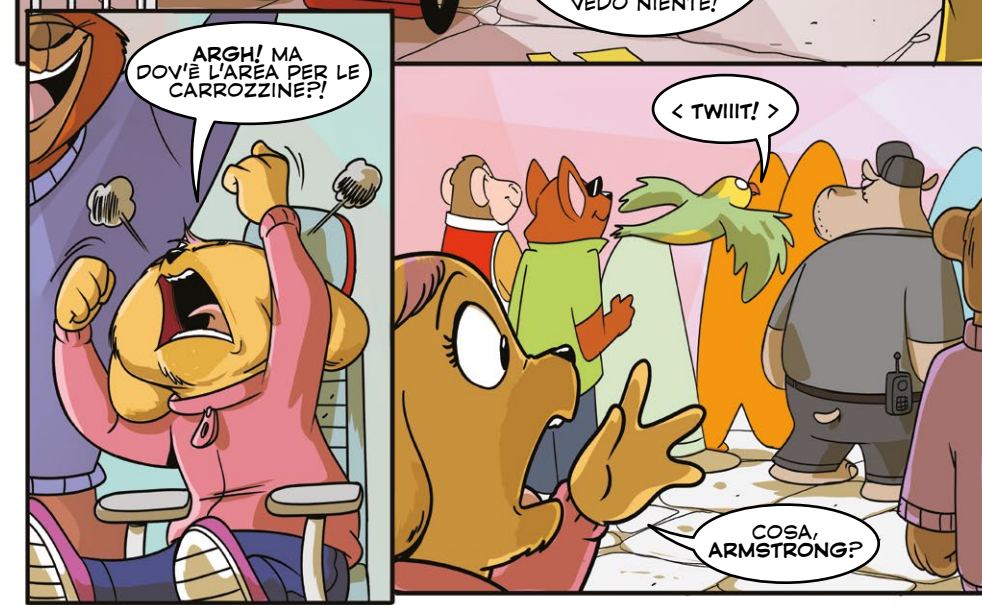
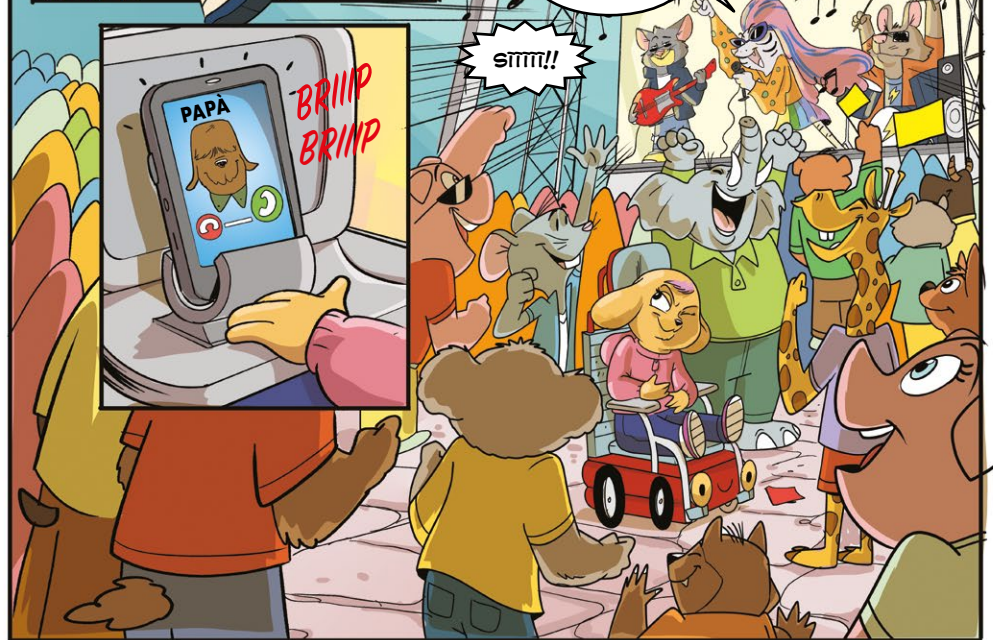
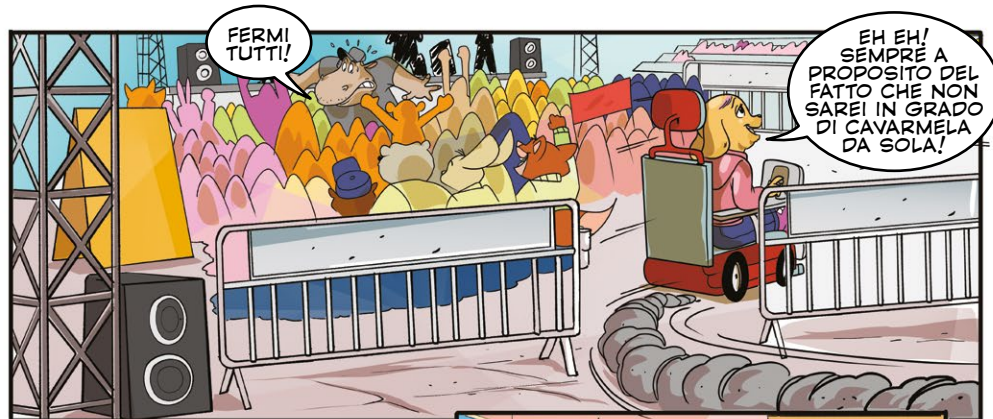




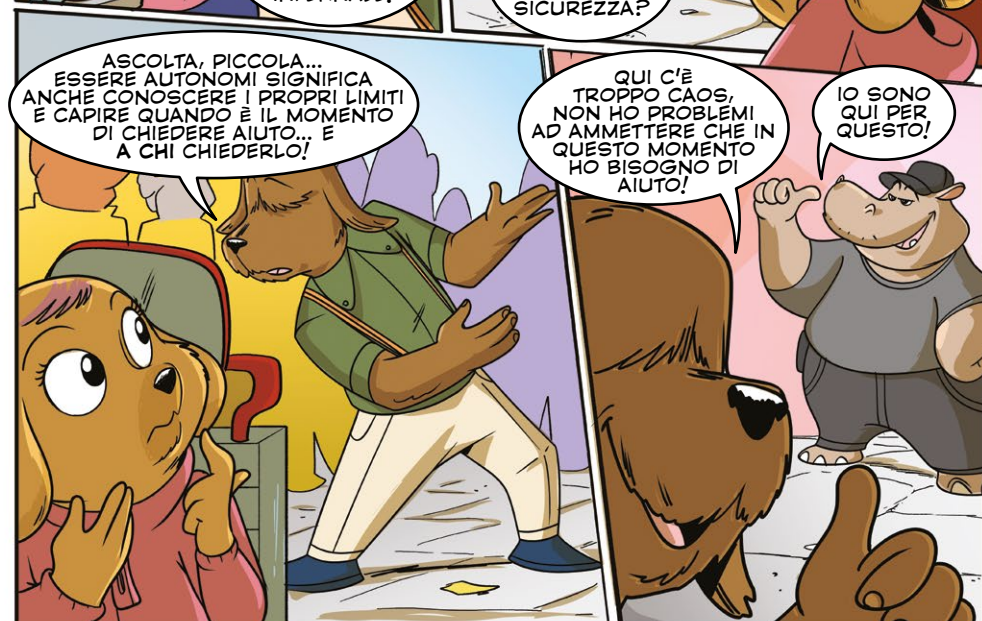
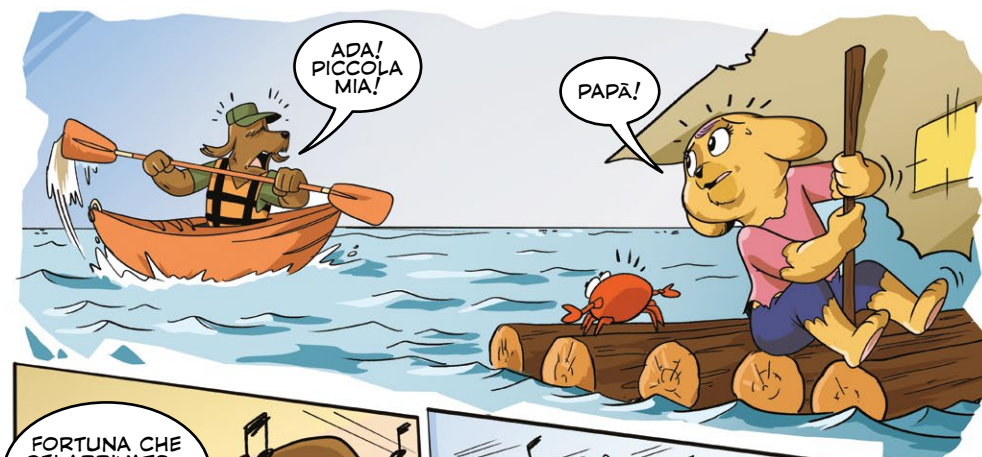
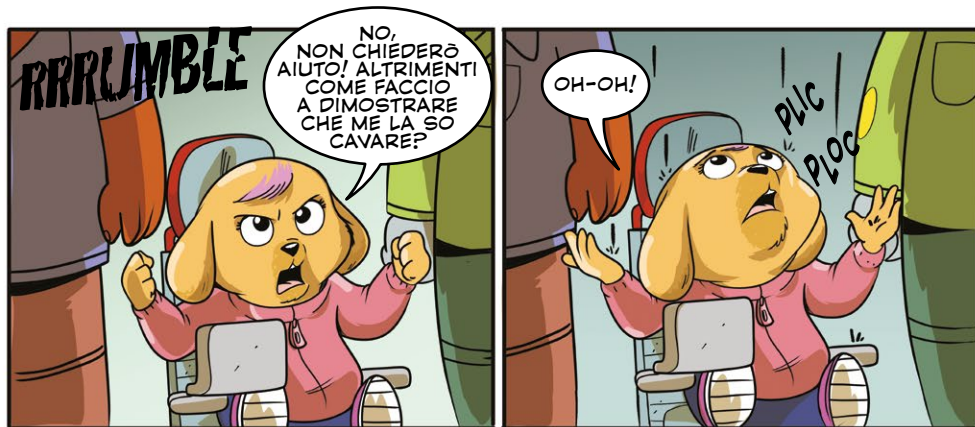








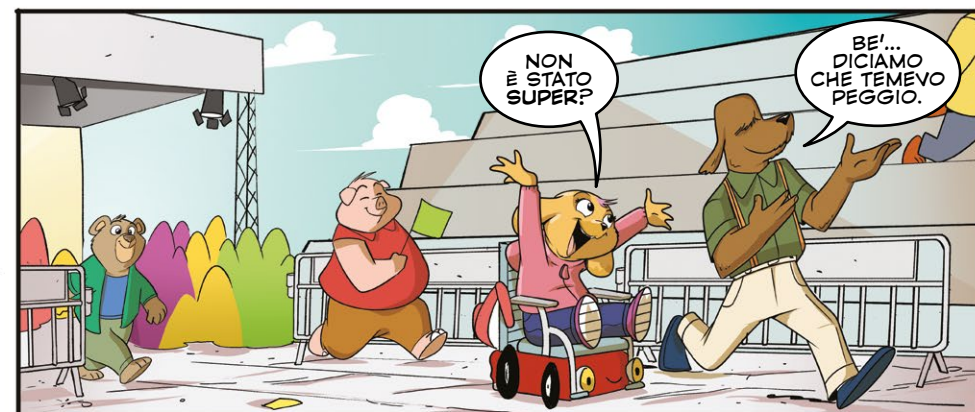
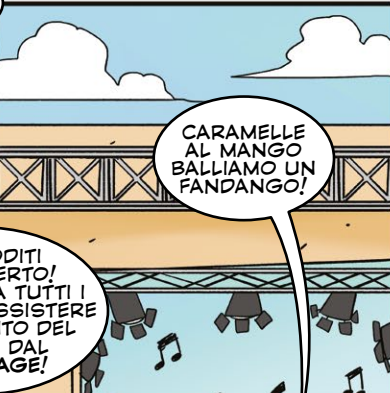




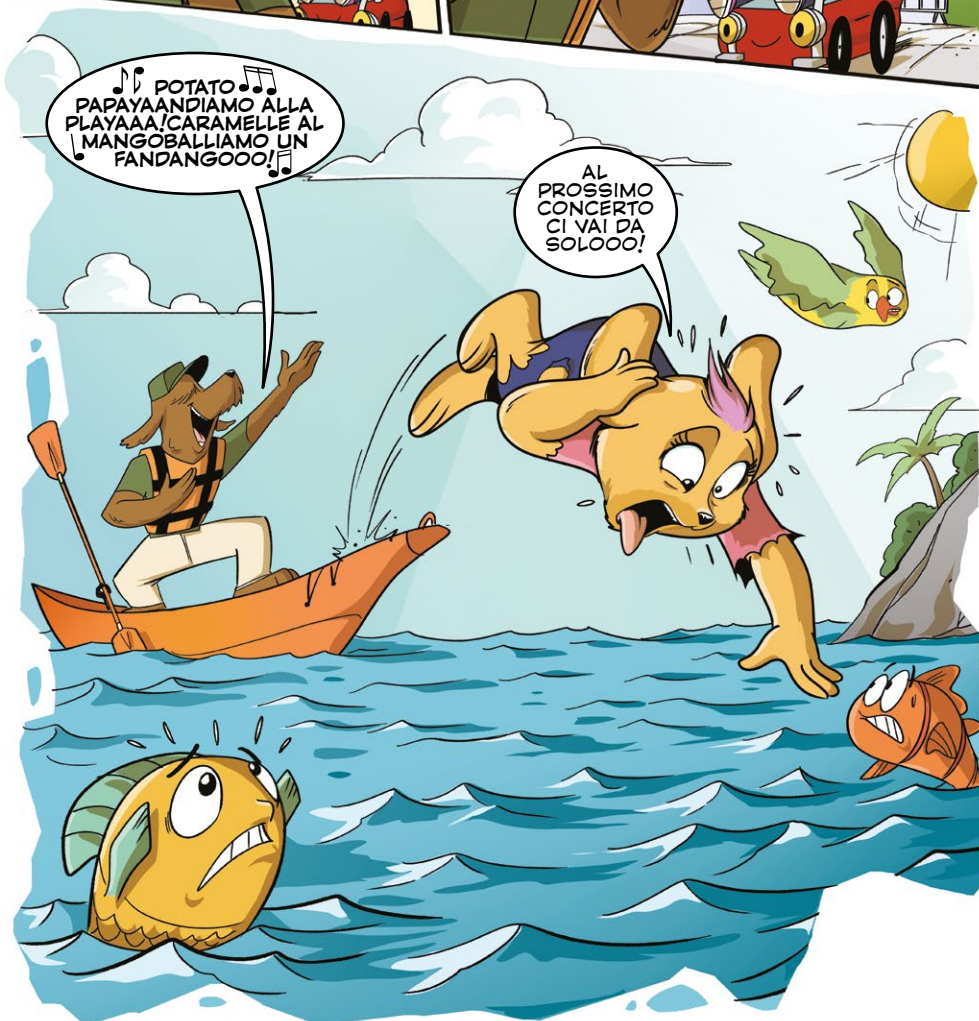




POCO DOPO...







FINE

# COLORI TRIBALI

SCENEGGIATURA  
Giorgio Salati

DISEGNI  
Luca Usai

COLORE  
Arianna Consonni

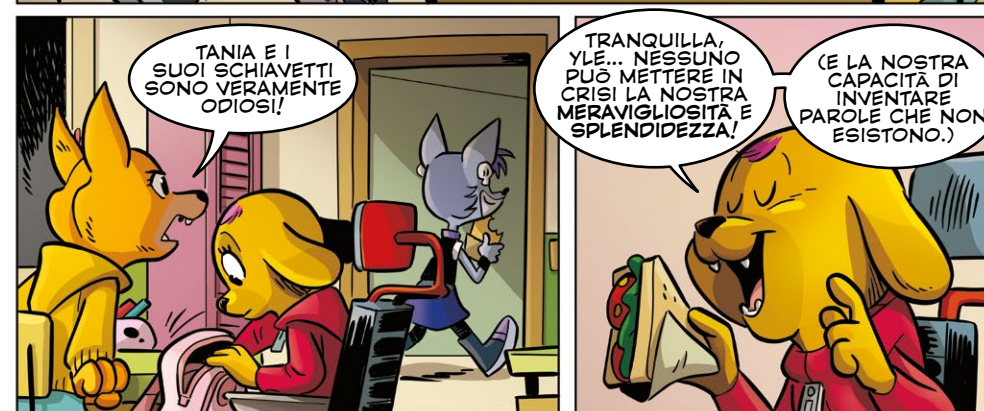
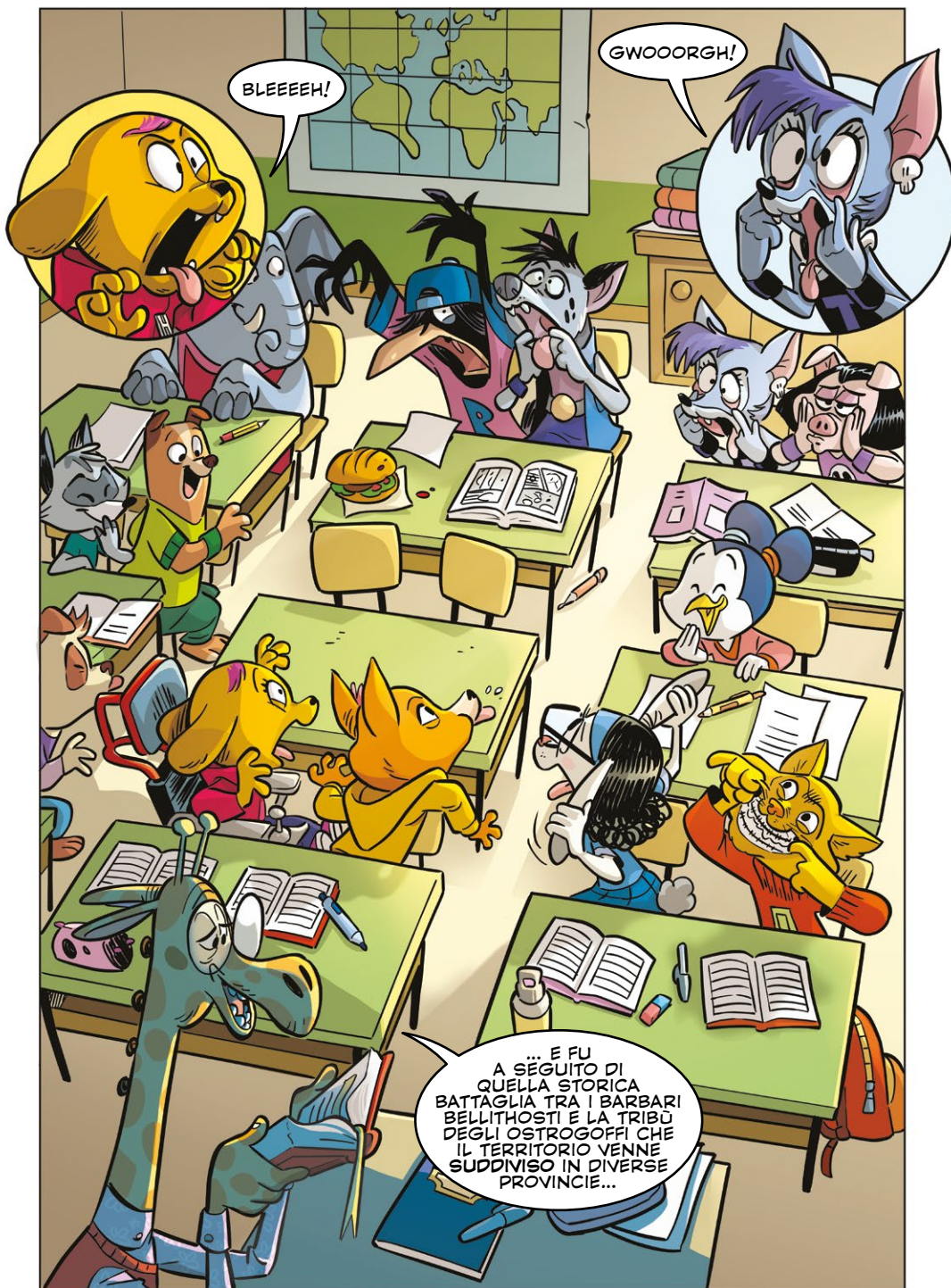


LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

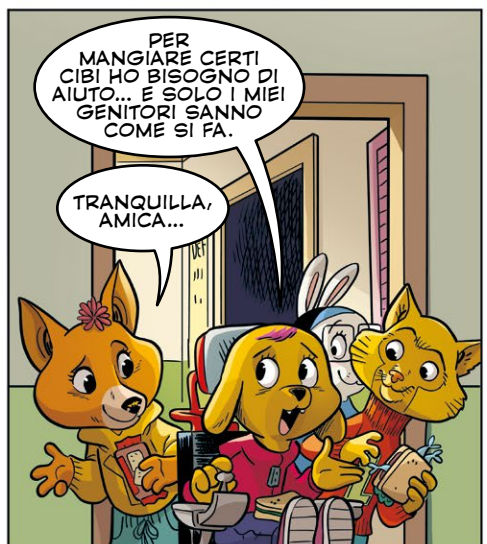
Adolα



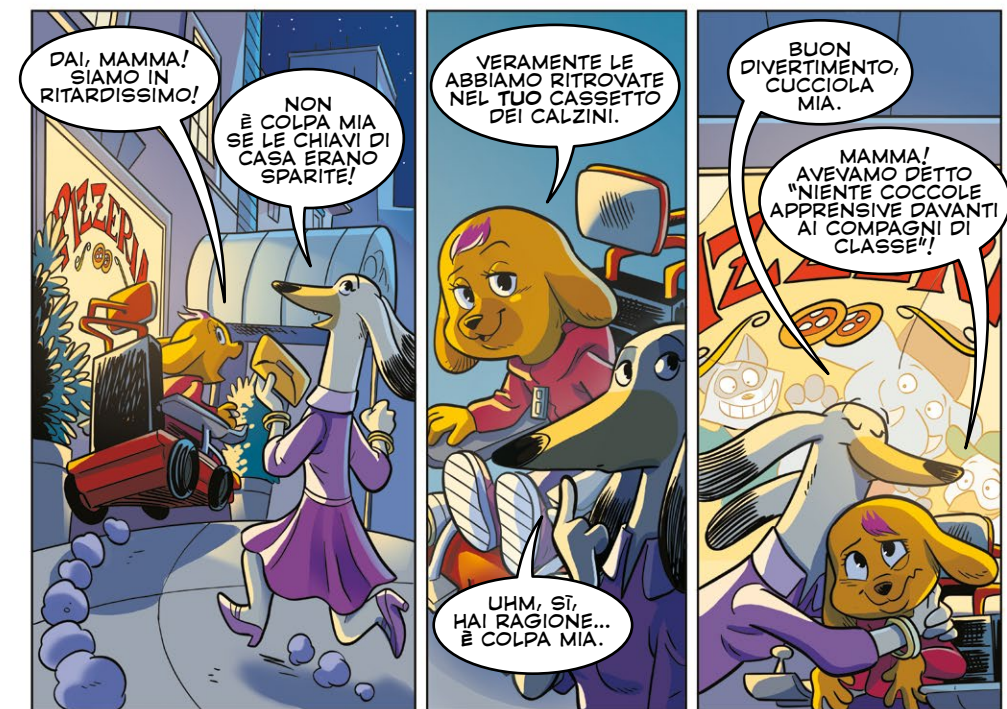




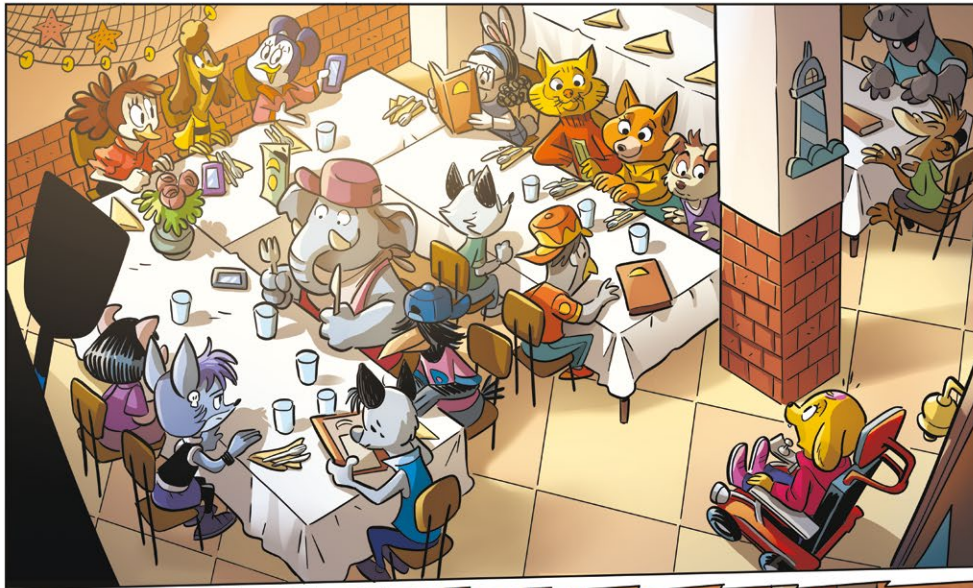




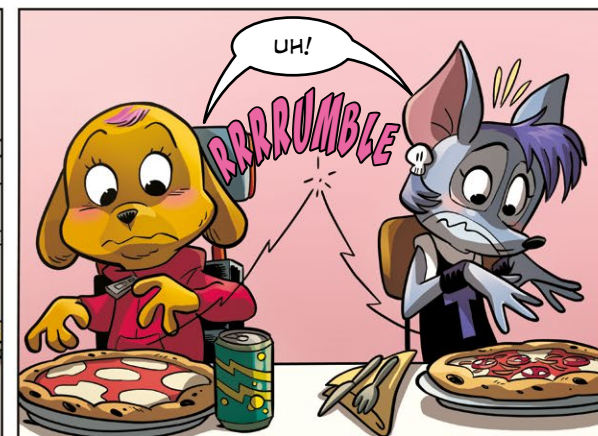
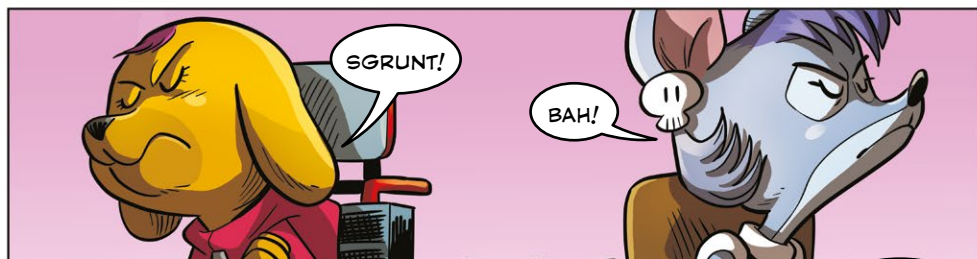




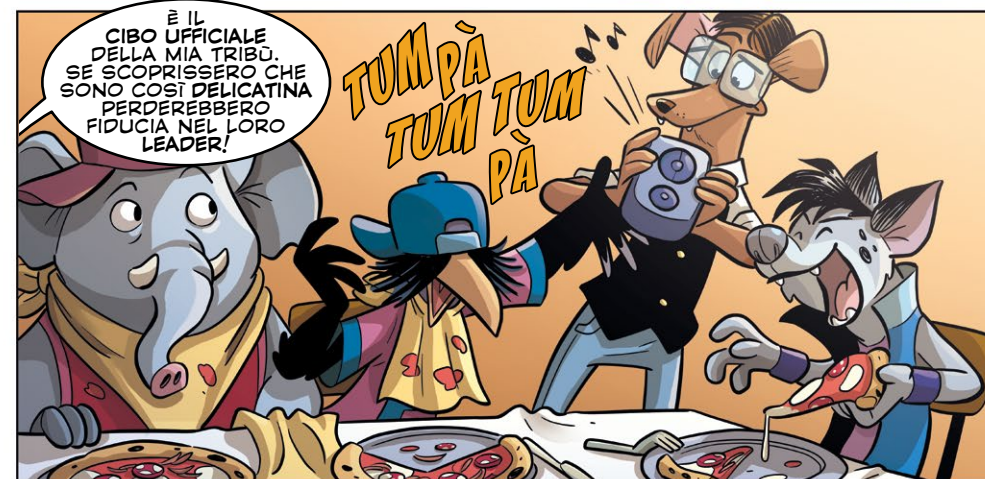




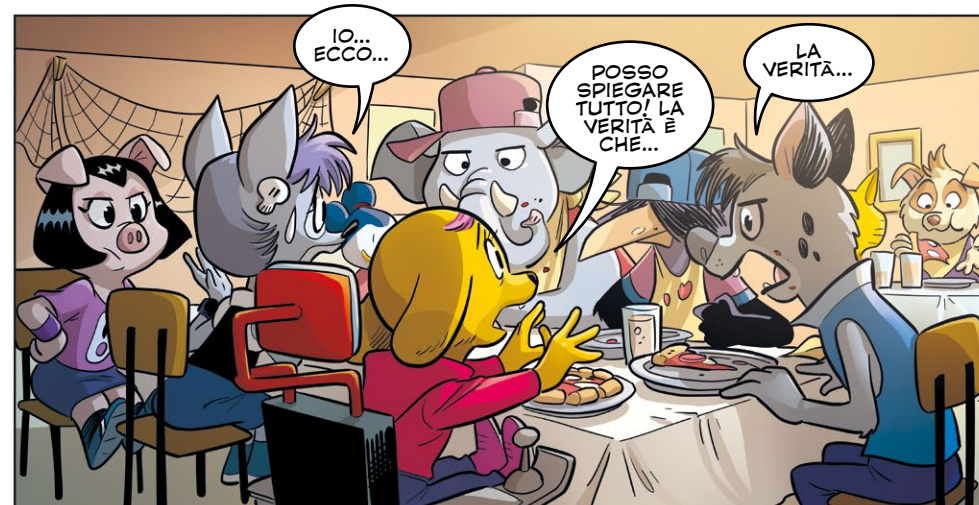
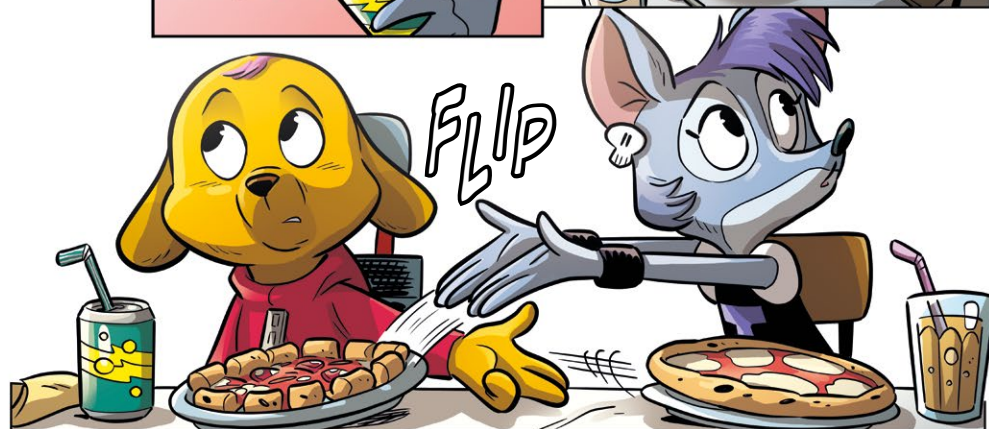
















# ADA E IL PALLONCINO

TESTI  
Roberto Gagnor

DISEGNI  
Mattia Surroz

COLORE  
Marco Ferraris

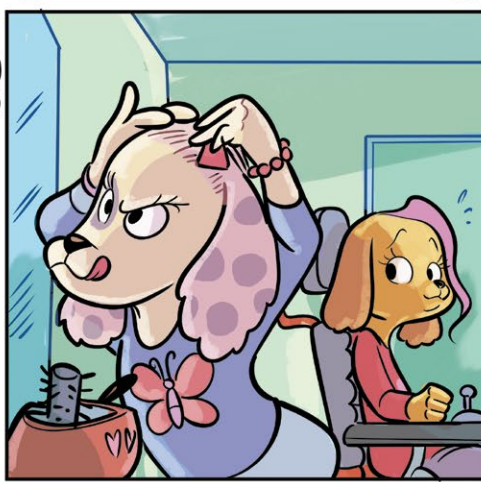
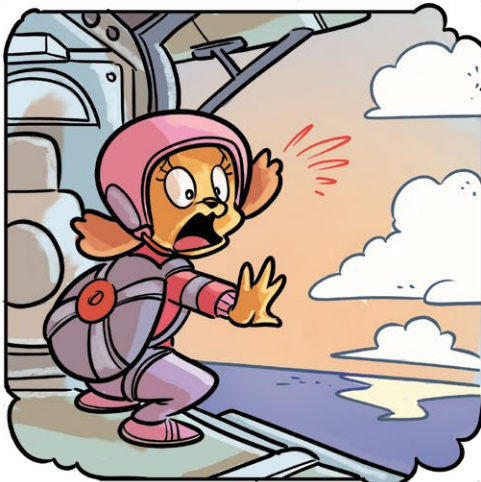
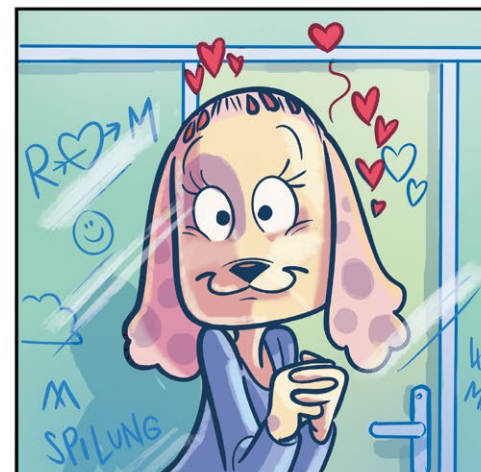
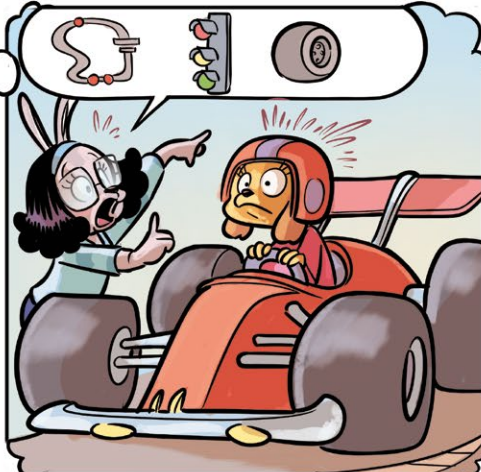
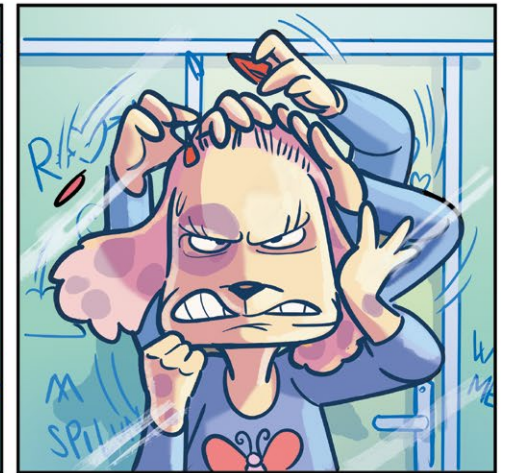
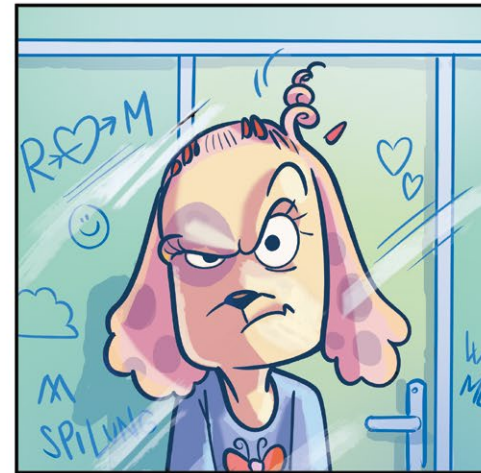


LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

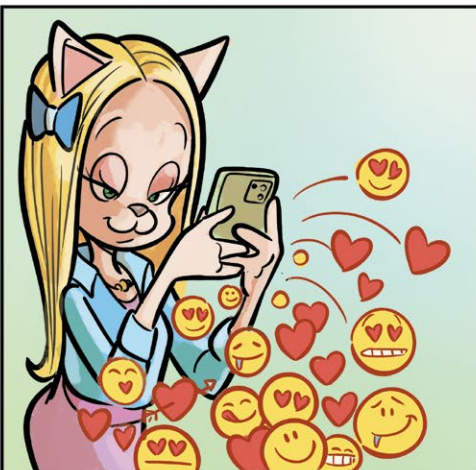
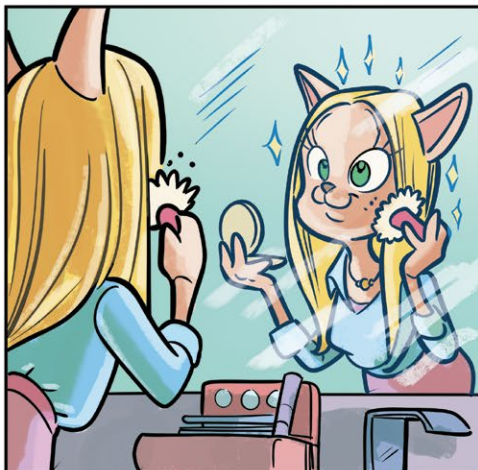
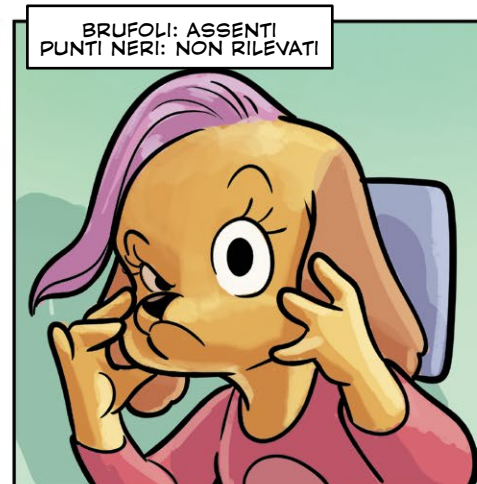
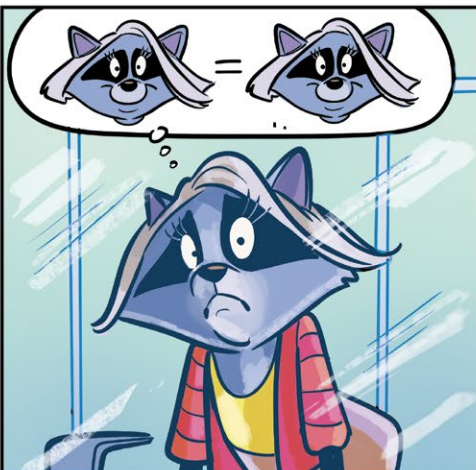
Molax



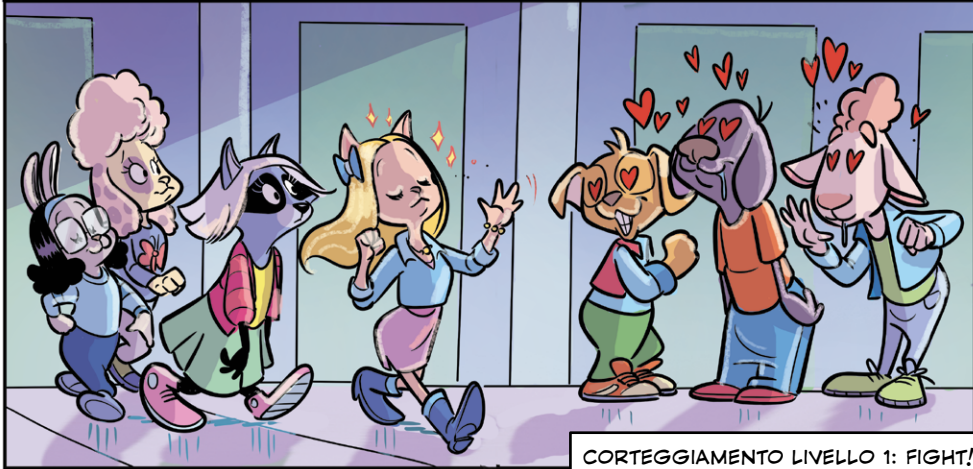
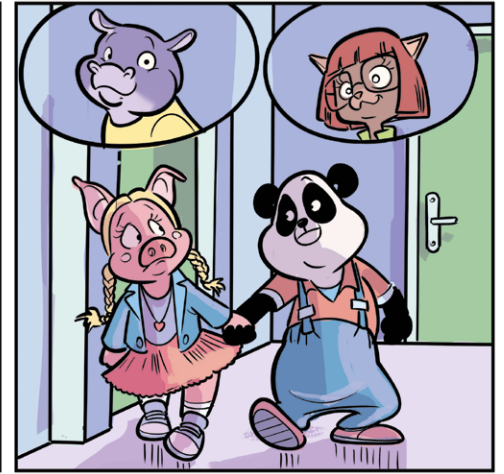
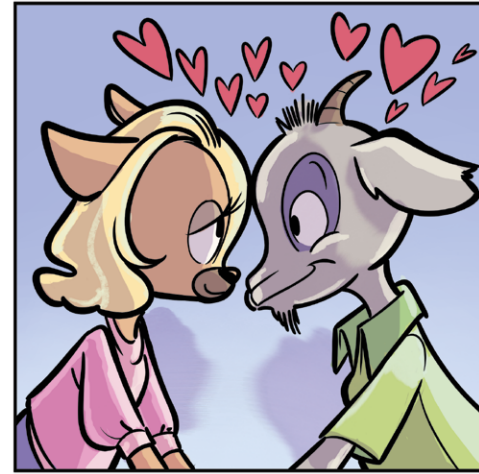
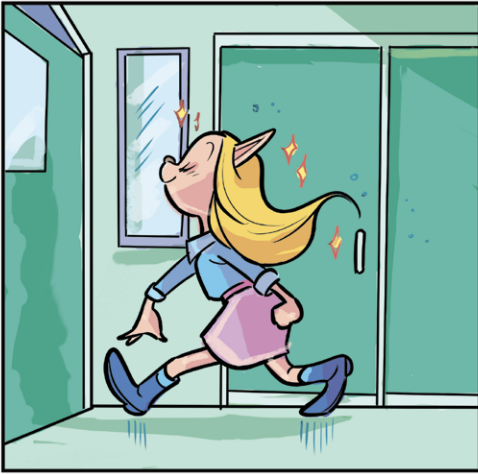
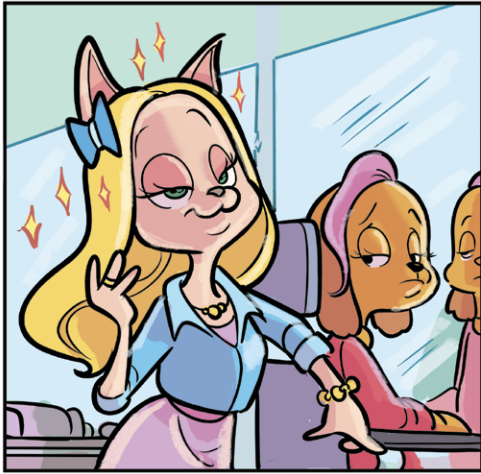




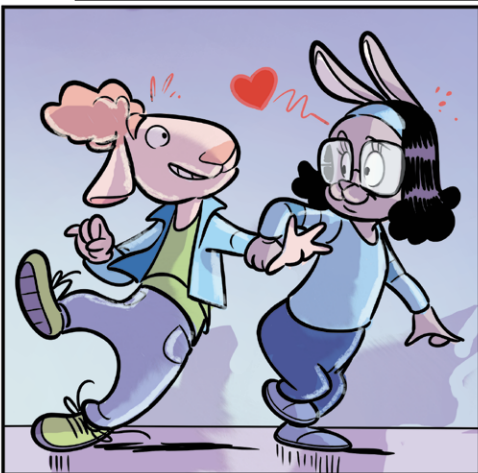
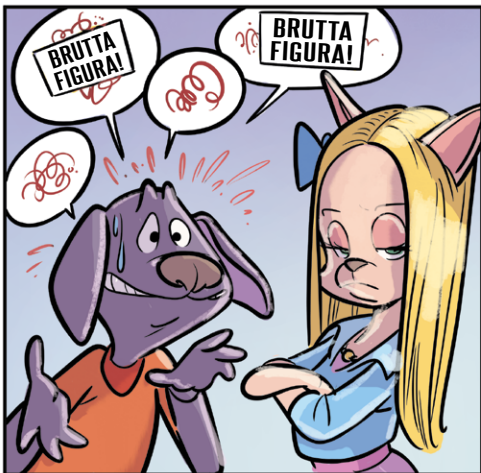




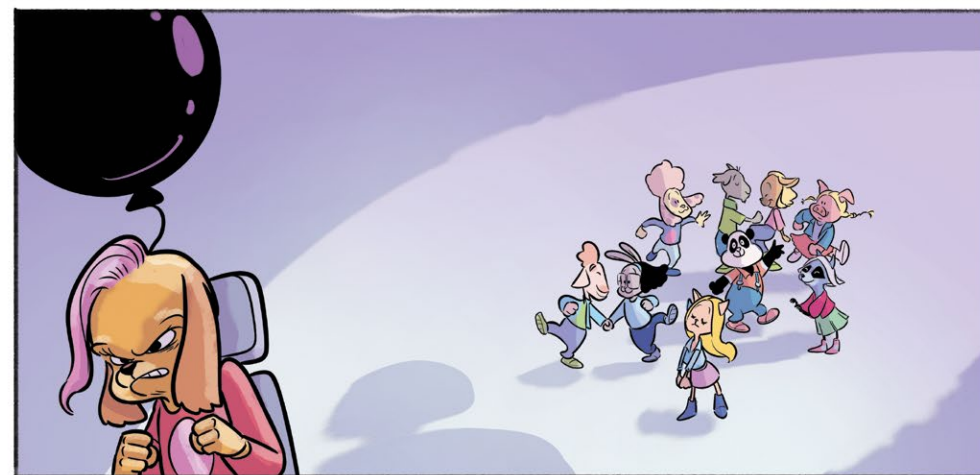
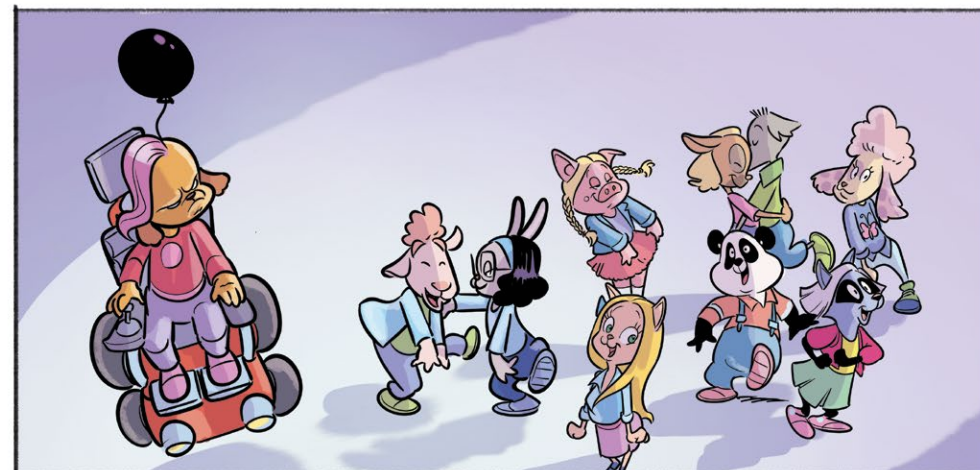
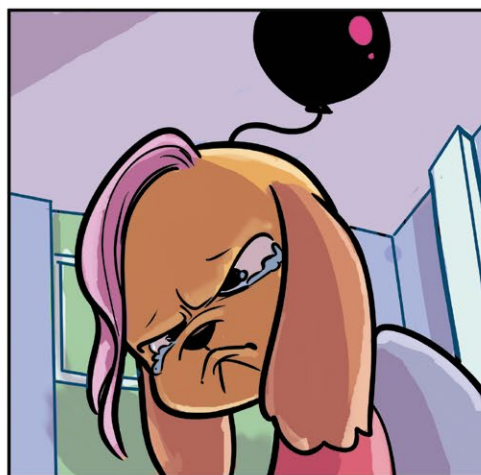




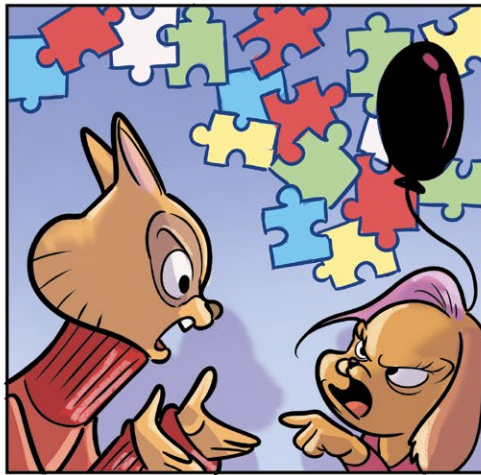
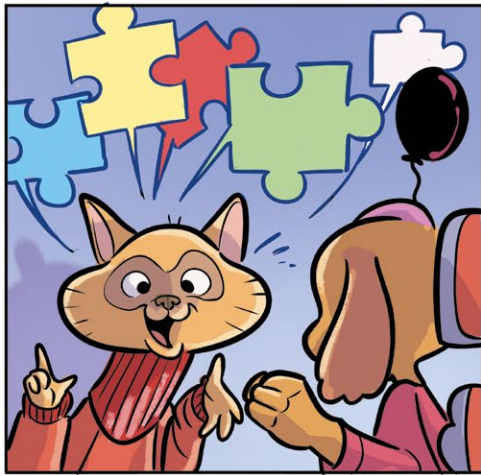
CORTEGGIAMENTO LIVELLO 1: FIGHT!



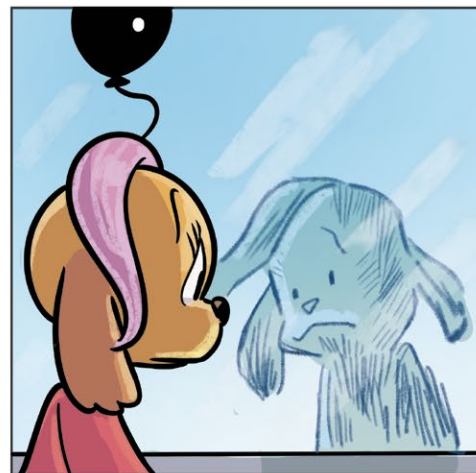
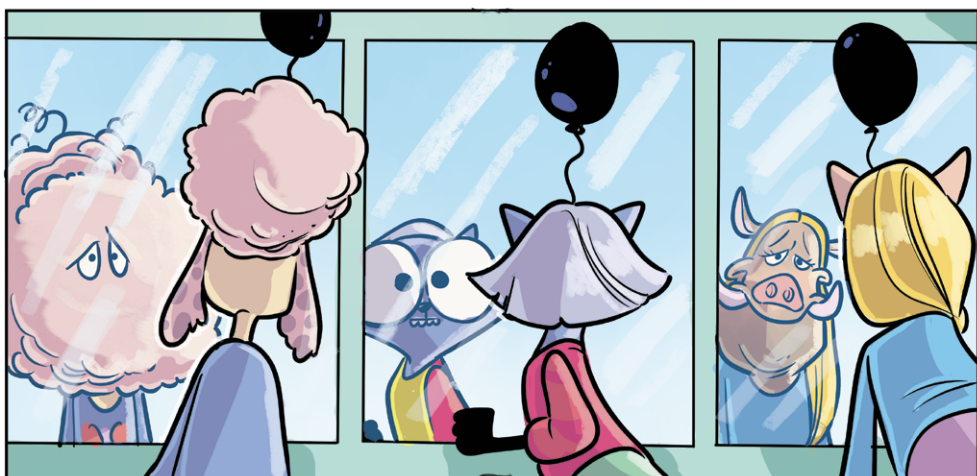
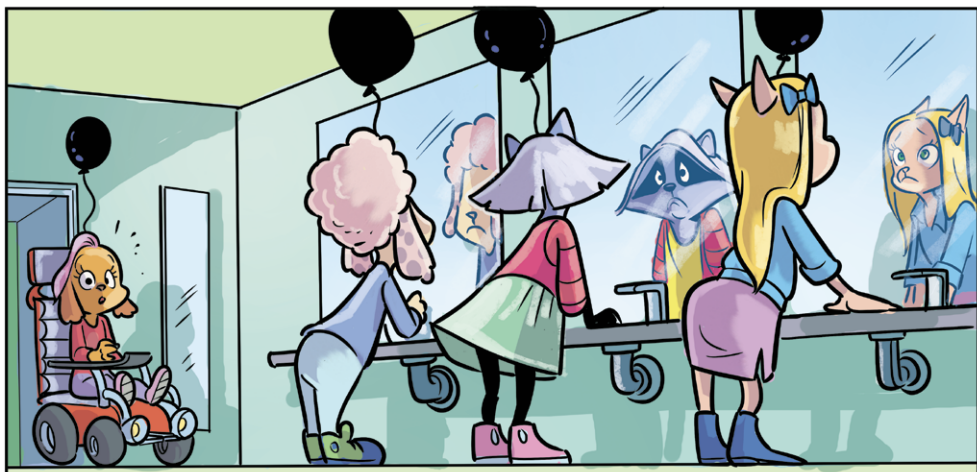
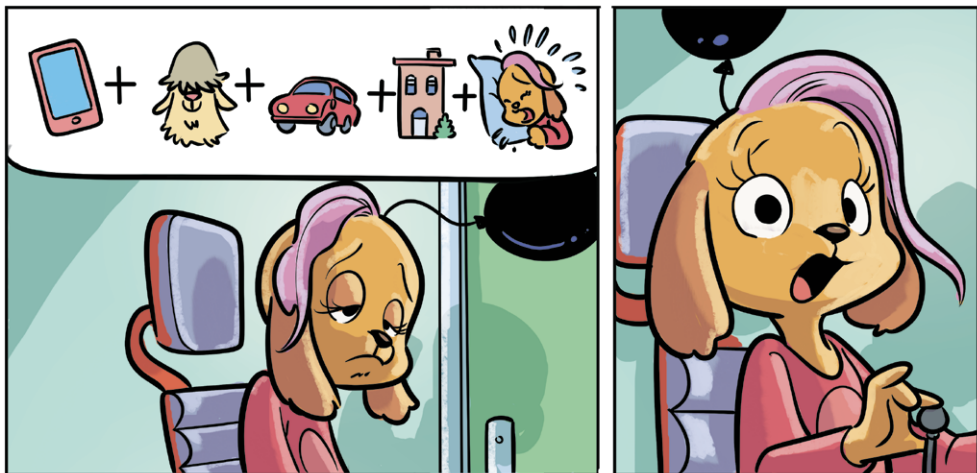




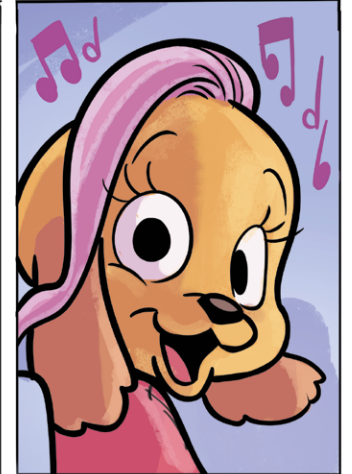
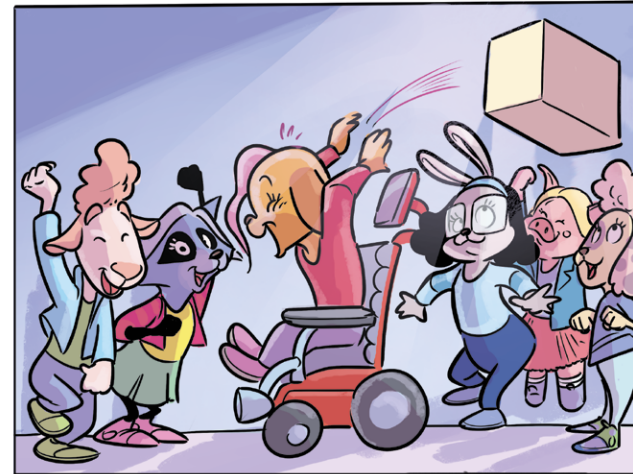
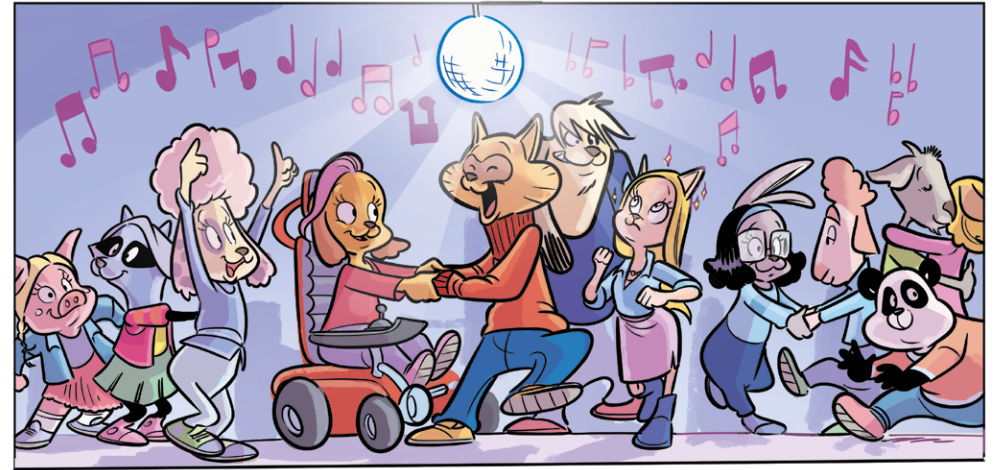
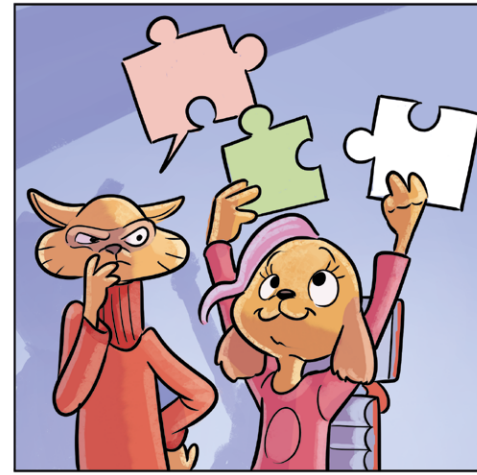
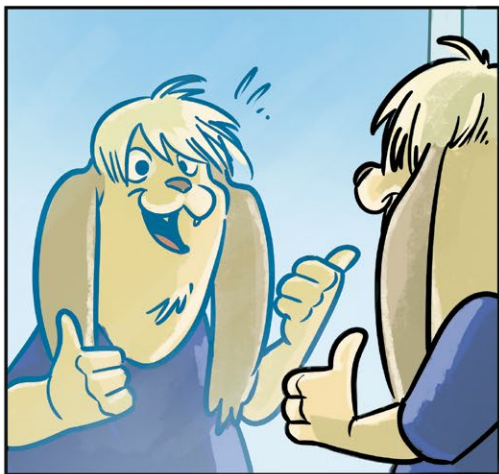




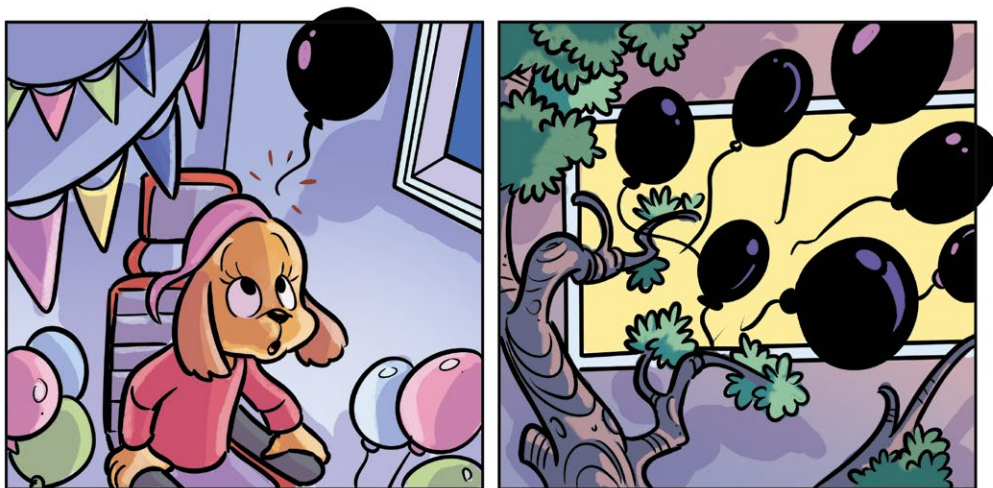












FINE

# BACIAMI, LUDO

SCENEGGIATURA  
**Danilo Deninotti**

DISEGNI  
**Giuliano Cangiano**

COLORE  
**Lucio Ruvidotti**

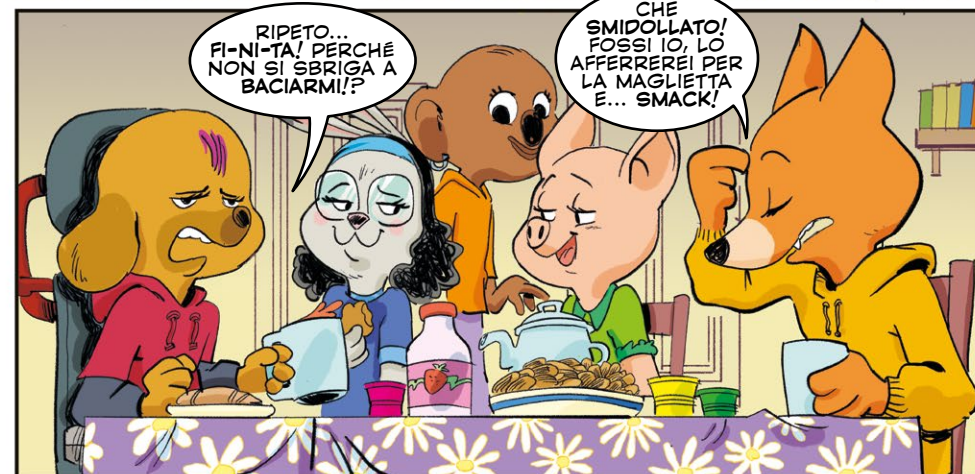


# LE AVVENTURE DELLA SMAGLIANTE

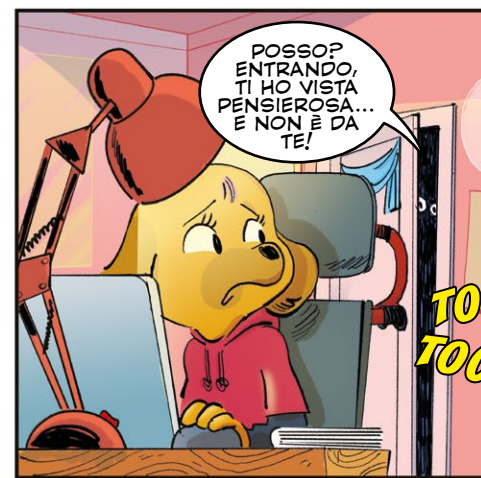
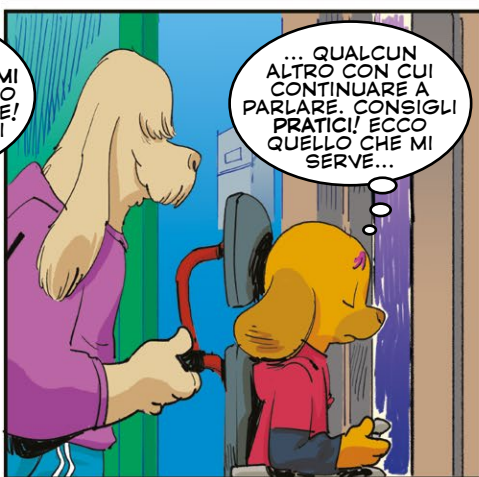
# Adolà



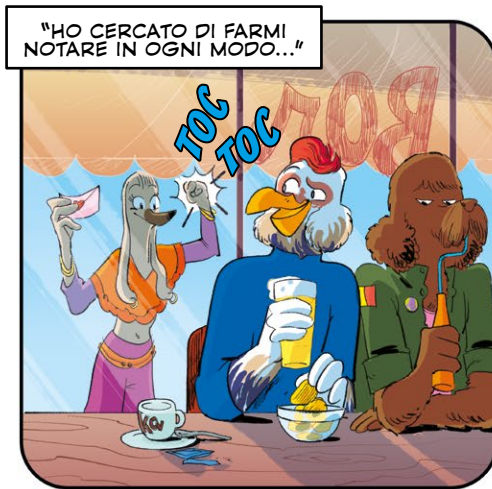




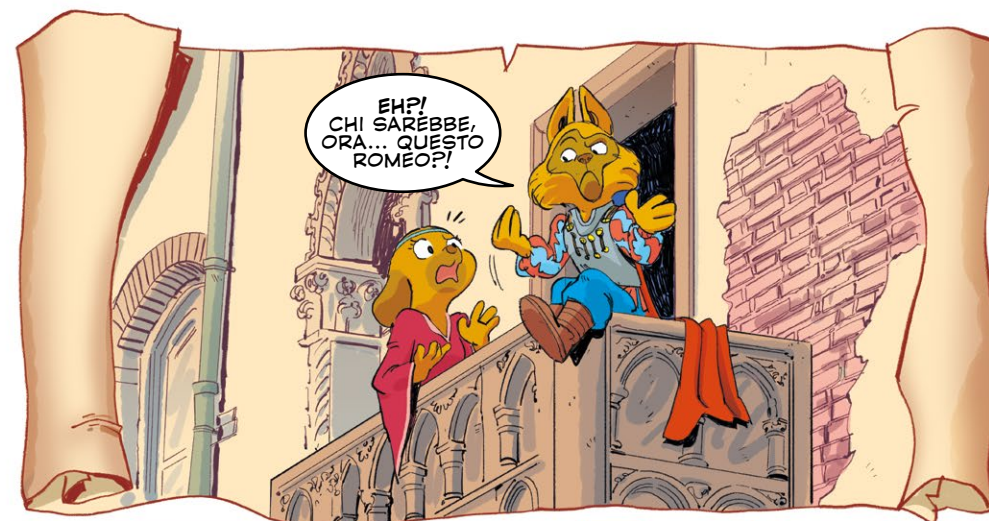
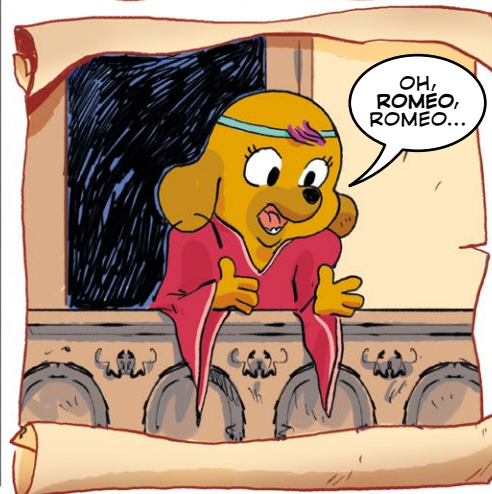






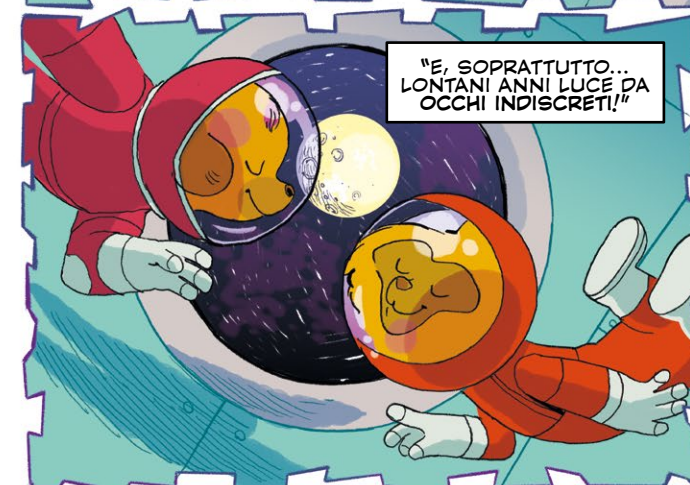
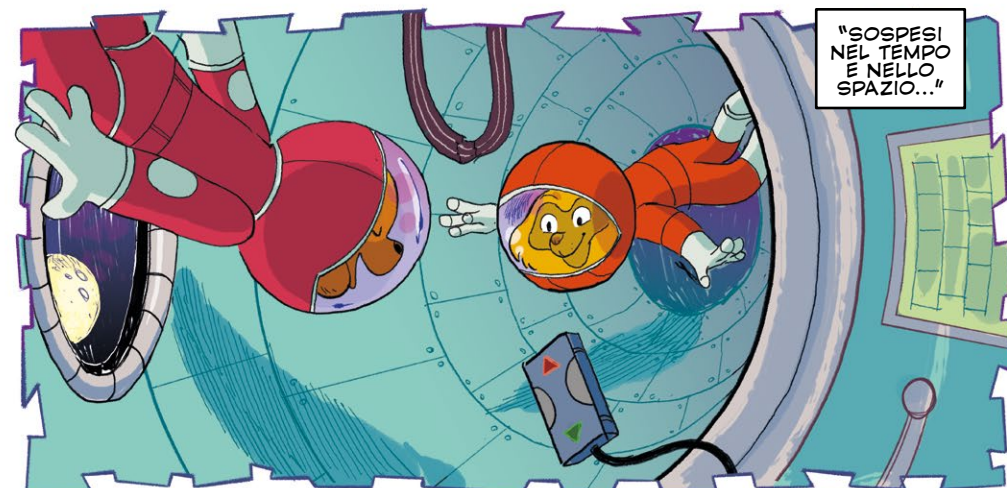
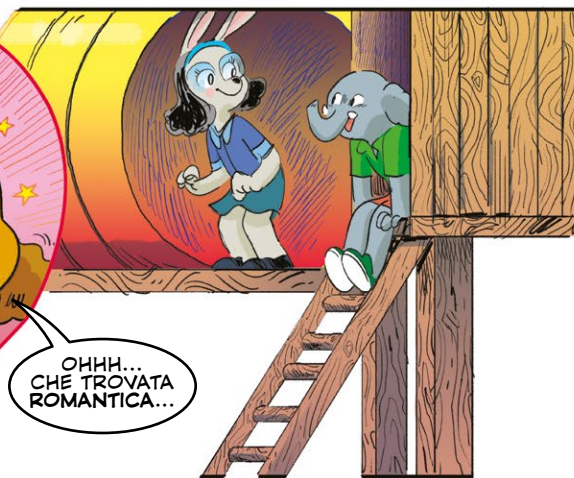
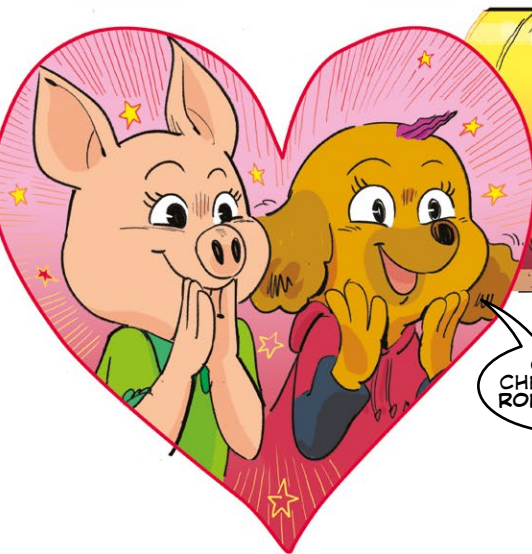
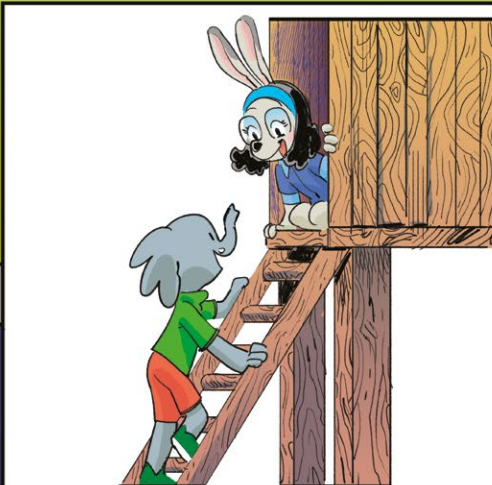




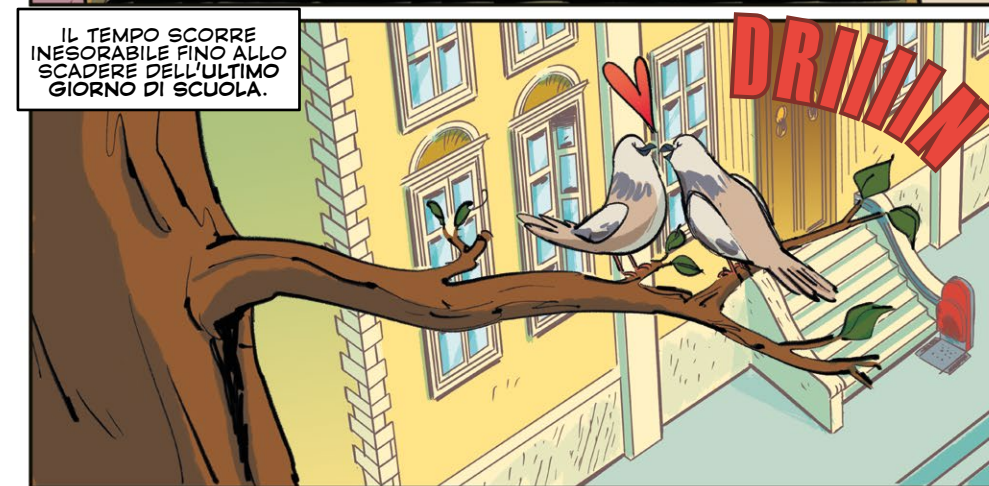
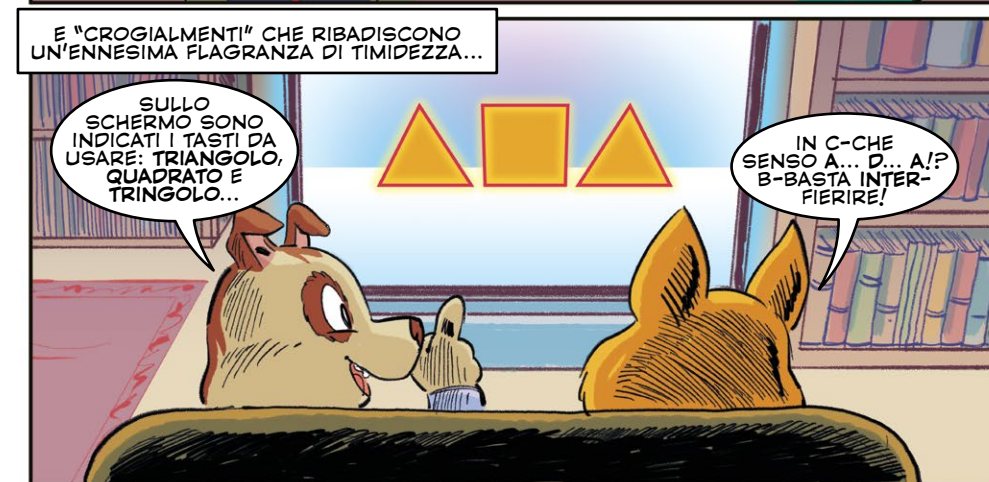
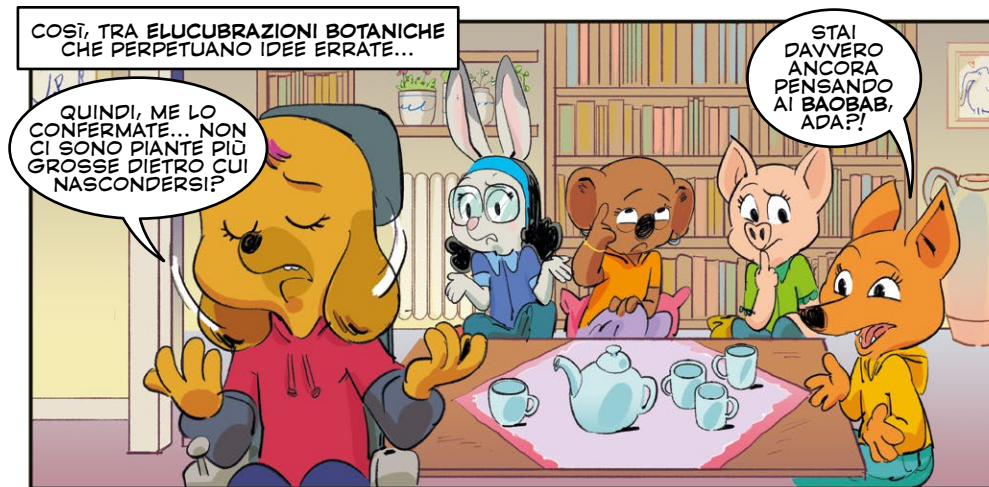
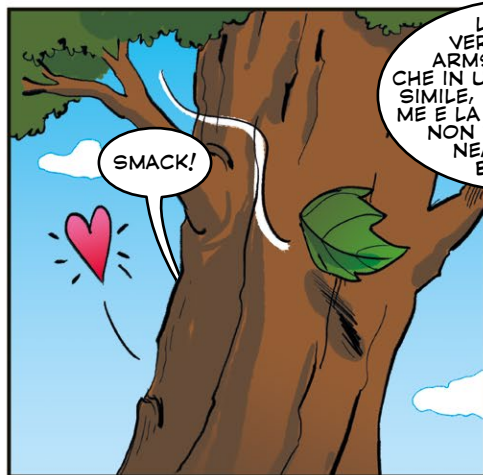
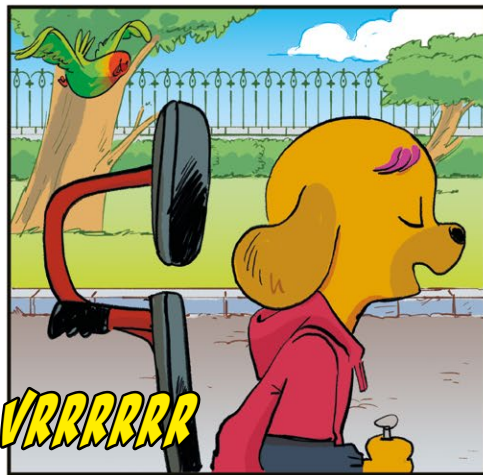




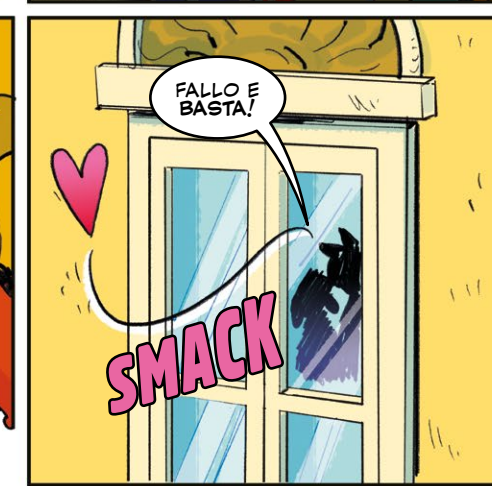
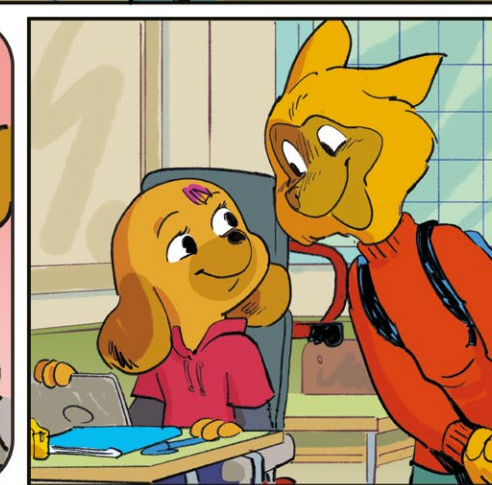
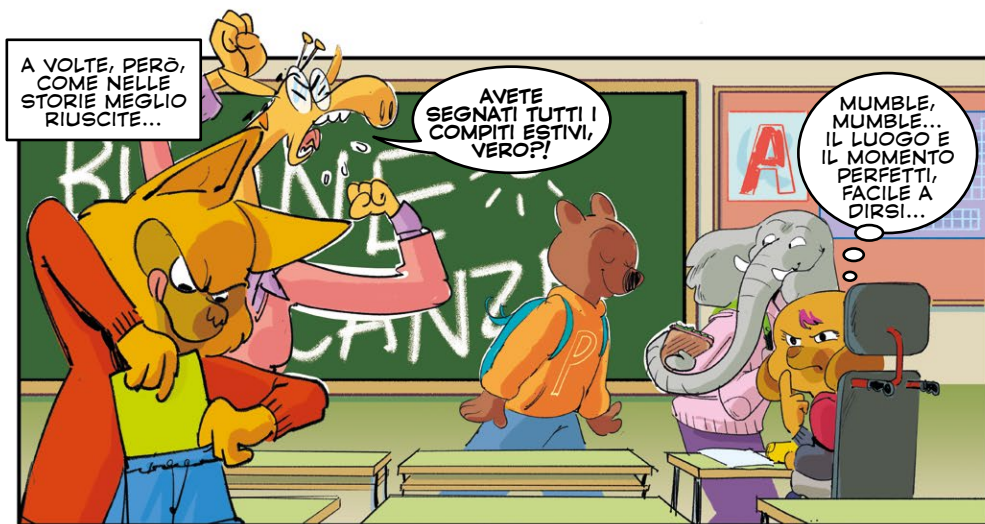
"... MI FARÒ  
VENIRE  
IN MENTE  
UN'ALTRA  
IDEA!"



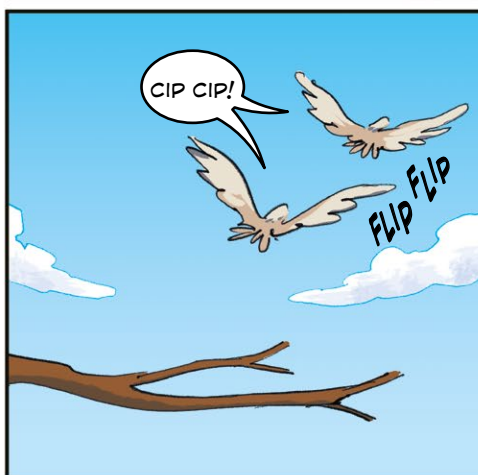












FINE

# È L'EVOLUZIONE, BABY

SCENEGGIATURA  
Danilo Deninotti

DISEGNI  
Giuliano Cangiano

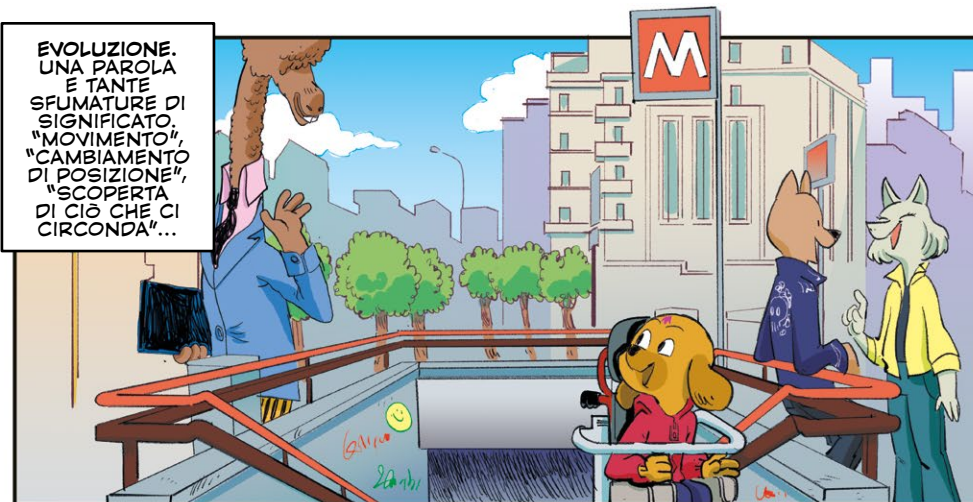
COLORE  
Lucio Ruvidotti



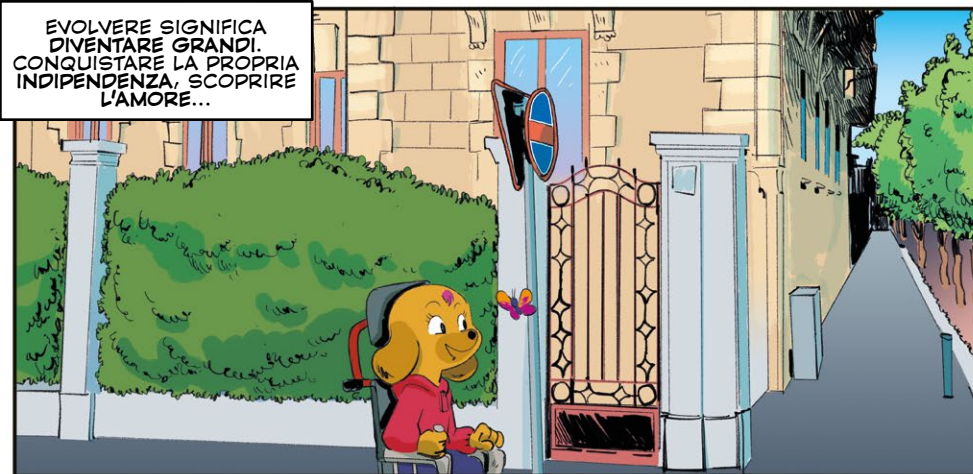
# LE AVVENTURE DELLA SMAGLIANTE

# Adela

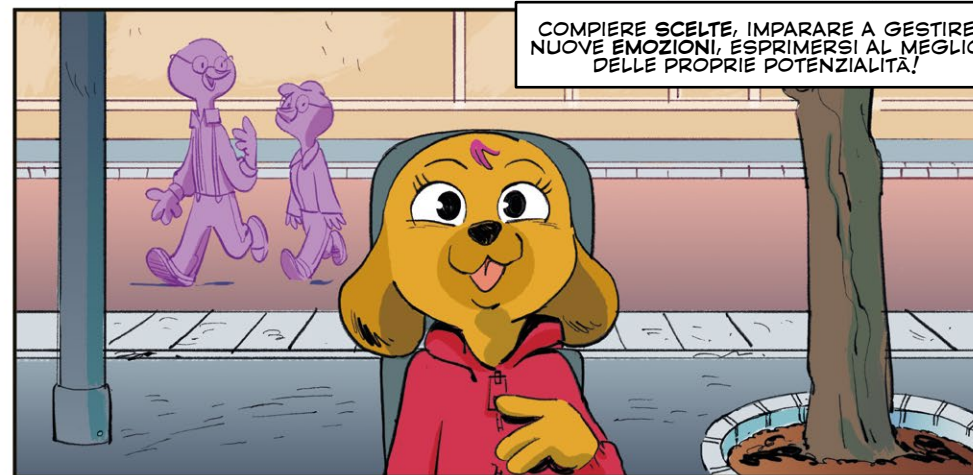
EVOLUZIONE.  
UNA PAROLA  
E TANTE  
SFUMATURE DI  
SIGNIFICATO,  
"MOVIMENTO",  
"CAMBIAMENTO  
DI POSIZIONE",  
"SCOPERTA  
DI CIÒ CHE CI  
CIRCONDA"...



EVOLVERE SIGNIFICA  
DIVENTARE GRANDI.  
CONQUISTARE LA PROPRIA  
INDIPENDENZA, SCOPRIRE  
L'AMORE...



COMPIERE SCELTE, IMPARARE A GESTIRE  
NUOVE EMOZIONI, ESPRIMERSI AL MEGLIO  
DELLE PROPRIE POTENZIALITÀ!





SE CI PENSI,  
L'EVOLUZIONE È  
UN QUALCOSA  
CHE VALE PER  
TUTTI E TUTTO...



TU SEI IN  
EVOLUZIONE,  
IL MONDO È IN  
EVOLUZIONE,  
L'UMANITÀ È IN  
EVOLUZIONE!



NULLA È FERMO  
E STIAMO TUTTI  
PROCEDENDO  
VERSO IL FUTURO!



L'EVOLUZIONE IN MOSTRA

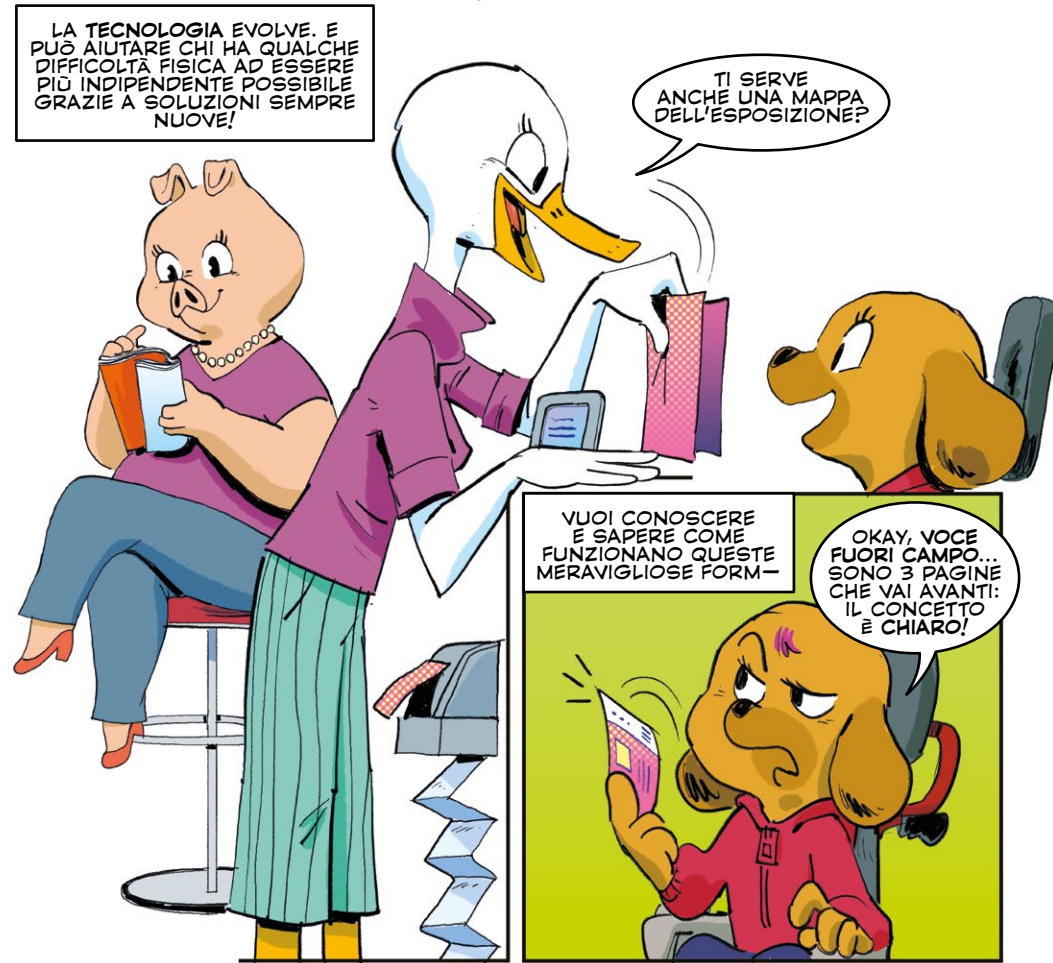


EVOLUZIONE, PER TE; MA  
NON SOLO PER TE, ADA...  
SIGNIFICA ANCHE ALTRO.

LA SCIENZA EVOLVE.  
E PUÒ STUDIARE E  
COMPRENDERE SEMPRE  
DI PIÙ LA SMA, CHE È  
NEL TUO DNA. IN MODO  
CHE POSSA ESSERE PIÙ  
FACILE DA VIVERE!



LA TECNOLOGIA EVOLVE. E  
PUÒ AIUTARE CHI HA QUALCHE  
DIFFICOLTÀ FISICA AD ESSERE  
PIÙ INDIPENDENTE POSSIBILE  
GRAZIE A SOLUZIONI SEMPRE  
NUOVE!

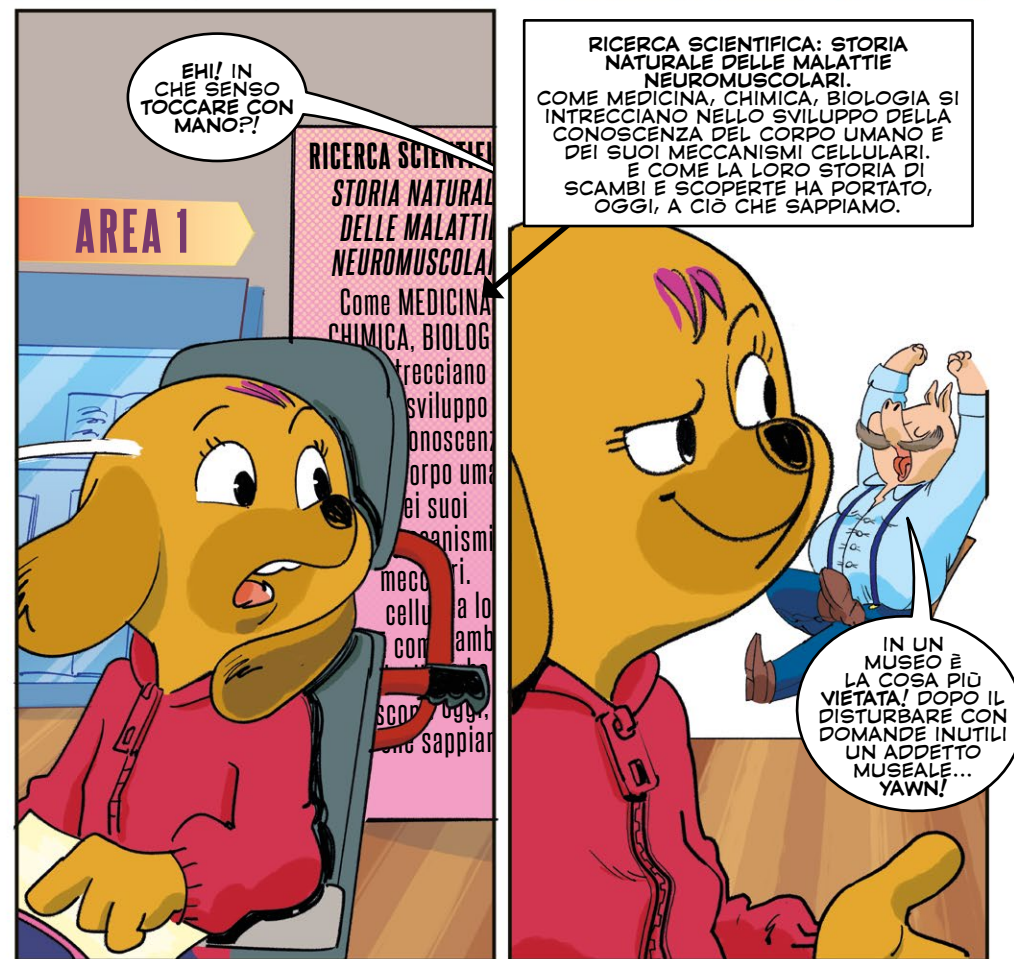
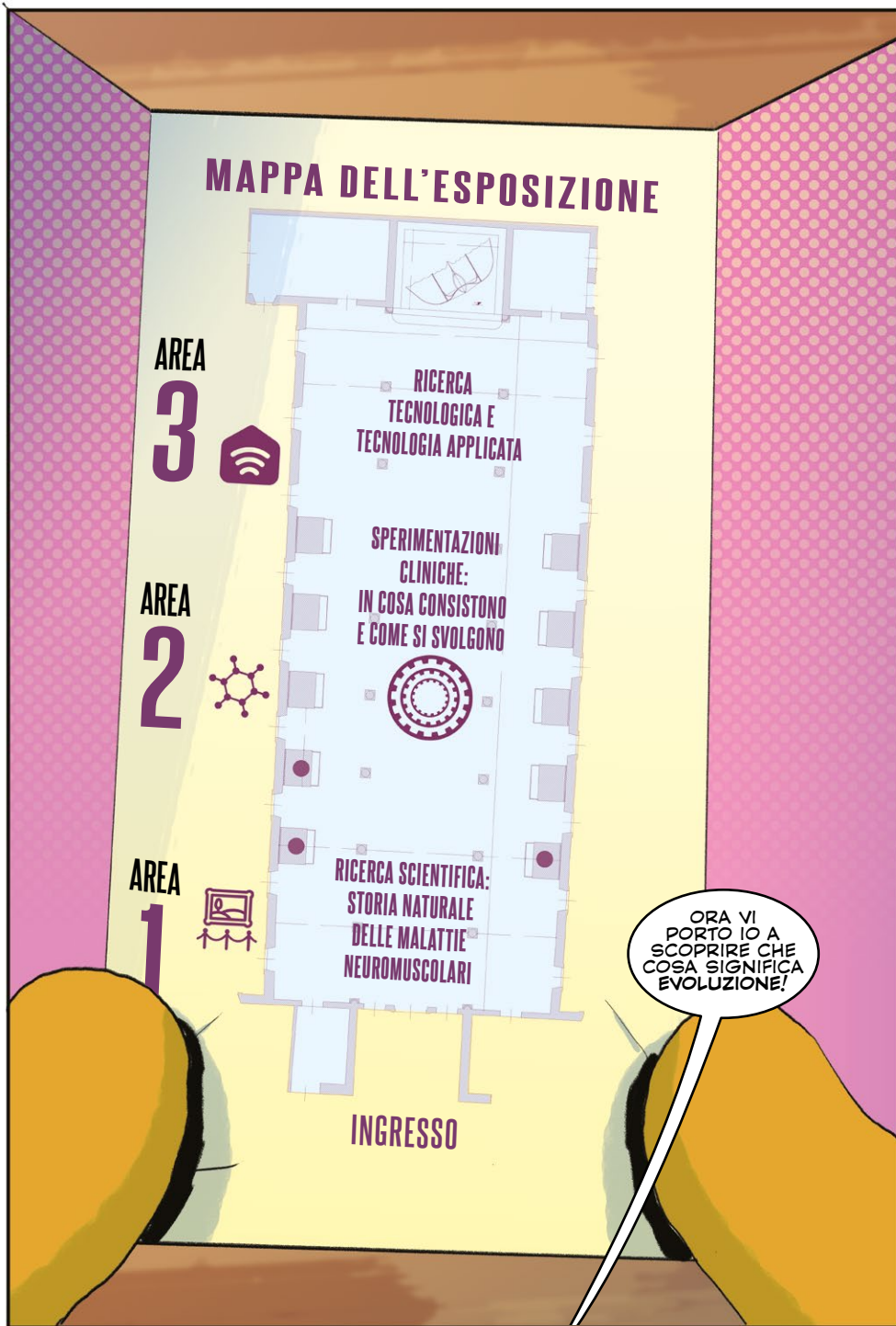


TI SERVE  
ANCHE UNA MAPPA  
DELL'ESPOSIZIONE?

VUOI CONOSCERE  
E SAPERE COME  
FUNZIONANO QUESTE  
MERAVIGLIOSE FORM-

OKAY, VOCE  
FUORI CAMPO...  
SONO 3 PAGINE  
CHE VAI AVANTI:  
IL CONCETTO  
È CHIARO!

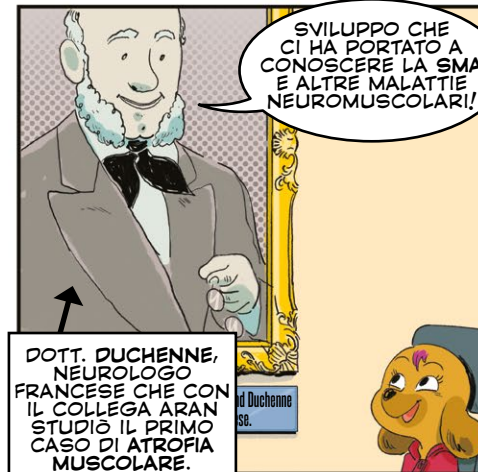
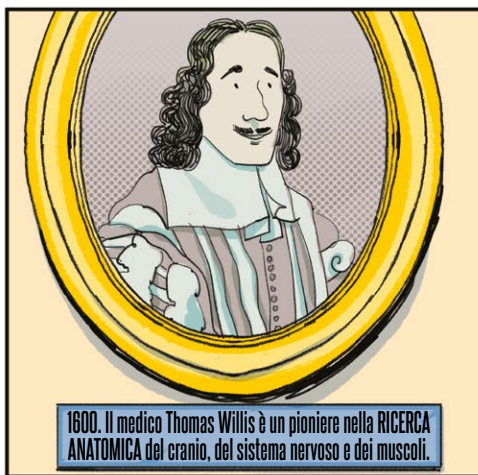




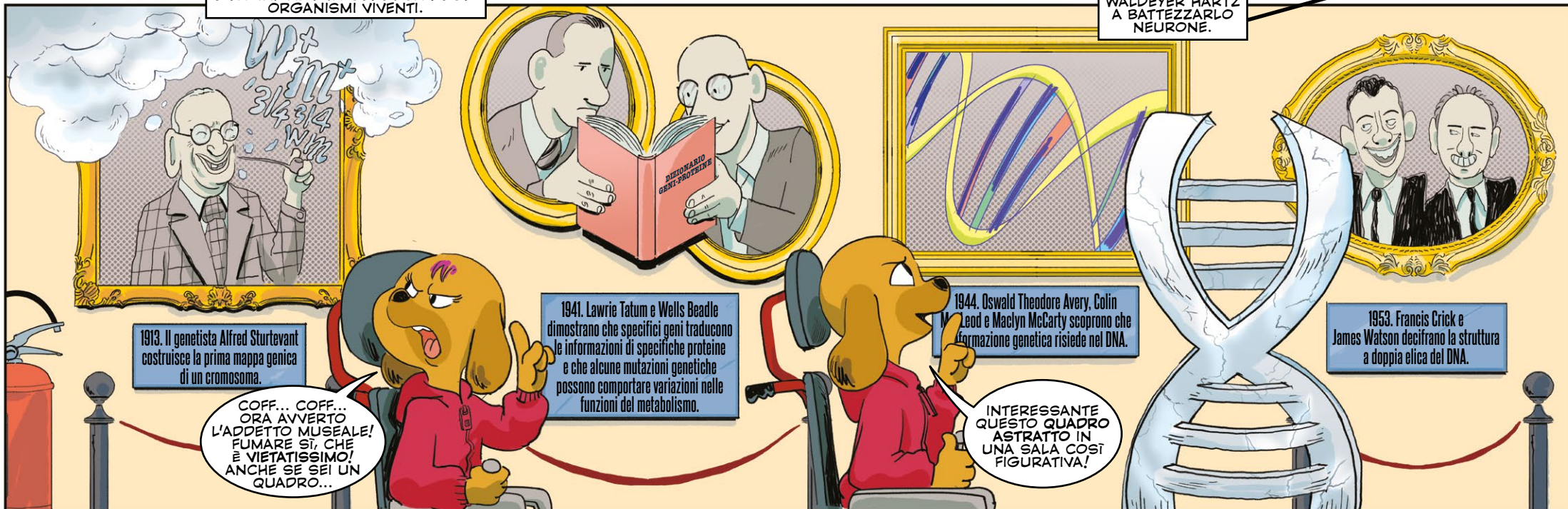
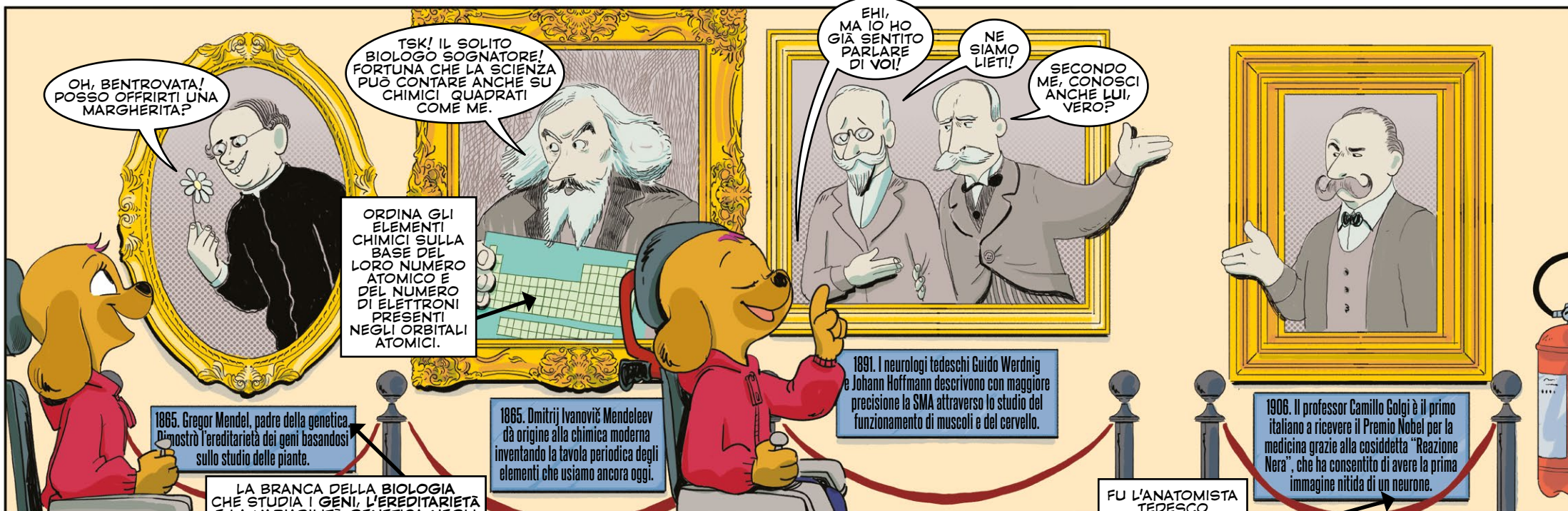
**RICERCA SCIENTIFICA: STORIA NATURALE DELLE MALATTIE NEUROMUSCOLARI.**  
COME MEDICINA, CHIMICA, BIOLOGIA SI INTRECCIANO NELLO SVILUPPO DELLA CONOSCENZA DEL CORPO UMANO E DEI SUOI MECCANISMI CELLULARI. E COME LA LORO STORIA DI SCAMBI E SCOPERTE HA PORTATO, OGGI, A CIÒ CHE SAPPIAMO.

IN UN MUSEO È LA COSA PIÙ VIETATA! DOPO IL DISTURBARE CON DOMANDE INUTILI UN ADDETTO MUSEALE... YAWN!

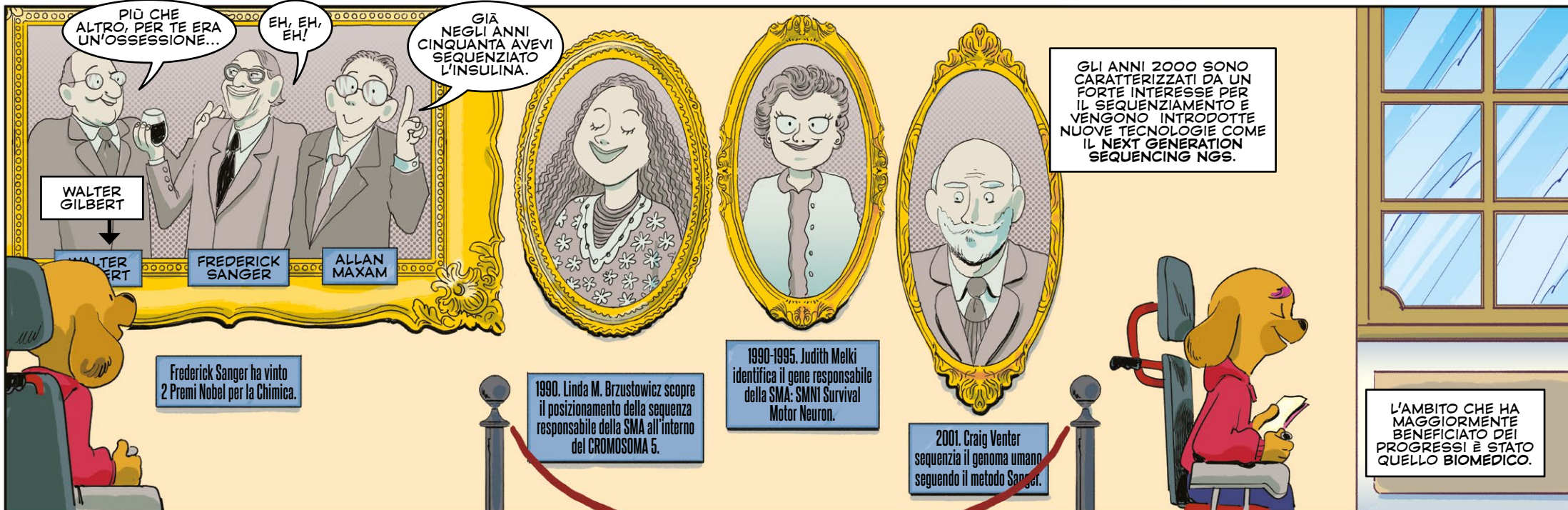
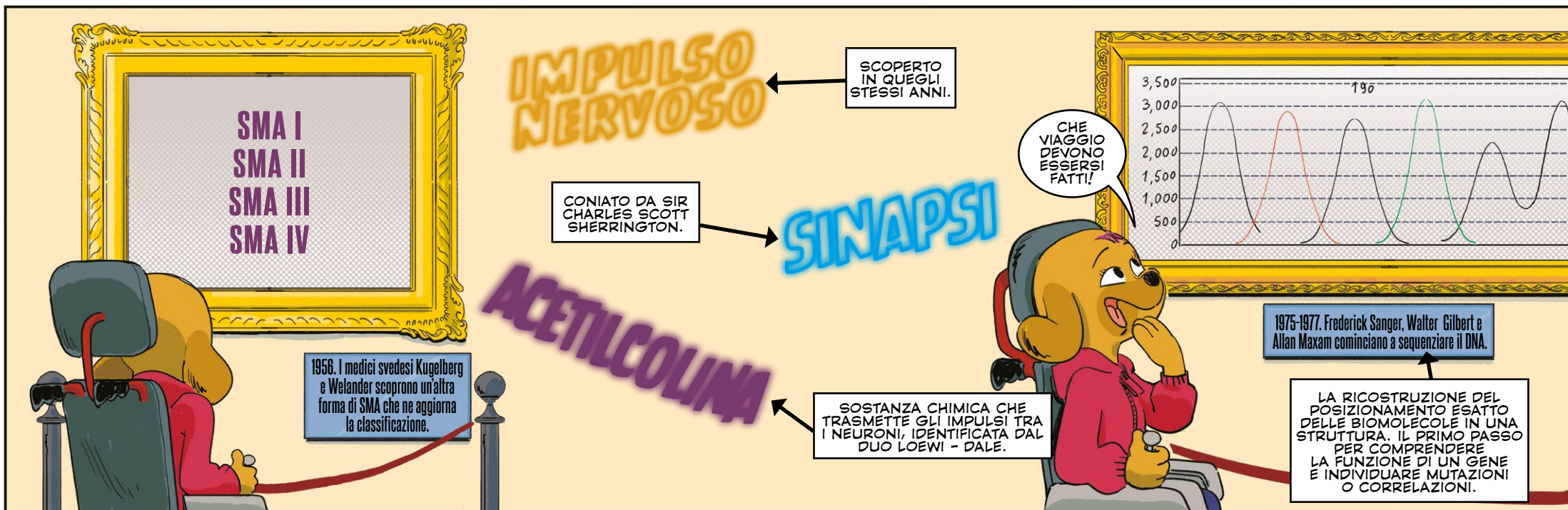














QUESTO PROGREDIRE DELLE NEUROSCIENZE HA PORTATO OGGI AD AVERE A DISPOSIZIONE DIVERSE OPPORTUNITÀ TERAPEUTICHE...



... CHE POSSONO AIUTARE I RAGAZZI COME TE A STARE MEGLIO.



AH, SEI TU, VOCE FUORICAMPO! IN EFFETTI UN PO' MI MANCAVI...



DA GIÀ CHE CI SEI... SAI CHE COSA CI ASPETTA ORA?

... VOCE FUORI CAMPO STA SCRIVENDO...

LA SALA DEDICATA ALLE SPERIMENTAZIONI CLINICHE. IN CUI SCOPRIRE CHE COSA SONO E COME FUNZIONANO.

GIUSTO! ENTRIAMO IMMEDIATAMENTE.



IL PERCORSO È LUNGO E COMPLESSO, E POSSONO PASSARE ANNI PRIMA DI OTTENERE UNA NUOVA TERAPIA SICURA ED EFFICACE!



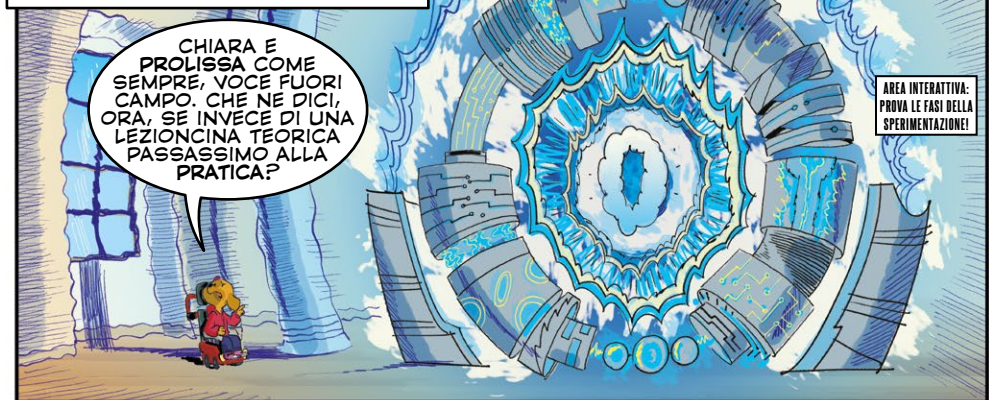
**AREA 2**  
**SPERIMENTAZIONI CLINICHE:**  
**IN COSA CONSISTONO E COME SI SVOLGONO**  
I risultati degli ultimi anni sono stati ottenuti grazie alla sperimentazione clinica.  
Un processo cui collaborano i **RICERCATORI**.  
Ovvero: medici, biologi, infermieri, terapisti, biotecnologi.



**RE**  
**SPERIMENTAZIONI CLINICHE:**  
**IN COSA CONSISTONO E COME SI SVOLGONO**  
I risultati degli ultimi anni sono stati ottenuti grazie alla sperimentazione clinica.  
Un processo cui collaborano i **RICERCATORI**.  
Ovvero: medici, biologi, infermieri, terapisti, biotecnologi.

INOLTRE, NON TUTTE LE SPERIMENTAZIONI CLINICHE VANNO A BUON FINE...

E IL PERCORSO PUÒ INTERROMPERSI PRIMA PERCHÉ NON SI OTTENGONO RISULTATI POSITIVI.



CHIARA E PROLISSA COME SEMPRE, VOCE FUORI CAMPO. CHE NE DICI, ORA, SE INVECE DI UNA LEZIONCINA TEORICA PASSASSIMO ALLA PRATICA?

AREA INTERATTIVA: PROVA LE FASI DELLA SPERIMENTAZIONE!



OGNI NUOVA  
SPERIMENTAZIONE PREVEDE  
DELLE FASI BEN DEFINITE,  
COME FOSSERO UNA SCALA.

AH, MI HAI  
OVVIAMENTE  
SEGUITA ANCHE  
QUI, VOCE FUORI  
CAMPO...

SIGNIFICA  
CHE LA NUOVA  
MOLECOLA HA GIÀ  
SUPERATO GLI  
ALTRI STEP!

TERZO GRADINO:  
SPERIMENTAZIONE  
CLINICA.

PRIMO GRADINO:  
RICERCA DI BASE.

ANCHE QUESTO  
PASSAGGIO È A SUA  
VOLTA DIVISO IN FASI.  
DA RISPETTARE PERCHÉ  
IL NUOVO FARMACO SIA  
SICURO ED EFFICACE PER  
CURARE UNA MALATTIA.

AH...

PIACERE,  
ADA...

FASE 1.  
SI SPERIMENTA  
LA MOLECOLA,  
PER VALUTARNE LA  
SICUREZZA, SU UN  
NUMERO LIMITATO DI PERSONE.

LA MOLECOLA  
DEL FARMACO  
VIENE TESTATA SU  
MODELLI DI STUDIO  
IN LABORATORIO  
CON CELLULE O  
MICROORGANISMI.

FASE 2. PER  
COMPRENDERE LA DOSE DA  
SOMMINISTRARE, UNA PARTE  
DEI PAZIENTI ASSUME ANCHE  
UNA SOSTANZA PRIVA DEI  
COMPONENTI DEL FARMACO,  
CHIAMATA PLACEBO.

QUANDO POI  
SI ARRIVA ALLA  
SPERIMENTAZIONE  
CLINICA...

FASE 3. SI VALUTA  
L'EFFICACIA DEL FARMACO  
SU UN GRUPPO ANCORA  
PIÙ GRANDE DI PAZIENTI  
SELEZIONATI.

I RICERCATORI  
MONITORANO E  
CONTROLLANO  
CHE NON SI  
VERIFICHINO  
EFFETTI  
COLLATERALI  
PERICOLOSI PER  
LA SALUTE DEI  
PAZIENTI.

FASE 4. DOPO  
L'APPROVAZIONE  
DEL FARMACO,  
SI CONCLUDE LO  
STUDIO CLINICO!

CHE STORIA,  
DOPO QUESTA  
SALA MI È VENUTA  
VOGLIA DI FARE LA  
RICERCATRICE!

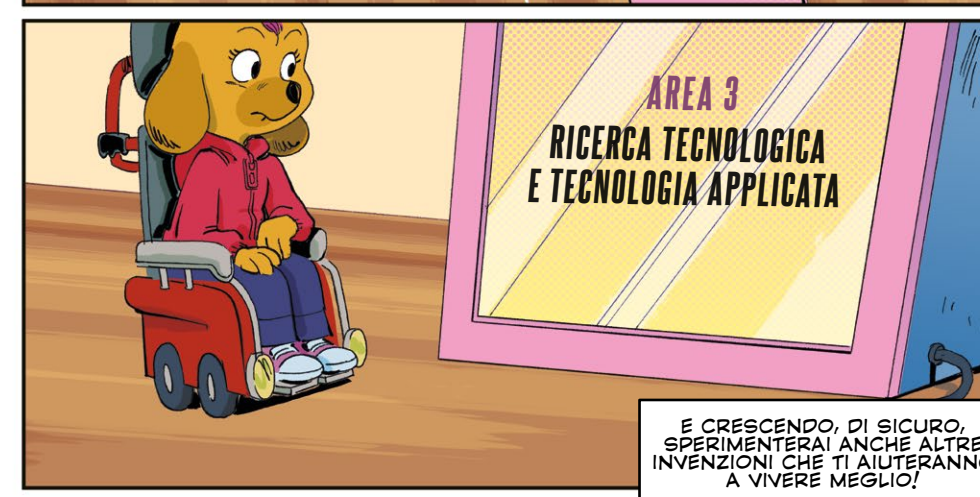
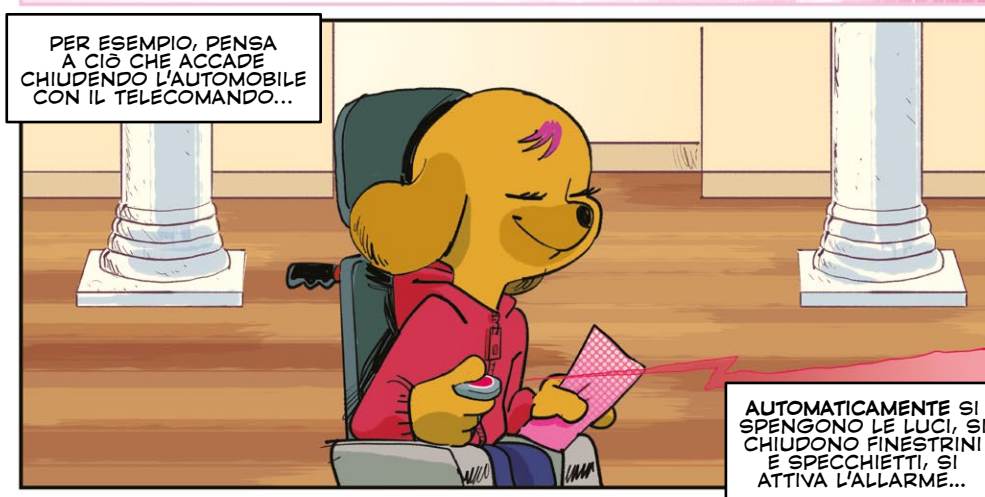
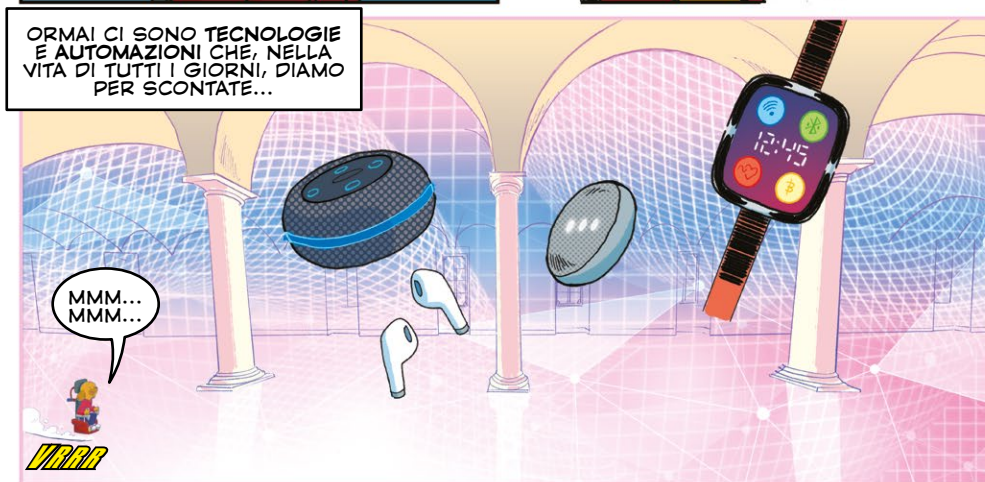
EHM...  
PIACERE,  
SEMPRE  
ADA.  
NON  
RICORDERÒ MAI  
TUTTI I VOSTRI  
NOMI...

LA MOLECOLA  
STUDIATA IN  
LABORATORIO  
VIENE TESTATA SU  
MODELLI ANIMALI  
CHE RIPRODUCONO  
LE CARATTERISTICHE  
CLINICHE DELLA  
MALATTIA  
SULL'UOMO.

SECONDO GRADINO:  
RICERCA PRECLINICA.

YUUUH!







ALL'INIZIO  
UTILIZZAVI UNA  
CARROZZINA  
LEGGERA CON  
LE RUOTE  
GRANDI, SU CUI  
ERA FATICOSO  
SPINGERSI DA  
SOLA.

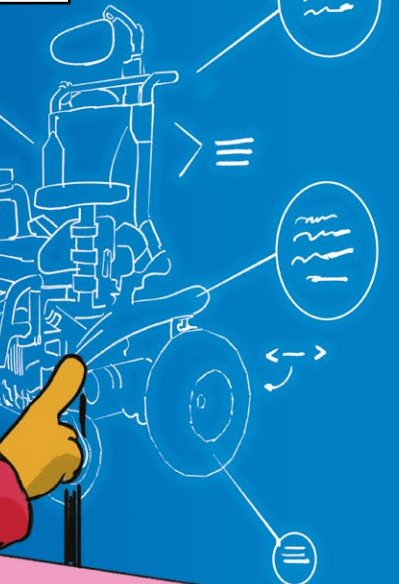


Esistono diversi  
tipi di "motori"  
per carrozzina...  
Alcuni si possono  
attaccare a  
quella manuale,  
che si può poi  
guidare tramite  
un joystick...

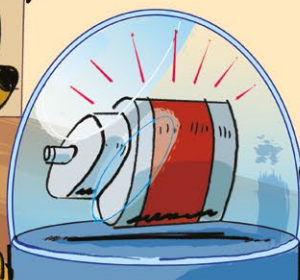


MA ESISTONO ANCHE CARROZZINE  
ELETTRONICHE. SONO PIÙ PESANTI, MA  
ANCHE PIÙ POTENTI. HANNO IL MOTORE,  
E HARDWARE E SOFTWARE (TRAMITE  
CUI GESTIRE PC E TELEFONO).

CON  
QUESTA POTREI  
RAGGIUNGERE  
UNA VELOCITÀ  
SUPERSONICA!



PERÒ,  
CON QUELLE  
MOTORIZZATE...  
SONO DIVENTATA  
SUPERVELOCE  
E MI SPOSTO  
DA SOLA!



Le primissime  
carrozzine  
del 1600.



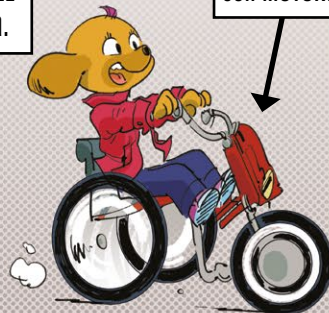
1655, il PRIMO modello di sedia a rotelle  
che non necessitava dell'aiuto di terzi  
per muoversi (creato dall'orologiaio  
tedesco Stephan Farffler).



Carrozzina  
MANUALE  
leggera.



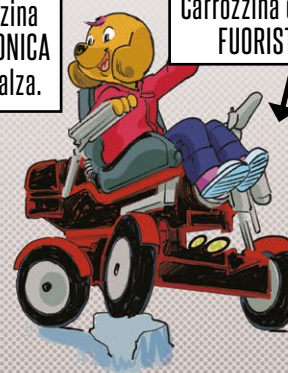
Carrozzina  
con MOTORE.



Carrozzina  
ELETTRONICA  
che si alza.



Carrozzina elettronica  
FUORISTRADA.





EH!  
C'E ANCORA  
UNA PARTE  
DI SALA DA  
VISITARE E NON  
MI DICI NULLA,  
VOCE FUORI  
CAMPO?!

PORTE E  
TAPPARELLE  
AUTOMATICHE.

V  
R  
R  
R

F  
Z  
Z  
Z

PENSILI  
MOTORIZZATI.

LA COSA  
INCREDIBILE DELLE  
AUTOMAZIONI È CHE  
SI POSSONO AVERE  
ANCHE A CASA.

IN UNA  
CASA COSÌ,  
POSSO IMPOSTARE  
UNO SCENARIO "SERA"  
CHE AZIONO DAL MIO  
TABLET PER ATTIVARE  
LUCI, TV, STEREO,  
ASSISTENTE  
VOCALE... FORTE,  
EH?

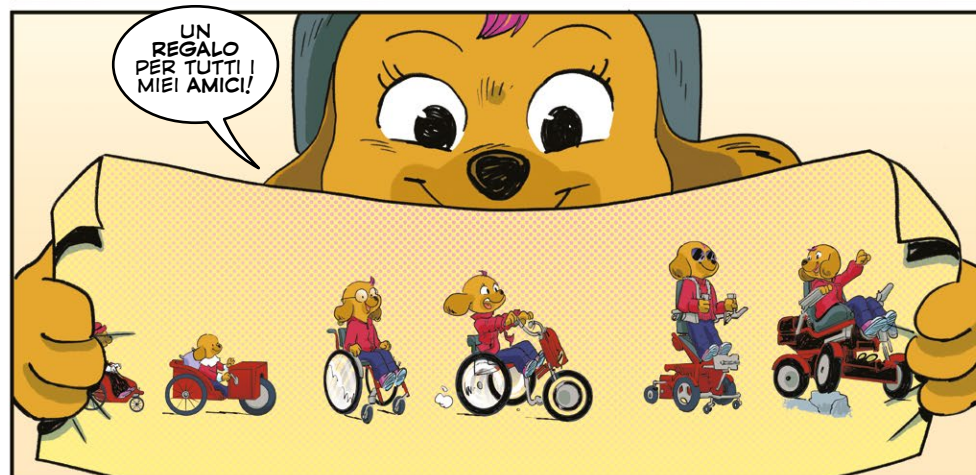
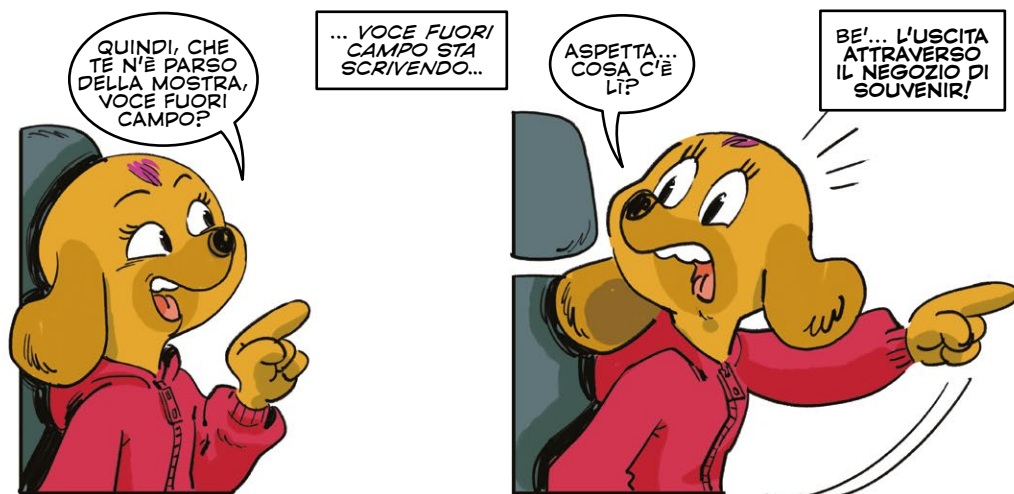
## DOMOTICA

Il termine deriva dall'unione  
di "domus" (casa) e "robotica".  
È una scienza il cui obiettivo è far  
eseguire azioni agli elettrodomestici, e  
guidare illuminazione e serramenti secondo  
regole stabilite dagli abitanti della casa.  
L'insieme di queste regole e automazioni  
si chiama "scenario".

TUTTO  
A PORTATA  
DI CARROZZINA.  
E MAGARI, POI,  
QUANDO SARÒ  
PIÙ GRANDE...

POTRÒ  
FINALMENTE  
GESTIRE ANCHE IL  
FORNO E LA LAVATRICE,  
L'ARIA CONDIZIONATA,  
L'ANTIFURTO... L'IMPIANTO  
D'IRRIGAZIONE DEL  
GIARDINO!





FINE

# ADA IN... SBULLONIAMOCI

## Una storia di ordinaria amicizia

STORIA

Camilla Gozzini

(Istituto Comprensivo "Enrico Fermi"  
di Romano di Lombardia, classe 1D)

SCENEGGIATURA

Daniilo Deninotti

DISEGNI

Giuliano Cangiano

COLORE

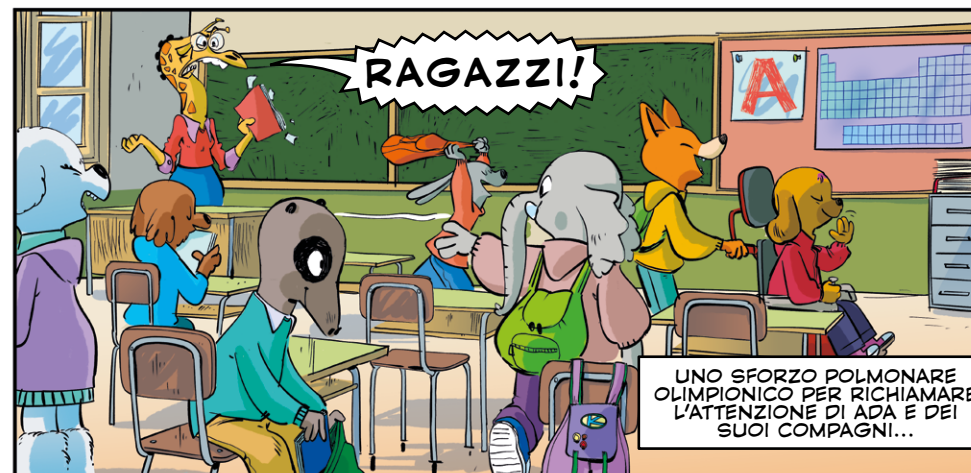
Lucio Ruvidotti



LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

Adela

ANCHE, OGGI... SULL'ECO DELL'ULTIMA CAMPANELLA, PUNTUALI COME LE SUE INTERROGAZIONI, GIUNGONO LE SOLITE 7 LETTERE GRIDATE DALLA SPILUNG...



UNO SFORZO POLMONARE OLIMPIONICO PER RICHIAMARE L'ATTENZIONE DI ADA E DEI SUOI COMPAGNI...



E RICORDARE LORO DI SEGNARE PER BENE SUL DIARIO I COMPITI PER L'INDOMANI...

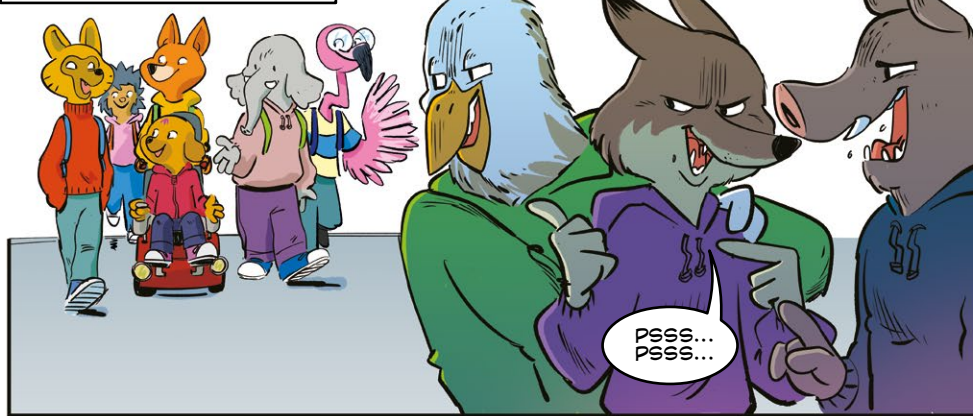




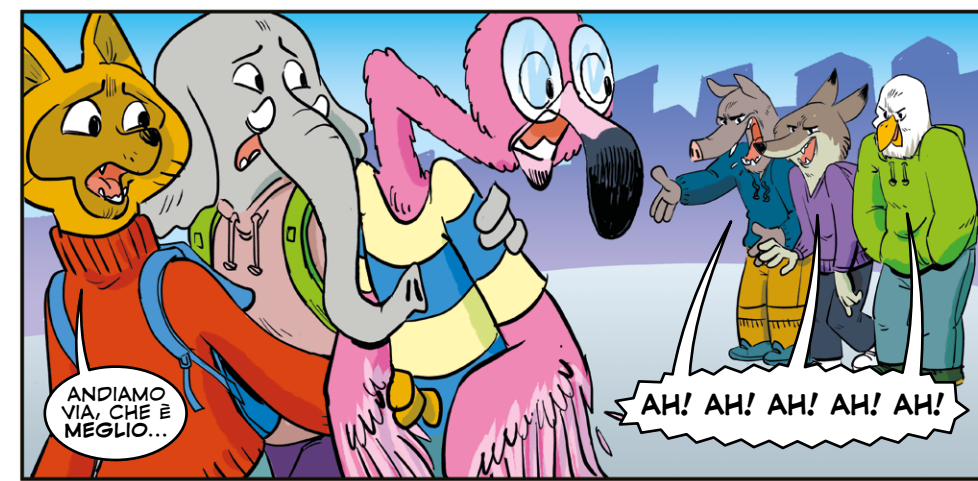
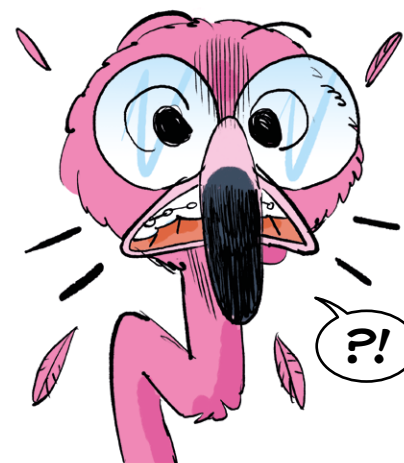
COSÌ COME LA VOGLIA DI FESTEGGIARE IL PRIMATO DI TUTTI IO E LODE RIMEDIATI DEL GRUPPETTO DI STUDIO SPILUNG QUEST!



FELICI, SPENSIERATI, AMICI...



ANCHE SE QUALCUNO LA PENSA DIVERSAMENTE...





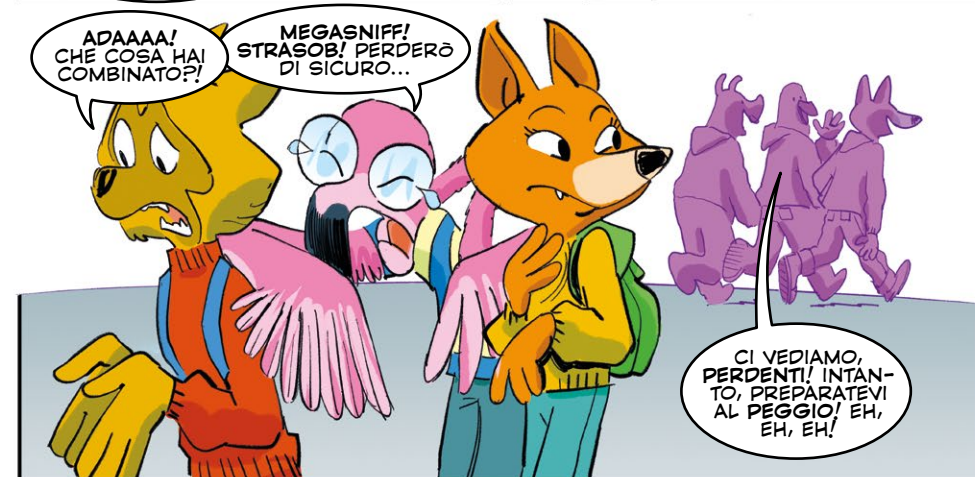
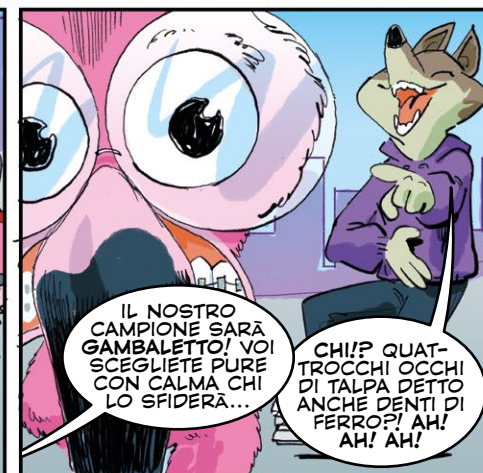






E ORA... CHE COSA SUCCEDERÀ AL FENICOTTERO GAMBALETTO? IL NUOVO PERSONAGGIO CHE HA INVENTATO CAMILLA GOZZINI DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO "ENRICO FERMI" DI ROMANO DI LOMBARDIA, CLASSE 1D.

ECCO LA STORIA CHE HA IMMAGINATO!







TRANQUILLI,  
AMICI...

SO COME  
VI SENTITE  
ORA...



«...VI SEMBRA DI ES-  
SERE COME ALL'INTERNO  
DEL LABIRINTINO CHE C'È AL  
PARCO. ALL'INIZIO VINCE LA  
PAURA DI NON FARCELA...



... MA  
C'È SEMPRE  
UNA VIA D'USCITA!  
ED È QUELLO CHE  
CAPITERÀ A NOI  
CON I BULLI!



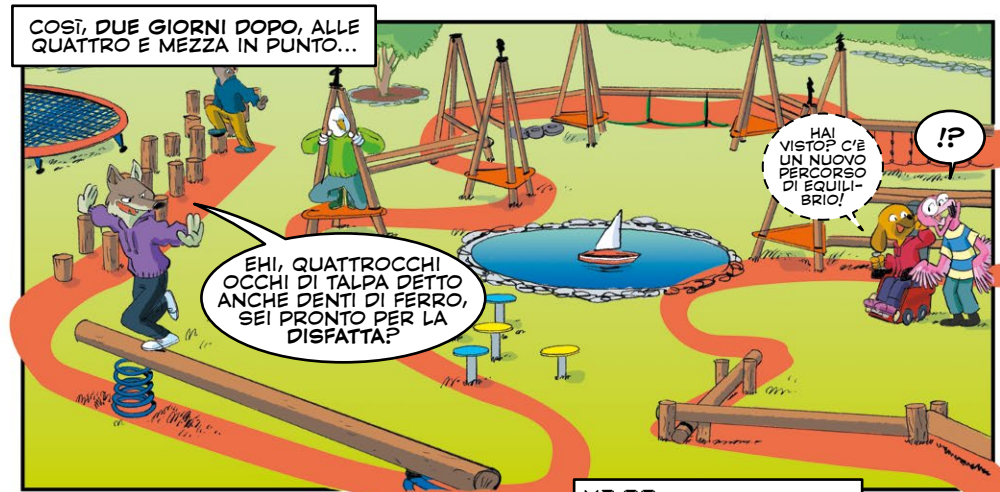
È VERO,  
SONO PIÙ GRANDI  
E FORTI. MA, A VOLTE,  
L'APPARENZA INGANNA.  
E A VINCERE PUÒ ES-  
SERE L'ASTUZIA...  
LA NOSTRA!



CE LA  
FAREMO!

HAI  
RAGIONE,  
ADA!

DOBBI-  
AMO PENSARE  
POSITIVO!



COSÌ, DUE GIORNI DOPO, ALLE  
QUATTRO E MEZZA IN PUNTO...

EHI, QUATTROCCHI  
OCCHI DI TALPA DETTO  
ANCHE DENTI DI FERRO,  
SEI PRONTO PER LA  
DISFATTA?

HAI  
VISTO? C'È  
UN NUOVO  
PERCORSO  
DI EQUILI-  
BRIO!

!?



CERTO  
CHE SÌ! ANZI...  
COMINCIO IO!  
HOP!

VIA! CRONO-  
METRO PARTITO!  
VINCE CHE CONCLU-  
DE IL PERCORSO  
NEL TEMPO PIÙ  
BREVE!



47.98 SECONDI DOPO...

WOW, GAMBA-  
LETTO! QUESTO È IL  
RECORD DEL MONDO  
DEI PERCORSI  
EQUILIBRIO!

E...  
RIHOP!

SEI IL MIGLIOR  
EQUILIBRISTA DEL  
MONDO!



VA' BE', SEI  
STATO BRAVINO...  
ORA TOCCA...



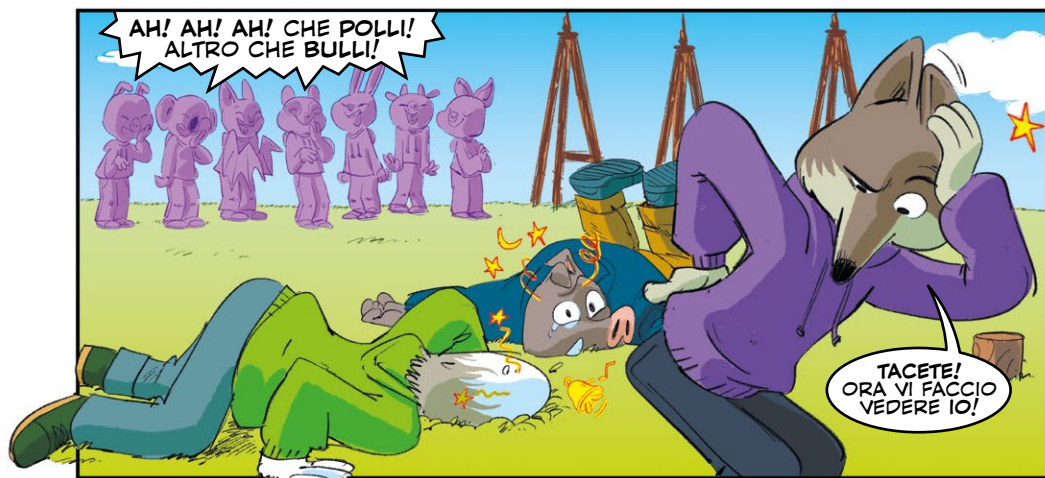
... A ME!

NO, IO!

HO  
DETTO  
IO!









"... NON TROVATE SIA ANCHE  
UN PO' MERITO MIO?"



BE'...  
TUTTO MERITO  
DI QUELLA GARA  
VINTA DAL MITICO  
GAMBALETTO!

OH, MA  
VI RICORDATE  
COM'E CHE SIA-  
MO DIVENTATI  
AMICI?

EH, EH! MI  
FAI ARROSSIRE!  
PERO' ORA HAI CAPITO  
CHE CHI TROVA UN  
AMICO TROVA UN  
TESORO!

EHI, PREN-  
DETE UNA PATA-  
TINA, DOBBIAMO  
FESTEGGIARE!

FINE

LE AVVENTURE DELLA  
SMAGLIANTE

Adolox



# — L'EQUIPAGGIO —



**GIULIANO CANGIANO** (Catania, 1980), in arte Kanjano, lavora come Art director e illustratore. Per lo studio di animazione Shamun si occupa di Character Design e realizzazione di Storyboard e Visual per produzioni animate. Ha all'attivo la pubblicazione di svariati volumi di giornalismo a fumetti (Per Becco Giallo "Ilva, Comizi d'acciaio" con il giornalista Carlo Gubitosa e "Sostiene Sankara" alla testa di un collettivo di bravissimi autori di fumetti), collaborazioni con le principali testate nazionali (tra cui "L'Unità" e "Il Corriere della Sera") e la direzione della rivista di graphic journalism e satira "Mamma!". Insieme a Danilo Deninotti sta lavorando a un reportage a fumetti per "La Revue Dessinée".



**DANILO DENINOTTI** (Mondovì, 1980) ha pubblicato con Edizioni BD i graphic novel "Kurt Cobain - Quando ero un alieno" e "Wish you were here - Syd Barrett e i Pink Floyd" per poi dedicarsi al reportage a fumetti "Lamiere. Storie da uno slum di Nairobi", uscito per Feltrinelli Comics. Sceneggia storie per "Topolino", collabora con lo studio di animazione Shamun, insegna alla Accademia di Comunicazione di Milano e lavora nel mondo pubblicitario e della comunicazione..



**GIANFRANCO FLORIO** (Bari, 1982) vive e lavora a Milano. Nel 2007 inizia a collaborare con la Walt Disney Company Italia illustrando i magazine di "Cip & Ciop", "Toy Story" e "Cars", prima di dedicarsi agli adattamenti a fumetti dei film Disney/Pixar, tra cui "Planes" e "Planes 2", e alla nuova serie di "Duck Tales". Disegna per "Topolino", "Paperino" e "Paperinik" ed è creatore, insieme a Davide Barzi e Luca Usai, delle strisce satiriche di Paputsi pubblicate sulla rivista "Scarp de' tenis".



**ROBERTO GAGNOR** (Torino, 1977) ha firmato più di 200 storie Disney in italiano e inglese, tra cui "Topolino e il Surreale Viaggio nel Destino", "PK" e il ciclo della "Storia dell'Arte di Topolino". Ha vinto "Talenti in Corto" col cortometraggio "Il Numero di Sharon". Tra i suoi lavori a fumetti, "Le Gocce" (Shockdom) e "Dieci - I dieci giorni che hanno fatto la storia della Juventus" (Ed.Capricorno). Il suo primo film da sceneggiatore, "Sommer Auf Dem Land", è uscito in Germania e Polonia. È co-creatore di "Food Wizards", serie a cartoni animati sull'alimentazione funzionale, in onda su Rai Ragazzi. Insegna sceneggiatura a Torino e Milano. Collabora con "Il Post".



**GIORGIO SALATI** (Milano, 1978) sceneggia per i fumetti Disney dal 2003. Scrive anche per il mondo delle serie animate ("44 Gatti" e altre). Per l'editore Tunué ha realizzato i volumi a fumetti per ragazzi "Brina e la Banda del Sole Felino" e "Brina - Ogni amico è un'avventura" (disegni di C. Cornia) e il graphic novel "Sospeso" (disegni di A. Barducci). Ha collaborato con la serie di video indirizzati ai ragazzi di sensibilizzazione su cyberbullismo e pericoli della rete intitolata "Conta fino a 3", realizzata insieme a Luca Usai per il canale YouTube della multinazionale di sicurezza informatica Trend-Micro. Insegna sceneggiatura presso la Scuola Internazionale di Comics di Milano.



**MATTIA SURROZ** (Aosta, 1982) dopo aver esordito su giornali locali con vignette satiriche a 17 anni, pubblica "La storia sbagliata" su testi di Bepi Vigna per OOI Edizioni, "Il suono della sirena" su testi di Mauro Uzzeo e "L'ultimo tramonto" su testi di Marco Rincione per Shockdom. Dal 2015 è autore Disney per Topolino e Panini Comics e insegnante alla scuola internazionale di Comics di Torino. Del 2021/2022 è la miniserie "10 Ottobre", scritta da Paola Barbato, per Sergio Bonelli Editore.



**LUCA USAI** (Guspini, 1977) dal 2007 disegna storie, redazionali e gadget per il settimanale "Topolino". Ha collaborato con le testate "ToyStory Magazine", "Ducktales" e realizzato graphic novel tratti dai film Pixar. Nel 2011 disegna i volumi a fumetti "NORMALMAN - Le Origini" e "Tutti Contro Normalman" su testi di Lillo (del duo comico Lillo&Greg). Ha collaborato inoltre con le case editrici San Paolo, Gaghi, e It Comics. Dal 2012 al 2016 realizza per Piemme la serie di libri per ragazzi "I Supertopi" con protagonista Geronimo Stilton. Dal 2019 insegna Tecniche di Prospettiva alla Scuola Internazionale di Comics di Milano.



**EMANUELE VIRZI** (Trapani, 1988) si forma alla Scuola del Fumetto di Palermo, dove inizia a collaborare con la Grafimated Cartoon, studio d'animazione annesso alla scuola. Nel 2015 inizia la sua collaborazione con "Topolino". Dal 2020 è il disegnatore dei fumetti di "Lyon" (Magazzini Salani) e "Finzy" (ente editoriale della Guardia di Finanza).











Finito di stampare nel mese di agosto 2022  
presso lo stabilimento Grafiche Ambert di Verolengo (TO)