

DIE ABENTEUER
DER SMARTEN

Adela



BAND
3

DIE SMARTE



UND IHRE
ABENTEUER

Das Comic-Buch „Die Abenteuer der SMarten Ada“ Band 3 wurde mit unabhängiger didaktischer Unterstützung der Roche SpA realisiert. Es ist das Ergebnis der Zusammenarbeit eines Teams von Expertinnen und Experten aus verschiedenen Bereichen wie Pädagogik und Psychologie sowie Peer-Beraterinnen und -Beratern der gemeinnützigen Organisation Associazione Famiglie SMA ONLUS. Die inhaltliche und wissenschaftliche Betreuung erfolgte durch Spezialisten der Klinikzentren NeMO mit kreativer Unterstützung von renommierten Illustratoren und Autoren. Die Veröffentlichung spiegelt die Sichtweisen und Erfahrungen der beteiligten Verbände und des medizinischen Personals wider und nicht die von Roche.

Das Projekt soll Kindern, Lehrkräften und Familien für die Inklusion von Personen mit einer neuromuskulären Erkrankung wie der spinalen Muskelatrophie (SMA) ein Schulungsinstrument an die Hand geben.

Alle Inhalte des Comics sind das Produkt der Fantasie und Kreativität der Autoren und Designer (Ähnlichkeiten zu realen Umständen und Personen sind rein zufällig) und das vorliegende Material soll weder direkt noch indirekt therapeutische Pfade beschreiben oder ersetzen. Diese liegen ausschließlich in der Verantwortung der behandelnden Ärztinnen und Ärzte. Die in dieser Veröffentlichung enthaltenen Informationen dürfen keinesfalls als Ersatz für medizinische Behandlungen angesehen werden.

Künstlerische Koordination und Autor: **Danilo Deninotti**

Autoren: **Roberto Gagnor, Giorgio Salati**

Illustrationskoordinator, Konzeptkünstler und Illustrator: **Giuliano Cangiano**

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

Cover-Design und grafische Umsetzung: **Giuliano Cangiano, Giovanni Marinovich**

Layout und Satz: **Edizioni BD Srl mit Laura Tartaglia**

Verlag: **Grafiche Ambert**

Wissenschaftliche Leitung: **NeMO Clinical Center Mailand**

Projektkoordination: **Martina Barazzutti und Alessandra Campolin (Sec und Partner); Simona Spinoglio (SMA Families), Paola Tomasi (Klinikzentren NeMO).**

Alle Rechte in allen Ländern vorbehalten. Ohne die schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers darf diese Veröffentlichung weder vollständig noch teilweise reproduziert, gespeichert oder in beliebiger Form oder auf beliebige Weise übertragen werden (fotografisch, als Fotokopie, elektronisch, chemisch, auf Speichermedien oder über Medien wie Kino, Radio oder Fernsehen). Bei missbräuchlicher Vervielfältigung werden rechtliche Schritte eingeleitet.

Weitere Informationen: **www.facesma.de**

Realisiert mit unabhängiger pädagogischer Beteiligung durch



Partner der Initiative:



in Zusammenarbeit mit NEMO LAB



— LEITFADEN ZUR LEKTÜRE —

Band 3 von „Die Abenteuer der SMArten Ada“ ist die Fortsetzung des gleichnamigen Comics, der in Italien im September 2020 veröffentlicht und mit unabhängiger pädagogischer Beteiligung durch die Roche SpA sowie in Kooperation mit der Organisation SMA Families (Famiglie SMA) und den Klinikzentren NeMO entstanden ist.

Das Projekt bietet einen Ansatz zum Thema Inklusion von Personen mit körperlichem Handicap in den Schulalltag und das soziale Leben. Es richtet sich vor allem an Kinder im Grundschulalter, aber auch an deren Familien und Lehrkräfte, die die Kinder bei der Lektüre und dem Verständnis der besprochenen Themen unterstützen können, sowie an Institutionen, die Öffentlichkeit und an Fachmedien.

Durch die Sprache des Comic-Buchs soll die Vorstellungskraft von Kindern auf einfache und unkomplizierte Weise angesprochen werden. Das Buch dreht sich um das Thema Behinderung, indem die Geschichte von Ada erzählt wird: Ada ist eine kleine Hündin, die an spinaler Muskelatrophie (SMA), einer seltenen genetischen Erkrankung leidet und die ihre Abenteuer in einem knallroten elektrischen Rollstuhl erlebt.

Die täglichen Erfahrungen von Ada dienen als Grundlage, um komplexe und wichtige Inhalte und Bedeutungen zu vermitteln, wie etwa die Betrachtung von Vielfaltigkeit als Ressource, Inklusion als Chance und wissenschaftliches Wissen als Möglichkeit, andere in ihrer unbestreitbaren Einzigartigkeit zu verstehen.

Alle Inhalte und Themen, die in den Comic-Geschichten und den abschließenden pädagogischen Tafeln erzählt werden, stammen von Beiträgen derjenigen, die mit SMA leben. Das heißt von Expertinnen und Experten aus den Bereichen Pädagogik und Psychologie sowie von Beraterinnen und Beratern des Verbands Famiglie SMA ONLUS. Zudem haben Expertinnen und Experten der Klinikzentren NeMO aus den Bereichen Neurologie, Kinderneuropsychiatrie, Physiatrie und soziale Kommunikation ihr Wissen an das Team aus Autoren und Illustratoren weitergegeben. Aus diesem Vergleich entstanden die Texte und die dazugehörigen Comics, die eine visuell-textuelle Erzählung von 7 neuen Geschichten über die Abenteuer der Protagonistin Ada und den Personen um sie herum bilden: ihre Mama und ihr Papa, ihr Bruder Edo, ihre Freundin Lena, der Assistent Tito, ihre Lehrerin Frau Langhals, der Psychologe Jonas, ihr Papagei und treuer Freund Armstrong sowie ihr Klassenkamerad Ludo.

Bei der Erarbeitung der Geschichten für dieses Jahr wollten die Autoren mit neuen technischen Lösungen experimentieren, die jedoch nichts an der erzählerischen Identität von Adas Welt ändern; in diesem Sinne fand auch eine „stille“ Geschichte Raum.

Diese „Technik“ ist eine der Möglichkeiten von Comics, die tatsächlich normalerweise in humorvollen Geschichten für Kinder und mit anthropomorphen Charakteren (wie Ada und ihren Freunden) eingesetzt wird und es der Geschichte erlaubt, zu „sprechen“. Dies geschieht durch die Verbesserung der Charaktere, ihrer Gesichtsausdrücke, ihres nonverbalen Handelns und ihrer psychologischen Eigenschaften.

Der Band enthält auch ein sechstes Abenteuer, den Gewinner der zweiten Ausgabe des Comic-Wettbewerbs „No more bullies: a story of general friend“ (Nie wieder mobben: die Geschichte einer gewöhnlichen Freundschaft): ein Wettbewerb, an dem Schülerinnen und Schüler der 4. und 5. Klasse sowie der ersten Mittelstufe teilnahmen, um eine unveröffentlichte Comic-Geschichte über die Ankunft einer neuen Figur zu vervollständigen, die sich an den Vorschlägen des ersten von den Karikaturisten vorgeschlagenen Panels orientiert hat. Der Comic schließt mit einer pädagogischen/wissenschaftlichen eingehenden Analyse ab, die, wie in den Bänden 1 und 2 darauf abzielt, Kinder bei der Entdeckung des menschlichen Körpers und seiner zellulären Mechanismen sowie der wichtigsten wissenschaftlichen Entdeckungen auf dem Gebiet der Neurowissenschaften zu begleiten, dank derer es nun therapeutische Optionen gibt, die die Lebensqualität von Kindern mit SMA verbessern können. Die eingehende Analyse umfasst auch Lernspiele.

Ada ist ein Kind, das wie alle Kinder in einer Welt voller Fantasie lebt. Mit 13 Jahren ist Fantasie das außergewöhnlichste Geschenk, das man besitzt. Durch sie wird die Welt zu einem Reich voller Abenteuer, Magie und unendlicher Möglichkeiten. Fantasie und Vorstellungskraft stellen eine Verbindung zwischen uns allen her, indem sie unsere einzigartigen Qualitäten hervorheben und gleichzeitig ein Gefühl von Einheit und Gleichheit fördern.

Ada leidet an SMA (spinale Muskelatrophie), einer neuromuskulären Erkrankung, die zu eingeschränkter Mobilität führt und aufgrund derer sie auf einen Rollstuhl angewiesen ist. Doch wie alle Kinder verfügt Ada über eine aussergewöhnliche Fantasie und träumt von eigenen unglaublichen Welten und Geschichten.

Adas Alltag ist letztendlich wie der Alltag aller anderen Menschen – ein spannendes Abenteuer, bei dem Hindernisse überwunden und nach Glück gestrebt wird. Ihre Botschaft ist klar: Im Leben sind wir alle einzigartig und unsere individuellen Unterschiede können zu einer Fülle von Ressourcen werden, während wir auf der Suche nach unserem eigenen Weg durch die Welt reisen.

Im 3. Band begegnen wir Ada als Teenagerin. Sie ist selbstbewusster, zuversichtlicher und möchte sich gerne weiterentwickeln, experimentieren und das Beste aus ihren Beziehungen machen, um starke Verbindungen zu anderen aufzubauen.



Roche liegen seit jeher die Bedürfnisse der Patientinnen und Patienten am Herzen. Dies beweisen die mehr als 125 Jahre Unternehmenstätigkeit, die stets von Entschlossenheit, Leidenschaft und dem Enthusiasmus geprägt waren, gemeinsam das Leben von Menschen zu verbessern, die unter oft herausfordernden Erkrankungen leiden. „Die SMARte Ada und ihre Abenteuer“ ist der erste Schritt auf einem langen Weg, den das Unternehmen mit der SMA-Community gehen möchte, mit dem gemeinsamen Ziel, Unterschiede zu überwinden, um echte Inklusion zu erreichen.

Der Begriff der Inklusion, im Sinne der Anerkennung unserer jeweiligen Einzigartigkeit, bedeutet Diversität als universelles Recht, das uns allen gleichberechtigt zusteht. Roche Italy glaubt fest an dieses Projekt, das es uns ermöglicht, eine starke und deutliche Botschaft an die Familien, das Schulsystem, aber vor allem an die jungen Menschen zu übermitteln, die die Zukunft unseres Landes repräsentieren.

Dank der Zusammenführung der Pharma- und Diagnose-Kompetenzen innerhalb derselben Organisation ist das Unternehmen im Bereich der personalisierten Medizin führend und bietet ein vielseitiges Behandlungsspektrum in den Bereichen Onkologie, Immunologie, Infektionskrankheiten und Erkrankungen des zentralen Nervensystems. Für Roche sind Forschung und Innovation seit jeher die wichtigste Antwort auf gesundheitliche Herausforderungen. Dies zeigt die unermüdliche Arbeit an der Entwicklung des einzigartigen Portfolios von Behandlungsmöglichkeiten hochgradig komplexer Erkrankungen wie Tumoren, Hämophilie, Autismus, Alzheimer, spinaler Muskelatrophie und multipler Sklerose.

Stets mit dem Schwerpunkt auf die Zukunft der Gesundheit engagiert sich Roche außerdem bereits seit langer Zeit mit verschiedenen Aktivitäten für die Nachhaltigkeit von Gesundheitssystemen. In unserem sozialen Kontext, in dem die Lebenserwartung stetig steigt, die Ressourcen jedoch begrenzt sind, bedeutet Nachhaltigkeit, für jeden Einzelnen das Recht auf Gesundheit zu gewährleisten, innerhalb eines Systems, das lückenlos und effizient funktioniert sowie allen Menschen gleichberechtigten Zugang bietet.

— KLINIKZENTREN NEMO —

Die Klinikzentren NeMO (Neuromuscular Omnicentre) sind hochgradig spezialisierte Klinik- und Gesundheitszentren, die 2008 gegründet wurden, um spezifisch auf die Bedürfnisse von Personen mit neuromuskulären Erkrankungen einzugehen. Zur Gruppe dieser Erkrankungen zählen amyotrophe Lateralsklerose (ALS), Muskeldystrophien und die spinale Muskelatrophie (SMA). Dabei handelt es sich um Erkrankungen, die die betroffenen Personen stark beeinträchtigen, schwerwiegende soziale Auswirkungen haben und langfristige Behandlung und Betreuung erfordern. Landesweit leiden rund 40.000 Kinder und Erwachsene unter SMA.

NeMO entstand aus dem Zusammenschluss von wichtigen nationalen Patientenverbänden, Institutionen und Vertretern aus der Wissenschaft, die erkannt haben, wie wichtig es ist, die Ressourcen und Ziele zu vereinen. Vor diesem Hintergrund haben sie ein Versorgungsprojekt ins Leben gerufen, bei dem die an neuromuskulären Erkrankungen leidende Personen und deren Familien im Mittelpunkt stehen. Ein außergewöhnliches Gesundheitsmodell, das in seiner Art einzigartig ist. Es beruht auf der Zusammenarbeit zwischen dem öffentlichen und privaten Sektor, um Pflegemaßnahmen im Rahmen des nationalen Gesundheitswesens (SSN), also kostenlos für die Patientinnen und Patienten, anbieten zu können. Aus diesem Grund unterscheiden sich die NeMO-Zentren dank ihres innovativen, multidisziplinären und partizipativen Modells von einer typischen Krankenhausstation. Die Patientenversorgung basiert auf dem Dialog zwischen Ärztin bzw. Arzt sowie Patientin bzw. Patient: von der Diagnose über die Aktivierung von Behandlungs- und Rehabilitationswegen bis hin zu regelmäßigen Kontrollen und Nachuntersuchungen. Als wichtiger und vielseitiger Bezugspunkt ist NeMO ein landesweites Netzwerk von 7 Standorten in Mailand, Arenzano, Rom, Neapel, Brescia, Trient und Ancona. Mit 113 Betten für einen stationären Krankenhausaufenthalt, 19 Tagesklinikplätze und 10 Rehazentren haben sich die Zentren als ein wachsendes Projekt erwiesen, bei dem die Person und ihre Familie im Zentrum steht. Das Team besteht aus 300 Fachkräften verschiedener Fachbereiche, 23 klinischen Spezialisierungen und bisher wurden mehr als 13.000 Patienten betreut. Aber die NeMO ist nicht nur ein Behandlungsort, sondern bietet auch ein Umfeld, in dem betroffenen Personen zugehört wird und sie auf ihrem Lebensweg konstant begleitet werden. Ein Projekt für jene, die trotz aller körperlicher Einschränkungen das Leben lieben, die den Mut haben, sich ehrgeizige Ziele zu setzen und dies gern mit anderen teilen, um gemeinsam große Ziele zu erreichen ... wie der kleine Fisch mit der verkümmerten Flosse, auf der Suche nach sich selbst und der Welt.

AUF DEM FELD MIT ADA

TEXT

Roberto Gagnor

ARTWORK

Emanuele Virzì

DIE SMARTE



UND IHRE
ABENTEUER

„FUSSBALL SPIELT MAN MIT DEM KOPF. WENN DU KEINEN KOPF HAST, REICHEN BEINE ALLEIN NICHT AUS.“
- J. CRUYFF



DAS SPIEL BEGINNT!



DAS MITTELSTUFEN-TEAM REAL RÜCKT MIT DER STÜRMERIN ADA VOR!



ADA HÄLT STAND, KOMMT IN DEN STRAFRAUM ...



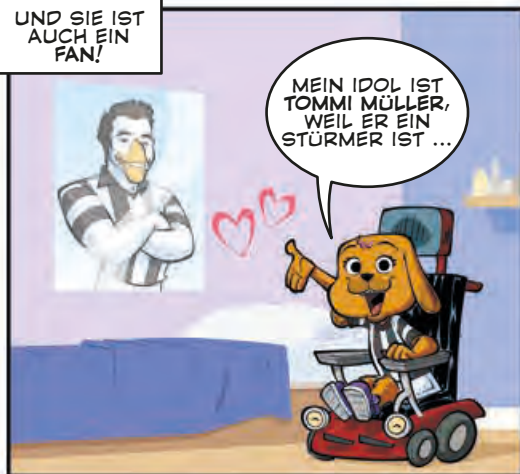
... UND SCHIESST!



UND ES IST EIN TOR!!!



UND SIE IST
AUCH EIN
FAN!



MEIN IDOL IST
TOMMI MÜLLER,
WEIL ER EIN
STÜRMER IST ...



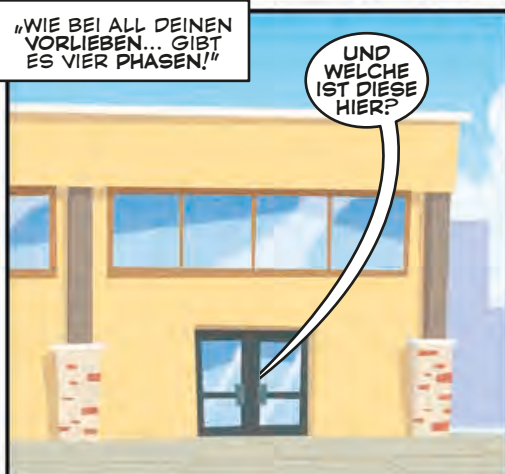
... UND WEIL ER
WUNDERSCHÖN
IST! GLUCKS!



BAH!

ABER WIE HAT
DAS ALLES
ANGEFANGEN,
MEINE SEHR
VERNÜNFTHIGE
SCHWESTER?

„WIE BEI ALL DEINEN
VORLIEBEN... GIBT
ES VIER PHASEN!“



UND
WELCHE
IST DIESE
HIER?



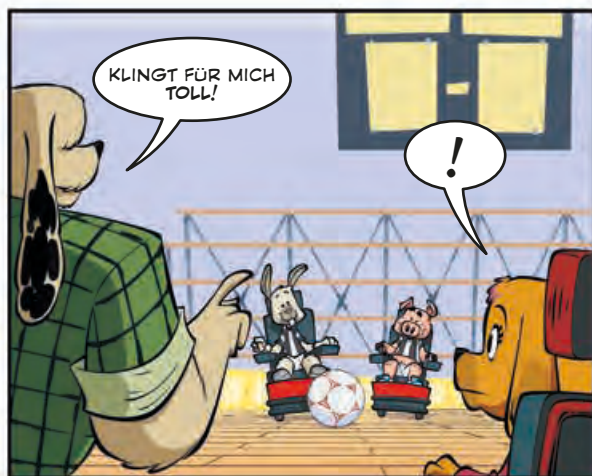
INTERESSANT,
NICHT WAHR?

**ROLLSTUHL
FUSSBALL**
Offene
Anmeldung

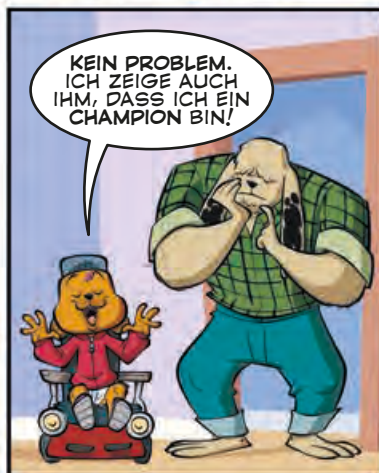
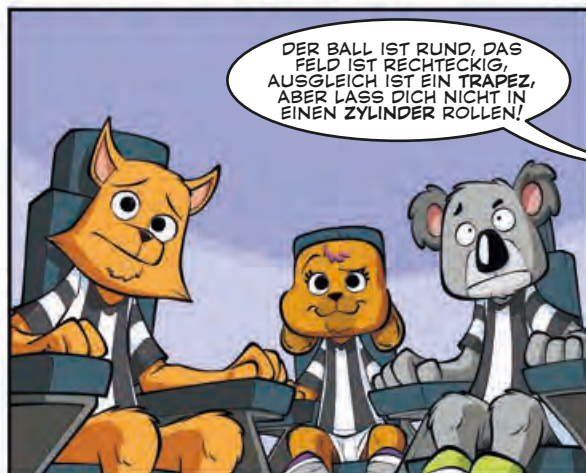


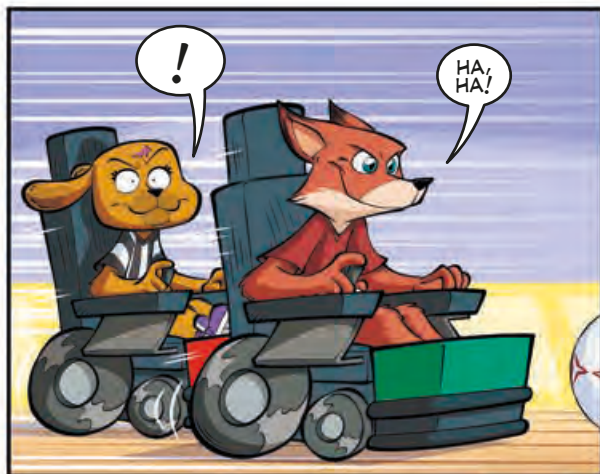
SCHEINT MIR
EINE SACHE
FÜR JUNGS ZU
SEIN! BÄH!

STADIUM 1:
JUGENDLICHE
GLEICHGÜLTIGKEIT

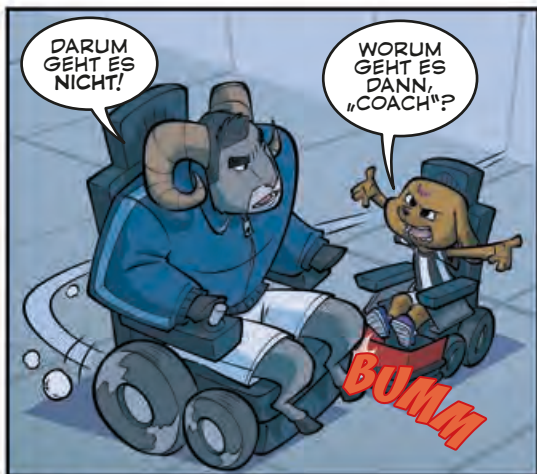




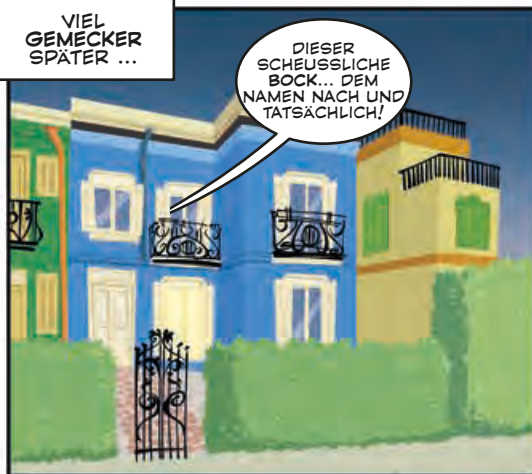








VIEL
GEMECKER
SPÄTER ...



DIESER
SCHEUSSLICHE
BOCK... DEM
NAMEN NACH UND
TATSÄCHLICH!

DU
HÄTTEST ES IHM
GEZEIGT, TOMMI!
UMPF!



KEINE
SORGE,
KLEINE
ADA!

?!



TOMMI
MÜLLER?!

ICH HELFE
DIR, WIEDER
CHAMPION ZU
WERDEN!



DANK MEINER
MAGISCHEN
RATSCHLÄGE WIRST DU
DEINEN PLATZ IM TEAM
ZURÜCKBEKOMMEN!



UND HIER IST EINE GABELUNG
IN DER GESCHICHTE,
LIEBER LESER!

WENN DU MÖCHTEST, DASS
ADA EINEM GROSSEN TEAM
BEITRITT, BLÄTTERE DIE
SEITE UM!



WENN DU MÖCHTEST,
DASS ADA DEN COACH
ENTLÄSST, BLÄTTERE
ZWEI SEITEN WEITER!



UND STATTDessen ...
NEIN!



VERGISS DIE
GABELUNG!
ICH BIN NICHTS
BESONDERES.



ICH BIN NUR ...
EINE ADA WIE
VIELE ANDERE.



GROSSE
SCHWESTER
GRIESGRAM!

KLOPFT HIER
KEINER AN?!!



KOMMST DU ZUM
SPIEL? ICH HABE
SO VIELE
STADIONGESÄNGE,
ABER MIR FEHLEN
DIE REIME!

NEIN,
NEIN UND
NEIN!



ABER DEINE
TEAMKOLLEGEN
WARTEN AUF
DICH!

NEIN, NEIN
UND NEIN!



HABE ICH NICHT
SCHON GESAGT,
DASS ICH NICHT
KOMMEN WILL?

ZUM GLÜCK
SIND WIR
SCHON DA!





„ODER BESSER GESAGT ...
KEIN CHAMPION GEWINNT
IMMER! WIR ALLE
VERLIEREN, WEISST DU?“



„SELBST DIE STÄRKSTEN
... ODER DIEJENIGEN, DIE
DENKEN, DASS SIE ES SIND!“



„ABER DAS MACHT
EINEN GROSSARTIGEN
SPIELER AUS!“



„JEMAND, DER
TROTZ NIEDERLAGEN
WEITERSPIELT!“

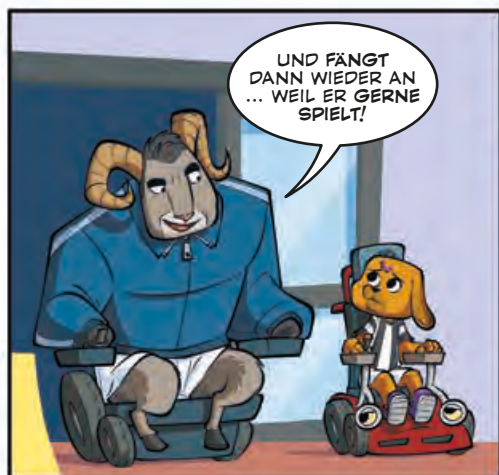


„JEMAND, DER AUS
SEINEN FEHLERN LERNT,
WIRD IMMER BESSER ...“



„... UND GEWINNT
AM ENDE!“





„ES GIBT IMMER EIN FELD, DAS
AUF DICH WARTET, WENN DU
BEREIT BIST ZU KÄMPFEN!“



„VIELLEICHT WIRST DU EINEN RÜCKSCHLAG
HINNEHMEN, DEN DU NICHT ERWARTET HAST
... ABER DU MACHST WEITER!“



„DU DENKST, DU FÄLLST ... UND
TROTZDEM BLEIBST DU IM SPIEL!“



„MANCHMAL IST MAN EIN ASS,
MANCHMAL EINE KATASTROPHE ...“



„... DENN IN WIRKLICHKEIT
SPIELST DU IMMER GEGEN
DEINE ÄNGSTE!“



„ABER WENN DU NIE
AUFGIBST ... DANN BIST DU
EIN ECHTER CHAMPION!“





ENDE

ZWISCHEN DEN SCHALLWELLEN

TEXT

Giorgio Salati

ZEICHNUNGEN

Gianfranco Florio

FARBE

Gianfranco Florio e Giulio Faggiani

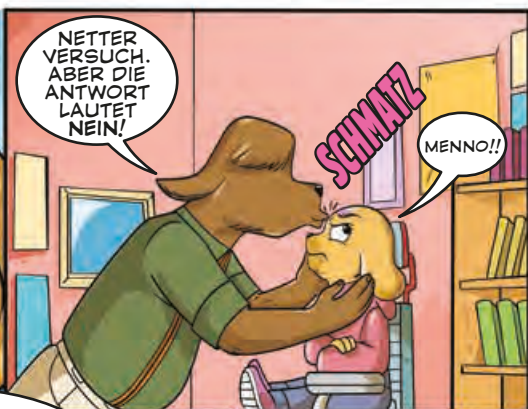
DIE SMARTE



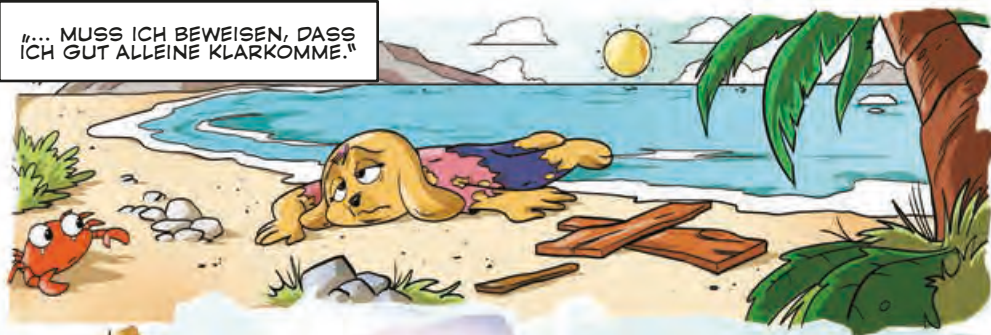
UND IHRE
ABENTEUER





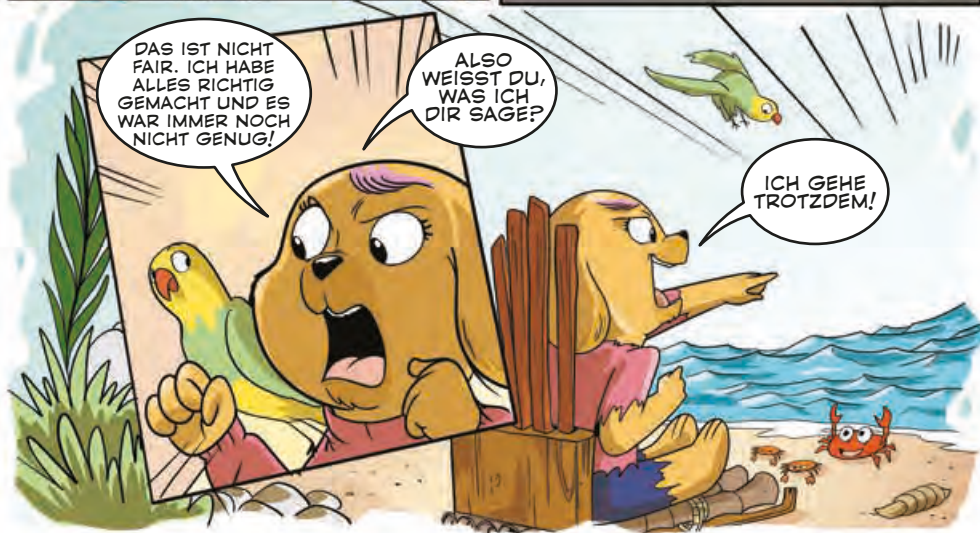


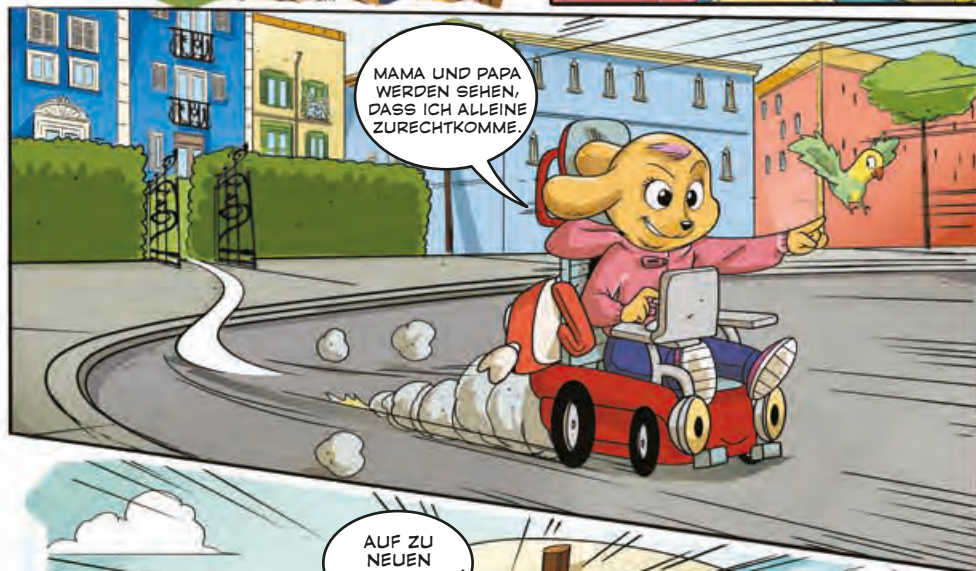
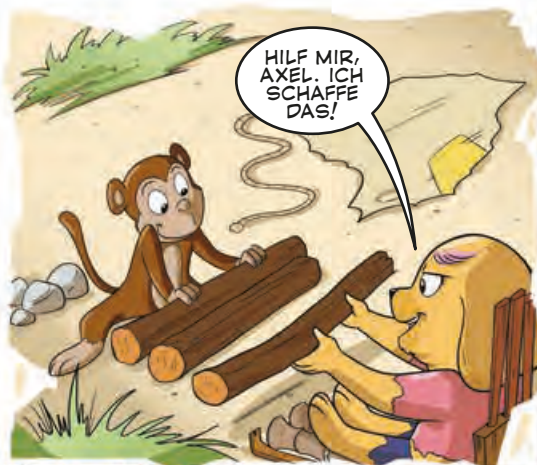
"... MUSS ICH BEWEISEN, DASS
ICH GUT ALLEINE KLARKOMME."



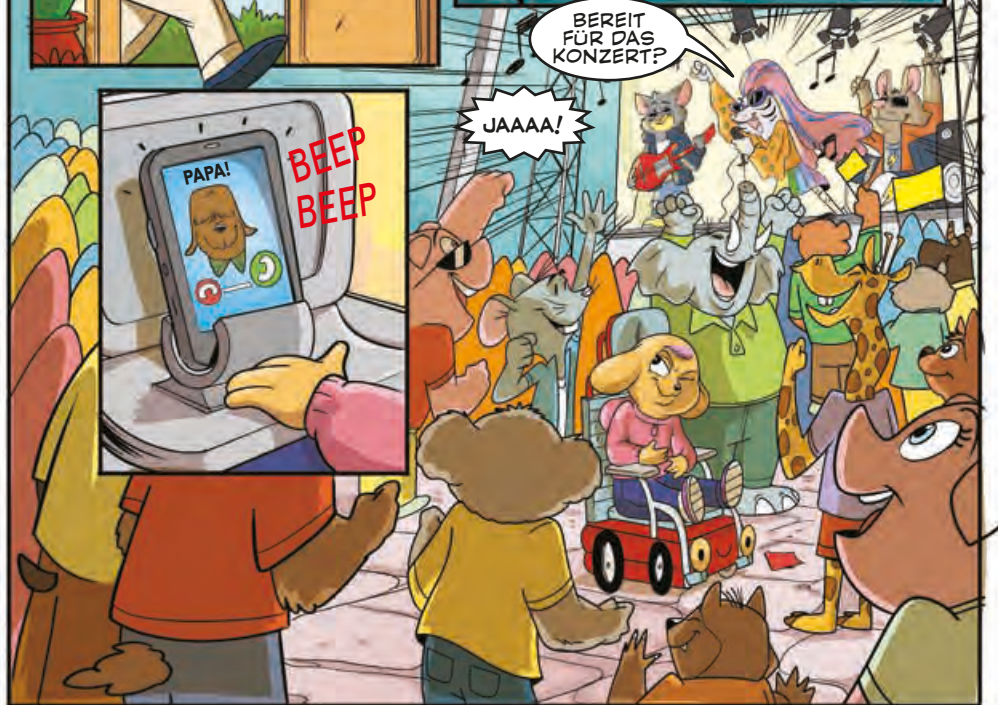
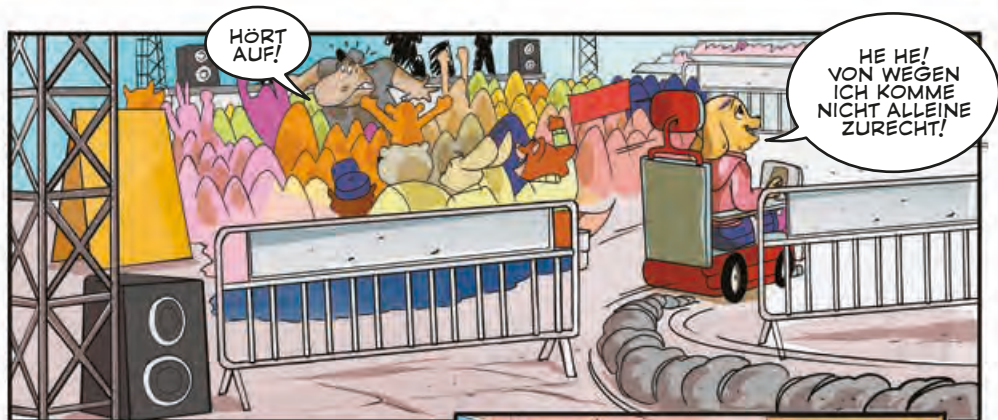














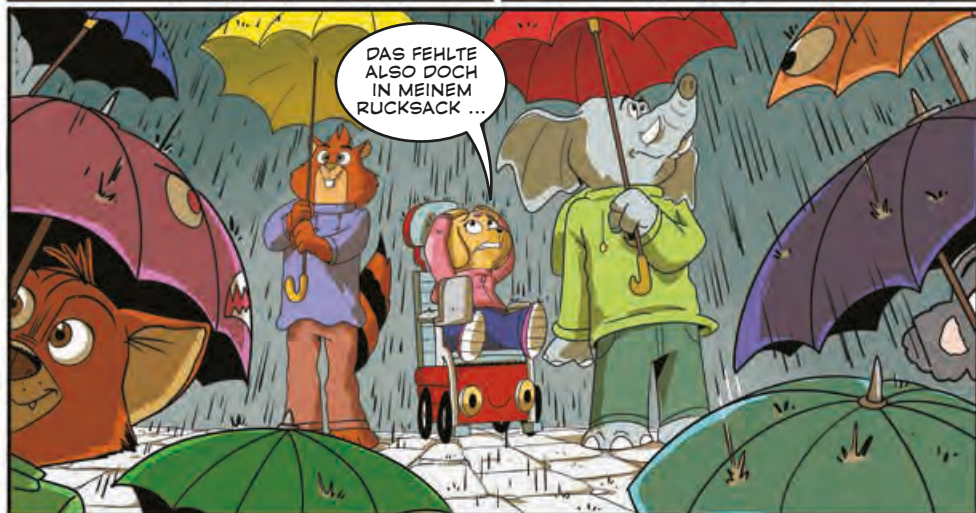
HALLO MEINE LIEBEN! FÜHLT DIE MUSIK!

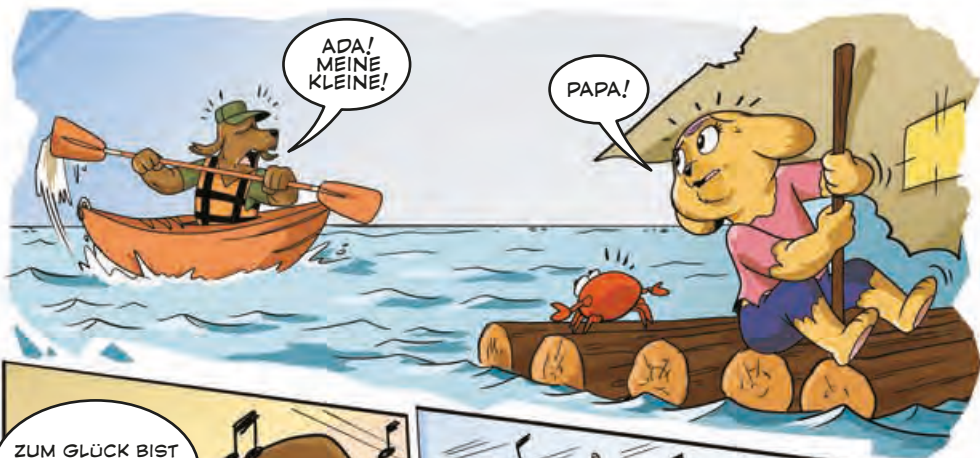
DIE SITUATION IST CHAOTISCHER, ALS ICH ERWARTET HATTE ... DIE SHOW HAT BEGONNEN UND ICH KANN NICHTS SEHEN!

ARGH! ABER WO IST DER ROLLSTUHLBEREICH?!

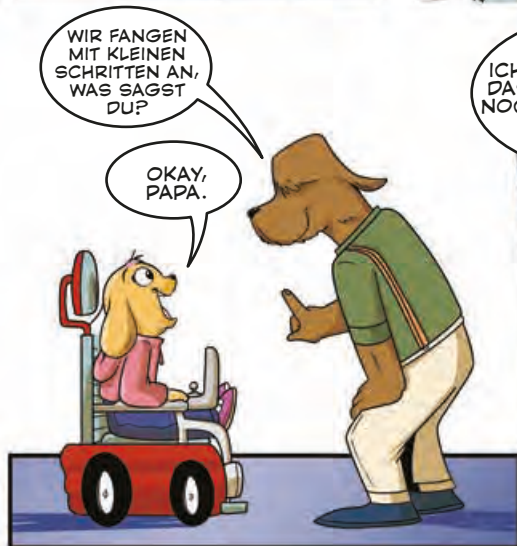
< ZWITSCHER! >

WAS IST, ARMSTRONG?











STAMMESFARBEN

TEXT

Giorgio Salati

ZEICHNUNGEN

Luca Usai

FARBE

Arianna Consonni

DIE SMARTE

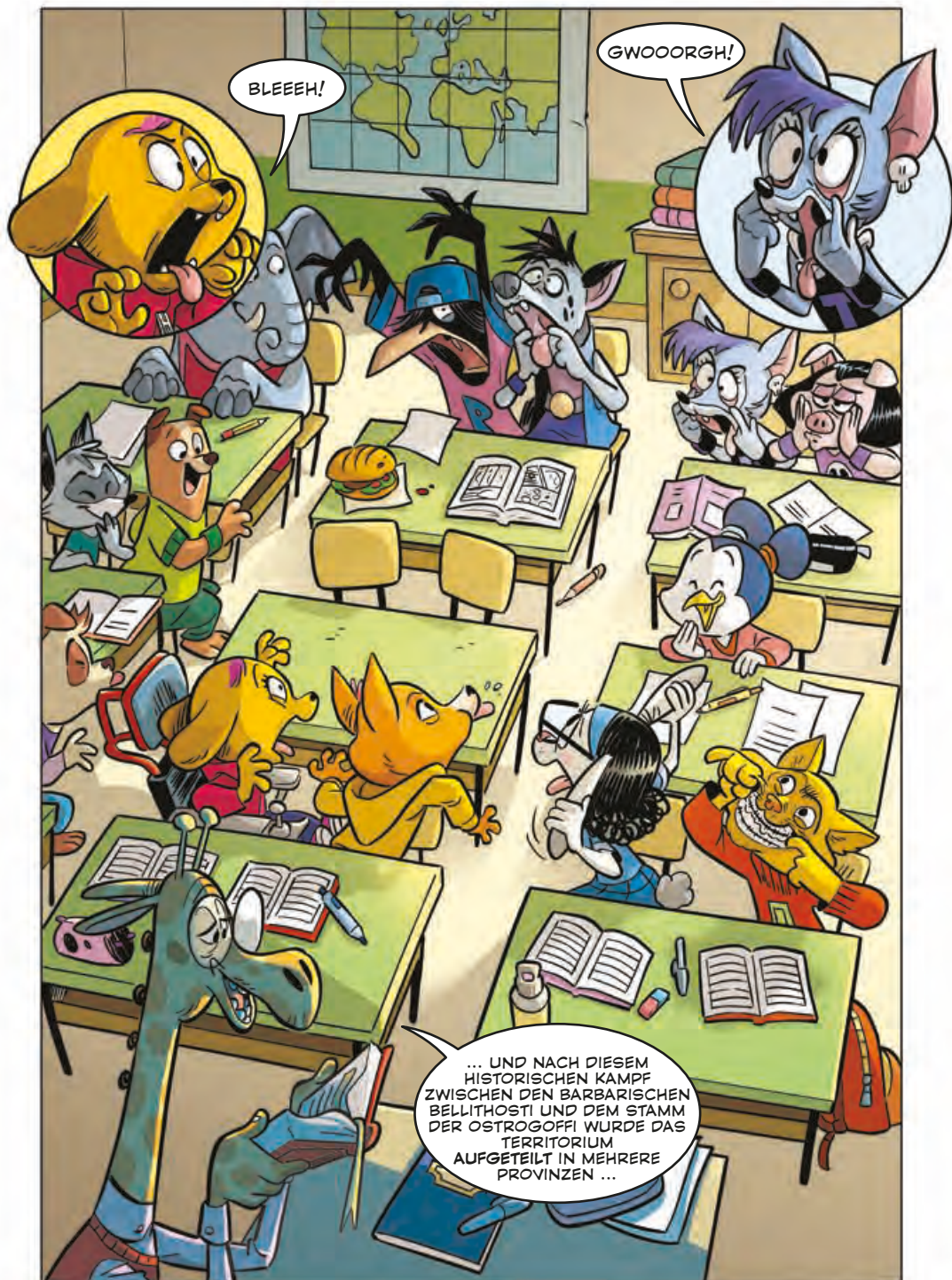


UND IHRE
ABENTEUER



AAAAAARGH!!





BLEEEH!

GWOOORGH!

... UND NACH DIESEM
HISTORISCHEN KAMPF
ZWISCHEN DEN BARBARISCHEN
BELLITHOSTI UND DEM STAMM
DER OSTROGOFFI WURDE DAS
TERRITORIUM
AUFGETEILT IN MEHRERE
PROVINZEN ...









EIN PAAR
NÄCHTE
SPÄTER ...



KOMM SCHON,
MAMA! WIR SIND
SEHR SPÄT DRAN!

ES IST NICHT
MEINE SCHULD,
DASS DIE
HAUSSCHLÜSSEL
VERSCHWUNDEN
SIND!



WIR HABEN
SIE IN DEINER
SOCKENSCHUBLADE
GEFUNDEN.

UH, JA, DU HAST
RECHT ... ES IST
MEINE SCHULD.



VIEL SPASS,
MEINE KLEINE.

MAMA!
WIR SAGTEN: „KEIN
ANGSTKUSCHELN
VOR DEN
KLASSENKAMERADEN!“



ALLES KLAR,
ALLES KLAR!
KEIN KUSCHELN
FÜR „ADA DIE
GROSSE“!

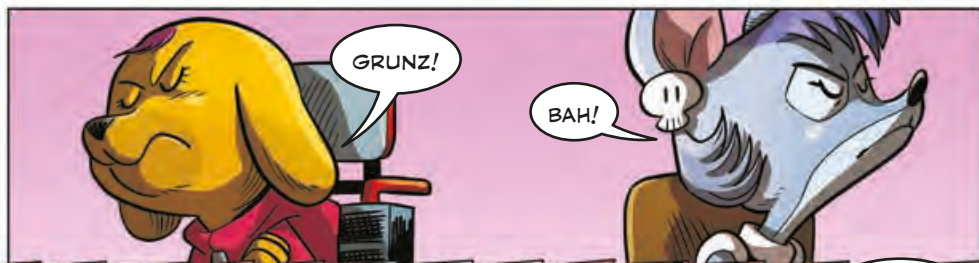
RUF AN, WENN
DU FERTIG BIST,
UND PAPA HOLT
DICH AB.

BIS
SPÄTER!











ABER ...
SIE ISST AUCH
NICHT! ICH FRAGE
MICH, WARUM.



UH!

GRRRUMME!



DIESES GETÖSE ...
ES IST DER ZORN
DER GÖTTER! DER
HIMMEL FÄLLT UNS
GLEICH AUF DEN
KOPF!

EHER DER ZORN
UNSERER LEEREN
MÄGEN, FÜRCHTE
ICH!



ICH WEISS
NICHT, WIE
ES DIR GEHT,
ABER ICH HABE
HUNGER.

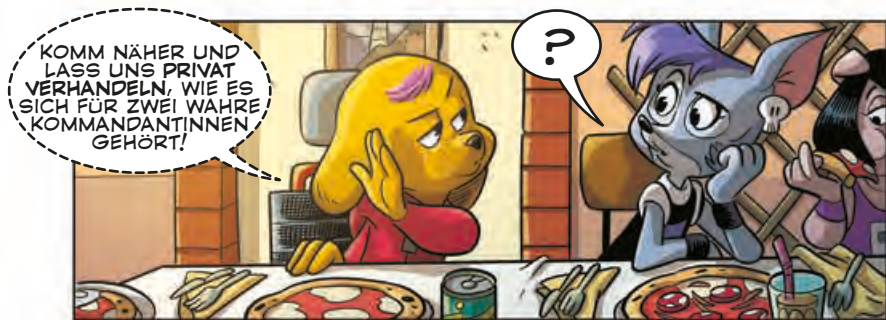
DU BIST NICHT
DIE EINZIGE,
„ADA, GROSSE
STREBERIN“.

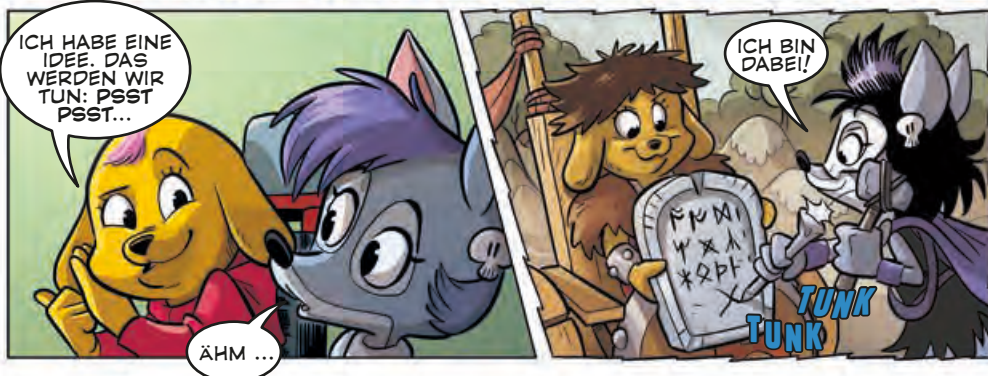


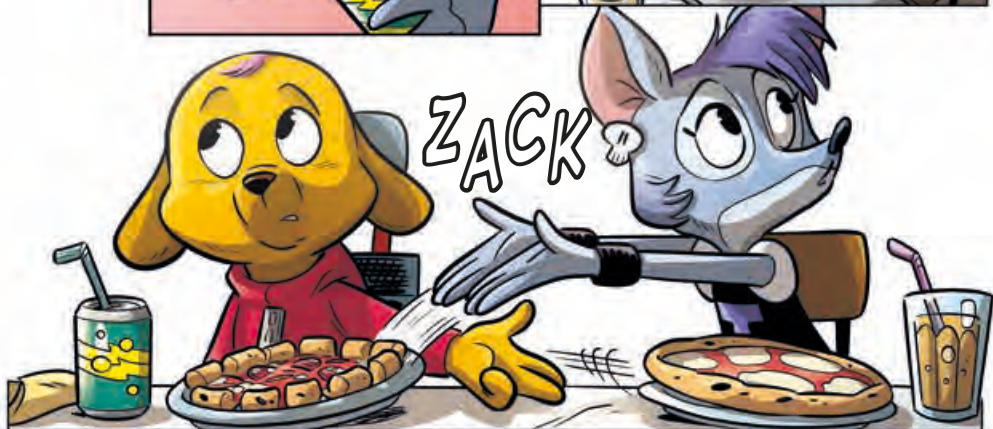
„DIE GROSSE
STREBERIN“!
HAHAHA! VOLLE
BREITSEITE!

DU BIST
WIRKLICH
TANIA, DIE
TYRANNIN!

WOW. WAS FÜR EINE
VORSTELLUNGSKRAFT.
SAG BEIM NÄCHSTEN
MAL EINFACH GLEICH
„ÄTSCHI BÄTSCHI“.









WILLST DU
MEINEN
PIZZARAND?

GERNE,
DANKE!

WAFFEN-
STILLSTAND?

WAFFEN-
STILLSTAND.

PROBIER
MEINE!

LECKER!

STOPP!
IHR STÖRT DIE
GEOMETRISCH
PERFEKTE
RAUMORDNUNG!

ENDE

ADA UND DER BALLON

TEXT

Roberto Gagnor

ZEICHNUNGEN

Mattia Surroz

FARBE

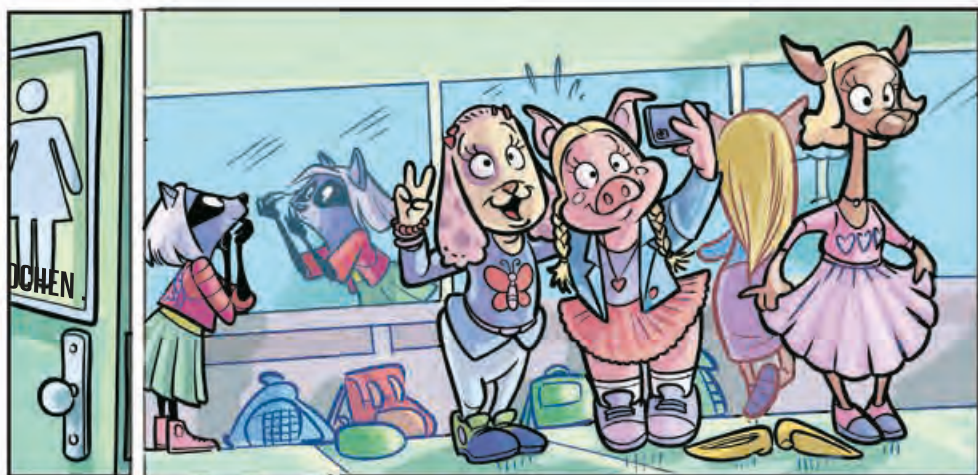
Marco Ferraris

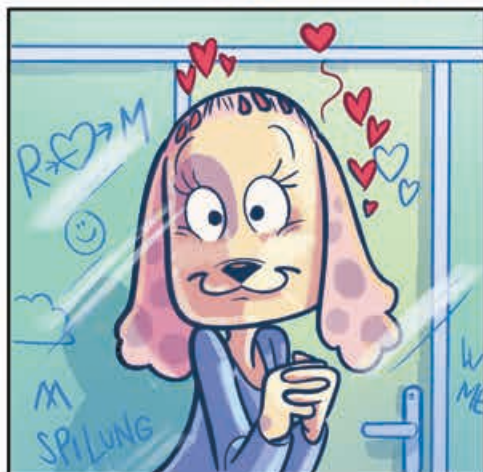
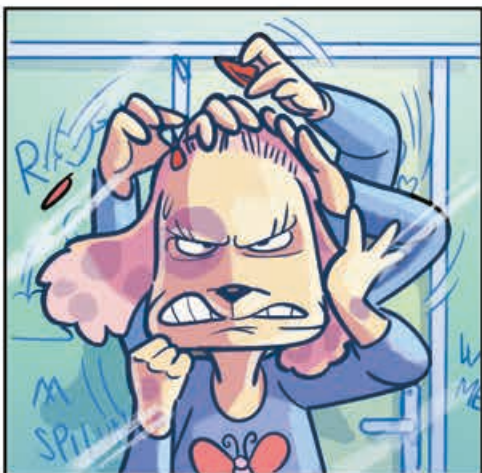
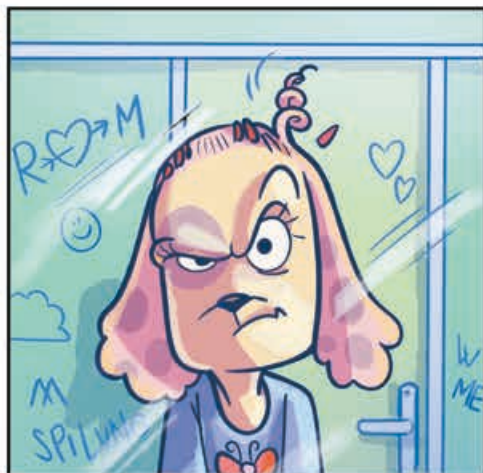
DIE SMARTE

Adax

UND IHRE
ABENTEUER

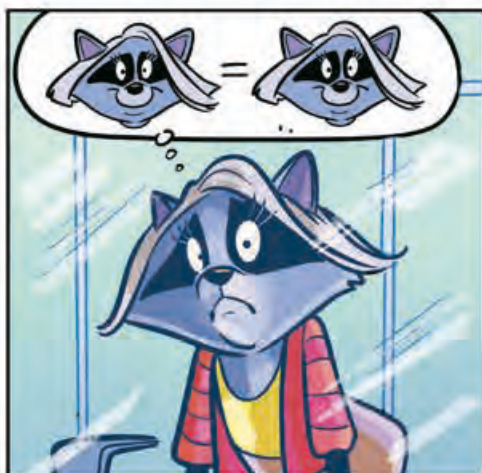






MAMAS MAKE-UP (ABER
SIE WEISS ES NICHT)





PICKEL, MITESSER:
NICHT ENTDECKT





FLIRT-LEVEL 1: KÄMPFEN!





FOTOGRAM

VIELE FOLLOWER



WIE ICH MICH SEHE



WIE MAMA UND PAPA MICH SEHEN



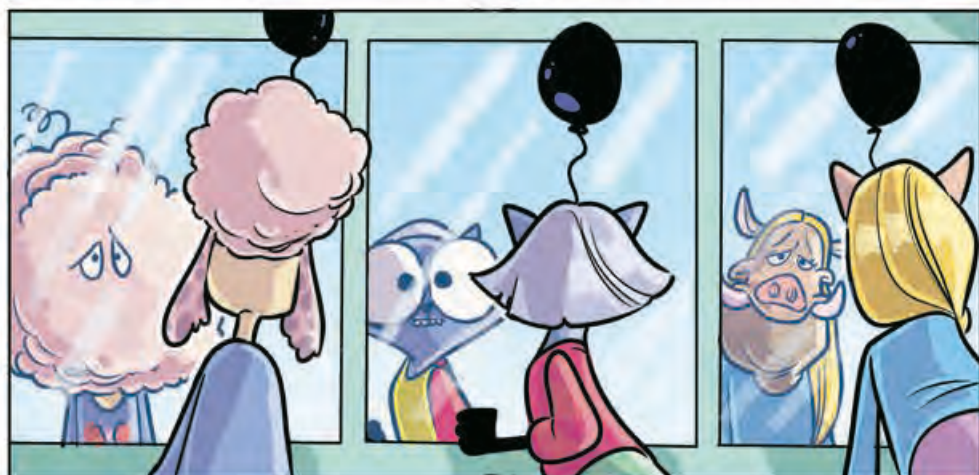
WIE MICH ANDERE SEHEN





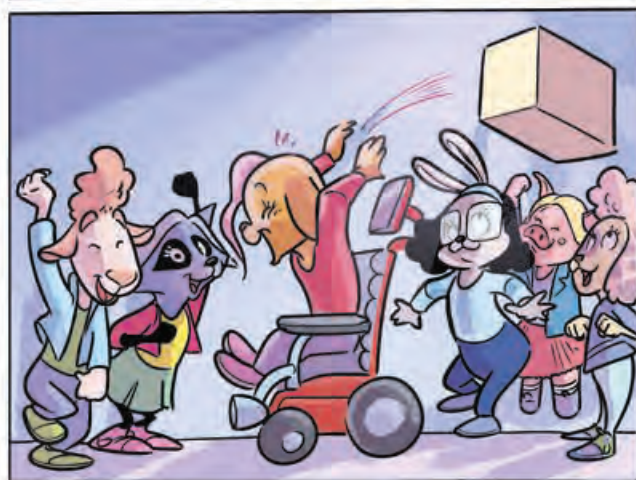


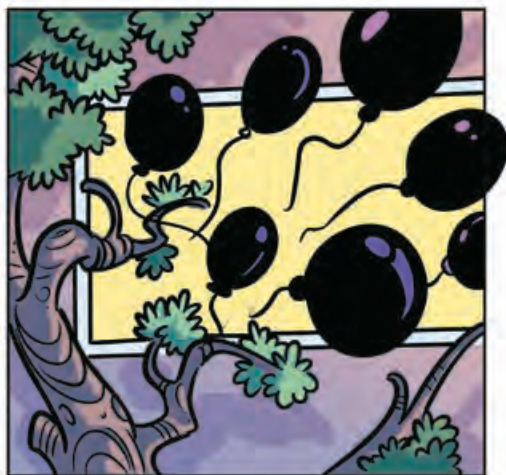












ENDE

KÜSS MICH, LUDO

TEXT

Danilo Deninotti

ZEICHNUNGEN

Giuliano Cangiano

FARBE

Lucio Ruvidotti

DIE SMARTE

Adax

UND IHRE
ABENTEUER





ZUR GLEICHEN ZEIT, EIN
PAAR NACHBARSCHAFTEN
WEITER ...

KANNST DU ES
GLAUBEN!? ICH
HABE KEINE GEDULD
MEHR!

ICH WIEDERHOLE ...
KEINE GEDULD! WARUM
BEEILT ER SICH NICHT UND
KÜSST MICH!?

WAS FÜR EIN
FEIGLING!
WENN ICH DAS
WÄRE, WÜRD
ICH IHN AM HEND
PACKEN UND ...
MUAH!

OOOH, ADA! ICH
WARTE AUCH NOCH
AUF MEINEN
ERSTEN KUSS ...

ABER ICH HOFFE,
ES PASSIERT
BALD, DENN ...
ICH MAG JUNGS
SEHR!





KLOPF -
KLOPF



„ICH HABE AUF JEDE
ART VERSUCHT, SEINE
AUFMERKSAMKEIT ZU
GEWINNEN ...“



„ICH HABE IHM
SOGAR EINEN BRIEF
GESCHRIEBEN ...“

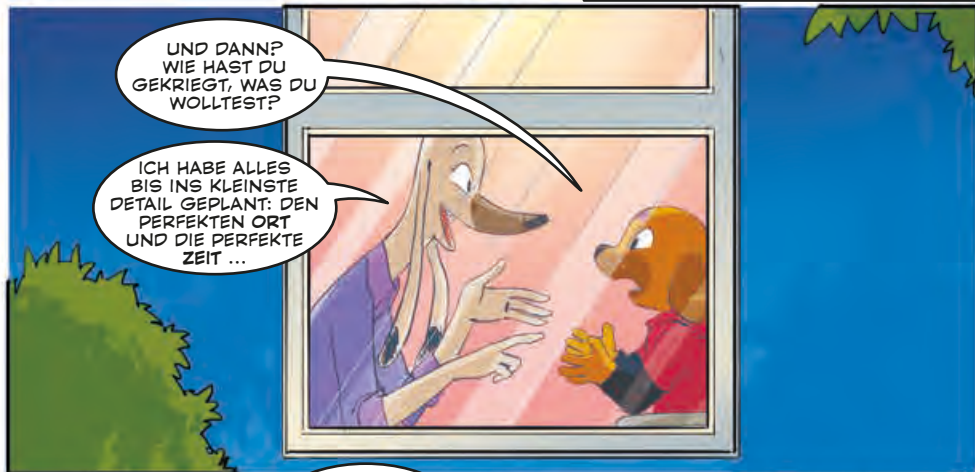
WAS, SOWAS WIE
EINEN LIEBESBRIEF?
WIE SCHÖN!



„ABER ER HAT ES EINFACH NICHT KAPIERT!“

UND DANN?
WIE HAST DU
GEKRIEGT, WAS DU
WOLLTEST?

ICH HABE ALLES
BIS INS KLEINSTE
DETAIL GEPLANT: DEN
PERFECTEN ORT
UND DIE PERFekte
ZEIT ...



UND ICH HABE
SICHERGESTELLT,
DASS ER KEINE
ANDERE WAHL
HATTE, ALS MICH
ZU KÜSSEN!



MIT ANDEREN
WORTEN: EINE
SUPERROMANTISCHE
FALLE!

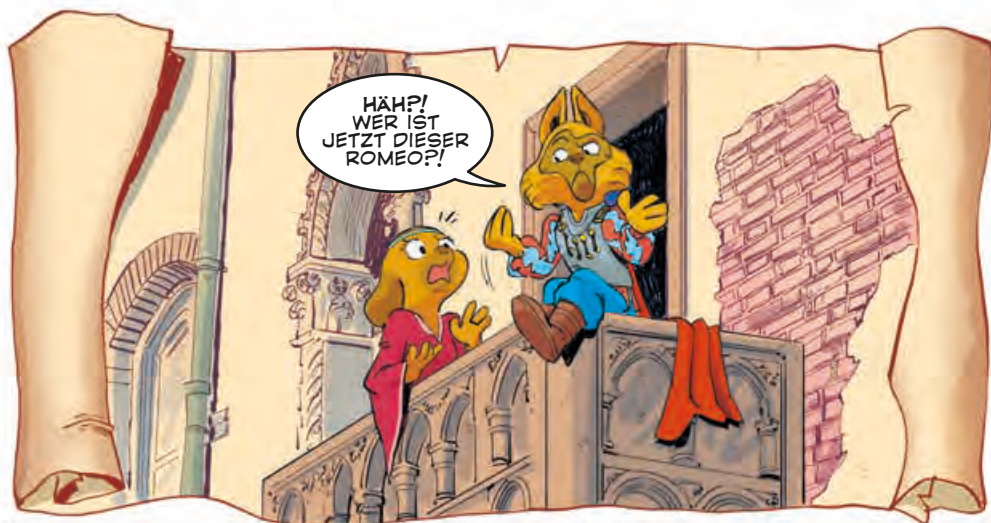
HA! HA! HA!
MEHR ODER
WENIGER!

HEY! WO IST
MEIN KLEINES
MÄDCHEN?









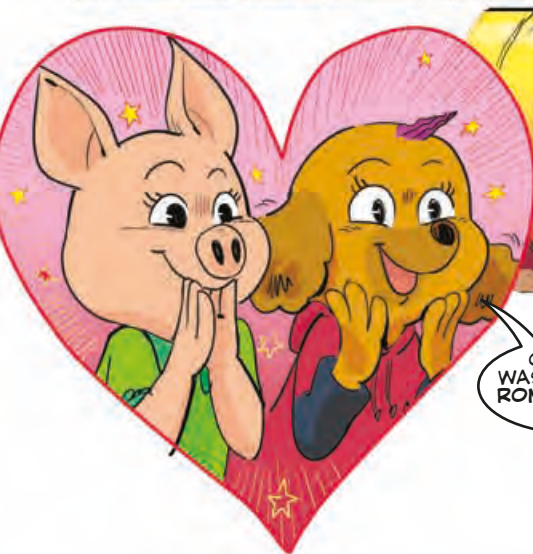
U... ICH
WERDE MIR
NOCH ETWAS
ANDERES
ÜBERLEGEN!"

PSSST ...

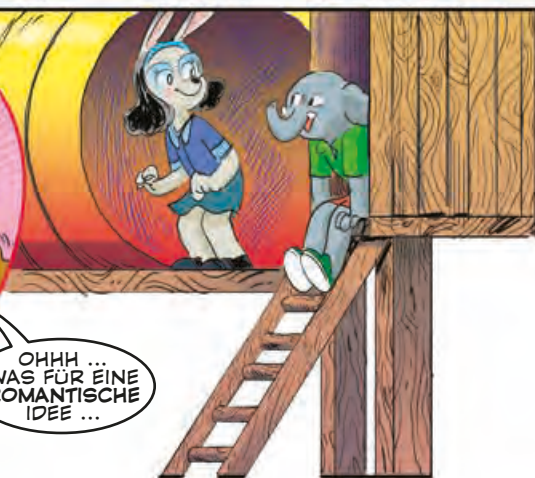
UH ...
WILLST DU SEHEN,
OB WIR KLIZIAS
ERSTEN KUSS
MITERLEBEN
WERDEN?

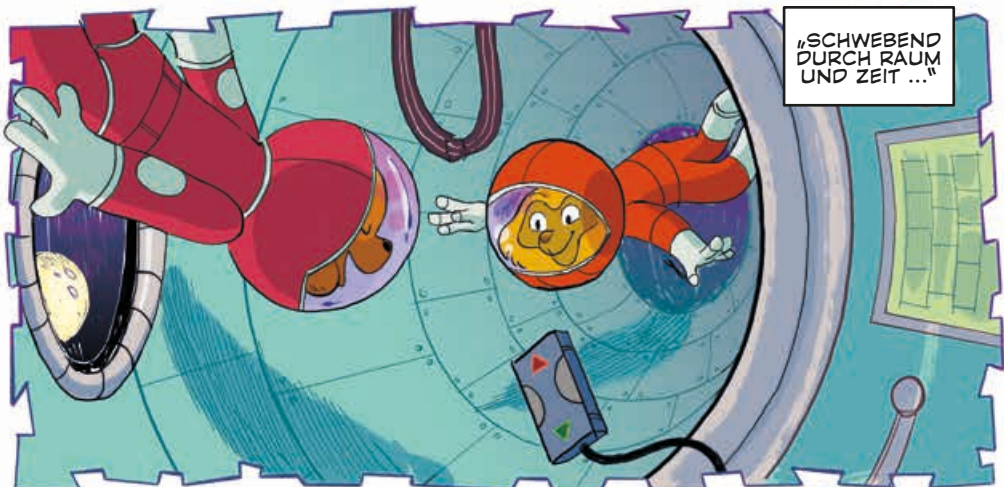
WENN SIE SICH
NICHT DORT OBEN
VERSTECKEN!
HA! HA!

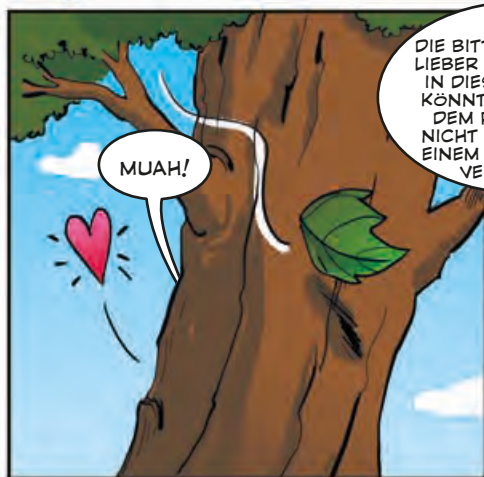
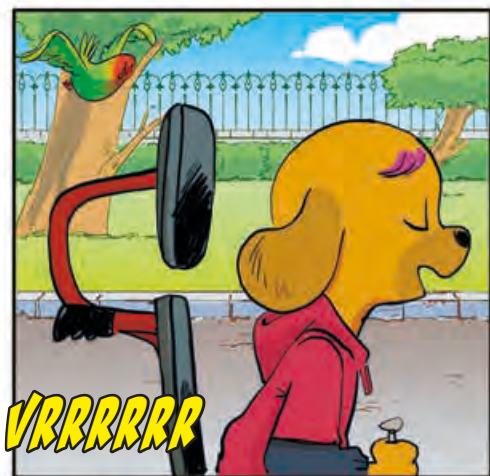
?



OH...
WAS FÜR EINE
ROMANTISCHE
IDEE ...







DIE BITTERE WAHRHEIT,
LIEBER ARMSTRONG ...
IN DIESER SITUATION
KÖNNTE ICH MICH MIT
DEM ROLLSTUHL ...
NICHT EINMAL HINTER
EINEM BAOBAB-BAUM
VERSTECKEN!



ZWISCHEN BOTANISCHEN GEDANKEN ALSO, DIE
FEHLGELEITETE IDEEN AUFRECHTERHALTEN ...

DU BESTÄTIGST ALSO ...
GIBT ES KEINE GRÖßEREN
PFLANZEN, HINTER DENEN MAN
SICH VERSTECKEN KÖNNTE?

DENKST DU
WIRKLICH
NOCH AN
BAOBABS,
ADA?

UND EIN WEITERER AUSBRUCH VON
SCHÜCHTERNHEIT ...

DIE KNÖPFE, DIE
VERWENDET WERDEN
SOLLEN, SIND AUF DEM
BILDSCHIRM ANGEZEIGT:
DREIECK, QUADRAT UND
DREIECK ...

WAS MEINST DU,
A... D... A!? S-STÖR
NICHT!

DIE ZEIT BEWEGT
SICH UNAUFHALTSAM
AUF DEN LETZTEN
SCHULTAG ZU.

BRIIIING

MANCHMAL
JEDOCH,
WIE IN DEN
ERFOLGREICHSTEN
GESCHICHTEN ...

IHR HABT ALLE
EURE HAUSAUFGABEN
FÜR DEN SOMMER
AUFGESCHRIEBEN,
RICHTIG?!

MURMEL,
MURMEL ... DER
PERFЕКTE ORT UND
DIE PERFЕКTE ZEIT,
EINFACHER GESAGT
ALS GETAN ...



NUR WENN DER PROTAGONIST
IN DIE ECKE GEDRÄNGT IST ...

SICHER!

LUUDO ...

ER TUT SEIN BESTES, UM EIN
BEREITS GESCHRIEBENES
ENDE ZU VERÄNDERN.



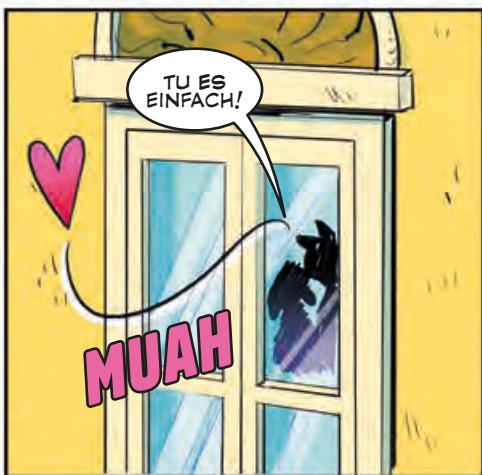
ÄHM ... HAST DU ...
DIE HAUSAUFGABEN
FÜR DIE FERIEN
AUFGESCHRIEBEN?

ICH HABE
SICHERGESTELLT,
DASS ER KEINE
ANDERE WAHL
HATTE ...



WARTE, ICH
MUSS DICH
ETWAS SEHR
WICHTIGES
FRAGEN ...







ENDE

DAS NENNT SICH EVOLUTION, BABY

TEXT

Danilo Deninotti

ZEICHNUNGEN

Giuliano Cangiano

FARBE

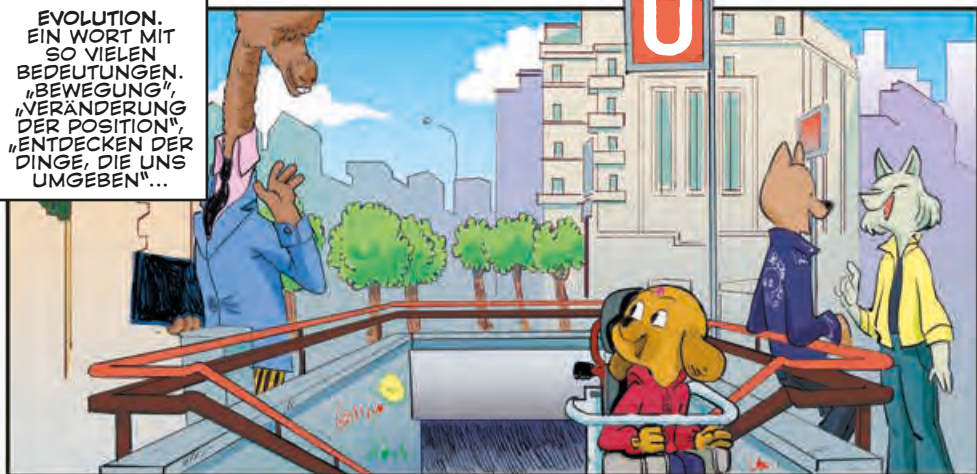
Lucio Ruvidotti

DIE SMARTE

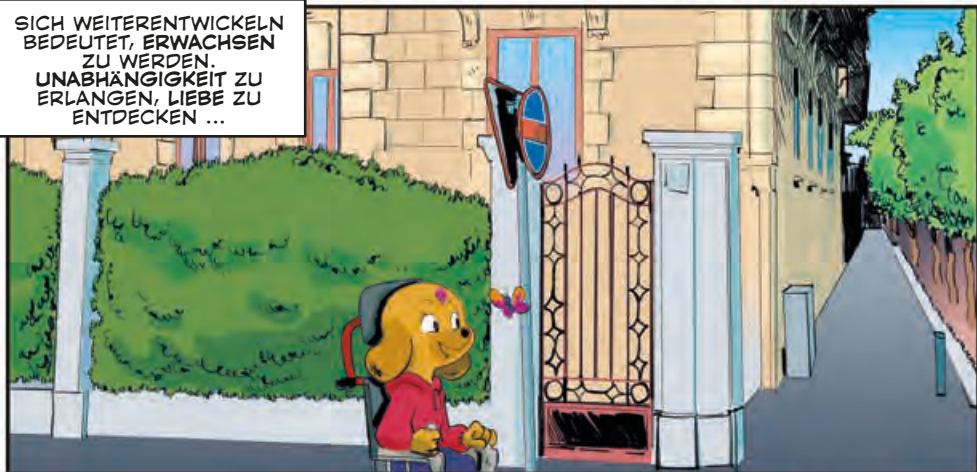


UND IHRE
ABENTEUER

EVOLUTION.
EIN WORT MIT
SO VIELEN
BEDEUTUNGEN.
„BEWEGUNG“,
„VERÄNDERUNG
DER POSITION“,
„ENTDECKEN DER
DINGE, DIE UNS
UMGEBEN“...



SICH WEITERENTWICKELN
BEDEUTET, ERWACHSEN
ZU WERDEN.
UNABHÄNGIGKEIT ZU
ERLANGEN, LIEBE ZU
ENTDECKEN ...



ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN, LERNEN,
MIT NEUEN GEFÜHLEN UMZUGEHEN,
SICH SELBST SO GUT WIE MÖGLICH ZUM
AUSDRUCK BRINGEN!



EIGENTLICH KANN MAN
SAGEN, DASS EVOLUTION
JEDEN UND ALLES
BETRIFFT ...



DU ENTWICKELST
DICH, DIE WELT
ENTWICKELT SICH,
DIE MENSCHHEIT
ENTWICKELT SICH!

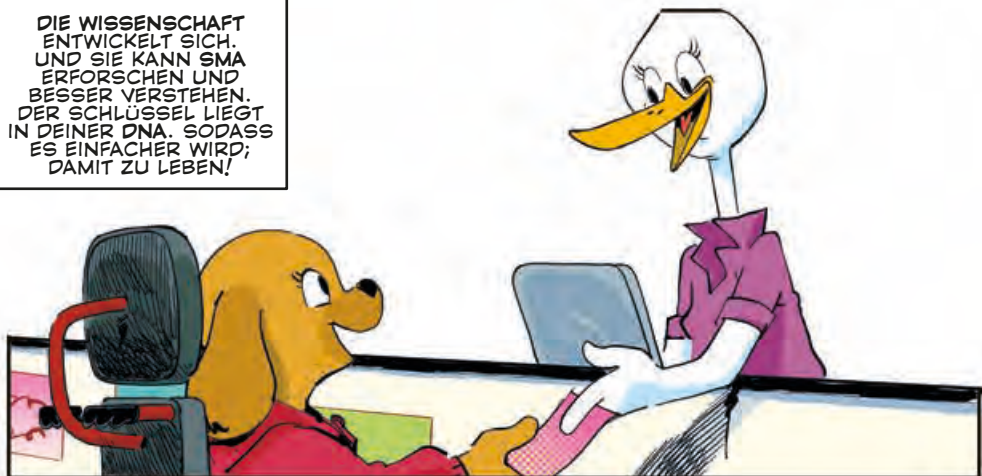


NICHTS STEHT
STILL, UND WIR
ALLE BEWEGEN
UNS IN RICHTUNG
ZUKUNFT!

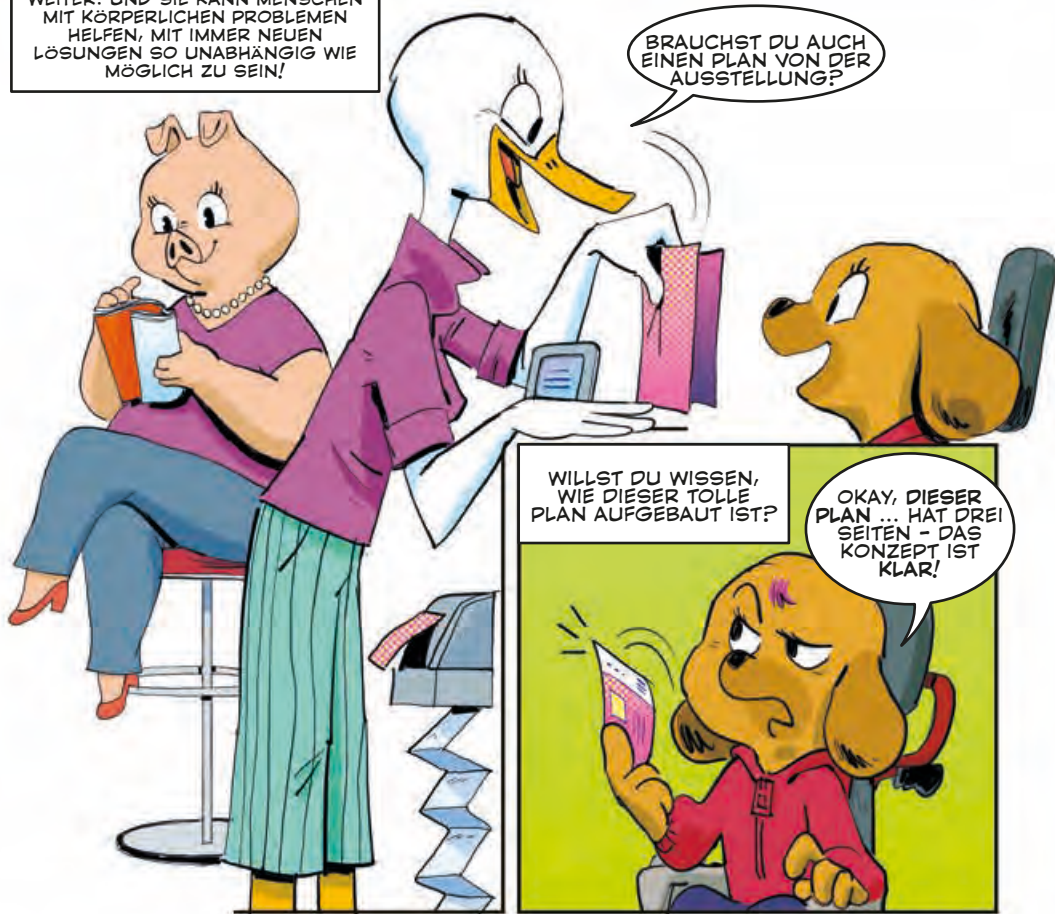


SIE BEDEUTET
VERÄNDERUNG FÜR DICH,
ABER NICHT NUR FÜR DICH,
ADA ... SIE BETRIFFT AUCH
ANDERE DINGE.

DIE WISSENSCHAFT
ENTWICKELT SICH.
UND SIE KANN SMA
ERFORSCHEN UND
BESSER VERSTEHEN.
DER SCHLÜSSEL LIEGT
IN DEINER DNA. SODASS
ES EINFACHER WIRD;
DAMIT ZU LEBEN!



TECHNOLOGIE ENTWICKELT SICH
WEITER. UND SIE KANN MENSCHEN
MIT KÖRPERLICHEN PROBLEMEN
HELFE, MIT IMMER NEUEN
LÖSUNGEN SO UNABHÄNGIG WIE
MÖGLICH ZU SEIN!



BRAUCHST DU AUCH
EINEN PLAN VON DER
AUSSTELLUNG?

WILLST DU WISSEN,
WIE DIESER TOLLE
PLAN AUFGEBAUT IST?

OKAY, DIESER
PLAN ... HAT DREI
SEITEN - DAS
KONZEPT IST
KLAR!

PLAN DER AUSSTELLUNG

BEREICH

3



TECHNOLOGISCHE
FORSCHUNG UND
ANGEWANDTE TECHNOLOGIE

BEREICH

2



KLINISCHE STUDIEN:
WAS SIE SIND UND WIE
SIE FUNKTIONIEREN

BEREICH

1



WISSENSCHAFTLICHE
FORSCHUNG: NATURHISTORISCHE
GESCHICHTE NEUROMUSKULÄRER
ERKRANKUNGEN

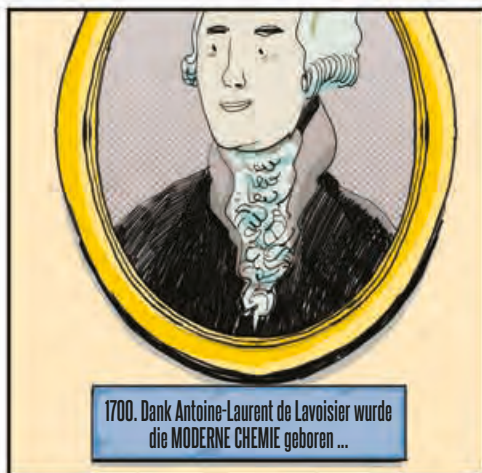
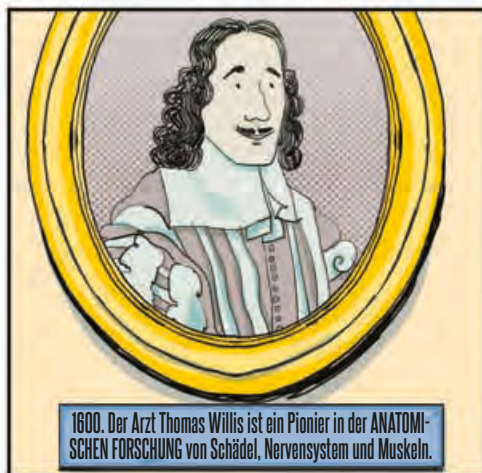
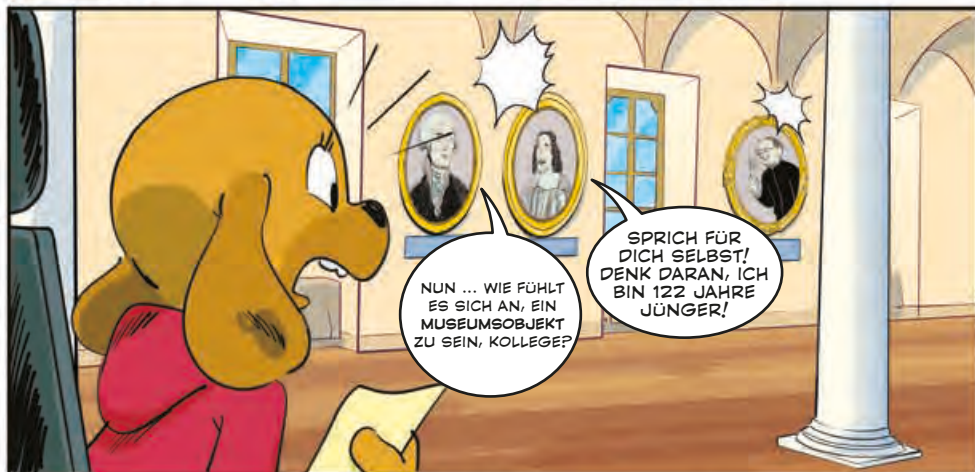
EINGANG

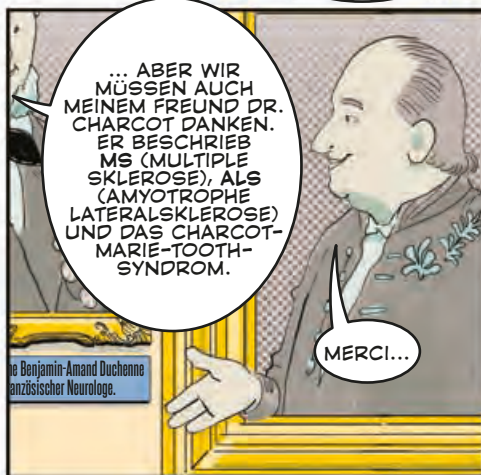
JETZT MÖCHTE
ICH MIT DIR
ENTDECKEN,
WAS EVOLUTION
BEDEUTET!

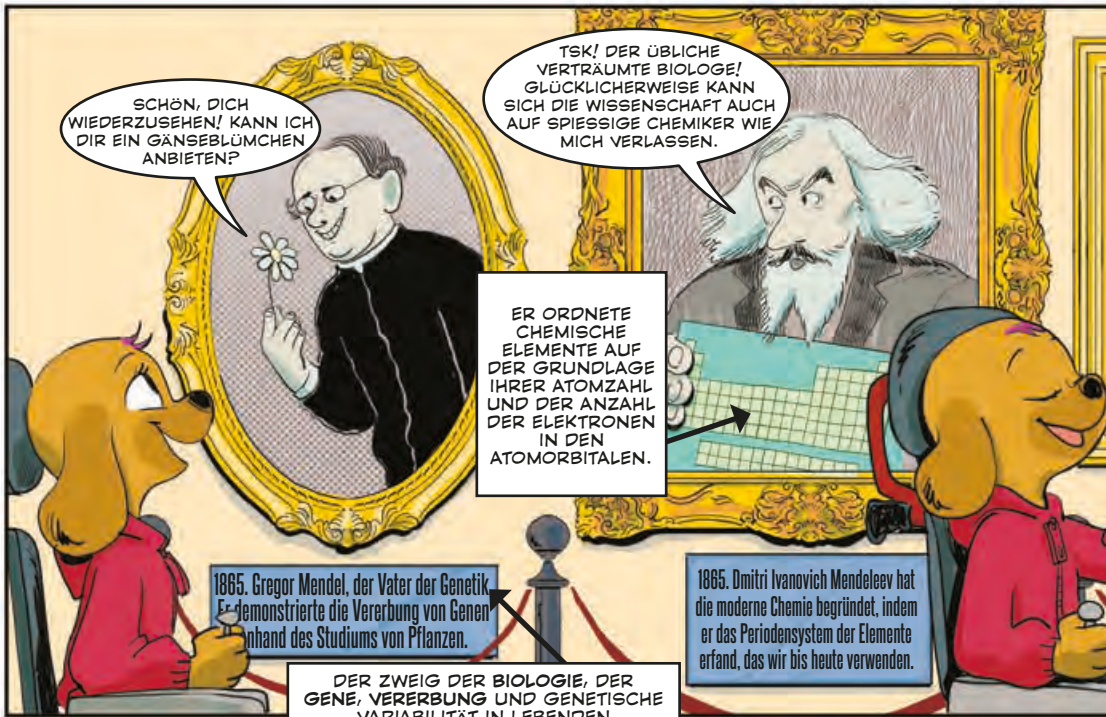


WISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG:
NATURHISTORISCHE GESCHICHTE
NEUROMUSKULÄRE ERKRANKUNGEN.
WIE MEDIZIN, CHEMIE UND BIOLOGIE BEI
DER ENTWICKLUNG DES WISSENS ÜBER DEN
MENSCHLICHEN KÖRPER UND SEINE ZELLULÄREN
MECHANISMEN VERKNÜPFT SIND. WIE IHRE
GESCHICHTE DES AUSTAUSCHES UND DER
ENTDECKUNGEN ZU DEM GEFÜHRT HAT,
WAS WIR HEUTE WISSEN.









SCHÖN, DICH
WIEDERZUSEHEN! KANN ICH
DIR EIN GÄNSEBLÜMCHEN
ANBIETEN?

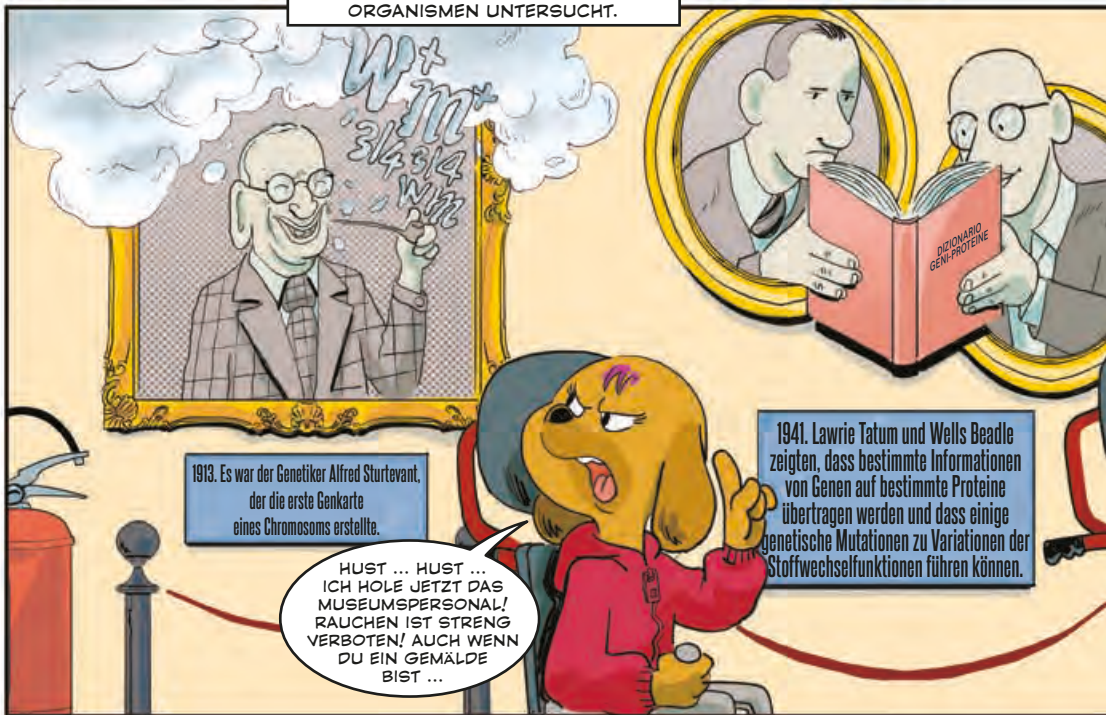
TSK! DER ÜBLICHE
VERTRÄUMTE BIOLOGE!
GLÜCKLICHERWEISE KANN
SICH DIE WISSENSCHAFT AUCH
AUF SPIESSIGE CHEMIKER WIE
MICH VERLASSEN.

ER ORDNETE
CHEMISCHE
ELEMENTE AUF
DER GRUNDLAGE
IHRER ATOMZAHL
UND DER ANZAHL
DER ELEKTRONEN
IN DEN
ATOMORBITALEN.

1865. Gregor Mendel, der Vater der Genetik.
Er demonstrierte die Vererbung von Genen
inhand des Studiums von Pflanzen.

1865. Dmitri Ivanovich Mendeleev hat
die moderne Chemie begründet, indem
er das Periodensystem der Elemente
erfand, das wir bis heute verwenden.

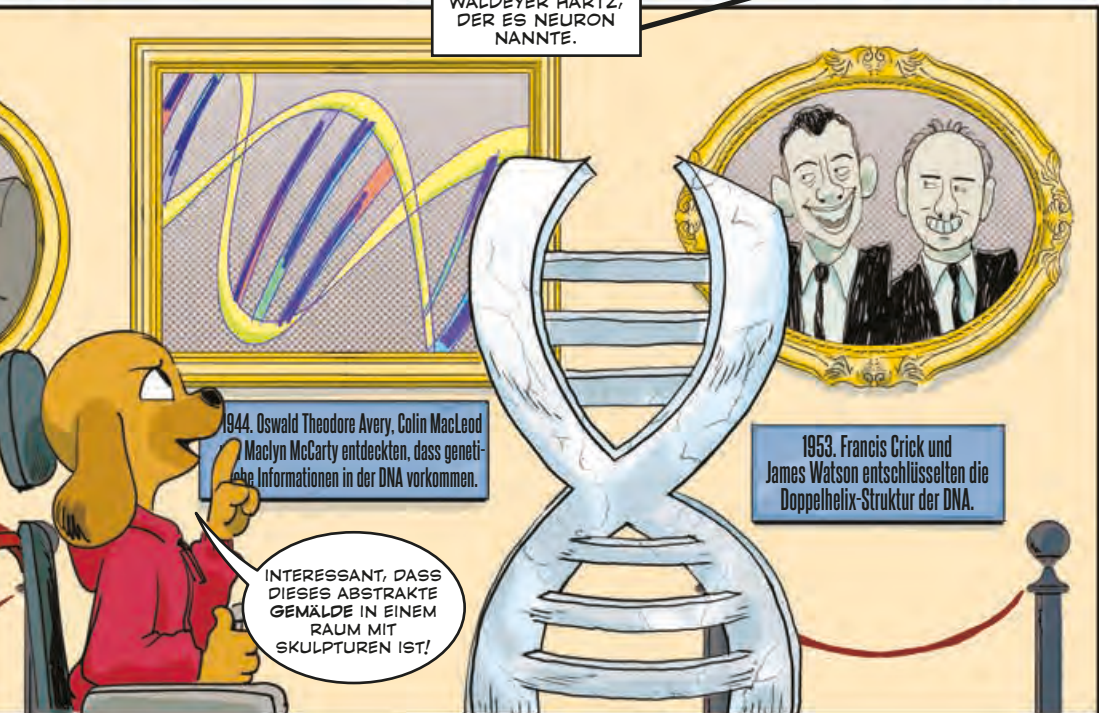
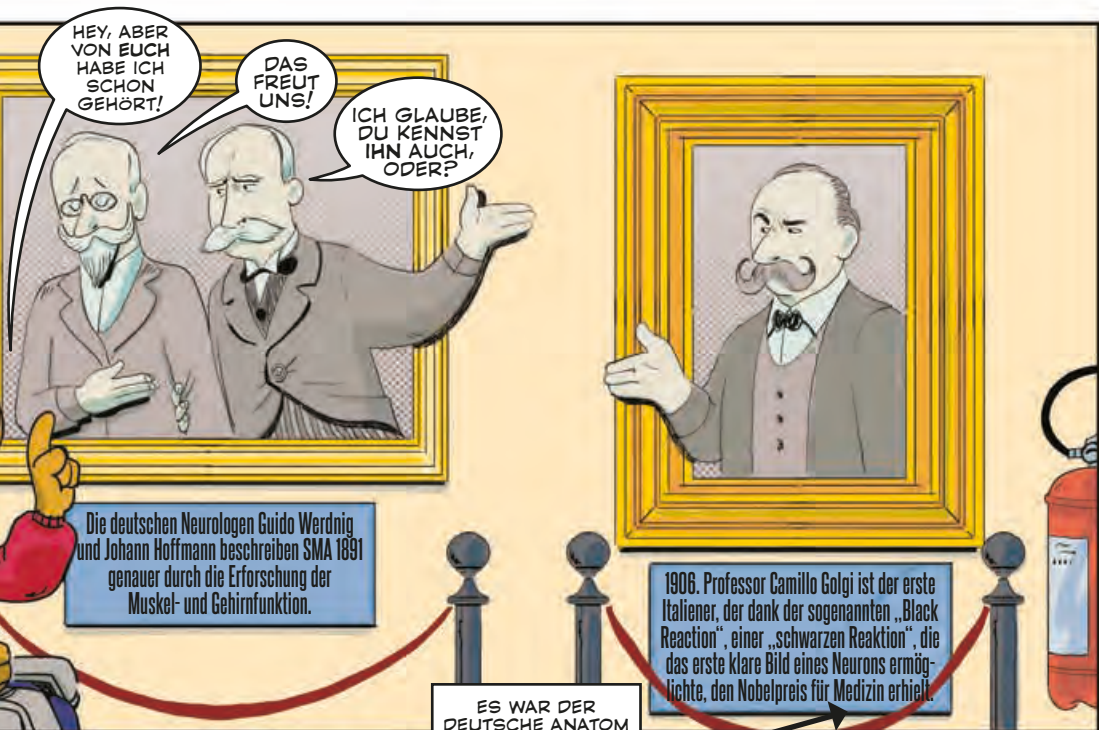
DER ZWEIG DER BIOLOGIE, DER
GENE, VERERBUNG UND GENETISCHE
VARIABILITÄT IN LEBENDEN
ORGANISMEN UNTERSUCHT.



1913. Es war der Genetiker Alfred Sturtevant,
der die erste Genkarte
eines Chromosoms erstellte.

1941. Lawrie Tatum und Wells Beadle
zeigten, dass bestimmte Informationen
von Genen auf bestimmte Proteine
übertragen werden und dass einige
genetische Mutationen zu Variationen der
Stoffwechselfunktionen führen können.

HUST ... HUST ...
ICH HOLE JETZT DAS
MUSEUMSPERSONAL!
RAUCHEN IST STRENG
VERBOTEN! AUCH WENN
DU EIN GEMÄLDE
BIST ...



SMA I
SMA II
SMA III
SMA IV

GEPRÄGT VON SIR
CHARLES SCOTT
SHERRINGTON.

1956. Die schwedischen Ärzte
Kugelberg und Welander entdecken
eine weitere Form der SMA, die ihre
Klassifizierung aktualisierte.

ES WAR VOR ALLEM
EINE OBSESSION
FÜR DICH ...

HE HE
HE!

BEREITS IN DEN
FÜNFZIGERN
HATTEST DU INSULIN
SEQUENZIERT.

WALTER
GILBERT

WALTER
GILBERT

FREDERICK
SANGER

ALLAN
MAXAM

Frederick Sanger erhielt zwei
Nobelpreise für Chemie.

1990. Linda M. Brzustowicz
lokalisiert die für SMA
verantwortliche Sequenz innerhalb
von CHROMOSOM 5.

1990-1991
identifiziert
verantwortliche
Survival

IN DENSELBEN
JAHREN
ENTDECKT.

SYNAPSE

WAS FÜR
EINE REISE
DAS GEWESEN
SEIN MUSS!



1975-1977. Frederick Sanger, Walter Gilbert und Allan
Maxam begannen mit der DNA-Sequenzierung.

DIE CHEMIKALIE, DIE IMPULSE
ZWISCHEN NEURONEN
ÜBERTRÄGT, IDENTIFIZIERT
DURCH DAS DUO LOEWI/DALE.

DIE REKONSTRUKTION DER
EXAKTEN POSITIONIERUNG
VON BIOMOLEKÜLEN IN EINER
STRUKTUR. DER ERSTE SCHRITT,
UM DIE FUNKTION EINES GENS
ZU VERSTEHEN UND MUTATIONEN
ODER KORRELATIONEN
ZU ERKENNEN.



5. Judith Melki
art das für SMA
che Gen: das SMN1
Motor Neuron.



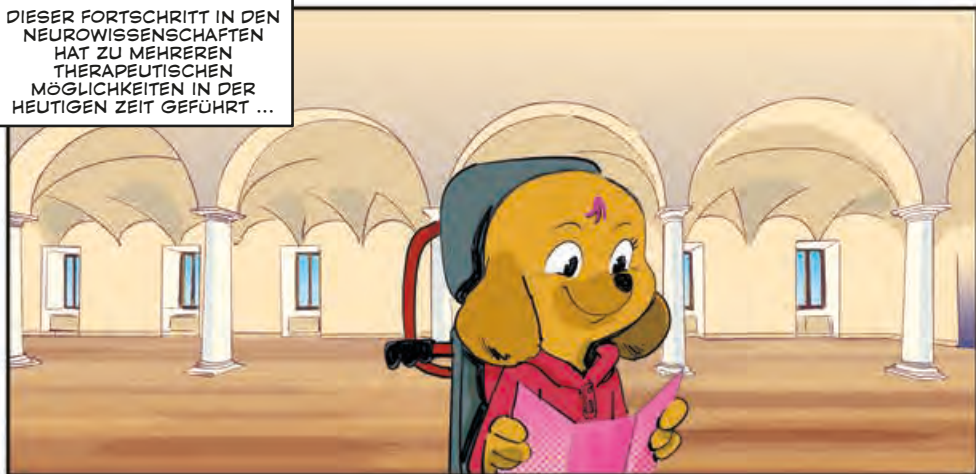
2001 sequenzierte Craig Venter
das menschliche Genom nach
der Sanger-Methode

DIE 2000ER JAHRE
WAREN DURCH EIN
STARKES INTERESSE
AN SEQUENZIERUNG
GEKENNZEICHNET UND
ES WURDEN NEUE
TECHNOLOGIEN WIE DAS NEXT
GENERATION SEQUENCING
(NGS) EINGEFÜHRT.



DER BIOMEDIZINISCHE
BEREICH HAT AM
MEISTEN VON DIESEN
FORTSCHRITTEN
PROFITIERT.

DIESER FORTSCHRITT IN DEN
NEUROWISSENSCHAFTEN
HAT ZU MEHREREN
THERAPEUTISCHEN
MÖGLICHKEITEN IN DER
HEUTIGEN ZEIT GEFÜHRT ...



... DIE KINDERN WIE DIR
HELFEIN, SICH BESSER
ZU FÜHLEN.



AH, DU BIST
ES, DAS
VOICEOVER! DU
HAST MIR EIN
WENIG
GEFELT ...

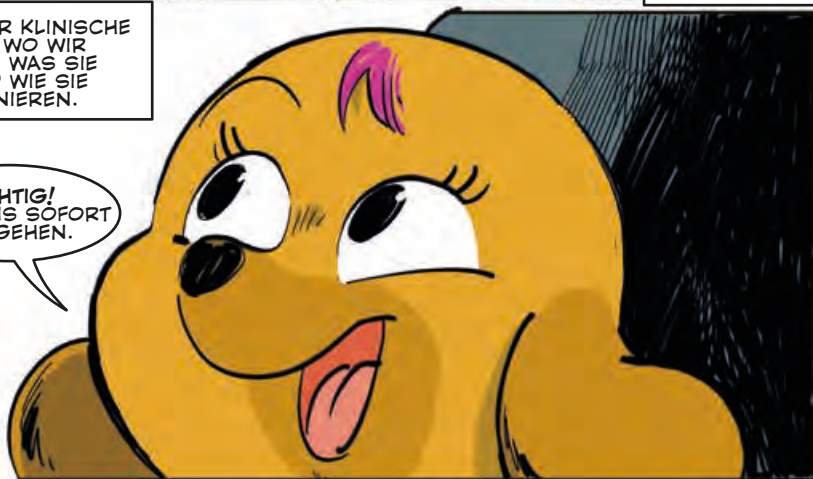
WENN DU
SCHON HIER
BIST ... WEISST
DU, WAS
UNS JETZT
ERWARTET?



... VOICEOVER
SCHREIBT ...

DER RAUM FÜR KLINISCHE
STUDIEN. WO WIR
ERFAHREN, WAS SIE
SIND UND WIE SIE
FUNKTIONIEREN.

RICHTIG!
LASS UNS SÖFORT
REINGEHEN.





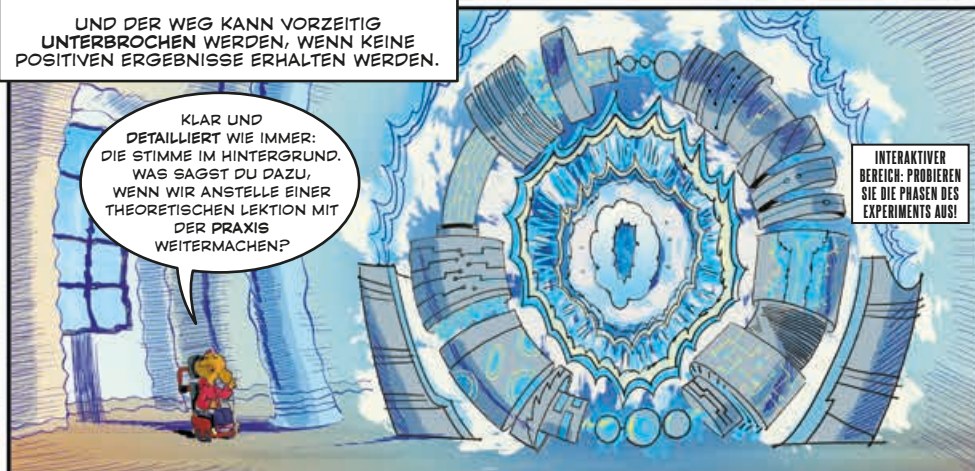
DER WEG IST LANG UND KOMPLEX,
UND ES KANN JAHRE DAUERN,
BEVOR EINE NEUE SICHERE UND
WIRKSAME THERAPIE EINGEFÜHRT
WIRD!



BEREICH 2
KLINISCHE STUDIEN:
WAS SIE SIND UND WIE
SIE DURCHFÜHRT WERDEN
Die Ergebnisse der
letzten Jahre wurden
dank klinischer
Studien erzielt. Ein
Prozess, in dem
FORSCHER zusammen-
arbeiten. Das
heisst: Ärzte, Bio-
logen, Pflegekräfte,
Therapeuten, Biote-
chnologen.

ZUDEM SIND NICHT ALLE
KLINISCHEN STUDIEN
ERFOLGREICH ...

UND DER WEG KANN VORZEITIG
UNTERBROCHEN WERDEN, WENN KEINE
POSITIVEN ERGEBNISSE ERHALTEN WERDEN.



KLAR UND
DETAILLIERT WIE IMMER:
DIE STIMME IM HINTERGRUND.
WAS SAGST DU DAZU,
WENN WIR ANSTELLE EINER
THEORETISCHEN LEKTION MIT
DER PRAXIS
WEITERMACHEN?

INTERAKTIVER
BEREICH: PROBIEREN
SIE DIE PHASEN DES
EXPERIMENTS AUS!



JEDE NEUE STUDIE HAT
GENAU FESTGELEGTE
PHASEN, WIE EINE TREPPE.

AH, DU BIST MIR
WOHL HIERHER
GEFOLGT,
VOICEOVER ...

ERSTE STUFE:
GRUNDLAGENFORSCHUNG.

DAS BEDEUTET, DASS
DAS NEUE MOLEKÜL
DIE ANDEREN
SCHRITTE BEREITS
BESTANDEN HAT!

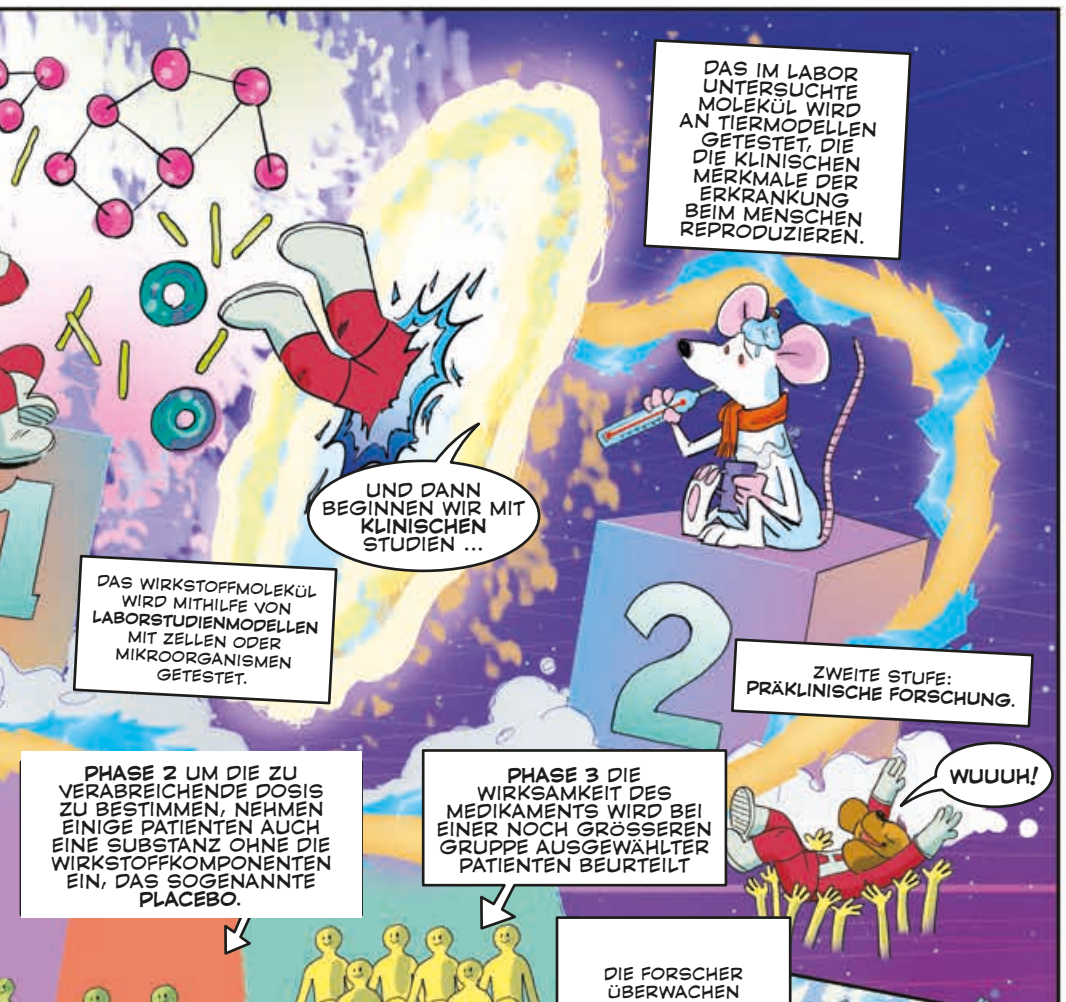
Dritte Stufe:
Klinische
Studien.

DIESE STUFE IST AUCH
IN PHASEN UNTERTEILT.
MUSS BEFOLGT WERDEN,
DAMIT DAS NEUE
MEDIKAMENT SICHER
UND WIRKSAM BEI DER
BEHANDLUNG EINER
KRANKHEIT IST.

HA!

BITTE,
ADA ...

PHASE 1
DAS MOLEKÜL WIRD
ZUR BEURTEILUNG
SEINER SICHERHEIT
AN EINER
BEGRENZTEN
ANZAHL VON
PERSONEN GETESTET



DAS IM LABOR
UNTERSUCHTE
MOLEKÜL WIRD
AN TIERMODELLEN
GETESTET, DIE
DIE KLINISCHEN
MERKMALE DER
ERKRANKUNG
BEIM MENSCHEN
REPRODUZIEREN.

UND DANN
BEGINNEN WIR MIT
KLINISCHEN
STUDIEN ...

DAS WIRKSTOFFMOLEKÜL
WIRD MIT HILFE VON
LABORSTUDIENMODELLEN
MIT ZELLEN ODER
MIKROORGANISMEN
GETESTET.

ZWEITE STUFE:
PRÄKLINISCHE FORSCHUNG.

PHASE 2 UM DIE ZU
VERABREICHENDE DOSIS
ZU BESTIMMEN, NEHMEN
EINIGE PATIENTEN AUCH
EINE SUBSTANZ OHNE DIE
WIRKSTOFFKOMPONENTEN
EIN, DAS SOGENANNT
PLACEBO.

PHASE 3 DIE
WIRKSAMKEIT DES
MEDIKAMENTS WIRD BEI
EINER NOCH GRÖßEREN
GRUPPE AUSGEWÄHLTER
PATIENTEN BEURTEILT

WUUUH!

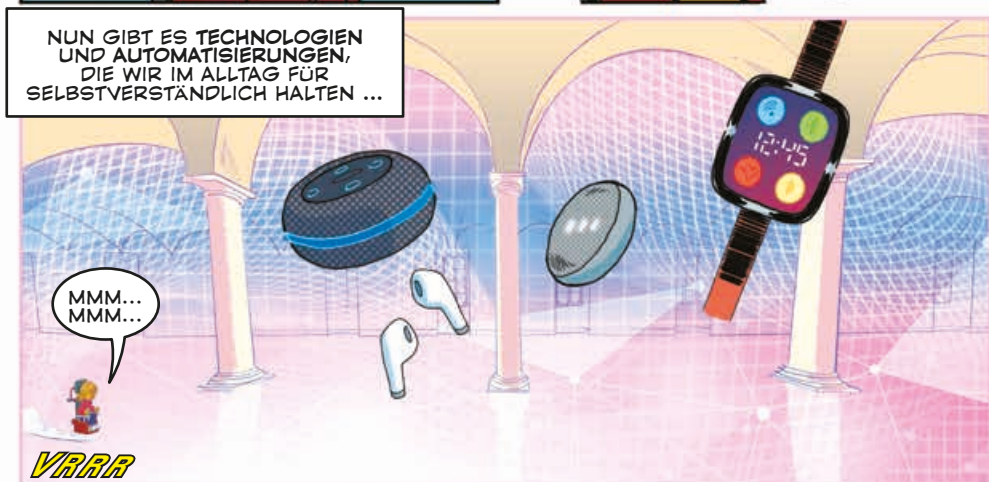
DIE FORSCHER
ÜBERWACHEN
UND ÜBERPRÜFEN
DIE GESUNDHEIT
DER PATIENTEN
AUF GEFÄHRLICHE
NEBENWIRKUNGEN.

PHASE 4 NACH
ZULASSUNG DES
MEDIKAMENTS
IST DIE
KLINISCHE STUDIE
ABGESCHLOSSEN!

ÄHM ...
ICH BIN ES
NOCHMAL,
ADA.

ICH WERDE MICH NIE AN
ALLE NAMEN ERINNERN...

WAS FÜR EINE
GESCHICHTE. NACH
DIESEM RAUM
HABE ICH LUST,
FORSCHERIN ZU
WERDEN!



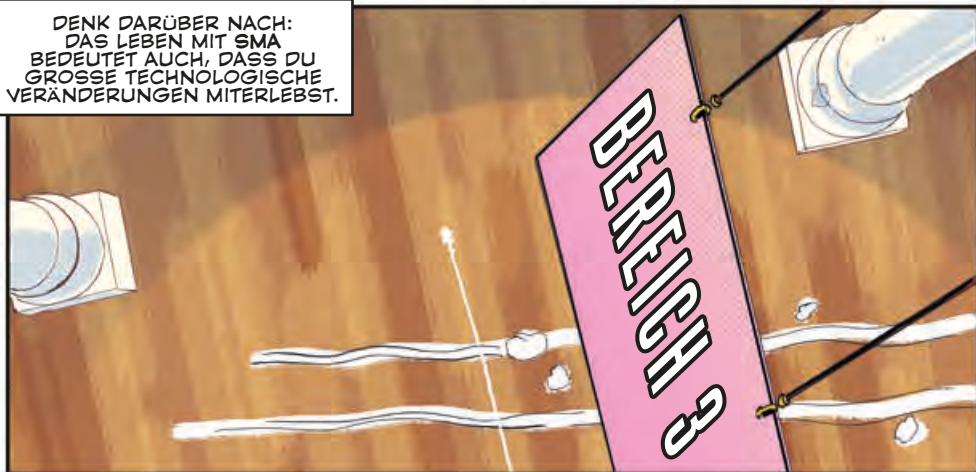
ODER ERINNERST DU DICH
NOCH AN DIE ONLINE-
SCHULE? JEDER HAT ZU
HAUSE AN DER SCHULE
TEILGENOMMEN ...



... VERWENDUNG EINES
COMPUTERS MIT EINER WEBCAM
UND EINEM MIKROFON!



DENK DARÜBER NACH:
DAS LEBEN MIT SMA
BEDEUTET AUCH, DASS DU
GROSSE TECHNOLOGISCHE
VERÄNDERUNGEN MITERLEBST.



BEREICH 3
**TECHNOLOGISCHE FORSCHUNG
UND ANGEWANDTE TECHNOLOGIE**



UND WÄHREND DU ÄLTER WIRST,
WIRST DU SICHER NOCH MEHR
ERFINDUNGEN ERLEBEN, DIE DIR
HILFEN, BESSER ZU LEBEN!

ZUERST HAST DU
EINEN LEICHTEN
ROLLSTUHL
MIT GROSSEN
RÄDERN BENUTZT,
DEN DU NUR
SCHWER SELBST
SCHIEBEN
KONNTEST.



Es gibt verschiedene
Arten von Rollstuhl-
Motoren" ... Einige
können an einem
manuellen Rollstuhl
befestigt werden,
der dann mit einem
Joystick gesteuert
werden kann ...



ABER MIT DEM
MOTORISIERTEN
... BIN ICH
SEHR SCHNELL
GEWORDEN
UND KANN MICH
ALLEINE
BEWEGEN!



Die allerersten
Rollstühle
aus dem 16.
Jahrhundert.



1655: Das ERSTE Rollstuhlmodell, das zum
Bewegen keine Unterstützung durch andere
erforderte (vom deutschen
Uhrmacher Stephan Farffler entwickelt).

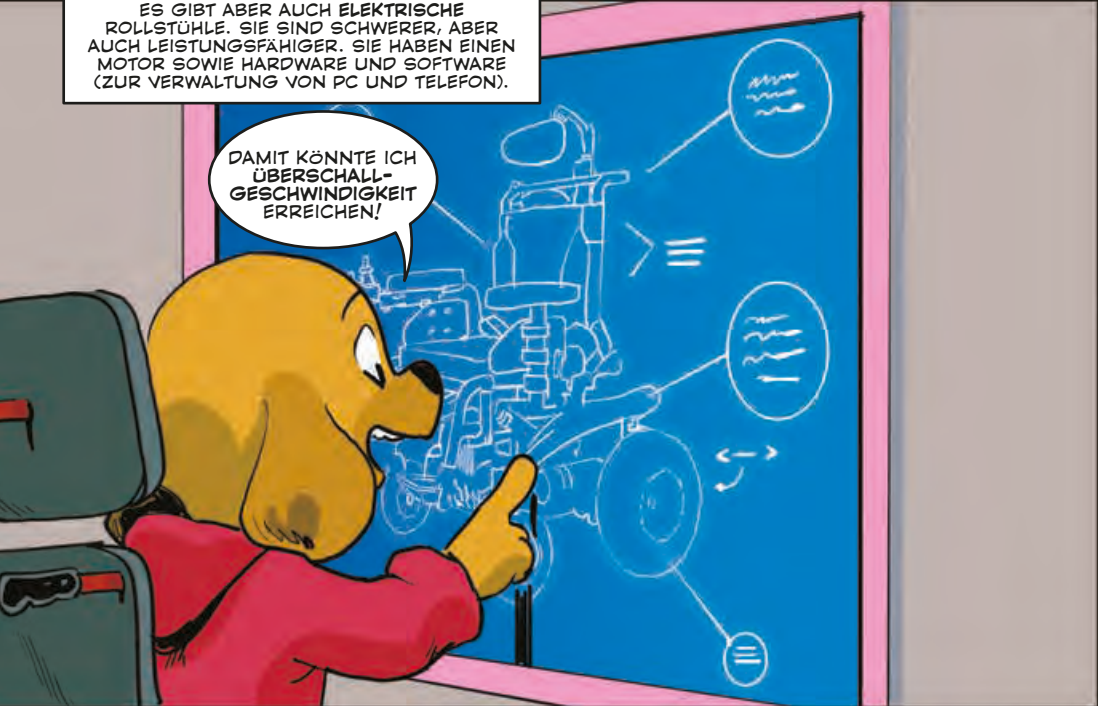


Leichter
MANUELLER
Rollstuhl.



ES GIBT ABER AUCH ELEKTRISCHE
ROLLSTÜHLE. SIE SIND SCHWERER, ABER
AUCH LEISTUNGSFÄHIGER. SIE HABEN EINEN
MOTOR SOWIE HARDWARE UND SOFTWARE
(ZUR VERWALTUNG VON PC UND TELEFON).

DAMIT KÖNNTE ICH
ÜBERSCHALL-
GESCHWINDIGKEIT
ERREICHEN!



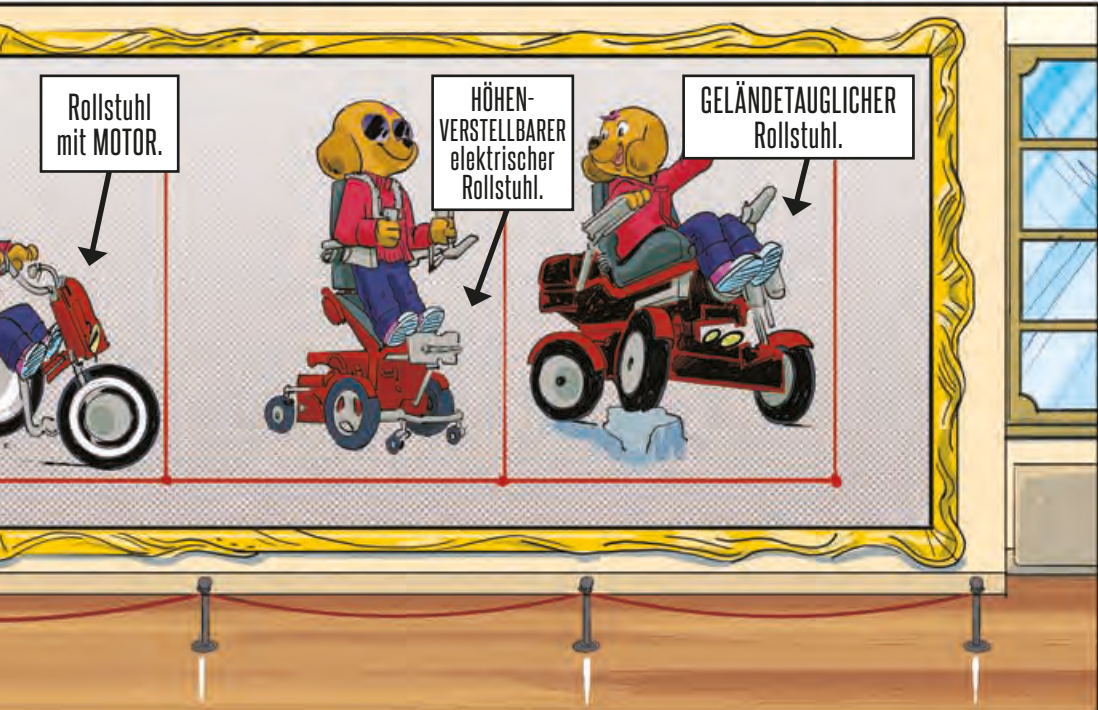
Rollstuhl
mit MOTOR.



HÖHEN-
VERSTELLBARER
elektrischer
Rollstuhl.



GELÄNDETAUGLICHER
Rollstuhl.





HEY!
ES GIBT IMMER
NOCH EINEN TEIL
IM RAUM ZUM
ERKUNDEN UND
DU HAST MIR
NOCH NICHTS
DAZU GESAGT
VOICEOVER?!

AUTOMATISCHE
TÜREN UND
JALOUSIEN.



V
R
R
R
R

F
Z
Z
Z

MOTORISIERT
WANDSCHRÄNKE.

H
I
G

T
I
C



DOMOTICA (HAUSAUTOMATISIERUNG)

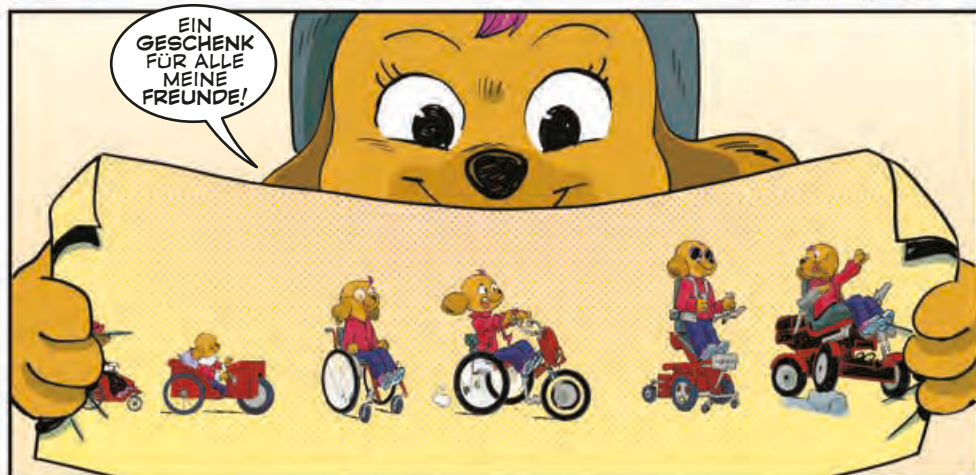
Der Begriff stammt aus der Kombination von „domus“ (zu Hause) und „Robotik“. Das ist eine Wissenschaft, deren Ziel es ist, dass Geräte Handlungen ausführen und Beleuchtung und Vorrichtungen nach den Regeln steuern, die von den Bewohnern des Zuhauses festgelegt werden. Das Regelwerk und die Automatisierungen werden als „Szenario“ bezeichnet.

DAS UNGLAUBLICHE AN DER AUTOMATISIERUNG IST, DASS MAN SIE NACH HAUSE HOLEN KANN.

IN EINEM HAUS WIE DIESEM KANN ICH VON MEINEM TABLET AUS EIN „ABENDSZENARIO“ EINRICHTEN, UM LICHT, FERNSEHER, STEREOANLAGE ODER EINEN SPRACHASSISTENTEN EINZUSCHALTEN ... COOL, ODER?

ALLES IN ROLLSTUHLREICHWEITE. UND VIELLEICHT, WENN ICH ÄLTER BIN ...

KANN ICH ENDLICH DEN BACKOFEN UND DIE WASCHMASCHINE, DIE KLIMAAANLAGE UND DAS SICHERHEITSSYSTEM BEDIENEN ... DAS BEWÄSSERUNGSSYSTEM FÜR DEN GARTEN!



ENDE

ADA IN ... NIE WIEDER MOBBEN

Eine Geschichte einer gewöhnlichen Freundschaft

GESCHICHTE

Camilla Gozzini

**(ENRICO FERMI COMPREHENSIVE INSTITUTE
OF ROMANO DI LOMBARDIA, KLASSE 1D)**

TEXT

Danilo Deninotti

ZEICHNUNGEN

Giuliano Cangiano

FARBE

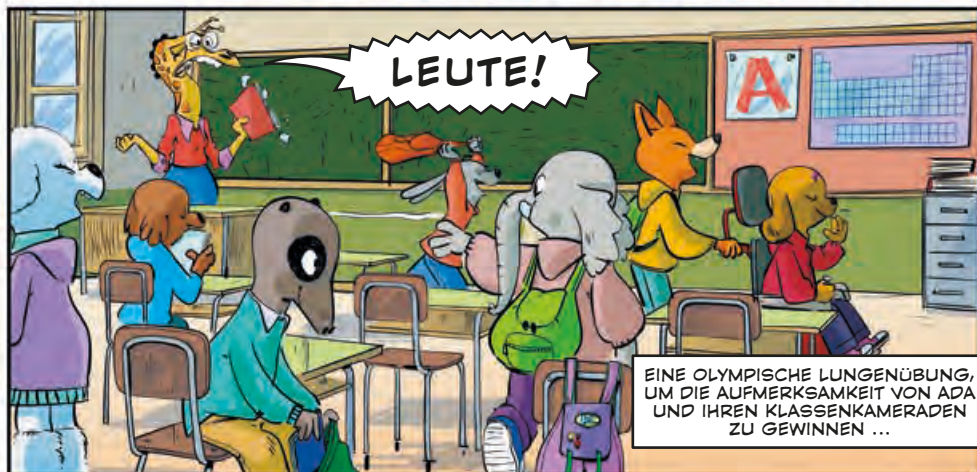
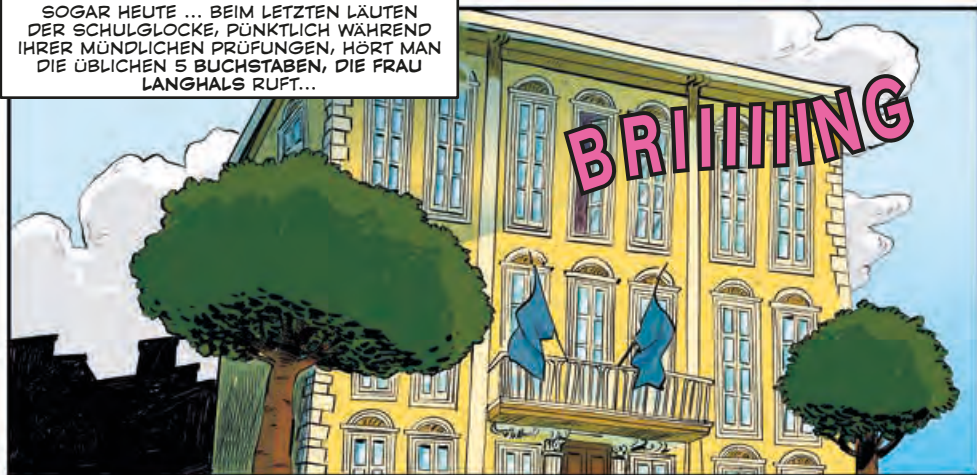
Lucio Ruvidotti

DIE SMARTE

Adax

UND IHRE
ABENTEUER

SOGAR HEUTE ... BEIM LETZTEN LÄUTEN
DER SCHULGLOCKE, PÜNKTLICH WÄHREND
IHRER MÜNDLICHEN PRÜFUNGEN, HÖRT MAN
DIE ÜBLICHEN 5 BUCHSTABEN, DIE FRAU
LANGHALS RUFT...





...GENAU WIE DER WUNSCH, JEDE 1+
ZU FEIERN, DIE DIE LERNGRUPPE DER
LANGHALS-MISSION ERREICHT HAT!



GLÜCKLICHE, SORGLOSE
FREUNDE ...



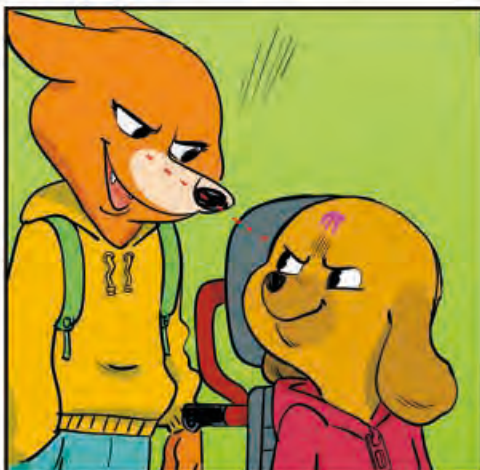
SELBST WENN JEMAND
ANDERS DENKT ...

HEY, STREBER! HABT IHRE EURE
PECHVOGELQUOTE ERHÖHT, INDEM
IHR EINEN NEUEN „KUMPEL“ IN DIE
GRUPPE AUFGENOMMEN HABT?

PASS AUF, DU
... JEDER, DER
MIT VERLIERERN
ABHÄNGT ...
HA! HA! HA!







UND JETZT ... WAS PASSIERT MIT LEGGY, DEM FLAMINGO? DIE NEUE FIGUR, DIE CAMILLA GOZZINI VON DER GESAMTSCHULE „ENRICO FERMI“ IN ROMANO DI LOMBARDIA, KLASSE 1D, ERFUNDEN HAT.

HIER IST DIE GESCHICHTE, DIE SIE SICH AUSGEDACHT HAT!



WENN WIR IHN NICHT IN RUHE LASSEN ... WAS WOLLT IHR TUN? HA! HA! HA! DU WEISST, DASS WIR STÄRKER SIND ALS IHR!

NUN, WENN DU DIR SO SICHER BIST ... BEWEIS ES! LASS UNS EINEN WETTBEWERB VERANSTALTEN!

HA! HA! DAS IST GROSSARTIG! WIR BESIEGEN EUCH, AUCH WENN IHR DIE AUFGABE AUSWÄHLT ... IHR SEID ALLE MICKRIG!



TREFFEN WIR UNS IN ZWEI TAGEN, UM HALB VIER, IM PARK. WIR MACHEN EINEN HINDERNISKURS! WENN WIR GEWINNEN, LASST IHR UNS FÜR IMMER IN RUHE ...



UNSER CHAMPION WIRD LEGGY SEIN! IHR KÖNNT EUCH GUT ÜBERLEGEN, WER IHN HERAUSFORDERN WIRD ...

WER!? VIER-AUGE, MAULWURF-AUGE ALIAS KNALLKOPF?! HA! HA! HA!



ADAAAA! WAS HAST DU GETAN?!

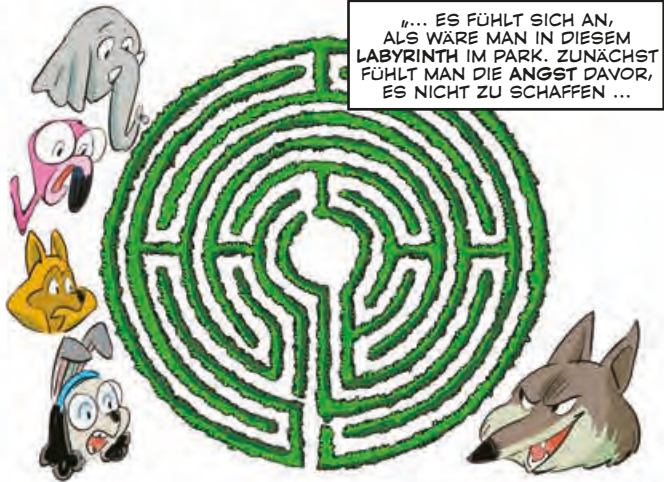
MEGASCHNIEF! SUPERHEUL! ICH WERDE AUF JEDEN FALL VERLIEREN ...

BIS SPÄTER, IHR VERLIERER! MACHT EUCH IN DER ZWISCHENZEIT BEREIT, ZU VERLIEREN! HE, HE, HE!

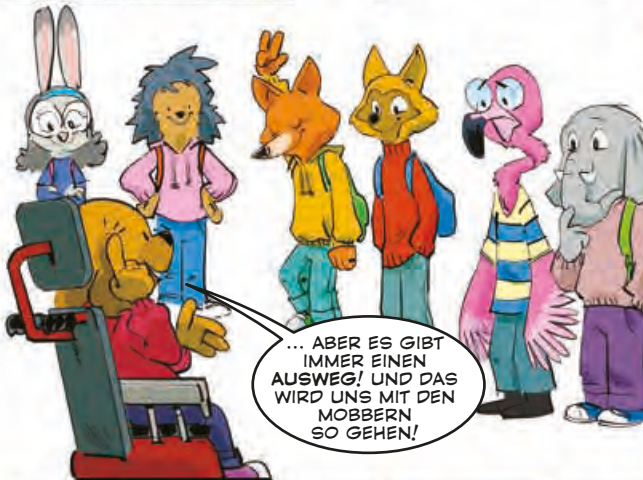


MACHT EUCH KEINE
SORGEN, LEUTE ...

ICH WEISS,
WIE IHR
EUCH JETZT
FÜHLT.



!... ES FÜHLT SICH AN,
ALS WÄRE MAN IN DIESEM
LABYRINTH IM PARK. ZUNÄCHST
FÜHLT MAN DIE ANGST DAVOR,
ES NICHT ZU SCHAFFEN ...



... ABER ES GIBT
IMMER EINEN
AUSWEG! UND DAS
WIRD UNS MIT DEN
MOBBERN
SO GEHEN!



ES STIMMT, SIE SIND
GRÖßER UND STÄRKER.
ABER MANCHMAL KANN
DER SCHEIN TRÜGEN. UND
SCHLAUHEIT GEWINNT ...
UNSERE!

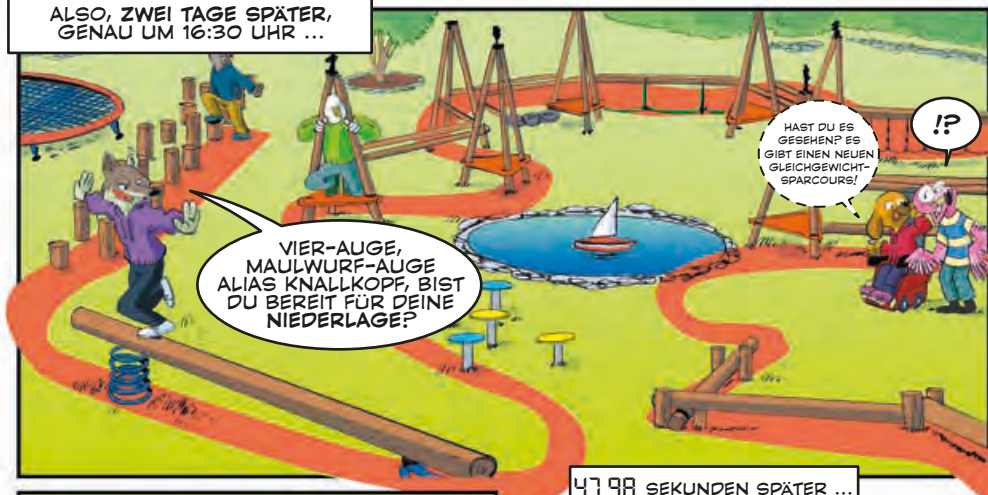


WIR KÖNNEN ES
SCHAFFEN!

DU HAST
RECHT,
ADA!

WIR MÜSSEN
POSITIV
DENKEN!

ALSO, ZWEI TAGE SPÄTER,
GENAU UM 16:30 UHR ...



47,98 SEKUNDEN SPÄTER ...







"... DENKST DU NICHT, DASS ICH
AUCH ETWAS ANERKENNUNG
VERDIENE?"

ERINNERST DU
DICH NOCH, WIE
WIR FREUNDE
WURDEN?

NUN ...
ALLES NUR WEGEN
DIESES RENNENS.
DAS DER LEGENDÄRE
LEGGY GEWONNEN
HAT!

HA, HA!
ICH WERDE ROT!
ABER JETZT WEISST DU,
DASS EIN FREUND IN
NOT EIN ECHTER
FREUND IST!

HEY, NEHMT EIN
PAAR POMMES,
WIR MÜSSEN
FEIERN!



ENDE

DIE SMARTE

Adax

UND IHRE
ABENTEUER

— DAS TEAM —



GIULIANO CANGIANO (Catania, 1980), arbeitet als Art Director und Illustrator (Künstlername Kanjano). Für das Animationsstudio Shamun befasst er sich mit Character Design und der Erstellung von Storyboards und Visual für animierte Produktionen. Er hat verschiedene Bände von Comicjournalismus veröffentlicht (für Becco Giallo „Ilva, Comizi d'acciaio“ [„Ilva, Steel Rallies“] mit dem Journalisten Carlo Gubitosa und „Sostiene Sankara“ [„Sankara Believes“] als Leiter talentierter Comicautoren), mit grossen nationalen Zeitungen zusammengearbeitet (darunter „L'Unità“ und „Il Corriere della Sera“) und das grafische Journalismus- und Satiremagazin „Mamma!“ geleitet. Zusammen mit Danilo Deninotti arbeitet er an einer Comicserie für „La Revue Dessinée“.



DANILO DENINOTTI (Mondovì, 1980) hat die Comic-Romane „Kurt Cobain - Quando ero un alieno“ [„Kurt Cobain - When I was an alien“] und „Wish you were here - Syd Barrett e i Pink Floyd“ mit dem Verlag Edizioni BD veröffentlicht und sich dann auf die Comicreportage „Lamiere. Storie da uno slum di Nairobi“ [„Sheets. Stories from a Nairobi slum“] konzentriert, die bei Feltrinelli Comics erschienen ist. Er schreibt Geschichten für „Topolino“ [Mickey Mouse], arbeitet mit dem Animationsstudio Shamun zusammen, unterrichtet an der Accademia di Comunicazione in Mailand und ist in der Werbe- und Kommunikationsbranche tätig.



GIANFRANCO FLORIO (Bari, 1982) lebt und arbeitet in Mailand. Im Jahr 2007 begann er, bei der Walt Disney Company Italia zu arbeiten und illustrierte für die Zeitschriften „Chip & Dale“, „Toy Story“ und „Cars“. Anschliessend adaptierte er Filme von Disney/Pixar für Comics, unter anderem „Planes“, „Planes 2“ sowie die neue Serie „Duck Tales“. Er zeichnet für „Mickey Mouse“, „Donald Duck“ und „The Duck Avenger“. Gemeinsam mit Davide Barzi und Luca Usai zeichnet er die Satire-Comics „Paputsi“, die in der Zeitschrift „Scarp de' tenis“ veröffentlicht werden.



ROBERTO GAGNOR (Turin, 1977) hat mehr als 200 Disney-Geschichten in italienischer und englischer Sprache geschrieben, darunter „Topolino e il Surreale Viaggio nel Destino“ [„Mickey and the Surreal Journey into Destiny“], „PK“ und die Serie „Storia dell'Arte di Topolino“ [„Mickey's Art History“]. Er gewann mit seinem Kurzfilm „Il Numero di Sharon“ den Wettbewerb „Talenti in Corto“. Seine Comicbücher umfassen „Shockdom“ und „Dieci - I dieci giorni che hanno fatto la storia della Juventus“ [Ten - The ten days that made the history of Juventus] (Hrsg. Steinbock). Sein erster Film als Autor, „Sommer auf dem Land“, wurde in Deutschland und Polen ausgestrahlt. Er ist Mitautor von „Food Wizards“, einer Cartoon-Serie über funktionelle Ernährung, die auf Rai Ragazzi ausgestrahlt wird. Er lehrt im Fachbereich „Drehbuch“ in Turin und Mailand. Er arbeitet für die Tageszeitung „Il Post“.



GIORGIO SALATI (Mailand, 1978) schreibt seit 2003 Comics für Disney. Außerdem schreibt er für Cartoon-Serien („44 Gatti“ [44 Katzen] und andere). Für den Verlag Tunué hat er die Comic-Jugendbücher „Brina e la Banda del Sole Felino“ und „Brina - Ogni amico è un'avventura“ (mit Illustrationen von C. Cornia) sowie den Comic-Roman „Sospeso“ (Illustrationen von A. Barducci) realisiert. Er hat an der Videoserie „Conta fino a 3“ [Zähl bis 3] für Jugendliche mitgearbeitet, die über Cybermobbing und Gefahren im Netz informiert. Die in Kooperation mit Luca Usai realisierte Serie ist auf dem YouTube-Kanal des international tätigen IT-Sicherheitsunternehmens Trend Micro zu sehen. Er lehrt im Fachbereich „Drehbuch“ an der International School of Comics.



MATTIA SURROZ (Aosta, 1982) begann seine Karriere in lokalen Zeitungen mit satirischen Cartoons im Alter von 17 Jahren. Er veröffentlichte das Buch „La storia sbagliata“ [Die falsche Geschichte] mit Texten von Bepi Vigna, erschienen bei OOI Edizioni, ferner „Il suono della sirena“ [Das Lied der Sirenen], mit Texten von Mauro Uzzeo, sowie „L'ultimo tramonto“ (Der letzte Sonnenuntergang) mit Texten von Marco Rincione bei Shockdom. Seit 2015 arbeitet er als Disney-Autor für die Zeitschrift „Mickey Mous“ und Panini Comics, ausserdem lehrt er an der International School of Comics in Turin. Von 2021 bis 2022 arbeitete er an der Miniserie „10 Ottobre“ [10. Oktober], geschrieben von Paola Barbato, für Sergio Bonelli Editore.



LUCA USAI (Guspini, 1977) gestaltet seit 2007 Storys, redaktionelle Beiträge und Gadgets für die Wochenzeitschrift „Topolino“. Er war für Publikationen wie „ToyStory Magazine“ und „Ducktales“ tätig und hat Comic-Romane nach der Vorlage von Pixar-Filmen realisiert. 2011 zeichnete er die Comic-Bücher „NORMALMAN - Le Origini“ und „Tutti Contro Normalman“ mit Texten von Lillo (vom Comedian-Duo Lillo&Greg). Ferner war er für die Verlage San Paolo, Gaghi und It Comics tätig. Von 2012 bis 2016 gestaltete er für den Verlag Piemme die Kinderbuchserie „I Supertopi“ (Die Supermäuse) mit Geronimo Stilton. Seit 2019 lehrt er an der International School of Comics perspektivische Zeichentechniken.





EMANUELE VIRZI (Trapani, 1988) studierte an der Palermo School of Comics, wo er die Zusammenarbeit mit dem der Akademie angeschlossenen Animationsstudio Grafimated Cartoon begann. Im Jahr 2015 begann er seine Tätigkeit für „Topolino“. Seit 2020 ist er Illustrator für die Comics „Lyon“ (Magazzini Salani) und „Finzy“ (Verlag der Italian Finance Police).

Du möchtest mehr über SMA erfahren?

Wenn Du umfangreiche Informationen rund um das Leben mit SMA, hilfreiche Angebote für den Alltag, authentische und mutige Geschichten aus der Community sowie Neues aus der Forschung entdecken möchtest, dann ist die Face SMA Webseite genau das Richtige für Dich. Face SMA ist eine Plattform von und für Menschen mit SMA, ihre Familien und Angehörigen und alle, die sich mit der Erkrankung auseinandersetzen möchten. Face SMA steht für die Gesichter der SMA – und all diejenigen, die der Erkrankung aktiv die Stirn bieten wollen.

Erfahre mehr auf:

www.facesma.de

  @lebenmitsma

Weitere Informationen rund um SMA findest Du zudem bei der:

- **Deutschen Gesellschaft für Muskelkranke e. V.**
www.dgm.org
- **Initiative SMA**
www.initiative-sma.de
- **Deutschen Muskelstiftung**
www.deutsche-muskelstiftung.de



Roche Pharma AG
Patient Partnership Neurodegenerative &
Seltene Erkrankungen

Emil-Barell-Straße 1
79639 Grenzach-Wyhlen, Deutschland

©2023

Alle erwähnten Markennamen sind
gesetzlich geschützt.

www.roche.de

M-DE-00016690