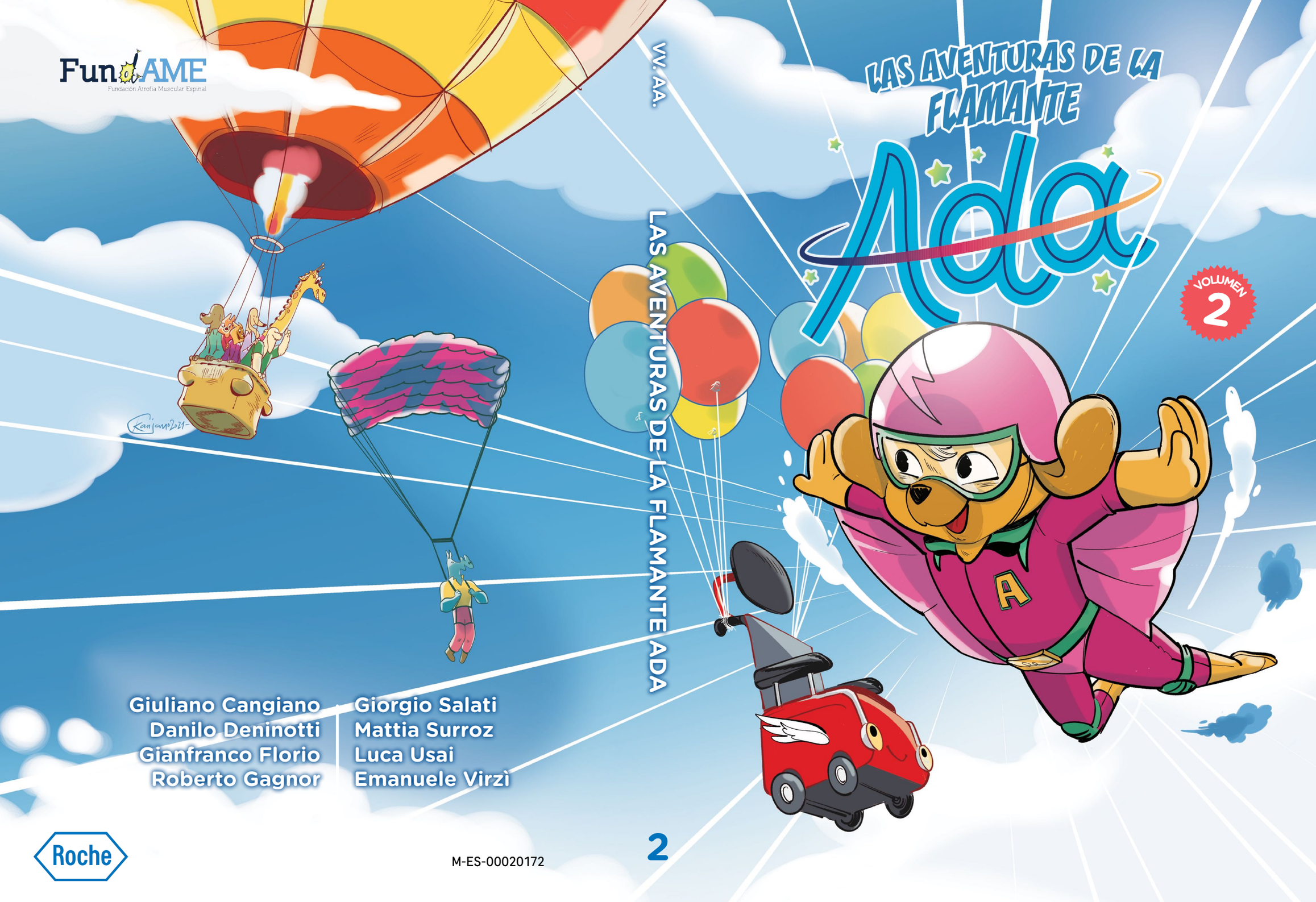

FundAME
Fundación Atrofia Muscular Espinal
VV. AA.
LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE ADA
LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE
Ada
VOLUMEN
2
Giuliano Cangiano
Danilo Deninotti
Gianfranco Florio
Roberto Gagnor
Giorgio Salati
Mattia Surroz
Luca Usai
Emanuele Virzì
Roche
2
M-ES-00020172

El viaje de Ada continúa: más inclusión, más aventuras.

¡Bienvenidos de nuevo al universo de Ada! Si ya nos acompañaste en el primer volumen, sabrás que la energía y las ganas de comerse el mundo de nuestra protagonista no tienen límites. Y si es tu primera vez en estas páginas, prepárate: estás a punto de descubrir que los verdaderos superpoderes no necesitan capas, sino empatía, humor y una red de apoyo imparable.

Las AMEnas aventuras de Ada *nació con un propósito claro: visibilizar y normalizar la Atrofia Muscular Espinal (AME) de una forma divertida y cercana. Queríamos derribar prejuicios y mostrar el día a día de quienes conviven con esta condición. Hoy, con esta segunda edición, la saga continúa para demostrar que la inclusión no es una meta, sino un camino que recorremos juntos.*

Detrás de cada viñeta hay un esfuerzo colectivo que une la realidad y la ficción. Este cómic ha sido desarrollado por un equipo multidisciplinar de educadores, psicólogos, asesores y médicos especialistas en AME, quienes han trabajado codo con codo con guionistas e ilustradores. ¿El resultado? El equilibrio perfecto entre el rigor científico que exige la AME y la magia de una historia que te atrapa desde la primera página.

Esta iniciativa, impulsada originalmente por Roche Italia en colaboración con Famiglie SMA y Centri Nemo, sigue creciendo en nuestro entorno gracias al compromiso de ***Roche España y la Fundación Atrofia Muscular Espinal (FundAME).*** *Junto sumamos fuerzas para dar voz a los pacientes, familiares y profesionales sanitarios que mejor conocen la enfermedad.*

Tanto si repites lectura como si te unes ahora a la aventura, gracias por formar parte de este viaje. Abre el cómic, comparte sus historias y ayúdanos a seguir normalizando la AME.
¡Que empiece la lectura!

Aviso médico-legal: *Este cómic es fruto de la creatividad de sus autores (cualquier elemento de ficción es puramente casual). Su propósito es estrictamente educativo y de sensibilización social; no pretende en ningún caso, ni directa ni indirectamente promocionar tratamientos, diagnósticos o itinerarios terapéuticos, los cuales son responsabilidad exclusiva de los profesionales sanitarios. La información contenida en esta publicación nunca debe sustituir a la atención médica profesional.*

Un proyecto desarrollado por

Roche

Con el aval de:

FundAME
Fundación Atrofia Muscular Espinal

Coordinación artística y de guion: **Danilo Deninotti**
Guionistas: **Giorgio Salati, Roberto Gagnor**
Artista conceptual y dibujante: **Giuliano Cangiano**
Ilustradores: **Mattia Surroz, Gianfranco Florio, Luca Usai y Emanuele Virzì**
Ilustración de portada y diseño gráfico: **Giuliano Cangiano y Giovanni Marinovich**
Maquetación y rotulación: **Edizioni BD srl, con Laura Tartaglia**
Impresión: **Grafiche Ambert**

Dirección científica: **Centro Clínico NeMO de Milán**
Coordinación del proyecto: **Martina Barazzutti y Alessandra Campolin, Sec and Partners**

Todos los derechos reservados, tanto en Italia como en el extranjero, para todos los países. Esta publicación no puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio ni en ninguna forma (fotomecánica, fotocopia, electrónica, química, en disco y otros, incluidos el cine, la radio y la televisión), en parte o en su totalidad, sin la autorización por escrito del titular de los derechos.
En los casos de reproducción indebida, se procederá de oficio conforme a la ley.

Más información en: **www.roche.es**

— GUÍA DE LECTURA —

El volumen 2 de *Las aventuras de la flamante Ada* es una secuela del cómic homónimo publicado en septiembre de 2020 y creado gracias a la contribución educativa desinteresada de Roche SpA y con la colaboración de la asociación italiana de familias con AME y los Centros Clínicos NeMO.

El proyecto propone un enfoque que permite abordar el tema de la inclusión social y escolar de las personas con discapacidad motora de una forma novedosa, y se dirige sobre todo a los niños y niñas que cursan los últimos años de primaria, pero también a las familias y los docentes, que pueden guiarles en la lectura y la comprensión de los temas tratados, a las instituciones, a la opinión pública y a los principales medios de comunicación.

El lenguaje del cómic, elegido para llegar de forma sencilla e inmediata al imaginario de los niños, aborda la discapacidad a partir de las aventuras de Ada, una niña con una enfermedad genética rara llamada atrofia muscular espinal (AME), que vive sus aventuras en una silla de ruedas de color rojo fuego. Las experiencias diarias de ADA se convierten en el medio para transmitir información compleja e importante, como el valor de la discapacidad como recurso, la inclusión como oportunidad y los conocimientos científicos, que sirven para comprender a los demás y, sobre todo, para ponerse en su lugar.

Todos los contenidos y temas que aparecen en las historias del cómic y en las viñetas didácticas finales surgen de las aportaciones de personas que conviven con la AME (educadores, psicólogos y mentores, por iniciativa de la asociación italiana Famiglie SMA ONLUS) y de los especialistas de los Centros Clínicos NeMO (neurólogo, neuropsiquiatra infantil, rehabilitador y expertos en comunicación social), y con la ayuda del equipo de guionistas e ilustradores. A partir de esta colaboración, se han elaborado los guiones y sus correspondientes viñetas, que conforman la narración visual y textual de cinco nuevas aventuras de la pequeña Ada y de los personajes que la rodean: mamá y papá, su hermano Edo, su amiguita Ylenia, el asistente Tito, la señorita Spilung, el psicólogo Jack, su fiel amigo el periquito Armstrong y su compañero de clase Ludo.

Este volumen incluye también una sexta aventura, ganadora del ComicContest «Ada y el misterioso caso del nuevo compañero de clase», un concurso en el que los niños participaron completando una historia inédita sobre la llegada de un nuevo personaje e inspirándose en las viñetas iniciales propuestas por los ilustradores. El cómic concluye con una sección divulgativa de carácter didáctico y científico que, al igual que en el volumen 1, tiene como objetivo acompañar a los niños y niñas en el descubrimiento del cuerpo humano, y explicarles lo que significa vivir con AME a través de juegos educativos.

Ada es una niña que, como todos los niños, vive de su imaginación. Y es que, a los 12 años, la imaginación es el recurso más valioso que uno tiene y convierte el mundo en un lugar lleno de aventuras, magia y posibilidades. La imaginación y la fantasía nos acercan unos a otros y nos hacen iguales, a pesar de las diferencias.

Ada tiene AME (atrofia muscular espinal), una patología neuromuscular incapacitante, y necesita una silla de ruedas para moverse, pero como todos los niños, crea mundos e historias increíbles con su gran imaginación.

La vida de Ada es como la de todos, una danza en constante equilibrio, en la que las grandes preocupaciones y los pequeños desastres se superan en compañía. Ada quiere transmitir el mensaje de que la vida es una aventura que nos hace únicos y que las diferencias son solo retos que nos llevan a encontrar nuestro camino.

En este segundo volumen volvemos a encontrarnos con Ada, que sigue creciendo y se muestra más segura y consciente de su realidad, y que con la ayuda de su familia, la señorita Spilung y sus amigos, sigue descubriéndose a sí misma y cultivando sus relaciones para crear lazos sólidos con quienes la rodean.

— ROCHE SPAIN —

El compromiso de Roche España: Innovación, sostenibilidad y equidad para un futuro mejor

Roche está presente en España desde hace más de 90 años con un propósito inalterable: proporcionar un futuro mejor a los pacientes. Para lograrlo, nuestro esfuerzo va mucho más allá de la investigación y el desarrollo de medicamentos innovadores; nos volcamos en entender y dar respuesta a las necesidades de las personas que conviven con enfermedades de gran impacto. En este escenario, los retos que plantean las enfermedades raras y, en concreto, la Atrofia Muscular Espinal (AME), son una prioridad crítica para la compañía. Por ello, concentramos nuestra dedicación en identificar las demandas más urgentes de los pacientes y su entorno en materia de investigación, visibilidad, diagnóstico temprano, tratamientos avanzados y concienciación social. El lanzamiento de este segundo volumen de Las AMEnas aventuras de Ada refleja nuestro apoyo constante a la comunidad de la AME. Con esta nueva entrega, reforzamos nuestra estrecha colaboración con la Fundación Atrofia Muscular Espinal (FundAME) para seguir acercando la realidad de esta patología a la sociedad. Si el primer volumen fue el inicio de un camino compartido, esta aventura profundiza en la inclusión, entendida como el reconocimiento de la singularidad de cada persona: una visión donde la diversidad es un derecho universal que nos iguala a todos. A través de las páginas de este tebeo, buscamos transmitir un mensaje claro y lleno de optimismo a las familias, a las instituciones educativas y, sobre todo, a las generaciones más jóvenes, que son el verdadero motor del futuro.

Esta iniciativa da continuidad a un histórico de proyectos conjuntos impulsados de la mano de FundAME, como las campañas #TatúAME, #VivirconAME o #IAMElodia, diseñadas para visibilizar el día a día y las necesidades reales de quienes conviven con una patología que a menudo sigue siendo desconocida por el gran público. Asimismo, en Roche seguimos centrando nuestros recursos científicos en buscar soluciones terapéuticas de vanguardia que transformen el curso de las enfermedades raras, trastornos complejos del sistema nervioso central, el cáncer y la inmunología. Con la mirada puesta en el mañana, trabajamos bajo la convicción de que la innovación debe ir siempre unida a la sostenibilidad del sistema sanitario y a una equidad real en el acceso. Solo colaborando codo con codo con los profesionales sanitarios, los pacientes y sus familias, seremos capaces de garantizar el derecho a la salud y procurar una mejor calidad de vida para todos.

— FUNDAME —

Desde su constitución en 2005, la Fundación Atrofia Muscular Espinal (FundAME) trabaja para mejorar la calidad de vida presente y futura de las personas con AME y sus familias. Para lograrlo se apoya en la investigación científica, el acceso óptimo a los tratamientos y cuidados y el fortalecimiento de una comunidad cuidada, ilusionada y comprometida.

En España entre 800 y 1.000 personas conviven con la AME, una enfermedad génetica rara, grave y neurodegenerativa. Causada por la mutación o ausencia del gen SMN1 que conlleva la pérdida de las motoneuronas debilitando progresivamente la musculatura. Puede provocar dificultades para gatear, sentarse, caminar o afectar a funciones vitales como tragar o respirar. La AME afecta a personas de distintas edades e impacta profundamente en todas las actividades de la vida diaria.[1,2]

La labor de FundAME se centra en fomentar el conocimiento de la AME, apoyando proyectos de investigación nacionales e internacionales y generando líneas de investigación propias para abordar las necesidades no cubiertas. Actualmente sueñan en grande para cambiar la AME con líneas de investigación como la Estrategia Integral de Contracturas Articulares, el Estudio de Electroestimulación, RegístrAME (el Registro Nacional de Pacientes AME de FundAME) y el apoyo a 5 proyectos internacionales. El objetivo es mejorar la movilidad, reducir el dolor y aumentar la autonomía de las personas con AME.

Además, FundAME trabaja para defender los derechos y necesidades de toda la comunidad, pone en marcha iniciativas para facilitar el acceso a los tratamientos con evidencia científica contrastada y a cuidados óptimos y difunde conocimiento específico sobre la enfermedad. FundAME cuenta también con redes de apoyo que fomentan el intercambio de experiencias entre personas con AME y familiares, algo de especial importancia en enfermedades raras.

References:
1. Mercuri E, Sumner CJ, Muntoni F, Darras BT, Finkel RS. Spinal muscular atrophy. Nat Rev Dis Primers. 2022 Aug 4;8(1):52. doi: 10.1038/s41572-022-00380-8. PMID: 35927425.
2. Federación Española de Enfermedades Raras (FEDER). Casi la mitad de los niños y adolescentes con AME sienten dolor [Internet]. Madrid: FEDER; 2021 [consultado en julio de 2026]. Disponible en: https://www.enfermedades-raras.org/movimiento-asociativo/actualidad-asociativa/casi-la-mitad-de-los-ninos-y-adolescentes-con-ame-sienten-dolor

JURÁSICAMENTE HABLANDO

GUION

Giorgio Salati

ILUSTRACIONES

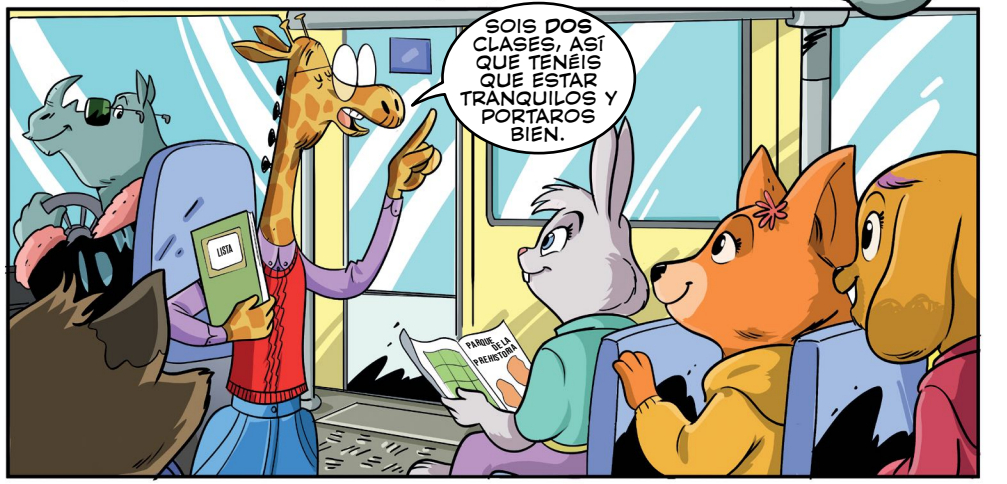
Gianfranco Florio

COLOR

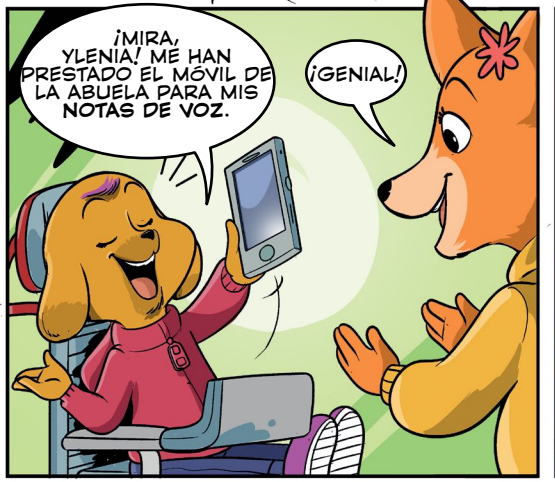
Giulio Faggiani y Gianfranco Florio

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE

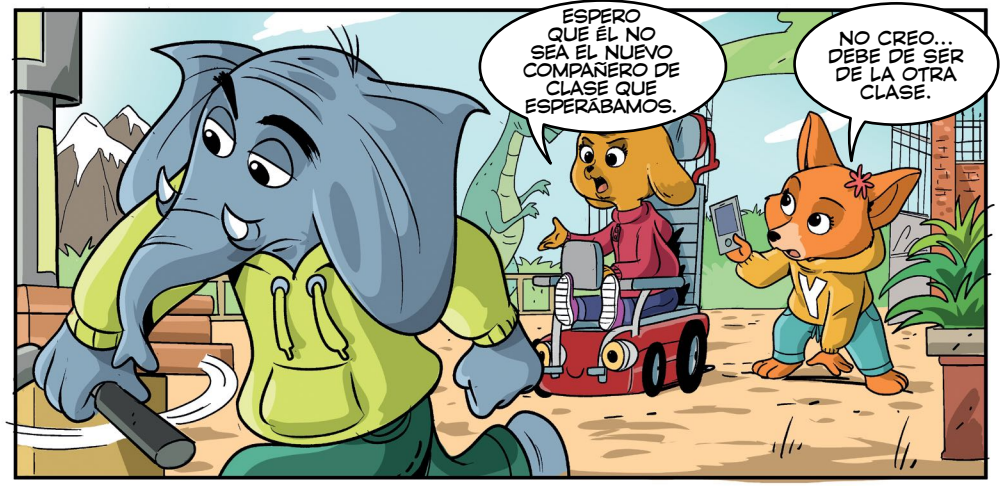




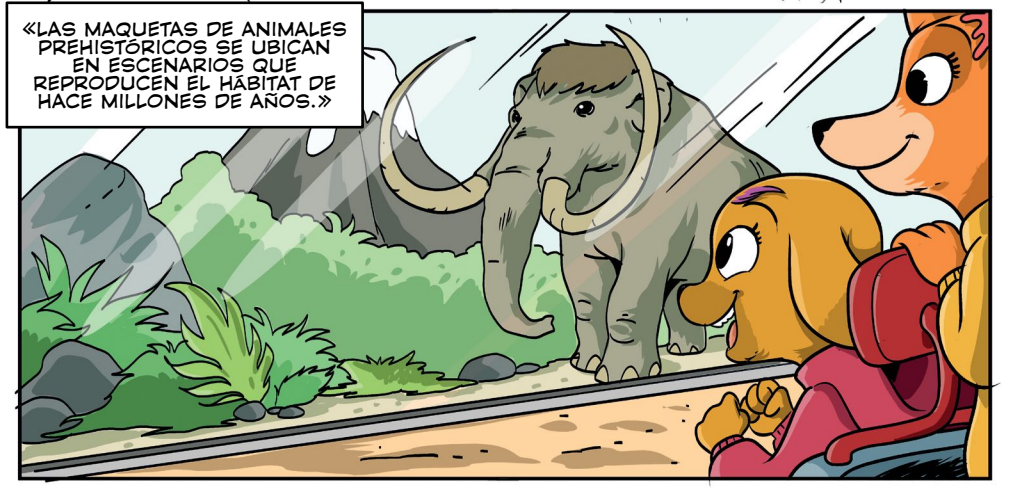

POR FAVOR, SEÑORITA ADA.
¡LISTA PARA EXPLORAR!
FZZZZ

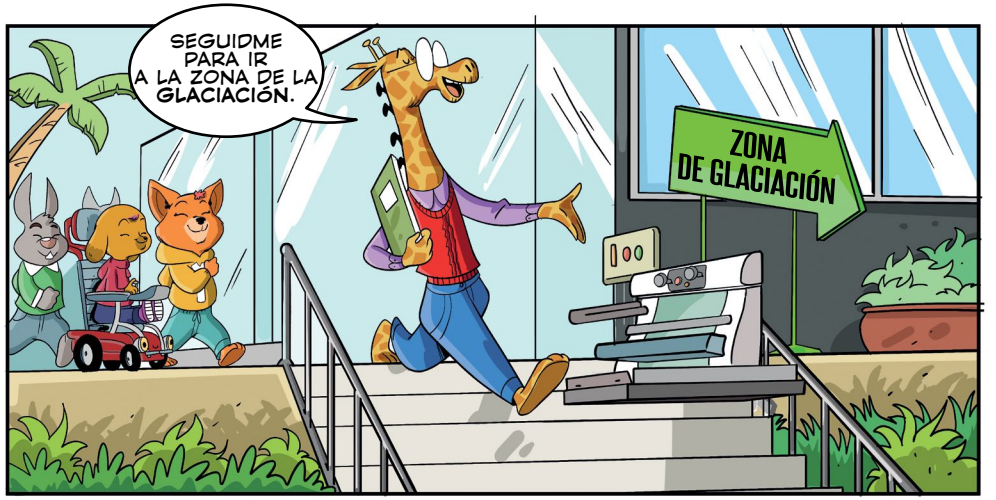

¡MIRA, YLENIA! ME HAN PRESTADO EL MÓVIL DE LA ABUELA PARA MIS NOTAS DE VOZ.
¡GENIAL!

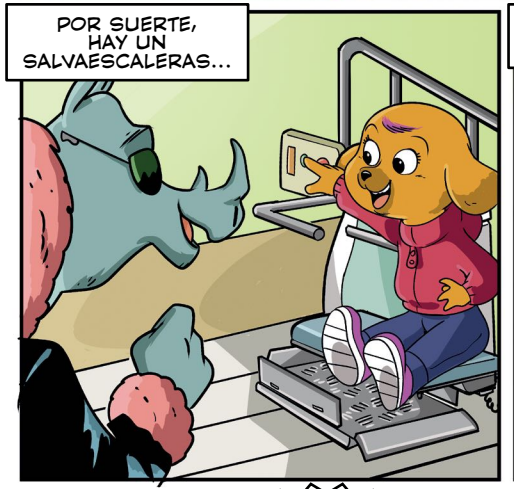

¡EH! ¡CUIDADO!

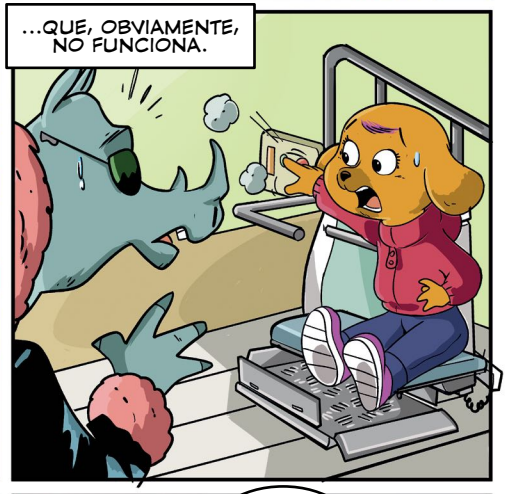

ESPERO QUE ÉL NO SEA EL NUEVO COMPAÑERO DE CLASE QUE ESPERÁBAMOS.
NO CREO... DEBE DE SER DE LA OTRA CLASE.


NOTAS DE LA EXPLORADORA ADA: EL PARQUE DE LA PREHISTORIA ES...
PARQUE DE LA PREHISTORIA
... ¡JURÁSICAMENTE FANTÁSTICO!
TIENDA
DINOSAURIOS
¡QUÉ CUELLO TAN LARGO!
TRIÁSICO


«LAS MAQUETAS DE ANIMALES PREHISTÓRICOS SE UBICAN EN ESCENARIOS QUE REPRODUCEN EL HÁBITAT DE HACE MILLONES DE AÑOS.»

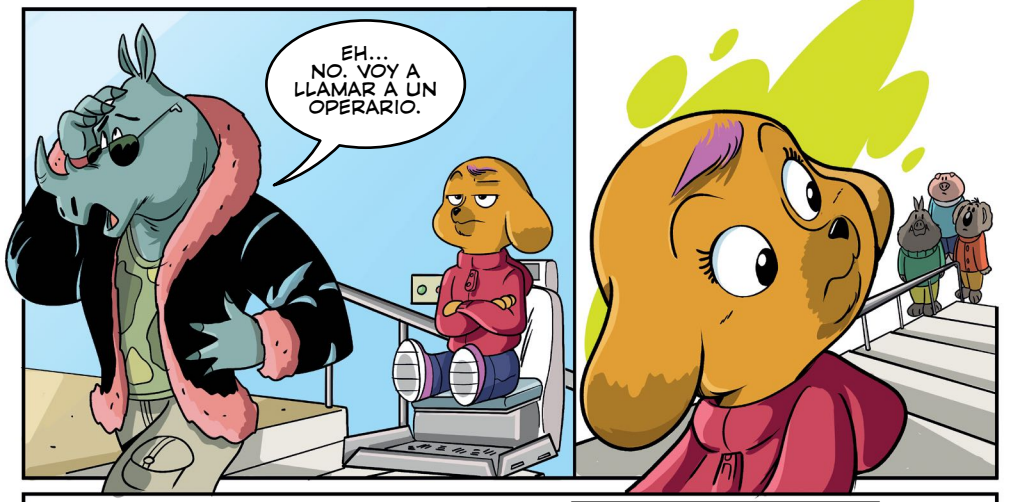

SEGUIDME PARA IR A LA ZONA DE LA GLACIACIÓN.
ZONA DE GLACIACIÓN

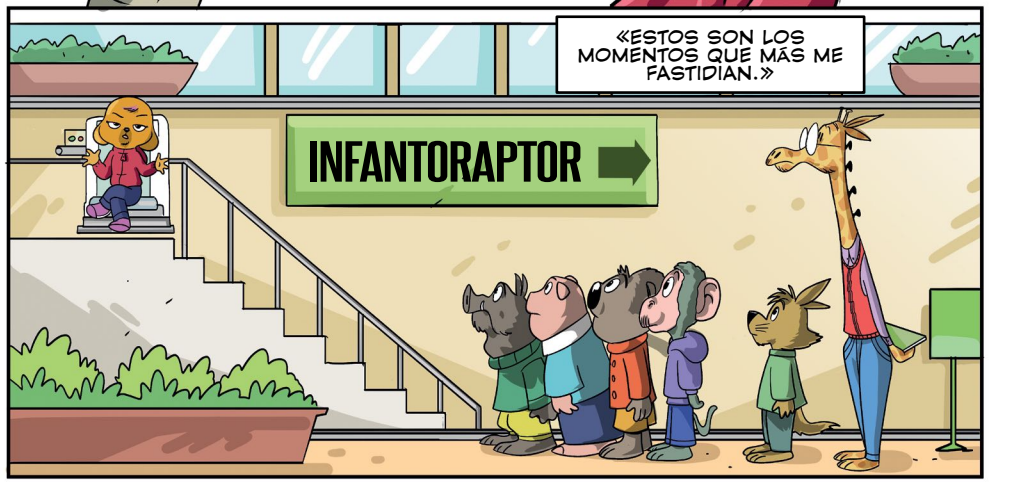

POR SUERTE, HAY UN SALVAESCALERAS...


...QUE, OBVIAMENTE, NO FUNCIONA.


¡MUÉVETE, CACHARRO TONTO!

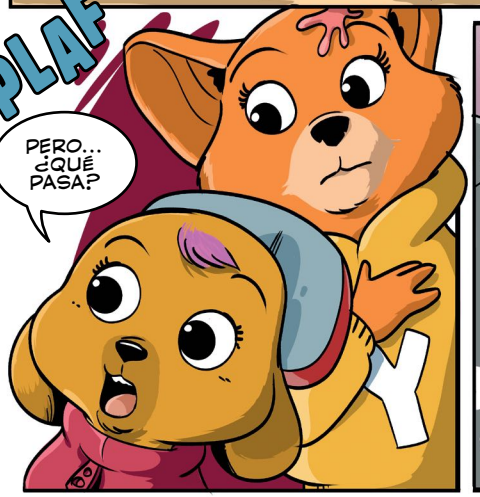

GRITAR NO SIRVE DE NADA.
¿PUEDES HACER QUE FUNCIONE?


EH... NO. VOY A LLAMAR A UN OPERARIO.


«ESTOS SON LOS MOMENTOS QUE MÁS ME FASTIDIAN.»
INFANTORAPTOR

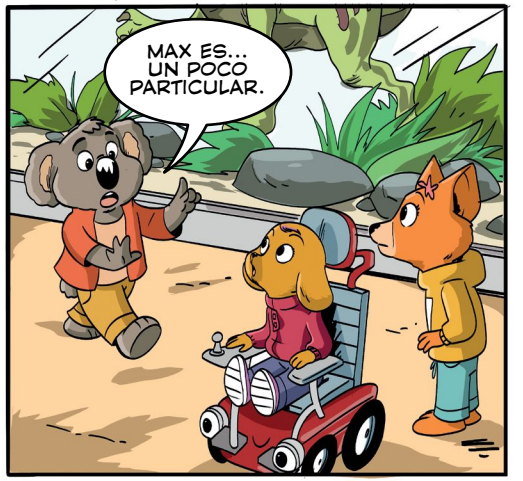

¡GRR!
AQUÍ TENÉIS EL ADASAURIO REX, UN SER ABSURDO Y ATERRADOR. ¡PODÉIS MIRAR Y SEÑALAR, SIN IMPORTAR LO MOLESTOS E IRRITANTES QUE PAREZCÁIS!


HAN TARDADO ERAS GEOLÓGICAS EN ARREGLAR EL SALVAESCALERAS.
EXAGERADA... ¡HABRÁN SIDO DIEZ MINUTOS!

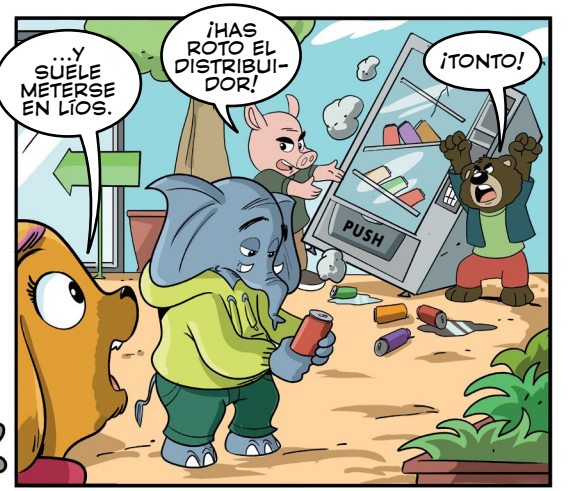

PLAF
PERO... ¿QUÉ PASA?


¡AAAH!
¡MAX! ¡DÉJALA YA!

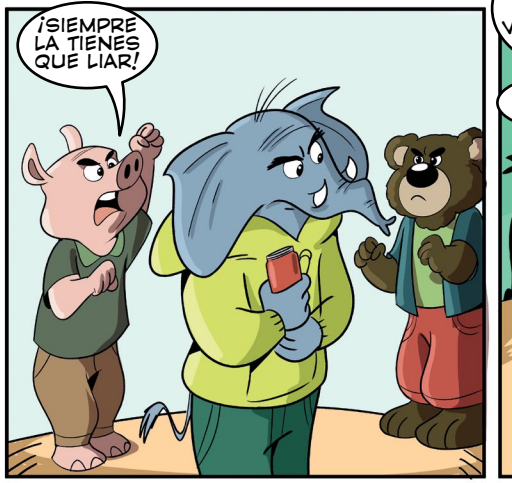

¿QUÉ HACE?
NO CREO QUE SEA LA MEJOR FORMA DE CONSEGUIR UN REFRESCO...

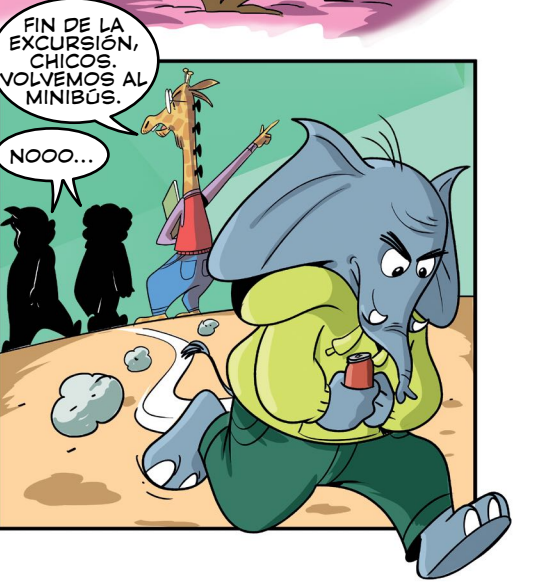

MAX ES... UN POCO PARTICULAR.

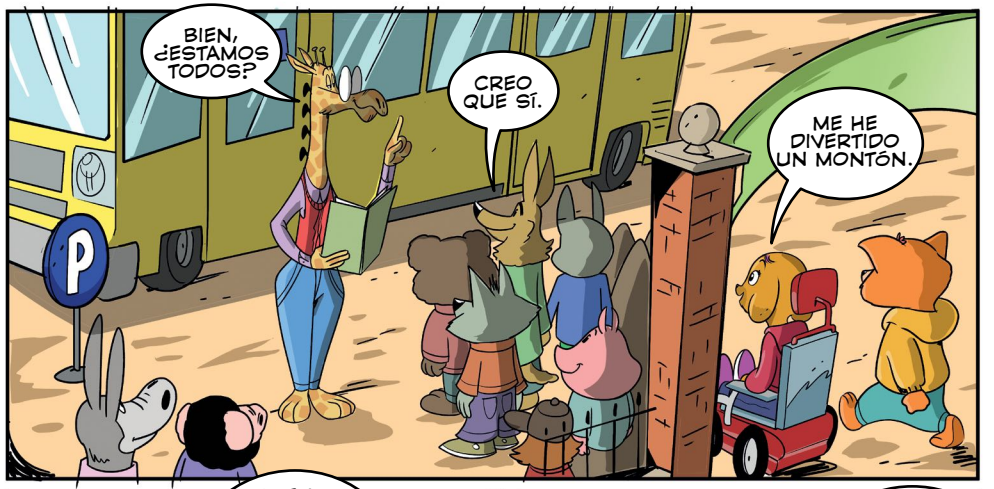

LE CUESTA ENTENDER LO QUE LE DICEN... Y NO SE LE DA BIEN CONTROLARSE...


...Y SUELE METERSE EN LÍOS.
¡HAS ROTO EL DISTRIBUI-DOR!
¡TONTO!
PUSH


¡GROBLE GRABLE!
¡GRABALABLE!

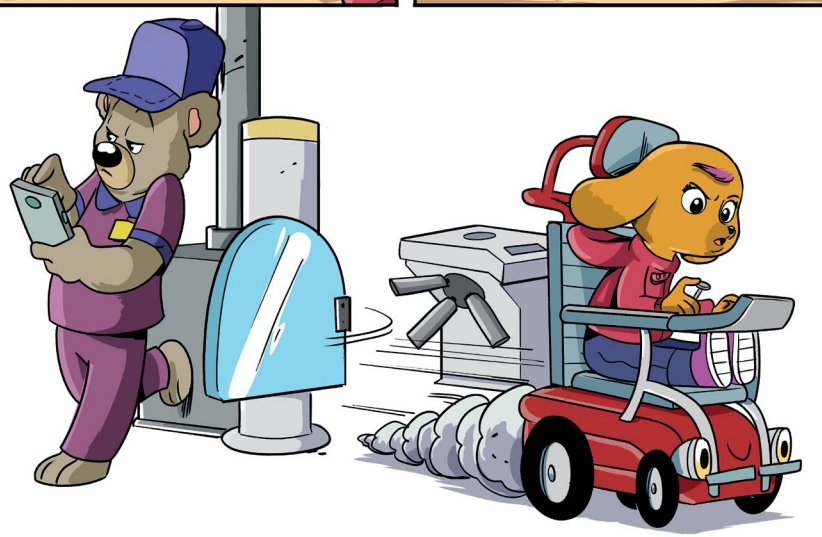

¡SIEMPRE LA TIENES QUE LIAR!

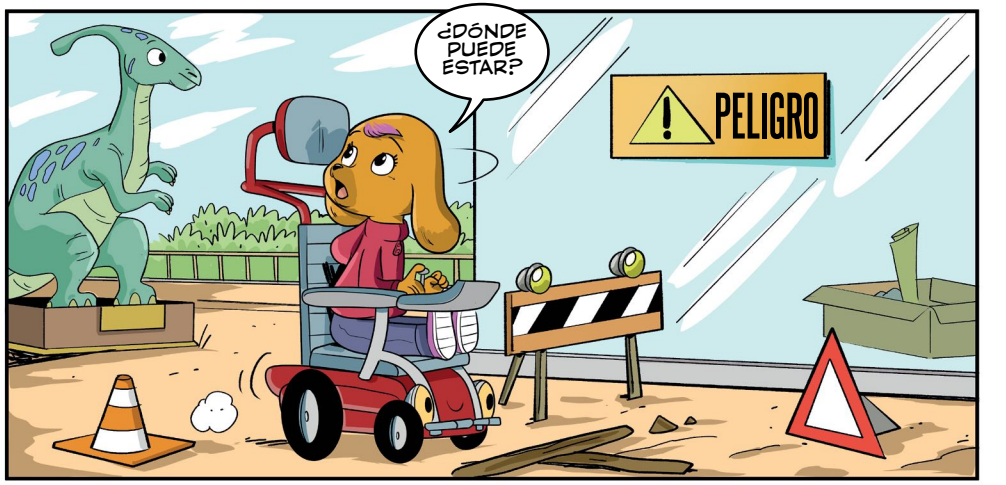

FIN DE LA EXCURSIÓN, CHICOS. VOLVEMOS AL MINIBÚS.
NOOO...

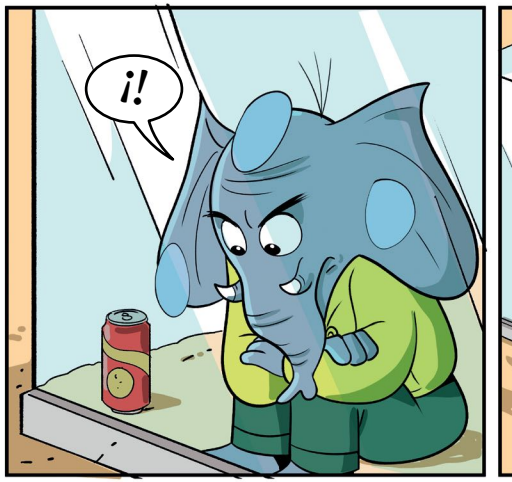

BIEN, ¿ESTAMOS TODOS?
CREO QUE SÍ.
ME HE DIVERTIDO UN MONTÓN.


BUENO, VEAMOS... UNO, DOS, TRES... ¡AY! ¿¿POR QUÉ TENDRÁN QUE SER DOS CLASES?! CUATRO, CINCO...
¿Y MAX?

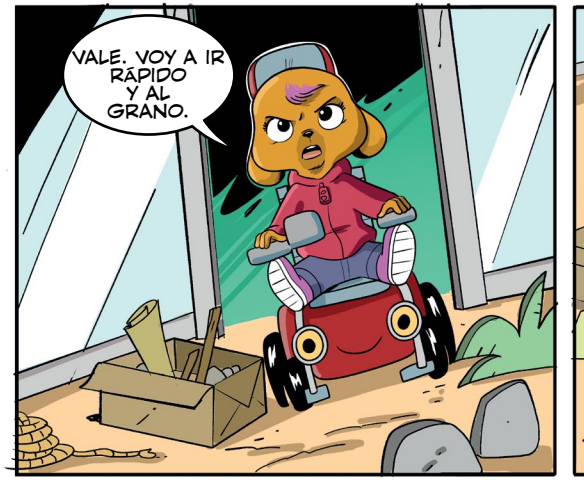

SE HABRÁ QUEDADO DENTRO DEL PARQUE.




¿DÓNDE PUEDE ESTAR?
PELIGRO

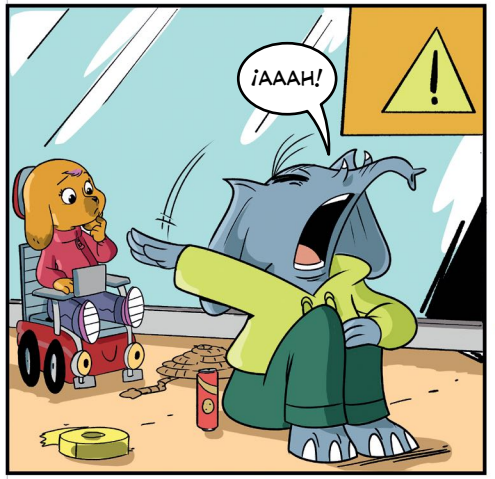

¡!


TENÍA QUE COLARSE EN UN ESCENARIO A MEDIO MONTAR...
PELIGRO


VALE. VOY A IR RÁPIDO Y AL GRANO.


MAX... ¡MAX!

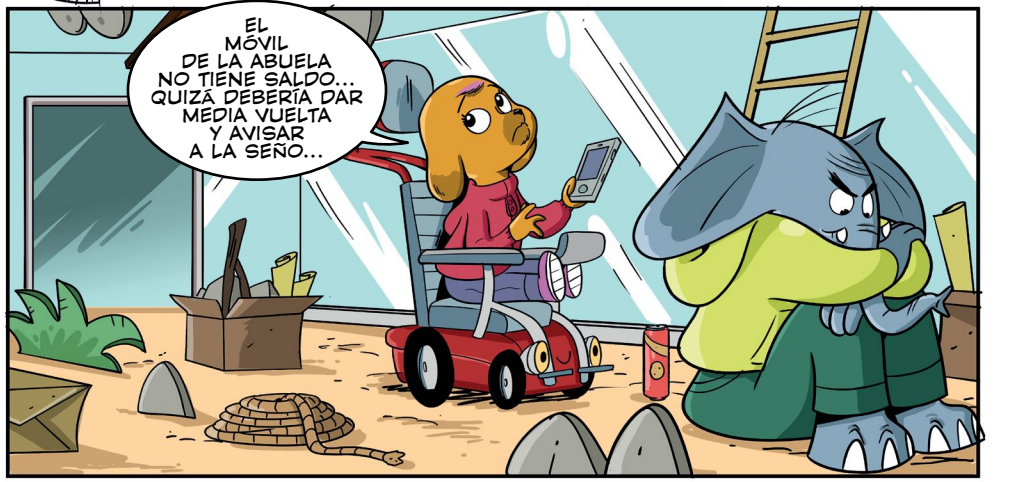

¡VAMOS, MAX! ¡TENEMOS QUE IRNOS, NOS ESTÁN ESPERANDO!

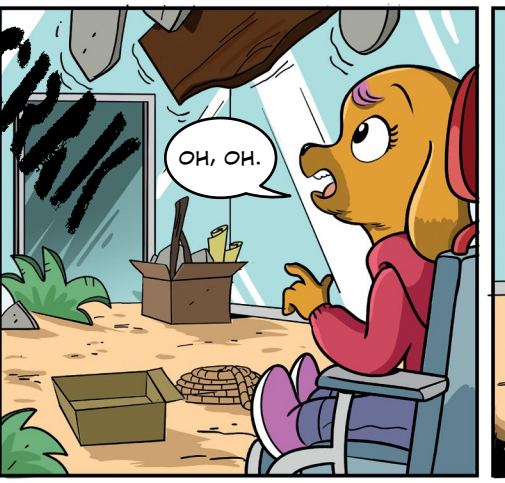

¡AAAH!

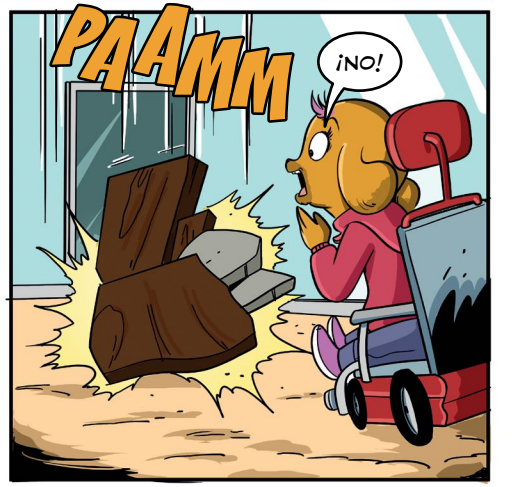

EL MINIBÚS VA A IRSE... ¿QUÉ HAGO?


¡YO ESTOY LISTO!
¡NOSO-TROS NO!
BRUMMM
P


VEINTICUATRO, VEINTICINCO... NO OS MOVÁIS... VEINTISÉIS...
¡AAAGH! ¡PARAD! ¡AHORA TENGO QUE VOLVER A EMPEZAR!

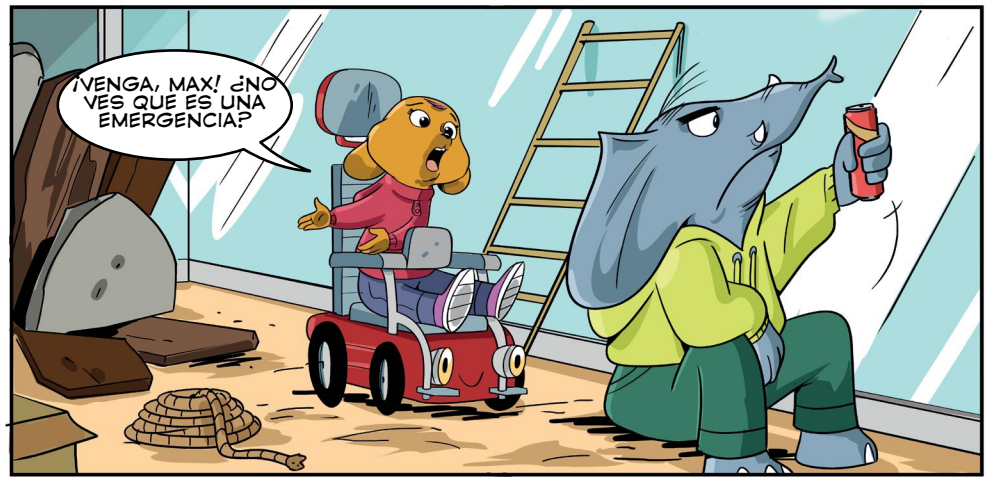

EL MÓVIL DE LA ABUELA NO TIENE SALDO... QUIZÁ DEBERÍA DAR MEDIA VUELTA Y AVISAR A LA SEÑO...


CRUM
OH, OH.


PAAMM
¡NO!


YO... ¡NO SOY CAPAZ DE MOVER ESAS ROCAS!

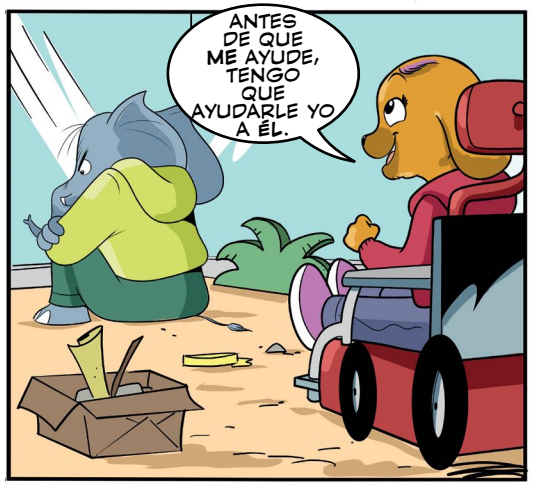

PERO MAX PODRÍA AYUDARME.


¡VENGA, MAX! ¿NO VES QUE ES UNA EMERGENCIA?

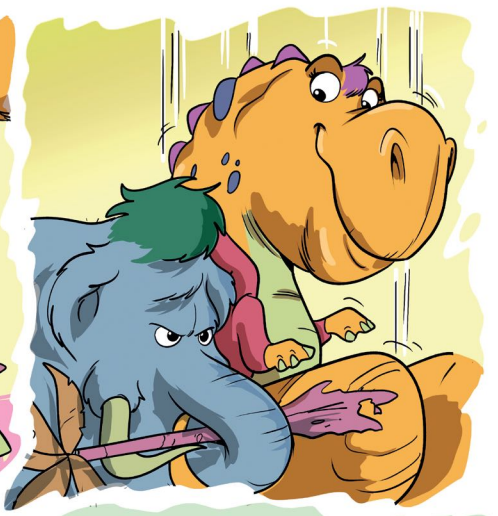

PERO BUENO, ¡¿ME OYES O NO?!
GRITAR NO SIRVE.

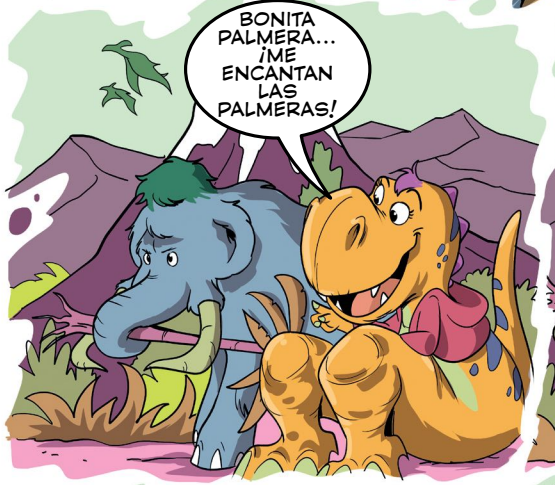

LA SEÑO TAMBIÉN GRITABA Y ÉL NO LA ESCUCHABA...

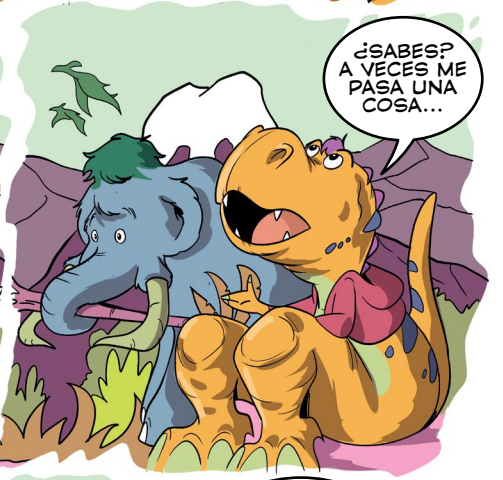

NOTAS PARA MI INVESTIGACIÓN: LOS MAMUTS SON GRANDES Y FUERTES, PERO SI GRITAS SE ASUSTAN Y CAUSAN PROBLEMAS CON SUS ENORMES PATAS.

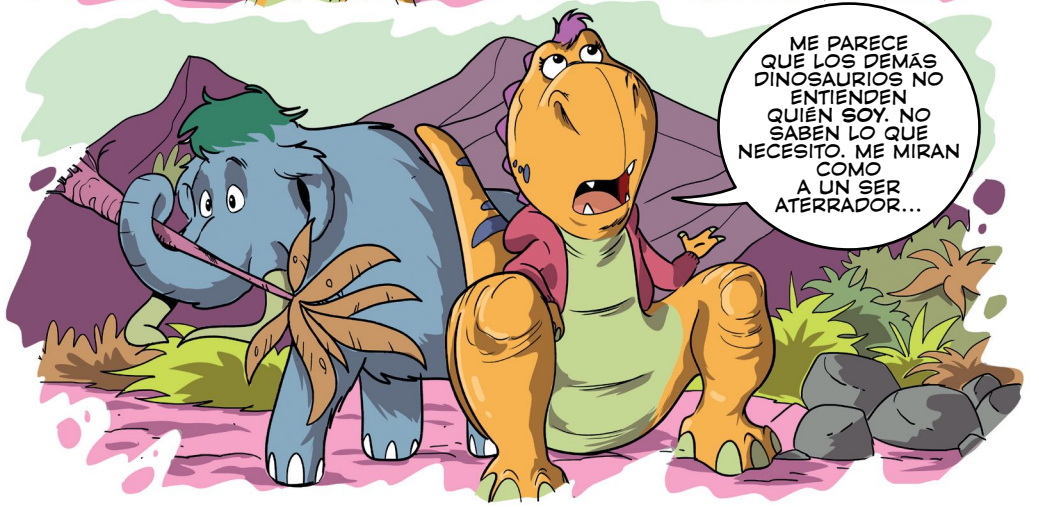

ANTES DE QUE ME AYUDE, TENGO QUE AYUDARLE YO A ÉL.



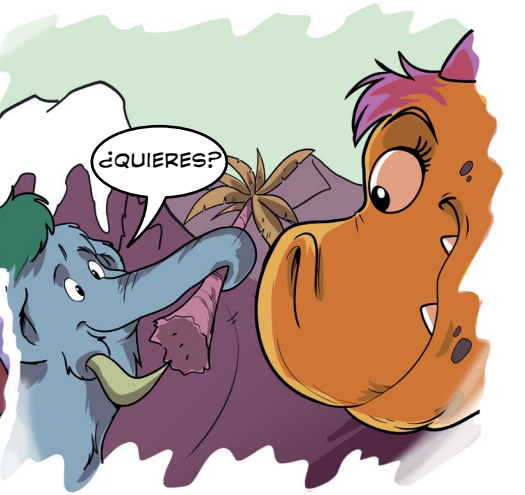



BONITA PALMERA... ¡ME ENCANTAN LAS PALMERAS!

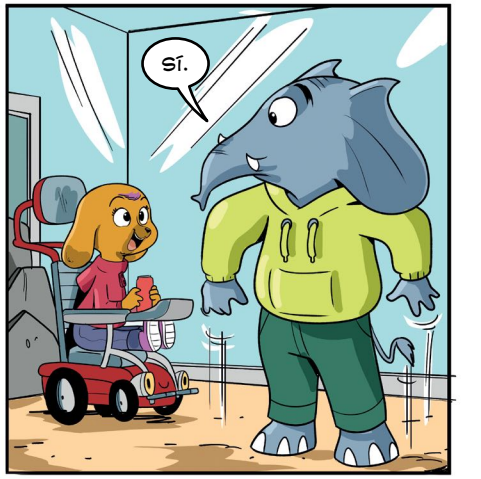

¿SABES? A VECES ME PASA UNA COSA...

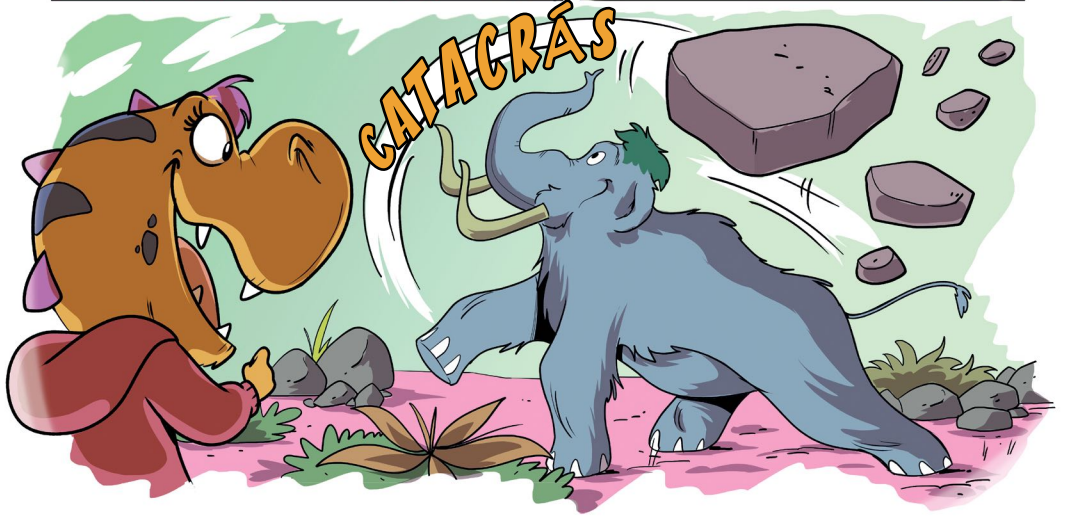

ME PARECE QUE LOS DEMÁS DINOSAURIOS NO ENTIENDEN QUIÉN SOY. NO SABEN LO QUE NECESITO. ME MIRAN COMO A UN SER ATERRADOR...

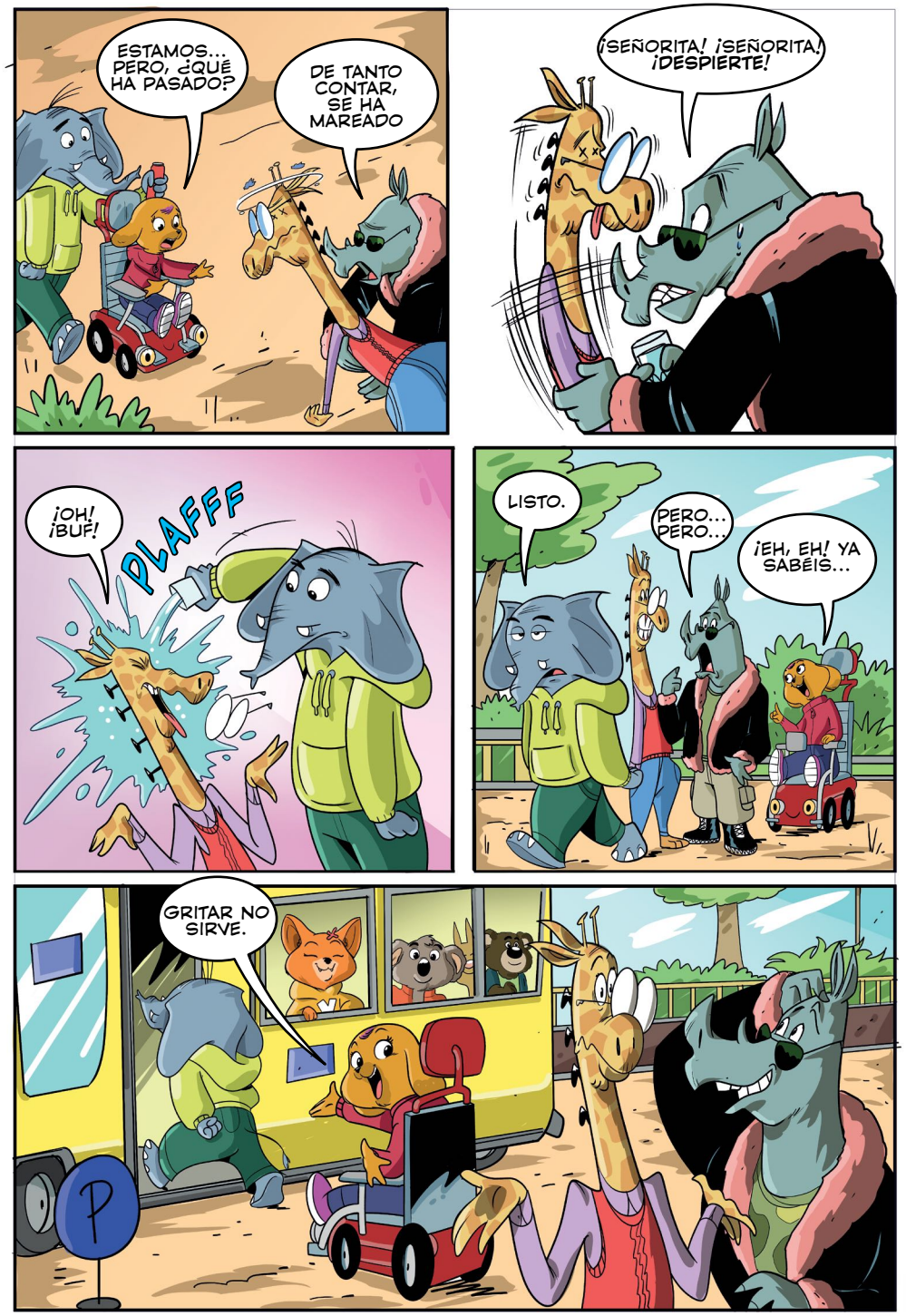

A VECES ME PARECE QUE SOLO MOLESTO.


¿QUIERES?


GRACIAS, AMIGO. BUENO, ¿TE PARECE SI VOLVEMOS? ¿JUNTOS?


SÍ.


¡CATACRÁS



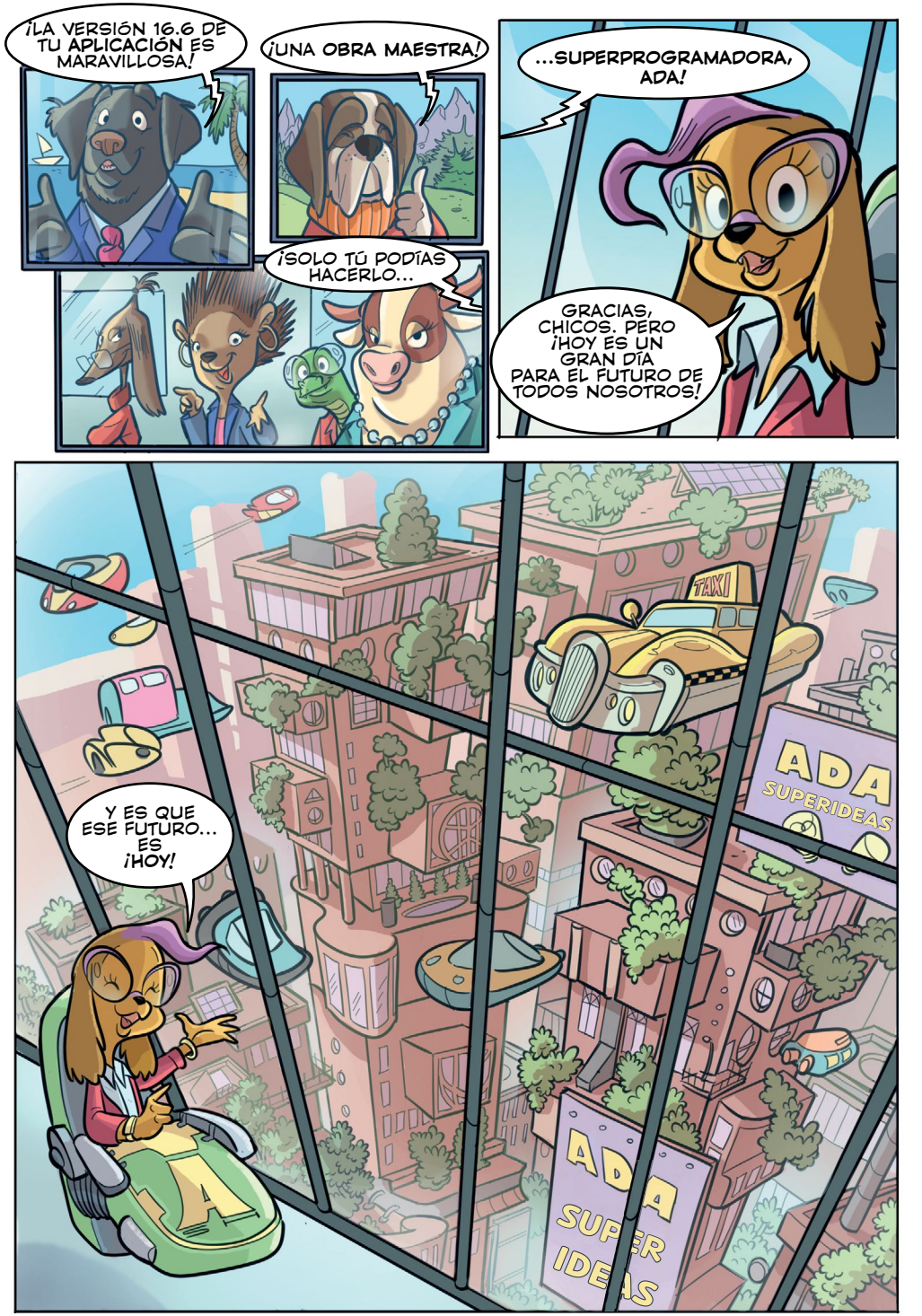
ADA MAÑANA

GUION
Roberto Gagnor

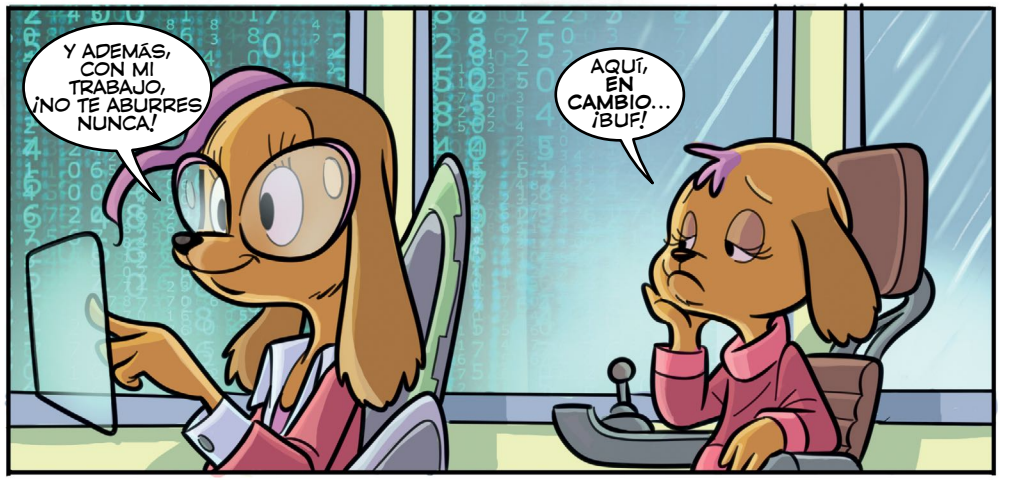
ILUSTRACIONES
Mattia Surroz

COLOR
Marco Ferraris

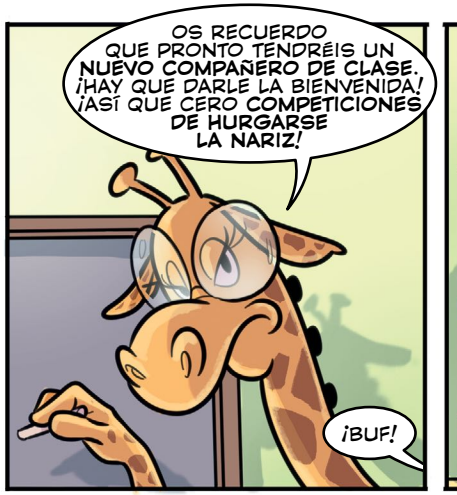
LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE Ada




AQUÍ LO IMPORTANTE SON MI CEREBRO Y MIS IDEAS... Y, NO ES POR NADA, ¡PERO TENGO MUCHAS!
DENTRO DE UN CUENTO
MI VUELTA
COCCIÓN LENTA
NOTICIAS MUY NUEVAS
SMART TV

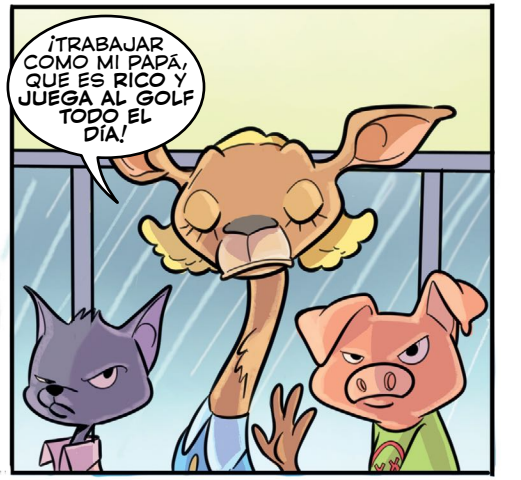

Y ADEMÁS, CON MI TRABAJO, ¡NO TE ABURRES NUNCA!
AQUÍ, EN CAMBIO... ¡BUF!


CUANDO LA REALIDAD QUIERE SACARTE DE QUICIO, ¡SE ESMERA MUCHO!
GRAMÁTICA DRAMÁTICA
¿QUÉ TIEMPO VERBAL ES «EL NOVIO DE LA SEÑO DEBERÍA REGALARLE UN ANILLO DE DIAMANTES»?


OS RECUERDO QUE PRONTO TENDRÉIS UN NUEVO COMPAÑERO DE CLASE. ¡HAY QUE DARLE LA BIENVENIDA! ¡ASÍ QUE CERO COMPETICIONES DE HURGARSE LA NARIZ!
¡BUF!

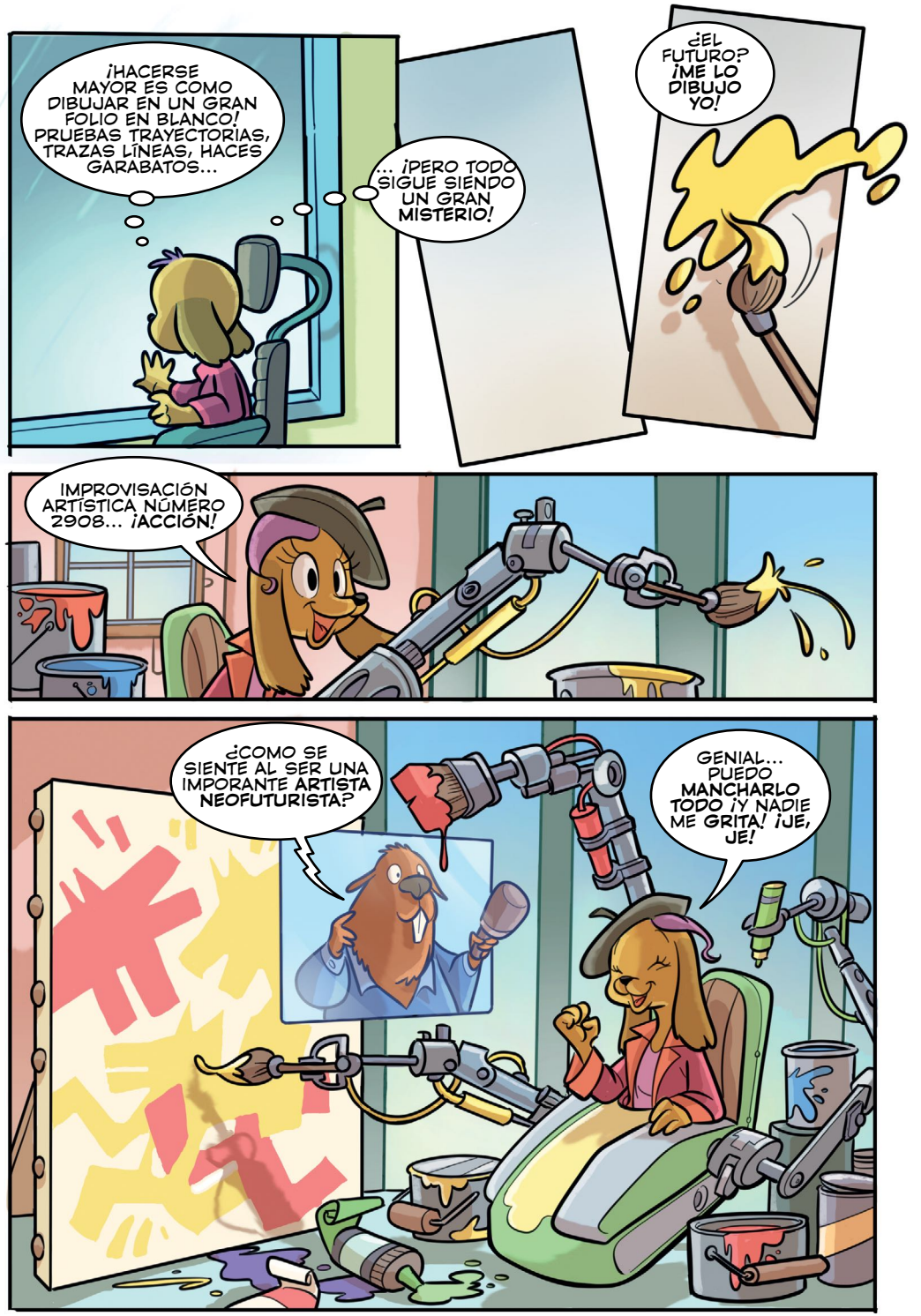

PASAMOS A LA LECCIÓN DE HOY... QUE ES UNA SIMPLE PREGUNTA: «¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?»


¡FONTANERO ASTRONAUTA Y SAMURÁI EL FIN DE SEMANA!


¡TRABAJAR COMO MI PAPÁ, QUE ES RICO Y JUEGA AL GOLF TODO EL DÍA!

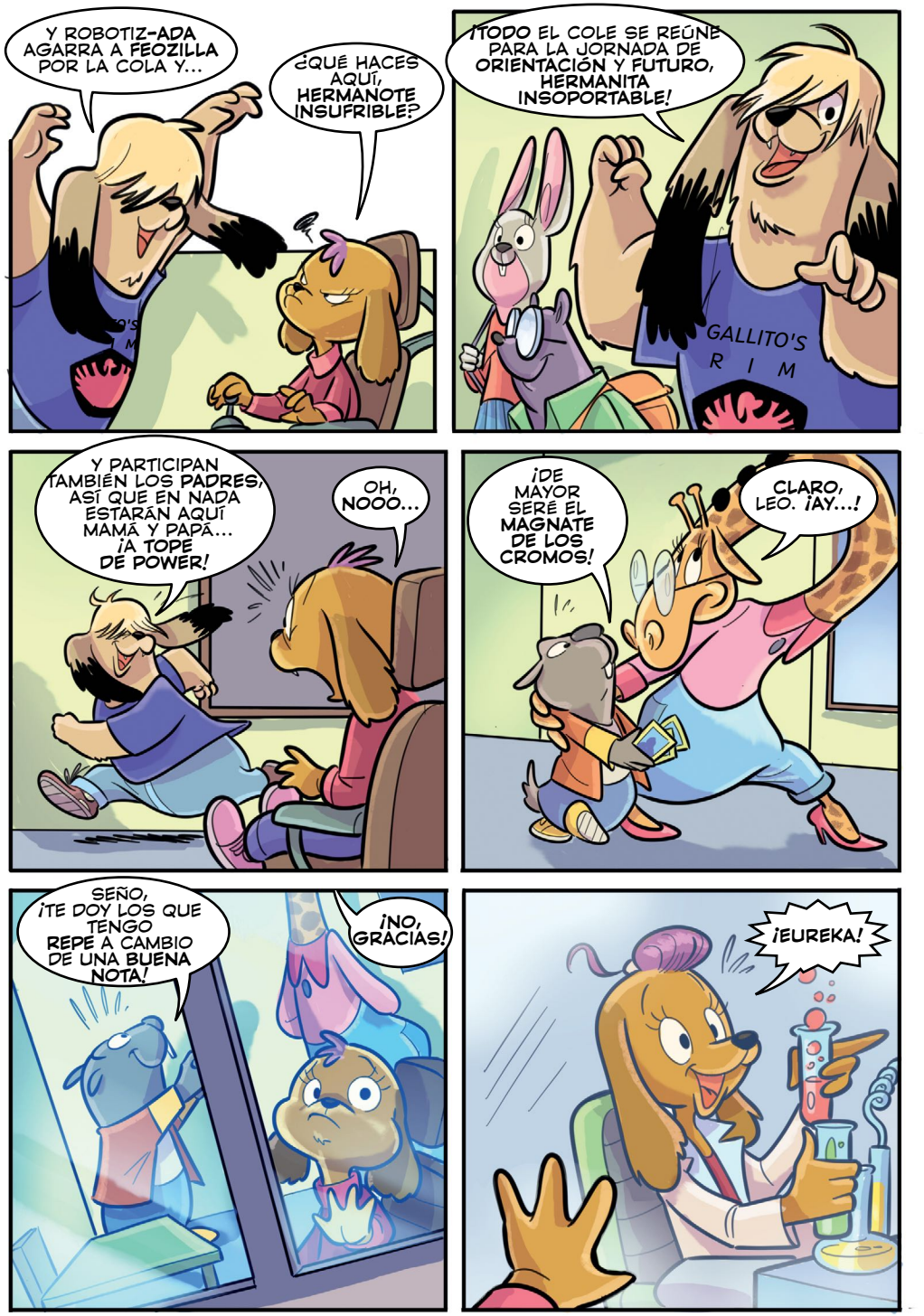

¡OBSERVADOR DE OBRAS, COMO MI ABUELO!

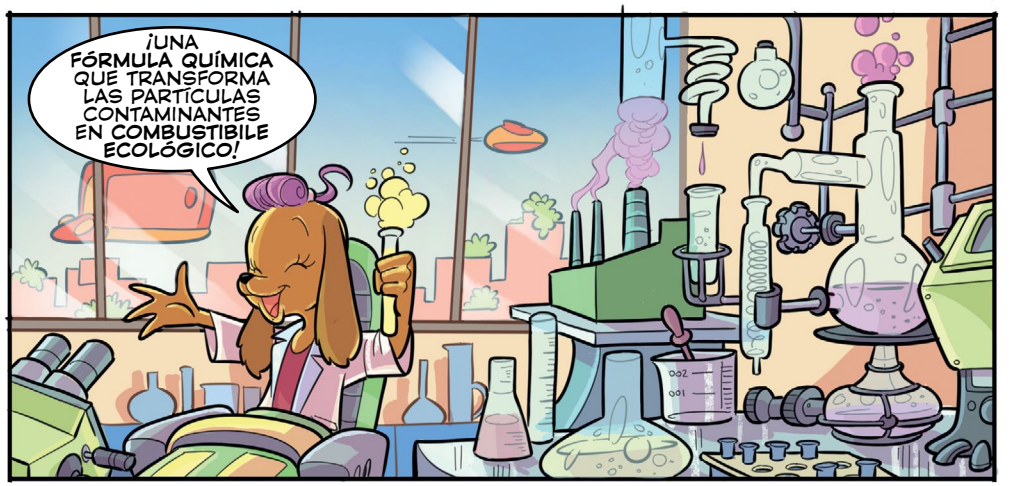

¡YO QUIERO HABLAR MAL DE LOS VECINOS, COMO MI ABUELA!
A ELLOS LES RESULTA FÁCIL...

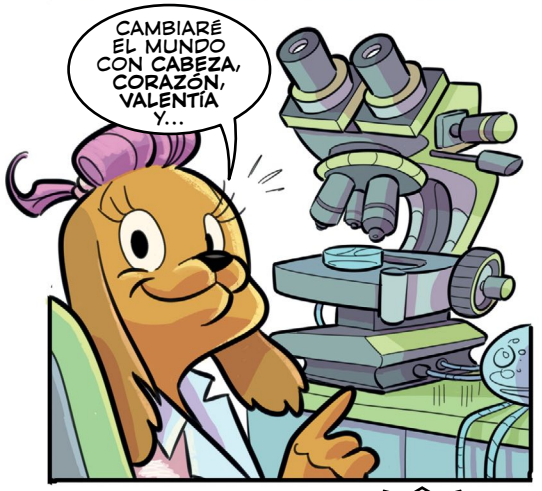

¡HACERSE MAYOR ES COMO DIBUJAR EN UN GRAN FOLIO EN BLANCO! PRUEBAS TRAYECTORIAS, TRAZAS LÍNEAS, HACES GARABATOS...
... ¡PERO TODO SIGUE SIENDO UN GRAN MISTERIO!
¿EL FUTURO? ¡ME LO DIBUJO YO!
IMPROVISACIÓN ARTÍSTICA NÚMERO 2908... ¡ACCIÓN!
¿COMO SE SIENTE AL SER UNA IMPORANTE ARTISTA NEOFUTURISTA?
GENIAL... PUEDO MANCHARLO TODO ¡Y NADIE ME GRITA! ¡JE, JE!


¡TU ARTE NO TIENE LÍMITES!
PORQUE GRACIAS A LA TECNOLOGÍA...
... ¡PUEDO LLEVARLO A TODOS LADOS!
ZAS
ADEMÁS... ¿EH?
¡EH! PERO ¿QUÉ PASA?
PUMM PUMM
¿OTRA VEZ TÚ? ¡SI HOY NO ES EL LUNES DEL LAGARTÓN!
¡ACTIVAR PROTOCOLO GIGROBOT!
CLIC


EL FUTURO ES DE ADA/
¡TE ARREPENTIRÁS SI LA ENFADAS!
ADA ROBOT
ADA ROBOT
EL FUTURO ES DE ADA/
¡TE ARREPENTIRÁS SI LA ENFADAS!
¡Y NO LO HAGAS MÁS!
¡AY! ¡AY!
«¡¡¡EDO!!!»


Y ROBOTIZ-ADA AGARRA A FEOZILLA POR LA COLA Y...
¿QUÉ HACES AQUÍ, HERMANOTE INSUFRIBLE?
¡TODO EL COLE SE REÚNE PARA LA JORNADA DE ORIENTACIÓN Y FUTURO, HERMANITA INSOPORTABLE!
GALLITO'S
Y PARTICIPAN TAMBIÉN LOS PADRES, ASÍ QUE EN NADA ESTARÁN AQUÍ MAMÁ Y PAPÁ... ¡A TOPE DE POWER!
OH, NOOO...
¡DE MAYOR SERÉ EL MAGNATE DE LOS CROMOS!
CLARO, LEO. ¡AY...!
SEÑO, ¡TE DOY LOS QUE TENGO REPE A CAMBIO DE UNA BUENA NOTA!
¡NO, GRACIAS!
¡EUREKA!


¡UNA FÓRMULA QUÍMICA QUE TRANSFORMA LAS PARTÍCULAS CONTAMINANTES EN COMBUSTIBILE ECOLÓGICO!


CAMBIARÉ EL MUNDO CON CABEZA, CORAZÓN, VALENTÍA Y...


¡ADA! ¿ESTÁS BIEN?
PADRES PREOCUPADOS
¿HAS COMIDO?

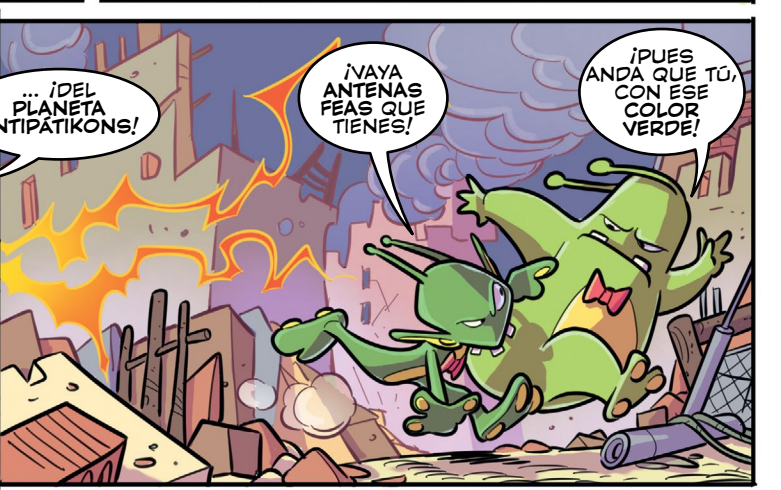

¡ESTOY BIEN, MAMÁ! ESTAMOS HABLANDO DE QUÉ SEREMOS DE MAYORES.
¡ARGGG!


¡EL FUTURO! ¡ESO QUE DESCONOCEMOS Y QUE EMPIEZA MAÑANA!
BUENO, TENGO UN MONTÓN DE IDEAS PARA TRIUNFAR A LO GRANDE... ¡CUANDO SEA GRANDE!

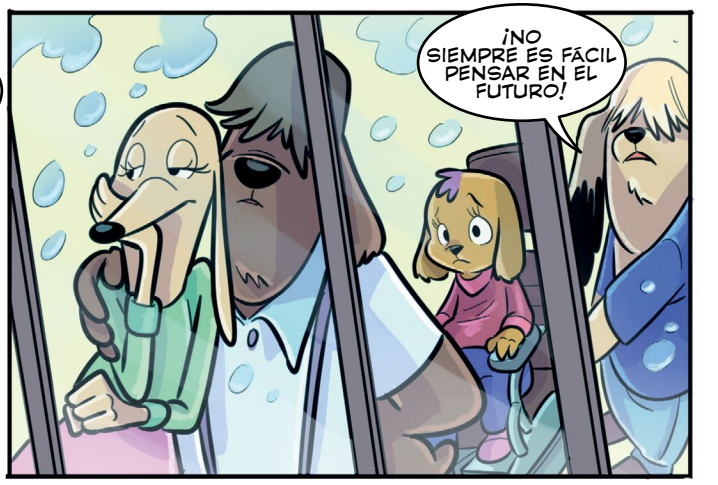

¿TÚ? ¿SOLA? ¡PERO SI EL MUNDO ES PELIGROSÍSIMO.
PADRES MUY PREOCUPADOS


«... ¡A VECES IMAGINAMOS UN FUTURO UN POCO TURBULENTO!
SOLO LOS FUERTES RESISTEN... ¡Y YO SOY FORTÍSIMA! GRRR!

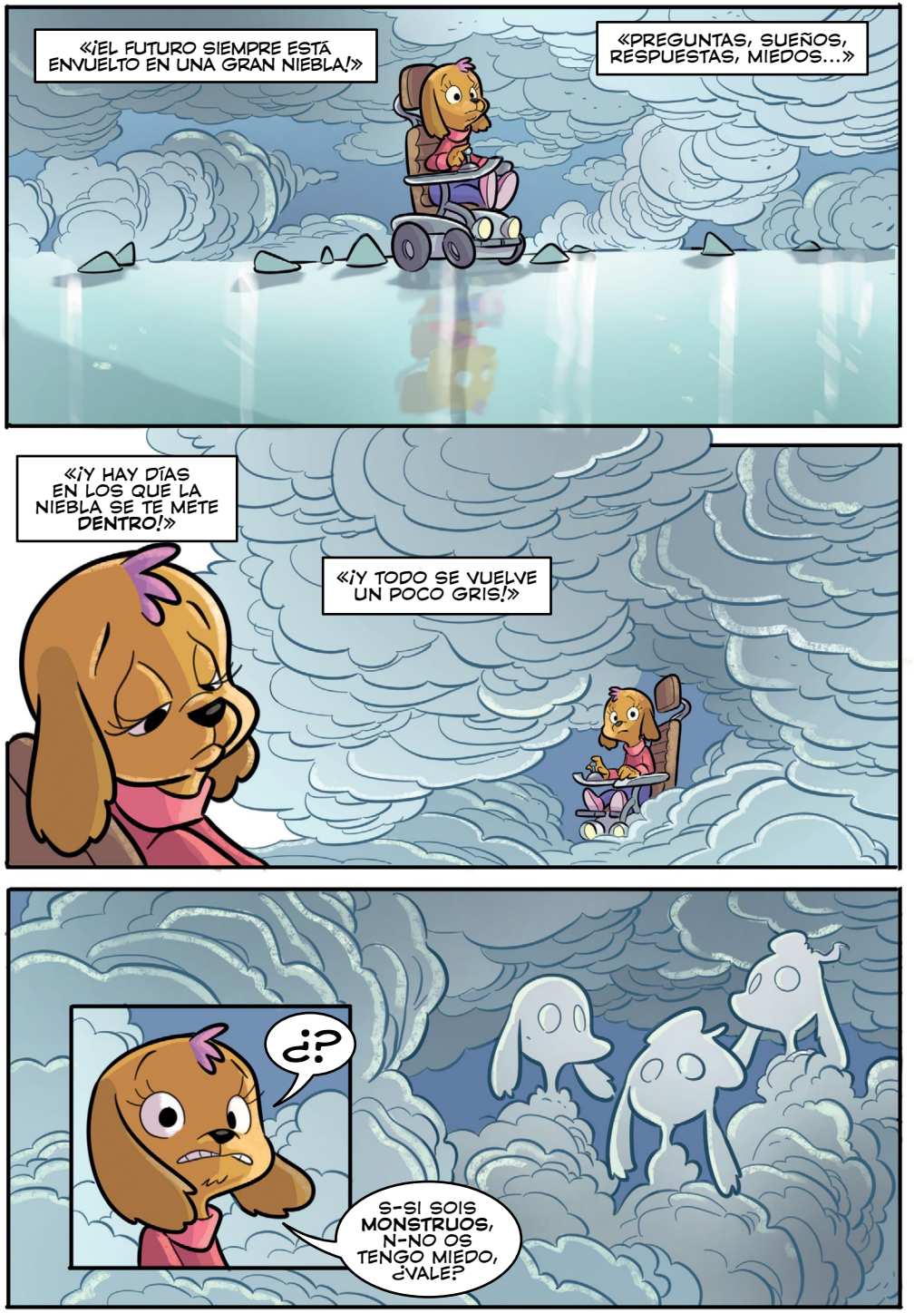

NO VENCERÉIS, EXTRATERRESTRES INVASORES ...
BZZTT


... ¡DEL PLANETA ANTIPÁTIKONS!
¡VAYA ANTENAS FEAS QUE TIENES!
¡PUES ANDA QUE TÚ, CON ESE COLOR VERDE!


¿NO OS PARECE QUE ESTÁIS EXAGERANDO?
BUENO, ¡INTENTA ENTENDERLOS!

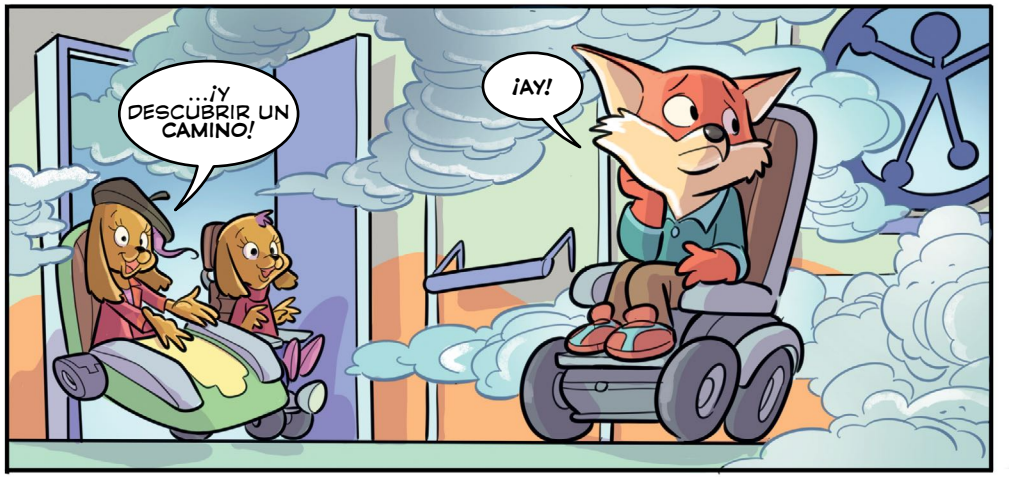

¡NO SIEMPRE ES FÁCIL PENSAR EN EL FUTURO!

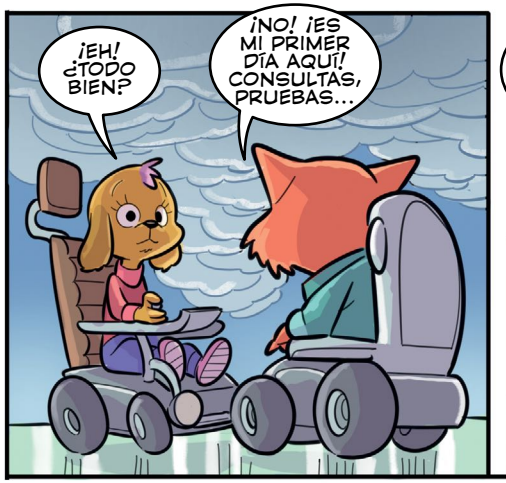

¡SOLO FALTAS TÚ, ADA! DIME...
... ¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?
«YO... LO SABÍA»
«LA CUESTIÓN ES QUE EL FUTURO DA SIEMPRE UN POCO DE MIEDO, ¿NO?»
«¡Y LES PASA A TODOS...VAYAN O NO EN SILLA DE RUEDAS!»


«¡EL FUTURO SIEMPRE ESTÁ ENVUELTO EN UNA GRAN NIEBLA!»
«PREGUNTAS, SUEÑOS, RESPUESTAS, MIEDOS...»
«¡Y HAY DÍAS EN LOS QUE LA NIEBLA SE TE METE DENTRO!»
«¡Y TODO SE VUELVE UN POCO GRIS!»
¿?
S-SI SOIS MONSTRUOS, N-NO OS TENGO MIEDO, ¿VALE?


NO SOMOS MONSTRUOS, ADA...
... ¡SINO POSIBILIDADES!


¿SABES? LA NIEBLA NOS LLEGA A TODOS.
PERO NO CUESTA MUCHO DISPERSARLA...


...¡Y DESCUBRIR UN CAMINO!
¡AY!


¡EH! ¿TODO BIEN?
¡NO! ¡ES MI PRIMER DÍA AQUÍ! CONSULTAS, PRUEBAS...


¡NO TE OLVIDES DE LA MERIENDA OBLIGATORIA CON MAMÁ Y PAPÁ DESPUÉS!
¡JE, JE!

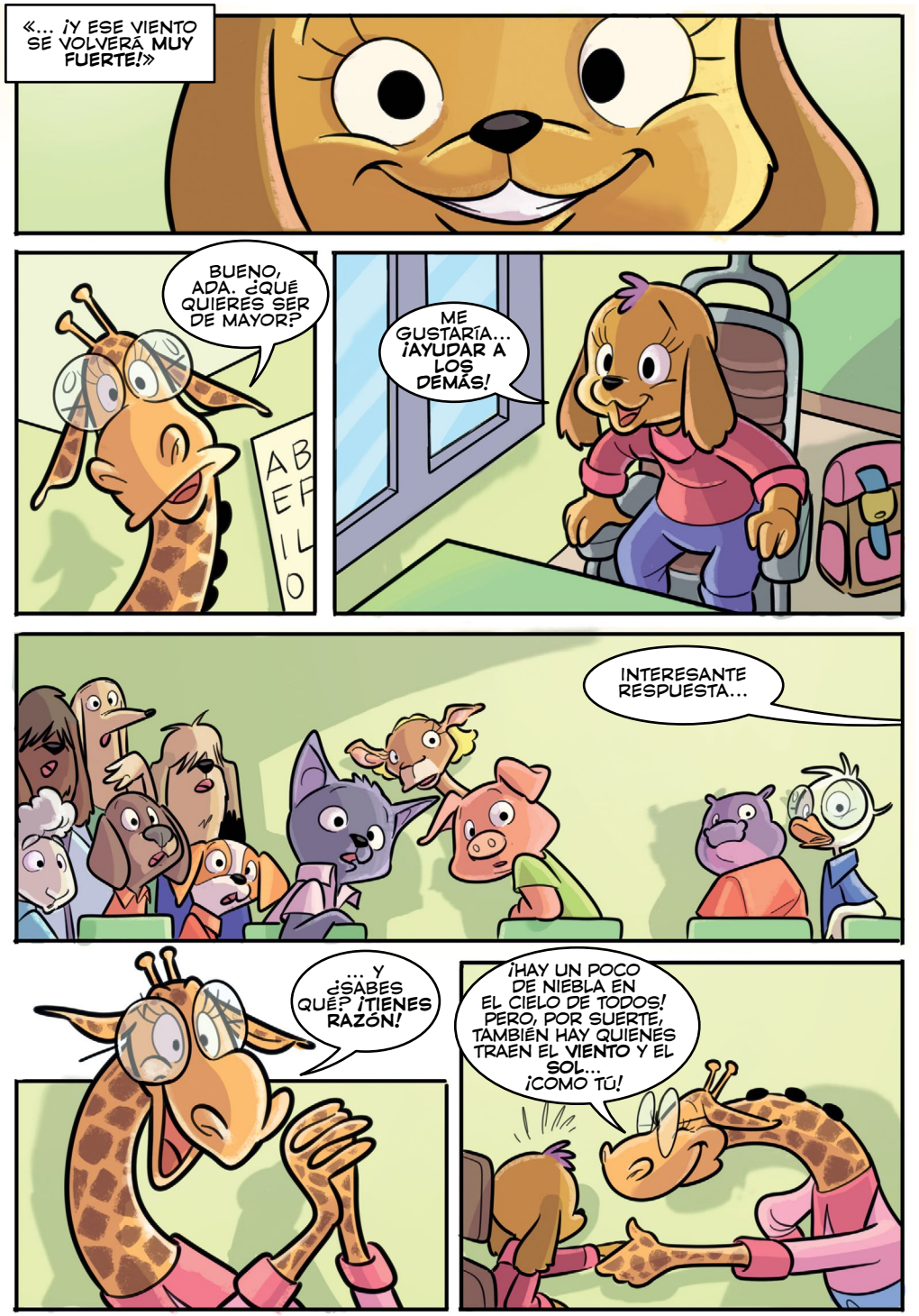

¿YA SABES QUÉ QUIERES SER DE MAYOR? YO, DESDE LUEGO, QUIERO... ¡DIVERTIRME!
¡JA! ¡JA! ¡UN PLAN ESTUPENDO!

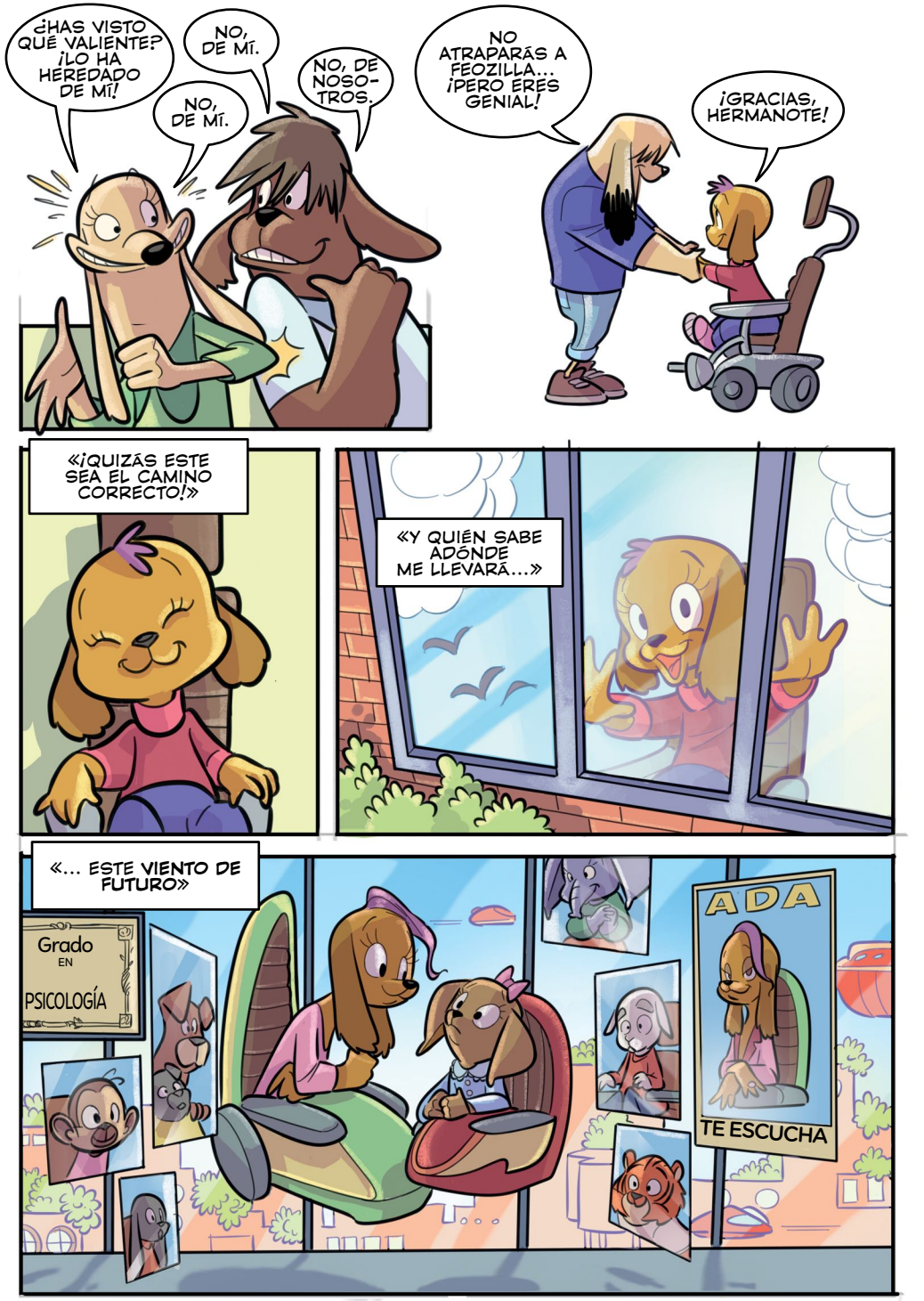

¡CUÉNTAME TUS PLANES! ¡HOY ME APETECE ESCUCHAR! EN REALIDAD... ¡SIEMPRE ME APETECE ESCUCHAR!

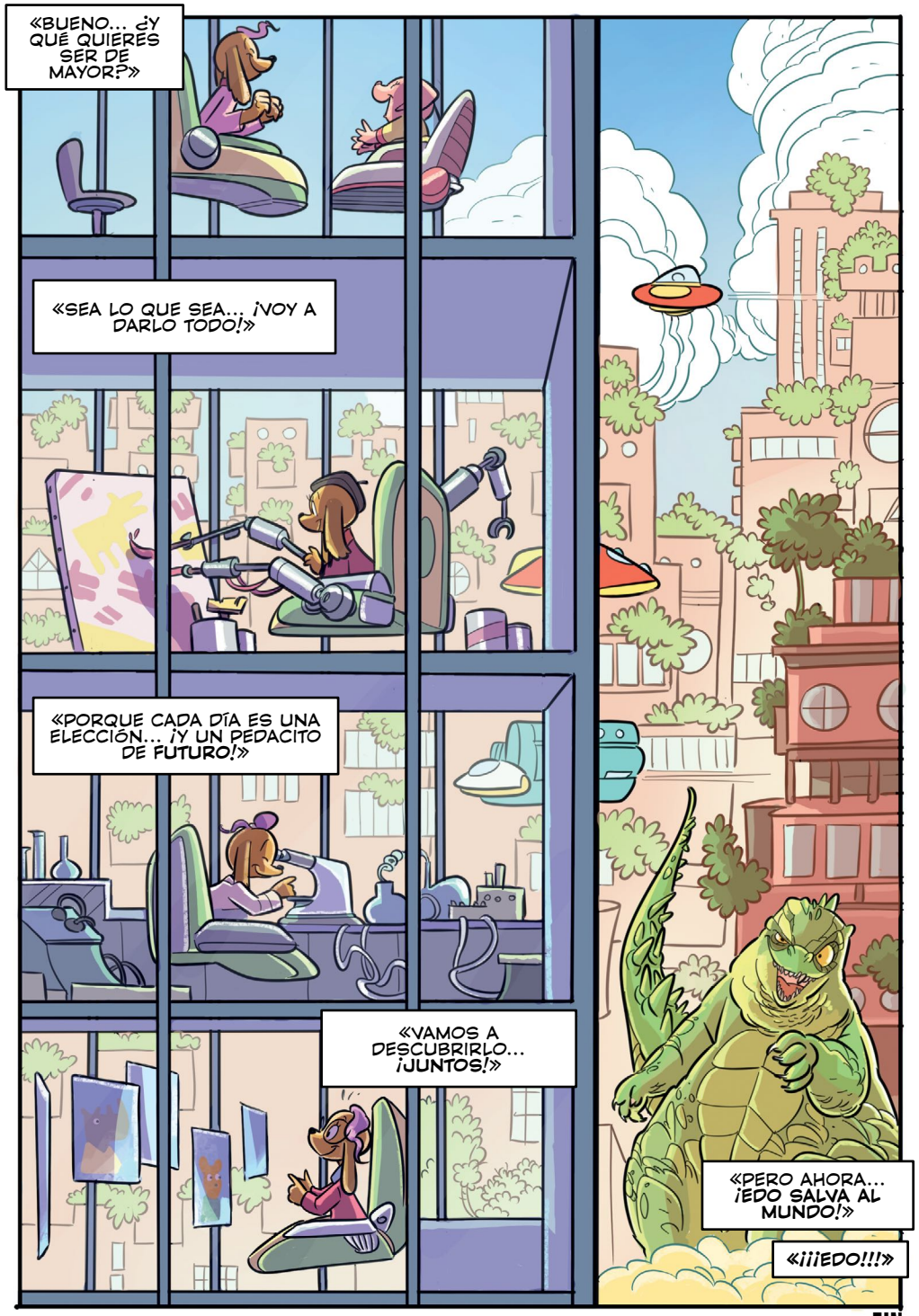

¡EH! ¡LA NIEBLA SE VA!
¡ES LO QUE PASA CUANDO SOPLA EL VIENTO!


PERO ¿DE DÓNDE VIENE ESTE VIENTO?
¡MUY FÁCIL!


«¡ES EL VIENTO QUE SOPLA DENTRO DE TÍ, CUANDO COMPRENDES LO QUE QUIERES SER! ABRE TU CORAZÓN, DECIDE CON VALENTÍA»


«... ¡Y ESE VIENTO SE VOLVERÁ MUY FUERTE!»
BUENO, ADA. ¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?
A B
E F
I L
O
ME GUSTARÍA... ¡AYUDAR A LOS DEMÁS!
INTERESANTE RESPUESTA...
... Y ¿SABES QUÉ? ¡TIENES RAZÓN!
¡HAY UN POCO DE NIEBLA EN EL CIELO DE TODOS! PERO, POR SUERTE, TAMBIÉN HAY QUIENES TRAEN EL VIENTO Y EL SOL... ¡COMO TÚ!


¿HAS VISTO QUÉ VALIENTE? ¡LO HA HEREDADO DE MÍ!
NO, DE MÍ.
NO, DE MÍ.
NO, DE NOSO-TROS.
NO ATRAPARÁS A FEOZILLA... ¡PERO ERES GENIAL!
¡GRACIAS, HERMANOTE!
«¡QUIZÁS ESTE SEA EL CAMINO CORRECTO!»
«Y QUIÉN SABE ADÓNDE ME LLEVARÁ...»
«... ESTE VIENTO DE FUTURO»
Grado EN PSICOLOGÍA
ADA
TE ESCUCHA



LAS PEQUEÑAS SUPERHEROÍNAS CRECEN

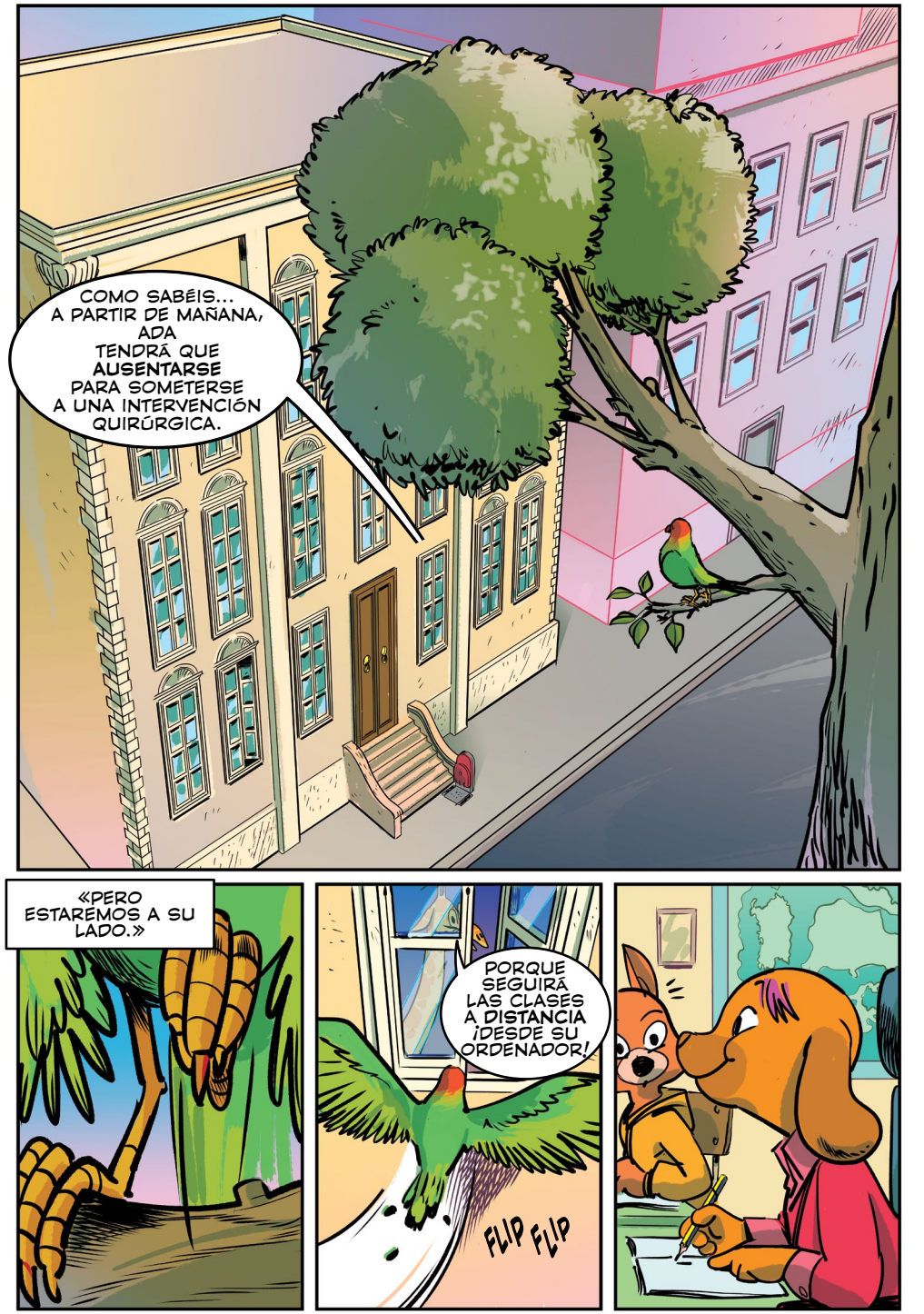
GUION
Danilo Deninotti

ILUSTRACIONES
Giuliano Cangiano

COLOR
Lucio Ruvidotti

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE

Ada

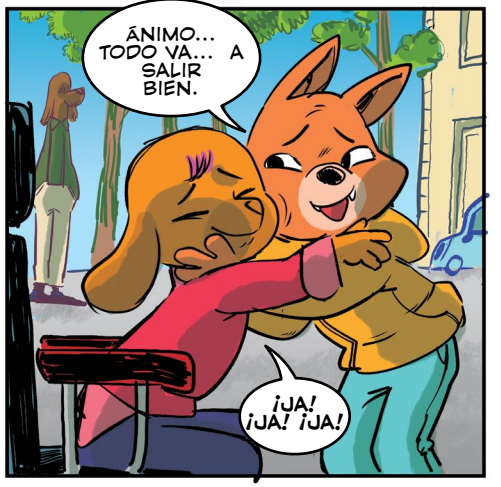



NO TE PREOCUPES, TE PASAREMOS LOS DEBERES.
Y TODAS LAS RESPUESTAS DE LOS EXÁMENES DE SPILUNG... ¡JI, JI! TÚ PIENSA SOLO EN ESTAR BIEN...
TRANQUILOS, AMIGOS... ¡NO ES PARA TANTO! ¡ES SOLO UN «HASTA LUEGO»!


¿CÓMO QUE UN «HASTA LUEGO»? ¿ACASO ESTAMOS EN UNA PELI?


«ÁNIMO»... «¡TODO SALDRÁ BIEN!» TODOS ME DICEN LO MISMO... ¿¿QUÉ QUIERES QUE RESPONDA?!


LA VERDAD ES QUE TENGO MIEDO, YLENIA.


ÁNIMO... TODO VA... A SALIR BIEN.
¡JA! ¡JA! ¡JA!

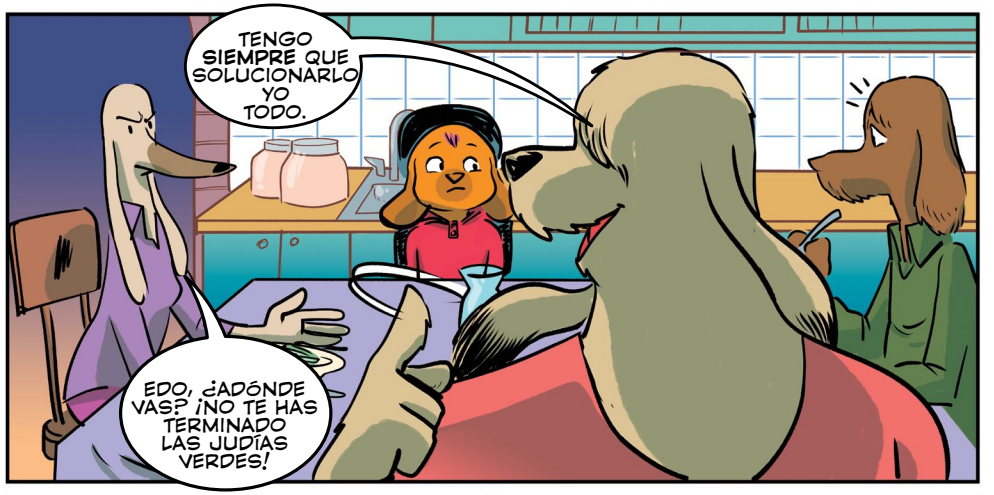

BUENO... PERO ¡SI AYER MISMO DIJISTE QUE LAS JUDÍAS VERDES SON TU SEGUNDO PLATO FAVORITO!

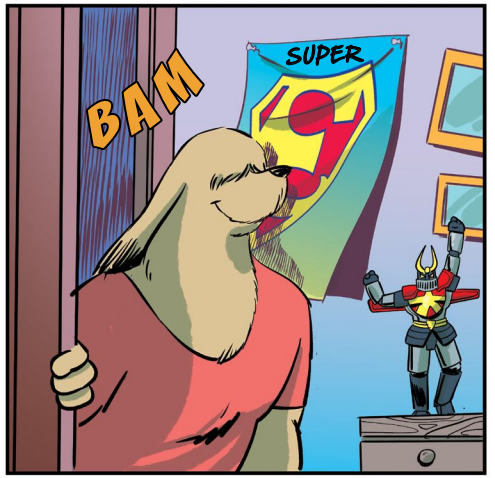

LO SÉ, MAMÁ... ¡Y TE SALEN RIQUÍSIMAS! PERO NO TENGO HAMBRE...


ÁNIMO, ADA... TODO VA... A SALIR BIEN.
¡BUF! ¡PAPÁ! ¿¿CUÁNTAS VECES TENGO QUE ESCUCHAR LA MISMA FRASE?!


ESTOY PREOCUPADA PORQUE...
ESTOY PREOCUPADA ¡POR VOSOTROS!


VALE... ENTENDIDO

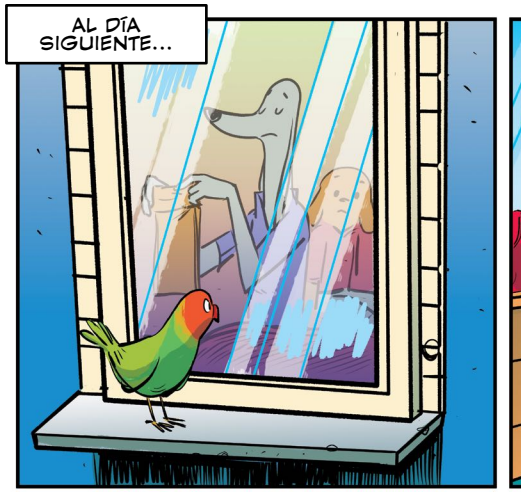

TENGO SIEMPRE QUE SOLUCIONARLO YO TODO.
EDO, ¿ADÓNDE VAS? ¡NO TE HAS TERMINADO LAS JUDÍAS VERDES!


BAM
SUPER


PUM PUM PUM PUM


PERO... ¡SI SON TUS FAVORITOS! NO HAS DEJADO QUE NADIE LOS LEA...


LLÉVATELOS AL HOSPITAL... ¡SON HISTORIAS INSPIRADORAS QUE TE AYUDARÁN A SUPERAR ESTOS DÍAS TAN COMPLICADOS!

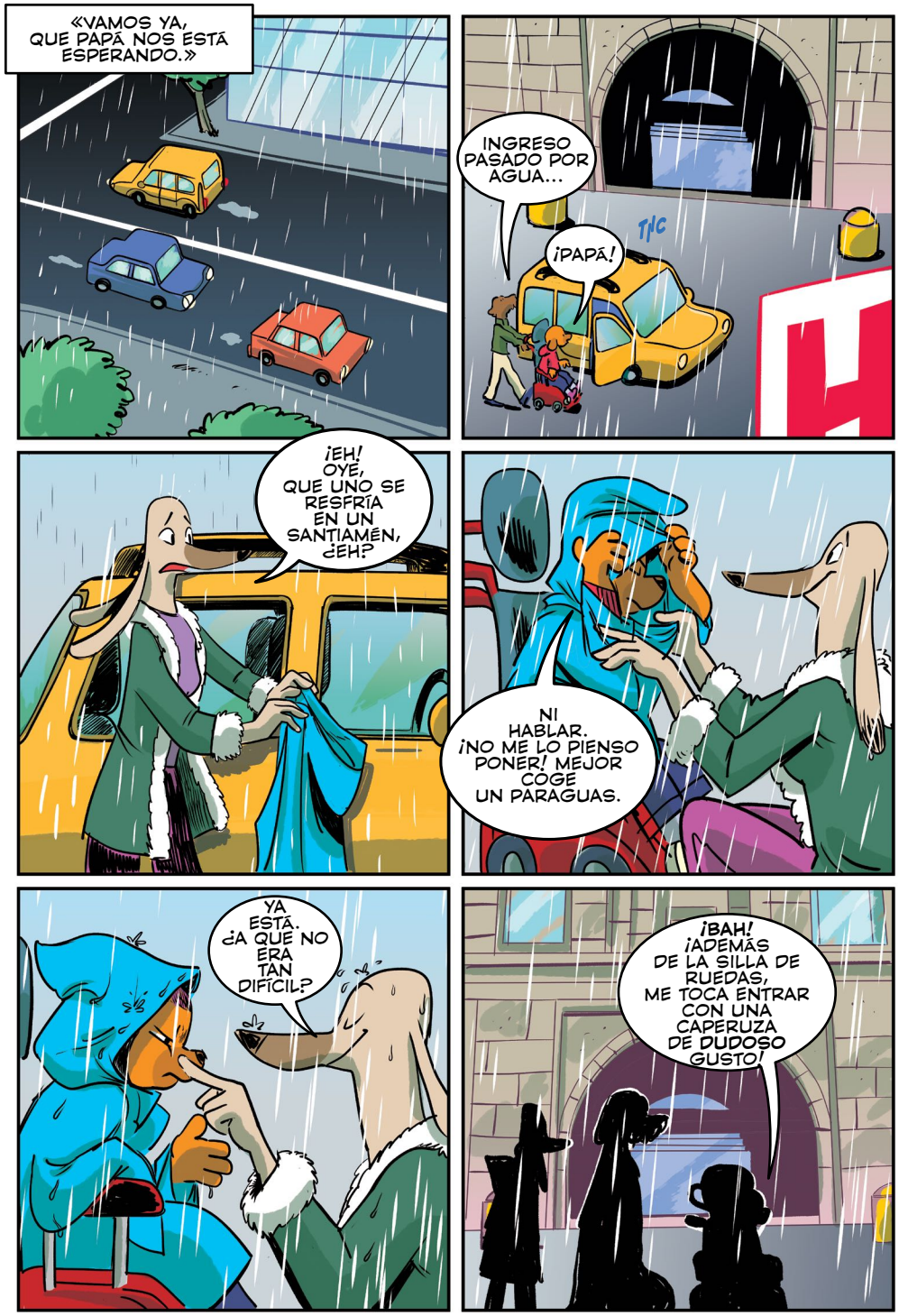

AL DÍA SIGUIENTE...

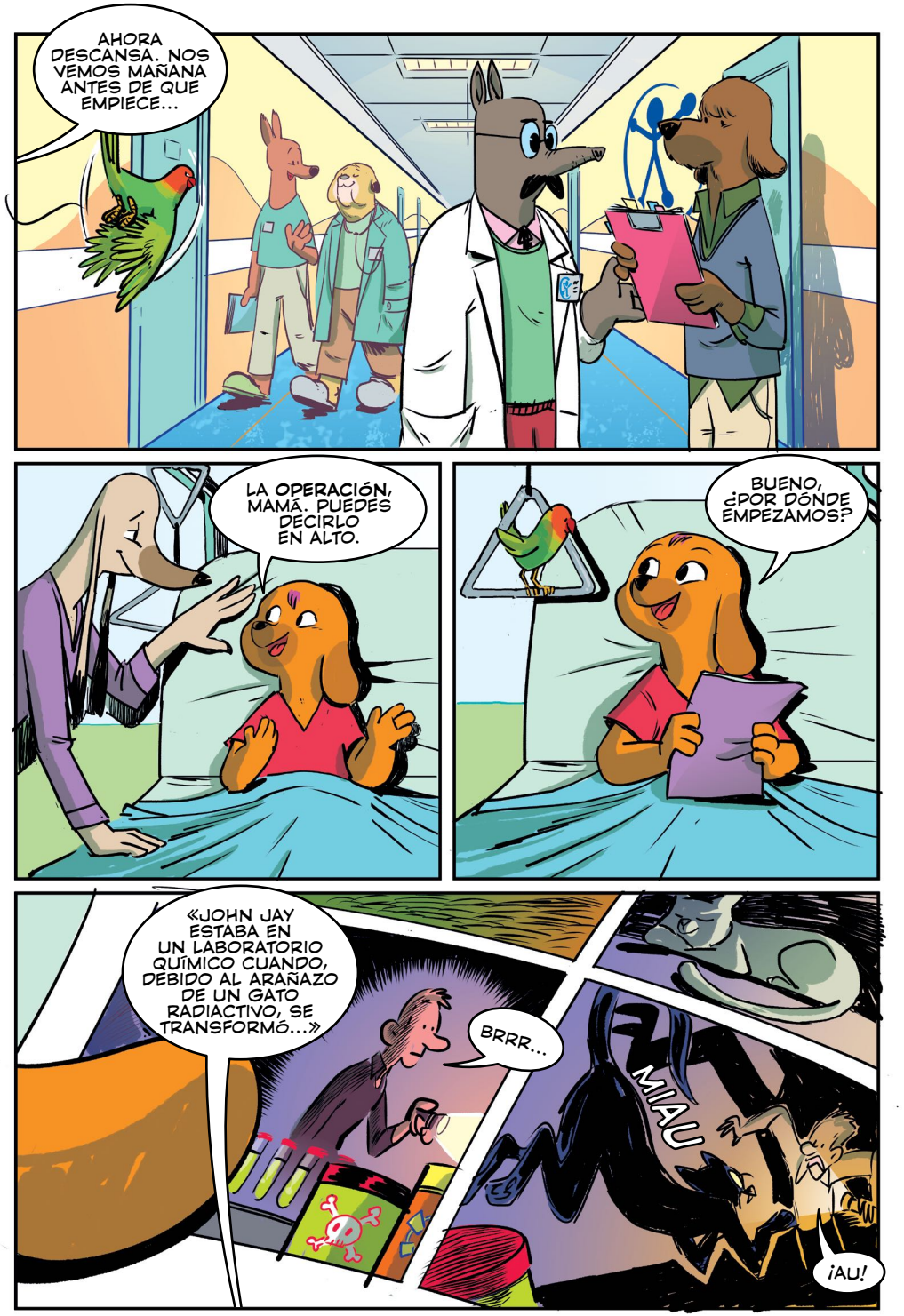

ES JUSTO EL DÍA ANTES DE LA OPERACIÓN.


Y EL CIELO NO ES EL ÚNICO LUGAR EN EL QUE SE CONCENTRAN LOS NUBARRONES.

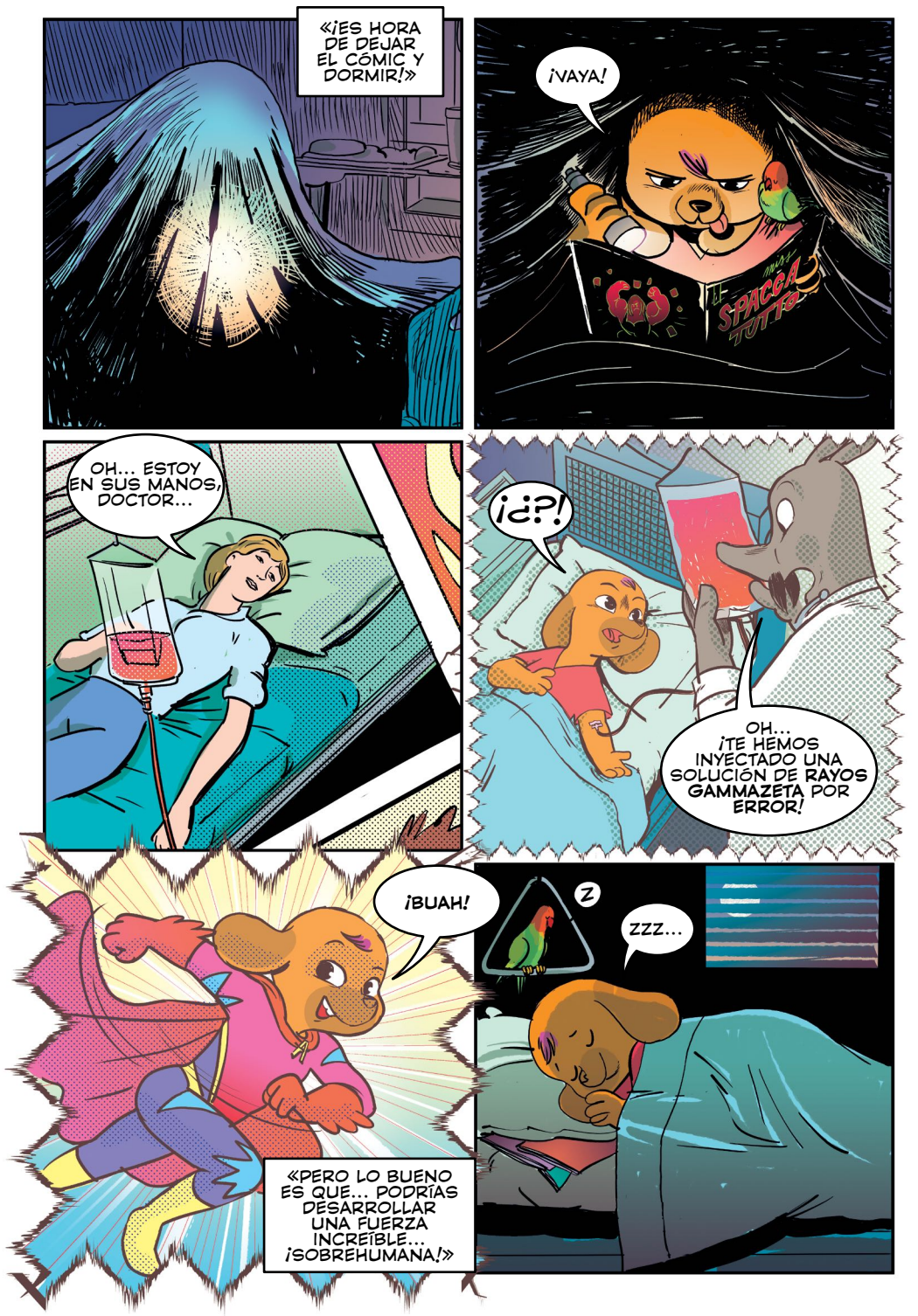

BUENO, EL CORSÉ, POR EJEMPLO...

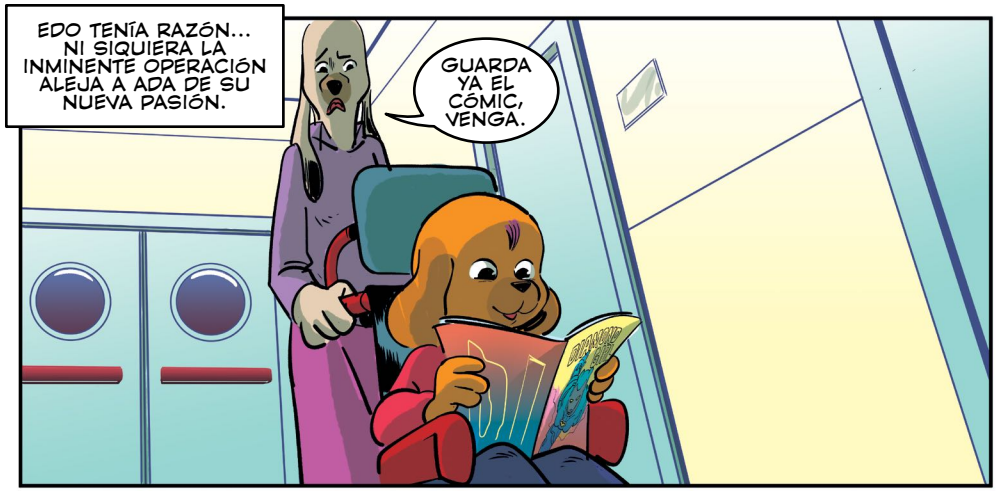

ESO VA A CAMBIAR CON LA OPERACIÓN...


«VAMOS YA, QUE PAPÁ NOS ESTÁ ESPERANDO.»
INGRESO PASADO POR AGUA...
¡PAPÁ!
T/C
¡EH! OYE, QUE UNO SE RESFRÍA EN UN SANTIAMÉN, ¿EH?
NI HABLAR. ¡NO ME LO PIENSO PONER! MEJOR COGE UN PARAGUAS.
YA ESTÁ. ¿A QUE NO ERA TAN DIFÍCIL?
¡BAH! ¡ADEMÁS DE LA SILLA DE RUEDAS, ME TOCA ENTRAR CON UNA CAPERUZA DE DUDOSO GUSTO!


AHORA DESCANSA. NOS VEMOS MAÑANA ANTES DE QUE EMPIECE...
LA OPERACIÓN, MAMÁ. PUEDES DECIRLO EN ALTO.
BUENO, ¿POR DÓNDE EMPEZAMOS?
«JOHN JAY ESTABA EN UN LABORATORIO QUÍMICO CUANDO, DEBIDO AL ARAÑAZO DE UN GATO RADIACTIVO, SE TRANSFORMÓ...»
BRRR...
MIAU
¡AU!


«... ¡EN MIAU-MAN!»
«¡LOS PODERES FELINOS CONLLEVAN RESPONSABILIDADES FELINAS!»
Y TÚ, ¿QUIÉN ERES?
¡ADA BIRD!
«¡MI PAPAGALLO ME HA PICADO SIN QUERER TRAS ZAMPARSE TODA LA COMIDA DEL HOSPITAL!»
<¡BRUP!>
¡Y ME HA DADO UNA AGILIDAD Y VELOCIDAD INCREÍBLES!
¡PÍO! ¡PÍO!*
MIAU MAN
* BASTA YA DE SOÑAR DESPIERTOS...


«¡ES HORA DE DEJAR EL CÓMIC Y DORMIR!»
¡VAYA!
OH... ESTOY EN SUS MANOS, DOCTOR...
¡¿?!
OH... ¡TE HEMOS INYECTADO UNA SOLUCIÓN DE RAYOS GAMMAZETA POR ERROR!
¡BUAH!
«PERO LO BUENO ES QUE... PODRÍAS DESARROLLAR UNA FUERZA INCREÍBLE... ¡SOBREHUMANA!»
Z
ZZZ...


EDO TENÍA RAZÓN... NI SIQUIERA LA INMINENTE OPERACIÓN ALEJA A ADA DE SU NUEVA PASIÓN.
GUARDA YA EL CÓMIC, VENGA.


¡NO PUEDO! ¡TENGO QUE TERMINAR SIN FALTA LA HISTORIA DE LA ARMADURA DE DIAMOND GIRL!
DIAMOND GIRL

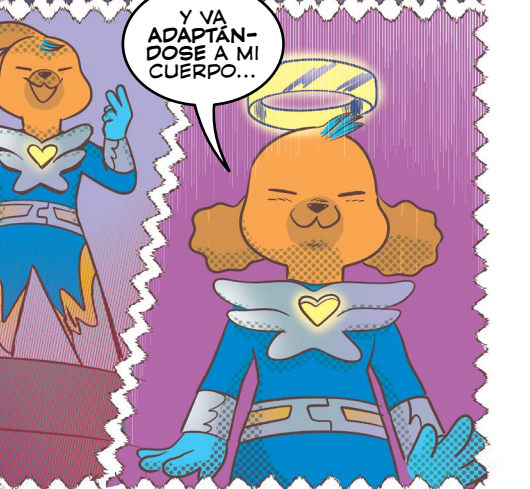

TE PROMETO QUE TODO SALDRÁ BIEN...


AHORA TE DORMIRÁS...
SUEÑA CON UNA DE TUS AVENTURAS FAVORITAS...
NOS VEMOS AL DESPERTAR...


ADA TECHNOLOGIES
SEÑORITA ADA, ¡VEO QUE LA OPERACIÓN DE LA COLUMNA VERTEBRAL LA HA INSPIRADO!

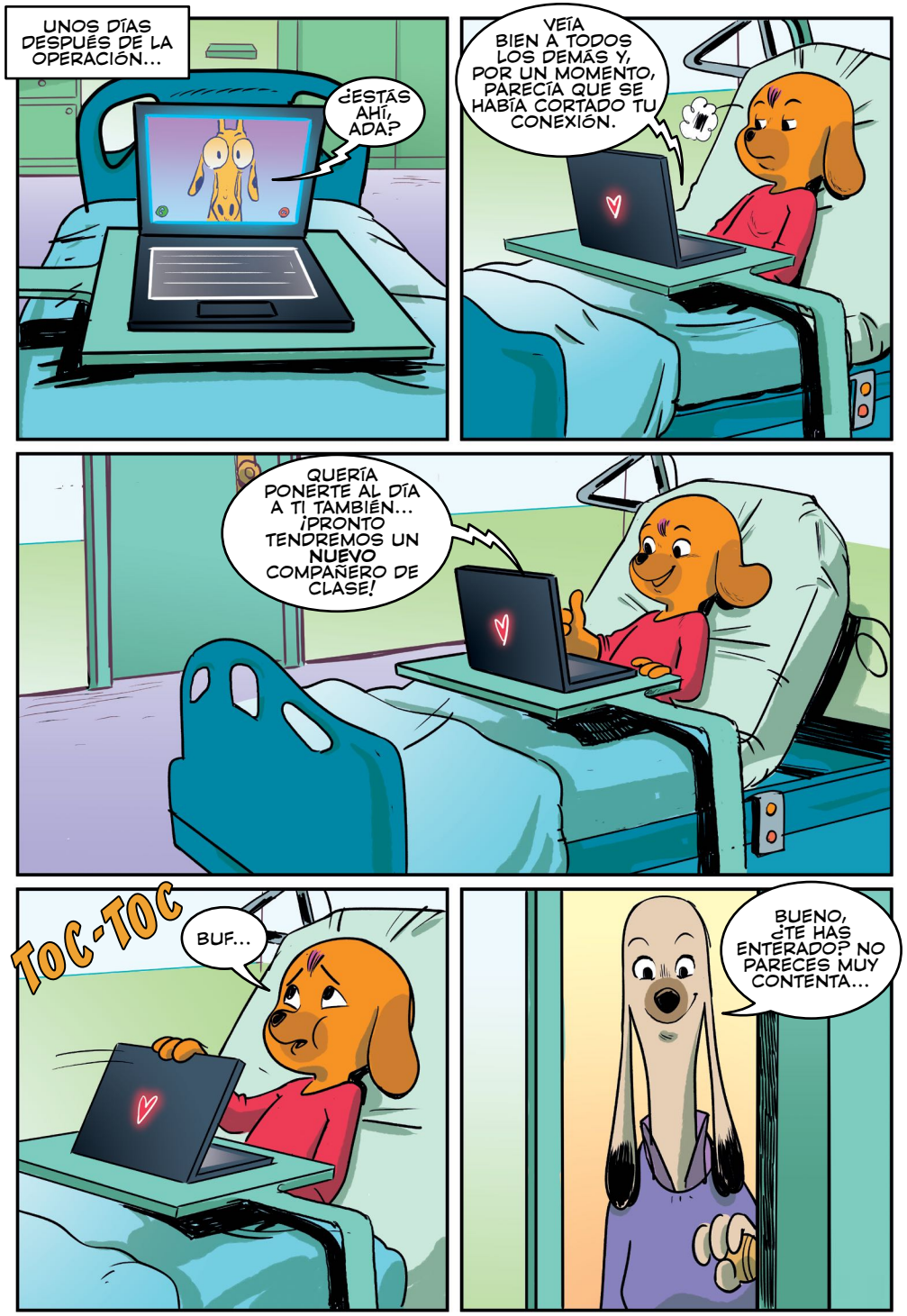

MODESTIA APARTE... DOCTOR ARMSTRONG, ¡AHORA VERÁ LO QUE HA DADO DE SÍ MI ENORME TALENTO COMO INGENIERA!

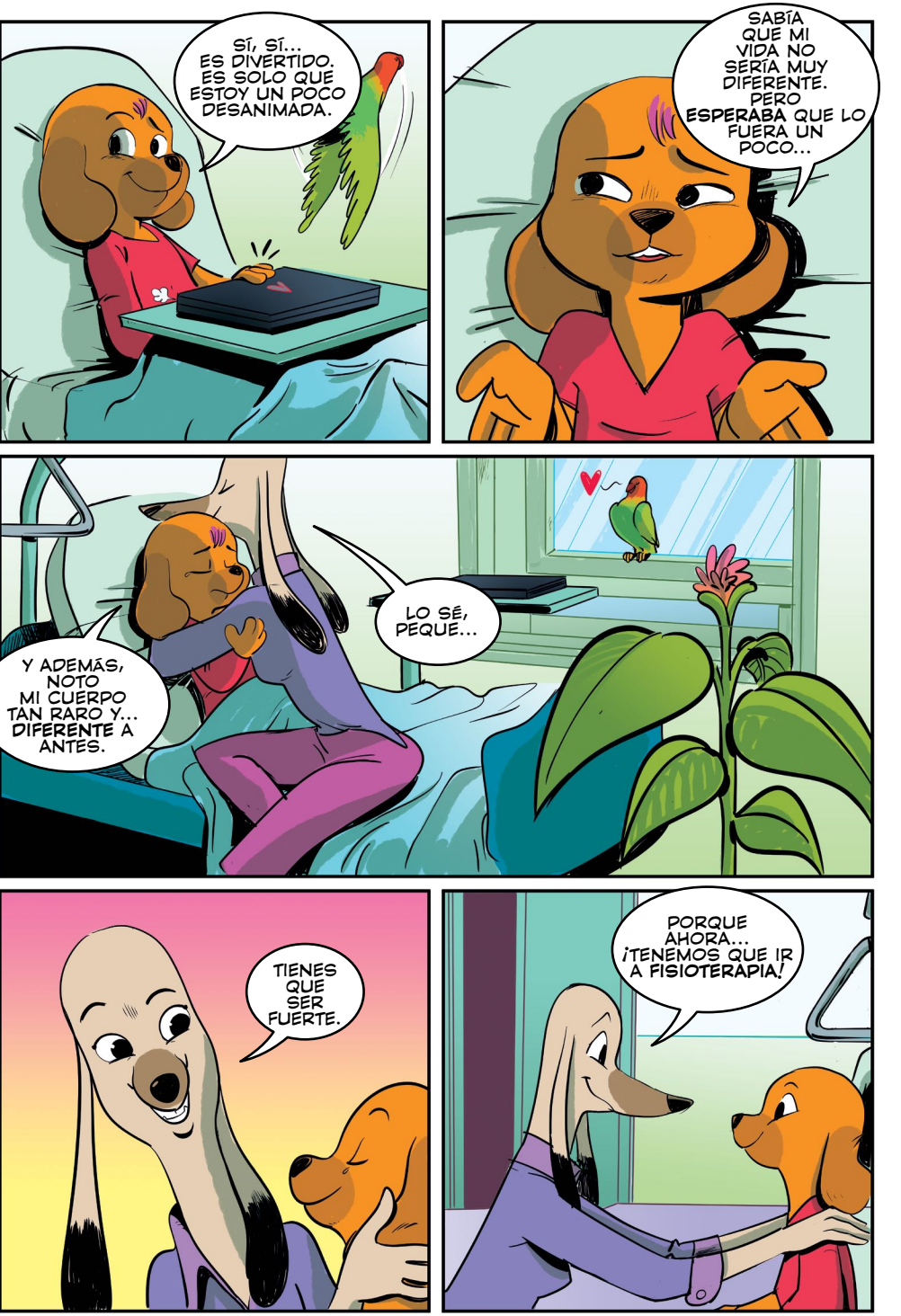

¡UNA ARMADURA MUTANTE!
QUE ME HACE INVULNERABLE.
CLACC


Y VA ADAPTÁNDOSE A MI CUERPO...


... AYUDÁNDOLO A RECONOCER UNA MOVILIDAD MUTANTE QUE CAMBIA A DIARIO.


¡AVISA AL MÉDICO, SE HA DESPERTADO!
MAMÁ... AMIGOS... ¡SEÑORITA SPILUNG!

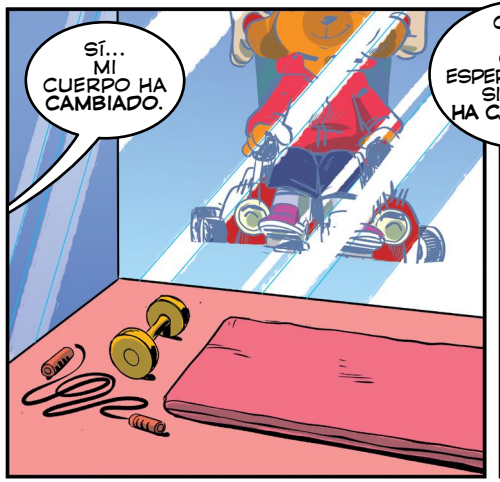

UNOS DÍAS DESPUÉS DE LA OPERACIÓN...
¿ESTÁS AHÍ, ADA?
VEÍA BIEN A TODOS LOS DEMÁS Y, POR UN MOMENTO, PARECÍA QUE SE HABÍA CORTADO TU CONEXIÓN.
QUERÍA PONERTE AL DÍA A TI TAMBIÉN... ¡PRONTO TENDREMOS UN NUEVO COMPAÑERO DE CLASE!
TOC-TOC
BUF...
BUENO, ¿TE HAS ENTERADO? NO PARECES MUY CONTENTA...


SÍ, SÍ... ES DIVERTIDO. ES SOLO QUE ESTOY UN POCO DESANIMADA.
SABÍA QUE MI VIDA NO SERÍA MUY DIFERENTE. PERO ESPERABA QUE LO FUERA UN POCO...
Y ADEMÁS, NOTO MI CUERPO TAN RARO Y... DIFERENTE A ANTES.
LO SÉ, PEQUE...
TIENES QUE SER FUERTE.
PORQUE AHORA... ¡TENEMOS QUE IR A FISIOTERAPIA!


RECUERDA LO QUE TE HA DICHO EL REHABILITADOR. EL CAMINO SERÁ LARGO...
GIMNASIO


... PERO ¡YA VERÁS QUÉ RESULTADOS!
BRRR

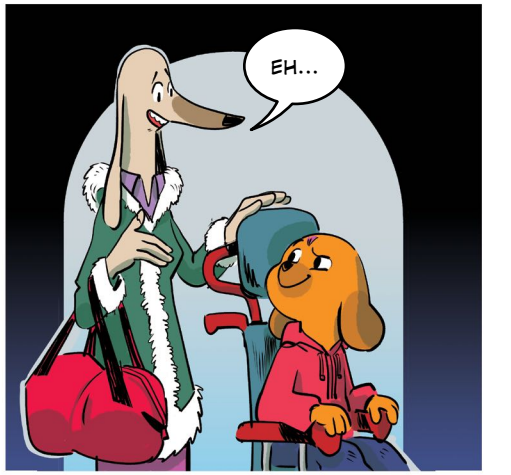

MAMÁ... PARA UN SEGUNDO, POR FAVOR.


SÍ... MI CUERPO HA CAMBIADO.

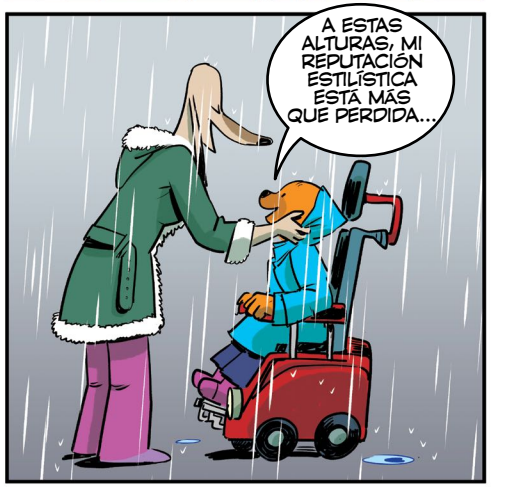

QUIZÁS NO COMO ESPERABA. PERO SÍN DUDA HA CAMBIADO..

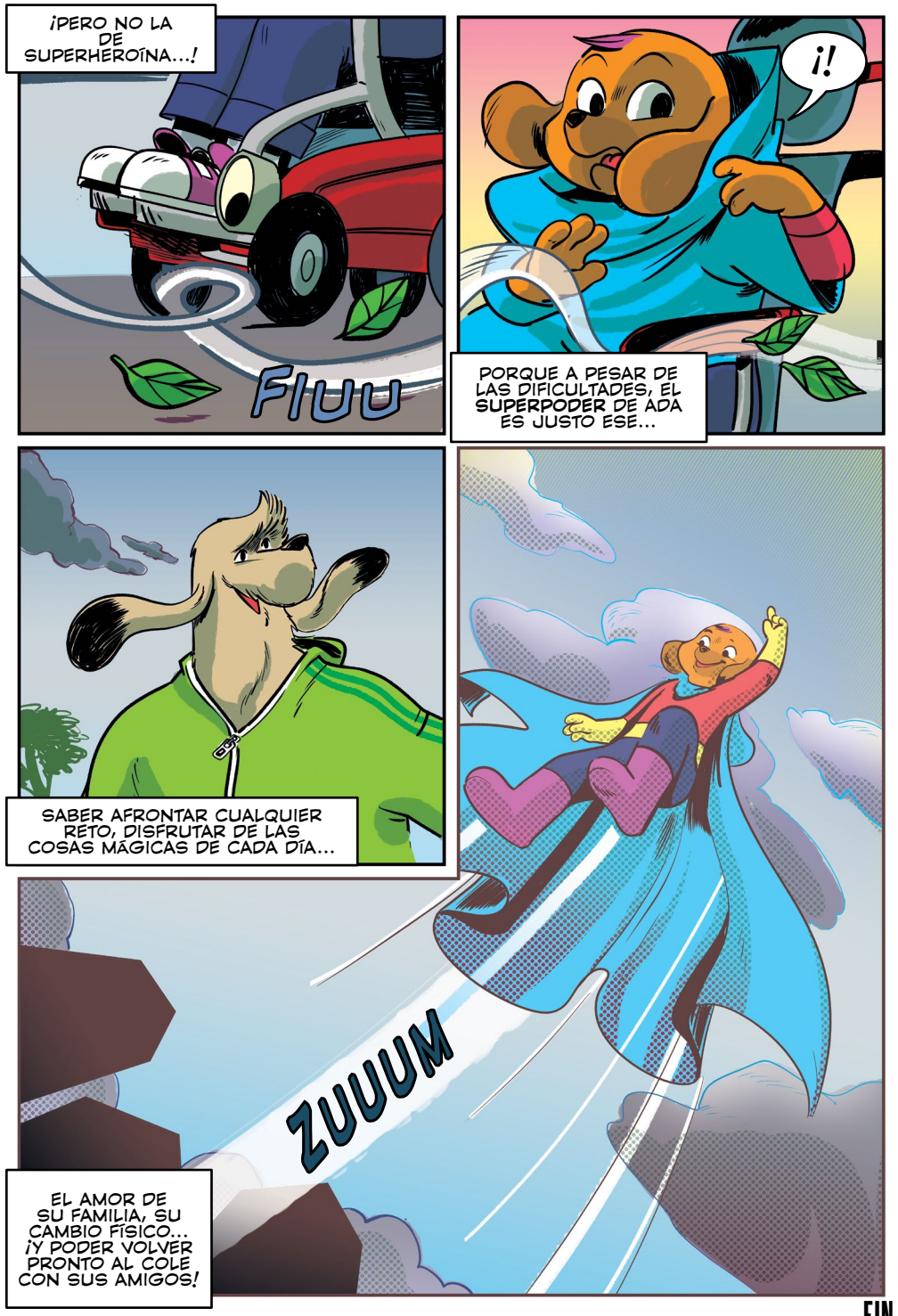

UNAS SEMANAS DESPUÉS, LLEGA EL MOMENTO DE VOLVER A CASA.
ESTA VEZ TAMPOCO HAS TRAÍDO PARAGUAS, ¿VERDAD?


PR-RUMM


EH...


ME PARECE QUE NO TENEMOS ELECCIÓN...


A ESTAS ALTURAS, MI REPUTACIÓN ESTILÍSTICA ESTÁ MÁS QUE PERDIDA...



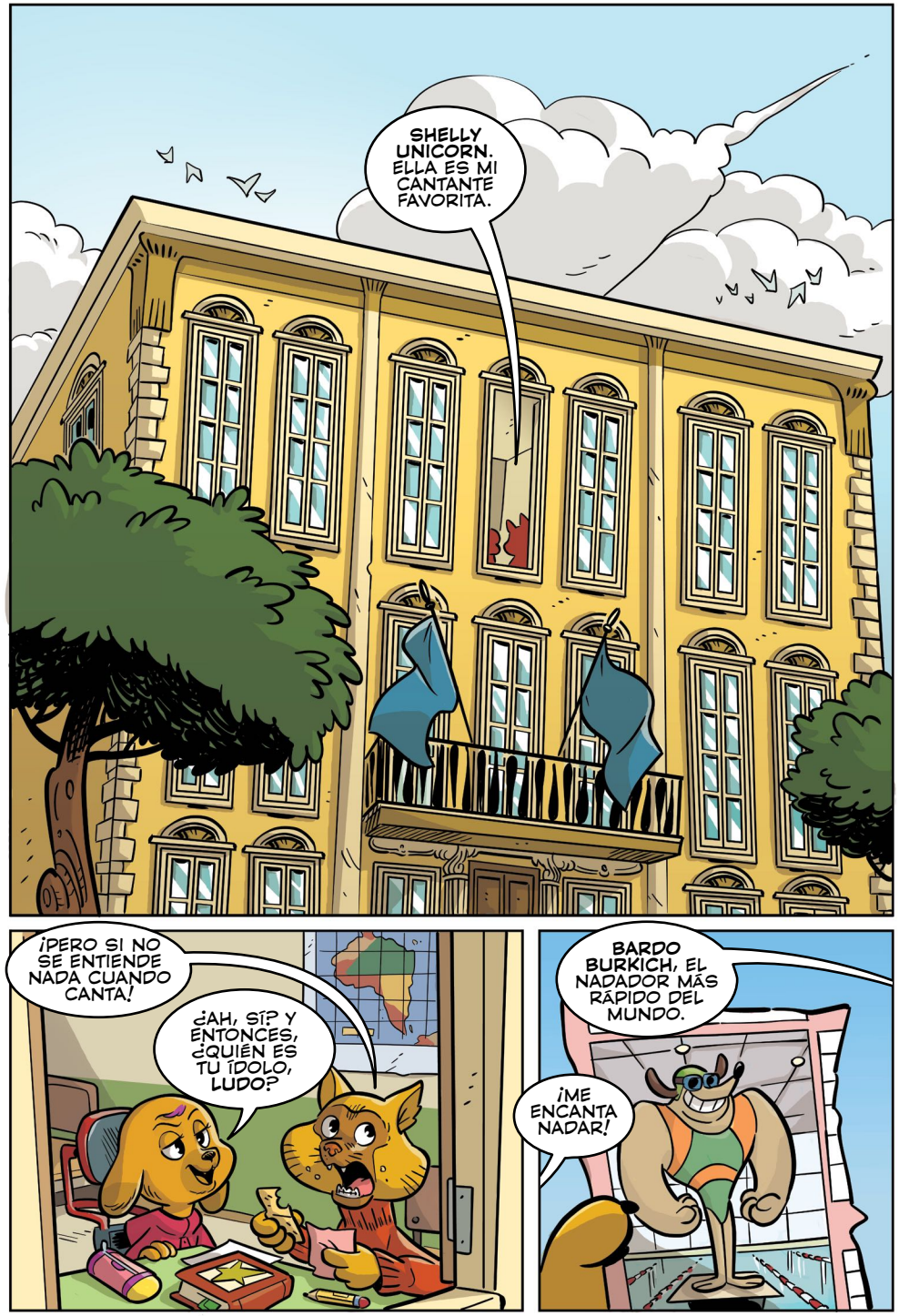
MISIÓN DE CORAZONES

TEXTO
Giorgio Salati

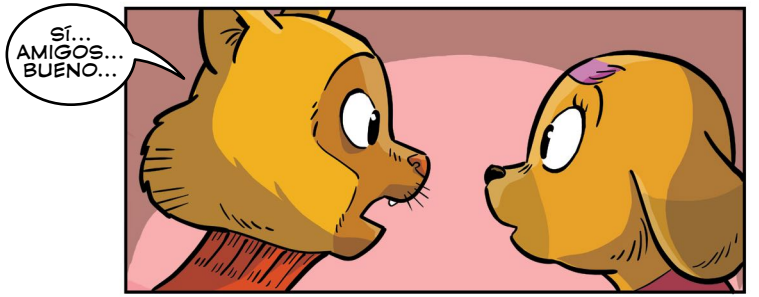
ILUSTRACIONES
Luca Usai

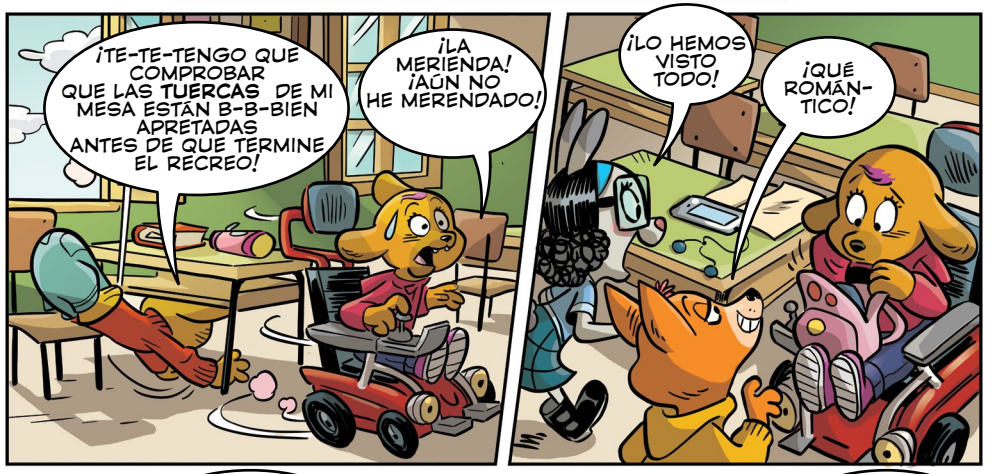
COLOR
Arianna Consonni

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE




LO SÉ... A MÍ NO SE ME DA MUY BIEN NADAR.
PERO SI FUE EN LA PISCINA DONDE NOS HICIMOS AMIGOS.

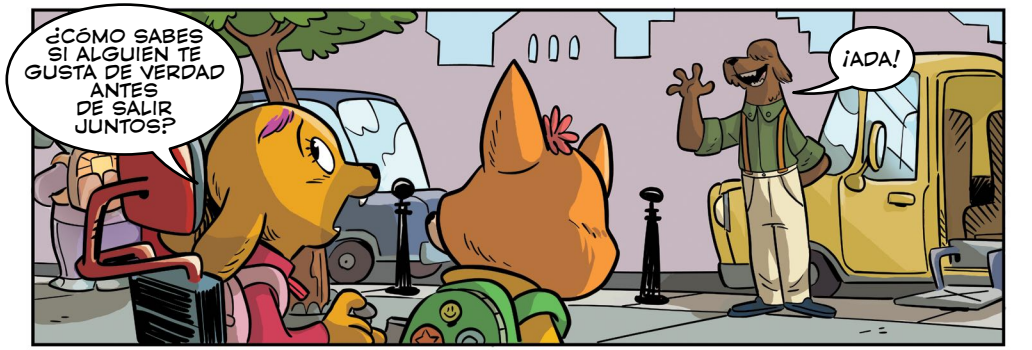

SÍ... AMIGOS... BUENO...


¡TE-TE-TENGO QUE COMPROBAR QUE LAS TUERCAS DE MI MESA ESTÁN B-B-BIEN APRETADAS ANTES DE QUE TERMINE EL RECREO!
¡LA MERIENDA! ¡AÚN NO HE MERENDADO!
¡LO HEMOS VISTO TODO!
¡QUÉ ROMÁN-TICO!


¡NO SÉ DE QUÉ HABLAS!
¿AH, NO?


¡ESTÁS TAN NERVIOSA QUE TE ESTÁS COMIENDO EL ESTUCHE!
¡!


¿POR QUÉ FINGES QUE NO PASA NADA? TÚ Y LUDO OS GUSTÁIS.
SÍ... NO... ¡NO LO SÉ, YLE!


¿CÓMO SABES SI ALGUIEN TE GUSTA DE VERDAD ANTES DE SALIR JUNTOS?
¡ADA!


ESTA TARDE HABLAMOS... TÚ Y KLIZIA ESTÁIS INVITADAS A MI FIESTA DE PIJAMAS.


¡LUDO!


¡AU!

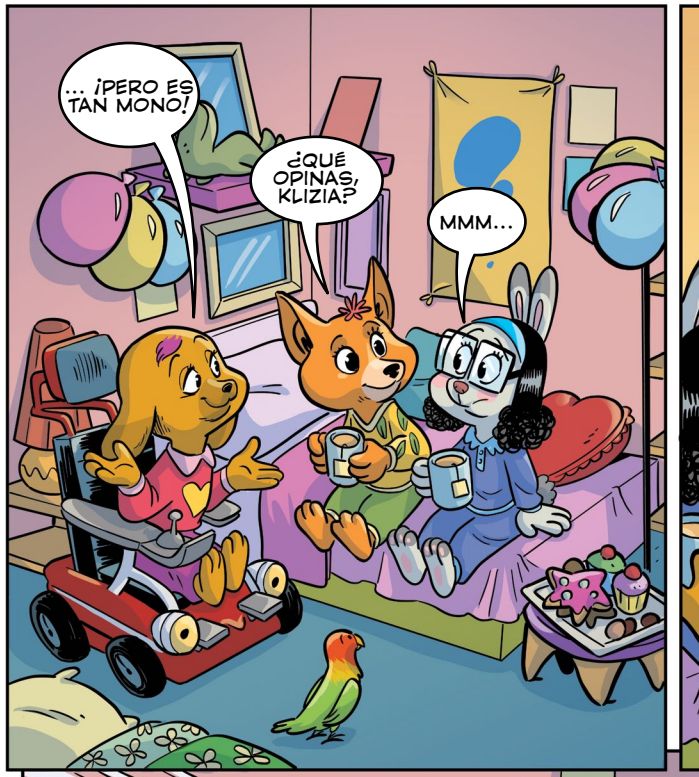

¡PERO TÍO! ¡HOY TIENES LA CABEZA EN LAS NUBES!
CREO QUE SÉ POR QUÉ.


TÚ Y ADA... ¿OS GUSTÁIS?
SÍ... NO... ¡NO LO SÉ, VANNI!


SI CON LAS CHICAS SOY TORPE... ¡CON ADA ES AÚN MÁS COMPLICADO!
AJÁ.


SIEMPRE TENGO MIEDO DE HACER O DECIR ALGO INAPROPIADO... PERO ES TAN FUERTE...


LUDO PARECE TAN INSEGURO QUE SIEMPRE TENGO MIEDO DE DECIR O HACER ALGO INAPROPIADO...

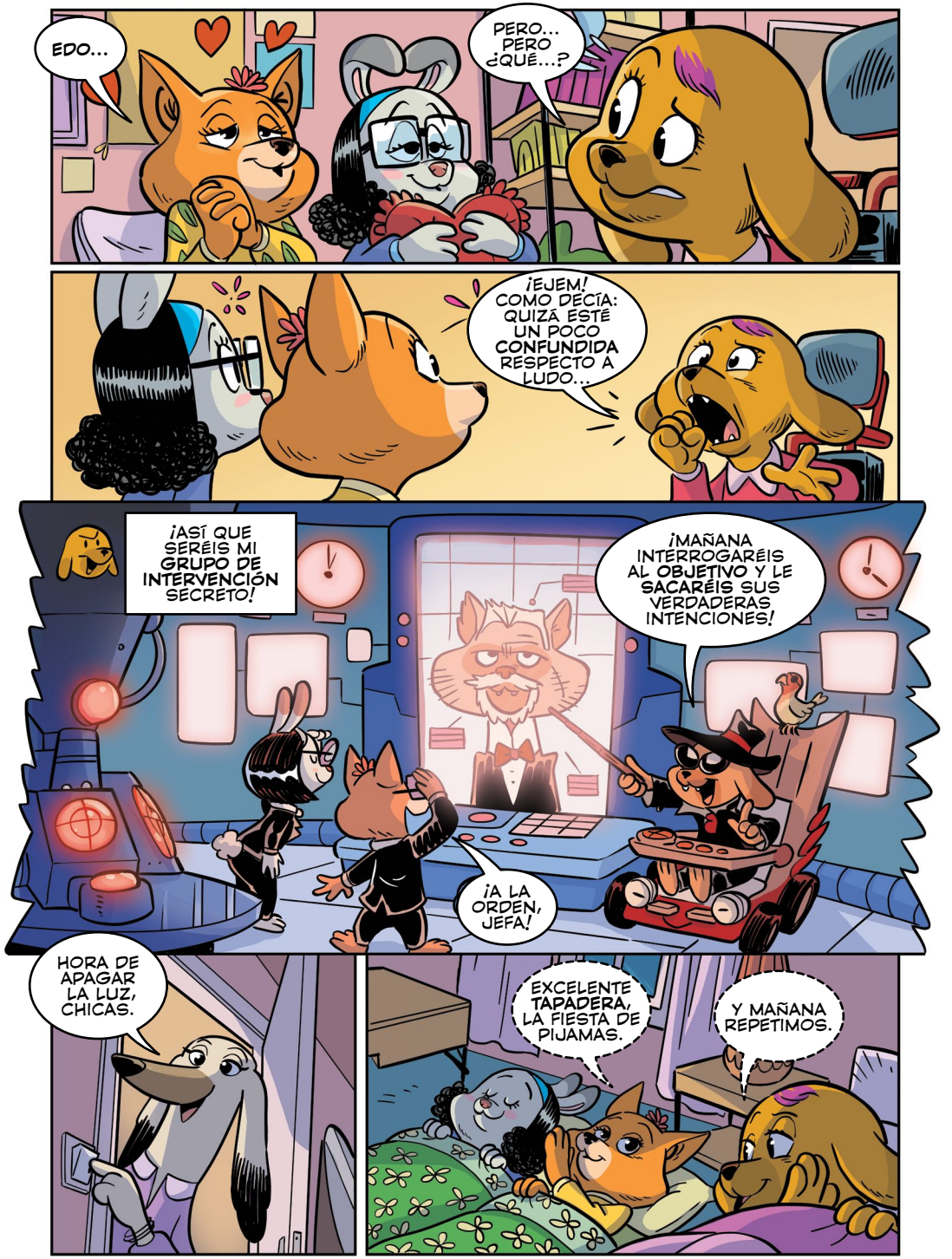

... ¡PERO ES TAN MONO!
¿QUÉ OPINAS, KLIZIA?
MMM...


PERO ¿POR QUÉ NO SALÍS JUNTOS?
NO NO NO ¡NO SÉ QUÉ PIENSA ÉL!

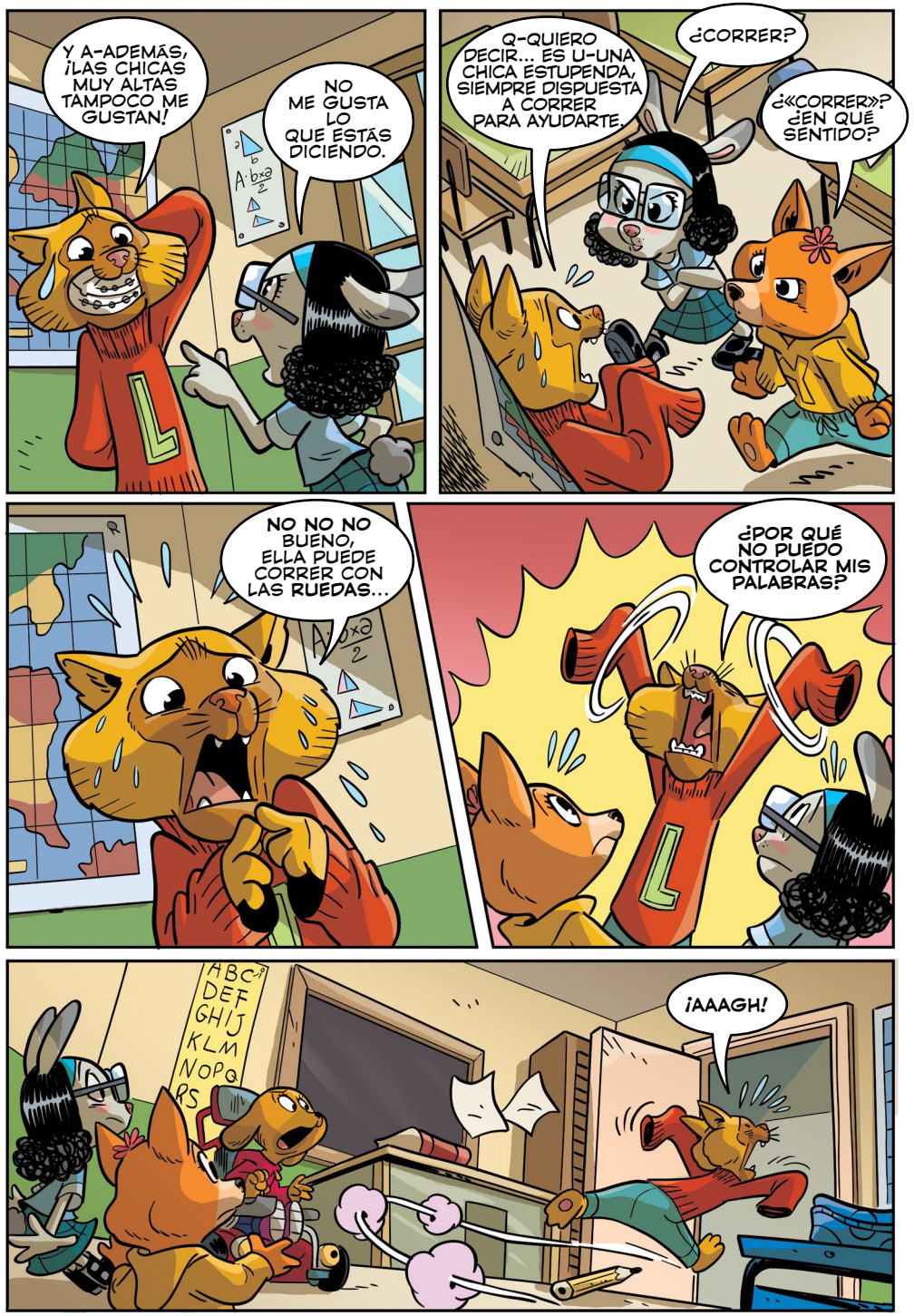

¡ADEMÁS, ESTOY OCUPADA! HACER LOS DEBERES, HINCHAR LAS RUEDAS DE LA SILLA, PARTIR EN UNA MISIÓN SIN RETORNO A MARTE...
¡NO TE ASUSTES!


ADIÓS, HERMANA. ME PIRO CON VANESSA.
¿VANESSA? ¿PERO NO ESTABAS CON GAIA?


GAIA ES... EH... UNA AMIGA.


EDO...
PERO... PERO ¿QUÉ...?
¡EJEM! COMO DECÍA: QUIZÁ ESTÉ UN POCO CONFUNDIDA RESPECTO A LUDO...
¡ASÍ QUE SERÉIS MI GRUPO DE INTERVENCIÓN SECRETO!
¡MAÑANA INTERROGARÉIS AL OBJETIVO Y LE SACARÉIS SUS VERDADERAS INTENCIONES!
¡A LA ORDEN, JEFA!
HORA DE APAGAR LA LUZ, CHICAS.
EXCELENTE TAPADERA, LA FIESTA DE PIJAMAS.
Y MAÑANA REPETIMOS.


Y ASÍ COMIENZA LA... MISIÓN LUDO.
¿CUÁNDO CREÉIS QUE LLEGARÁ EL NUEVO COMPAÑERO DE CLASE?
OYE, NO INTENTES CAMBIAR DE TEMA.
ESTÁBAMOS HABLANDO DE ADA.
¿DÓNDE OS CONOCISTEIS? ¿QUÉ OS DIJISTEIS? ¿QUÉ SABÉS DE ELLA?
NO SÉ... ADA ES DIFERENTE.
¡¿QUÉ?!
SÍ, ¡ESTÁ OBSESIONADA CON SHELLY UNICORN! ¡BLAH!
MMM.
CONTINÚA, PERO TEN CUIDADO CON LO QUE DICES.
N-NO, BUENO... APARTE DE ESO, ¡ES FANTÁSTICA!


Y A-ADEMÁS, ¡LAS CHICAS MUY ALTAS TAMPOCO ME GUSTAN!
NO ME GUSTA LO QUE ESTÁS DICIENDO.
Q-QUIERO DECIR... ES U-UNA CHICA ESTUPENDA, SIEMPRE DISPUESTA A CORRER PARA AYUDARTE.
¿CORRER?
¿«CORRER»? ¿EN QUÉ SENTIDO?
NO NO NO BUENO, ELLA PUEDE CORRER CON LAS RUEDAS...
¿POR QUÉ NO PUEDO CONTROLAR MIS PALABRAS?
¡AAAGH!

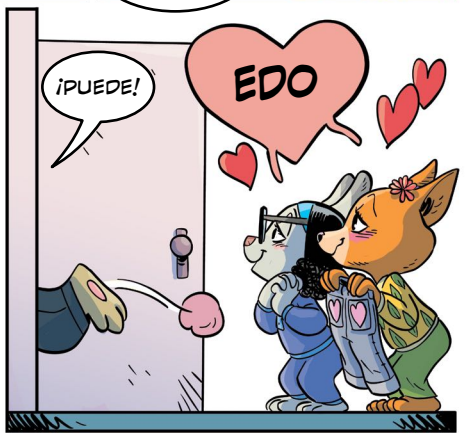

TOP SECRET
DESASTRE
FRACASO
TRAGEDIA
LA VERDAD ES QUE ESTE INFORME NO ES MUY ALENTADOR.
DISCULPE, JEFA.
CUANDO LOS OBJETIVOS DEL OBJETIVO NO ESTÁN CLAROS, ES EL MOMENTO DE QUE LA AGENTE ESPECIAL SAQUE SUS MEJORES ARMAS...
¡QUIERO UN CAMBIO DE IMAGEN!
ASÍ QUE HEMOS HECHO BIEN EN TRAERTE ALGO DE ROPA.
¡MI MAMÁ ME HA PREGUNTADO SI IBA A OTRA FIESTA DE PIJAMAS O A NUEVA ZELANDA!


TOP SECRET
ATUENDOS DE LA AGENTE ADA
¡AY! ASÍ QUE ERES...


¿QUÉ OPINAS DE ESTOS VAQUEROS CON CORAZONES EN EL TRASERO?
YLE... TE RECUERDO QUE VOY SENTADA.


YO... BUENO... BUENO...
¡VAYA CARA SE TE HA PUESTO!
¡Y TE ENFADABAS POR LOS DESLICES DE LUDO!


¡ESTA NOCHE TAMBIÉN SALGO, PEQUE!
NO ME DIGAS... ¿OTRA CHICA?


¡PUEDE!
EDO


¡ES TU TERCERA DERROTA!
BUUM
ZZAAPP
PERDONA... TODAVÍA ESTOY PENSANDO... ES DECIR... QUIZÁS...
RESUMIENDO: ADA.

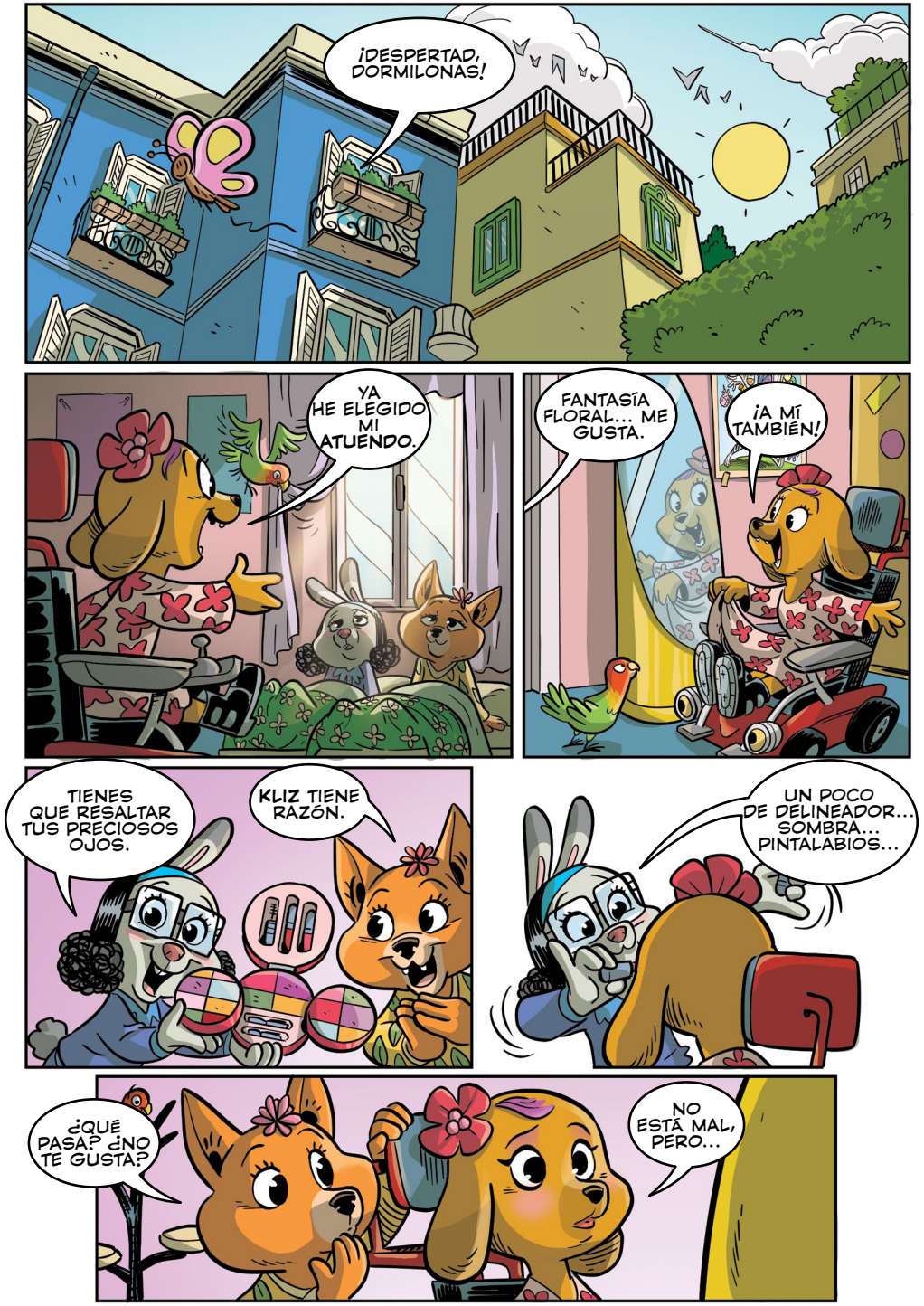

A LO MEJOR NO LE GUSTO. SOY TAN TORPE, SIEMPRE DIGO LO QUE NO DEBO.


¿PARA TI ES UN PROBLEMA QUE NO SEA IGUAL QUE TODAS LAS DEMÁS?
¡QUÉ VA! ¿QUÉ DICES?

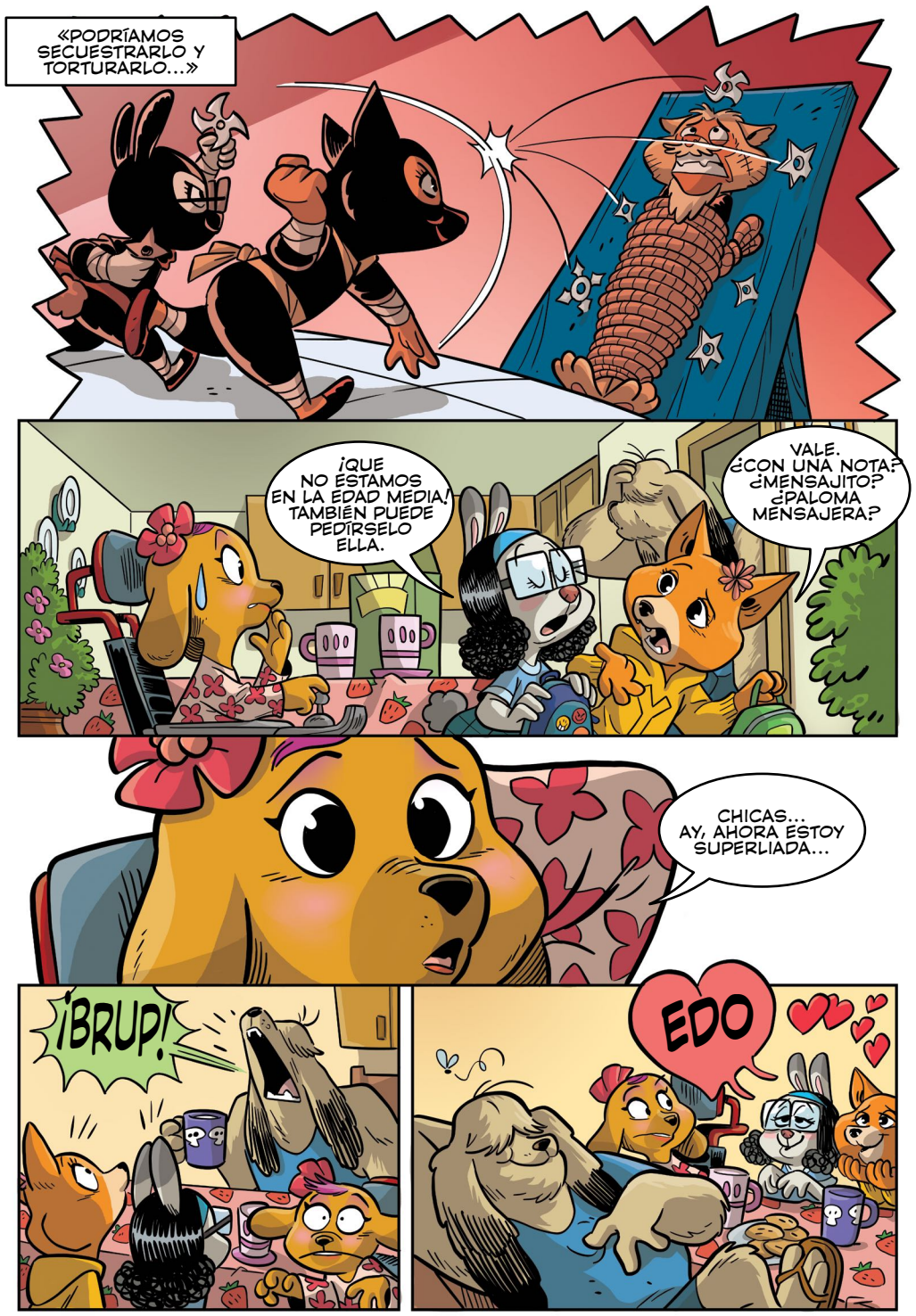

PUEDE QUE ELLA NO ME QUIERA PORQUE PIENSA QUE YO NO LA QUIERO PORQUE ELLA...
¡PARA!


PREGÚNTALE SI QUIERE QUEDAR PARA UN HELADO O ALGO ASÍ.
¿?
COMO MUCHO, OS ACABARÉIS DISPARANDO CON RIFLES DE PLASMA.


ESO ES LO QUE OCURRE EN EL NIVEL TRES DE «AMOR & DEMOLICIÓN».
HAS VUELTO A PERDER.
UUM


¡DESPERTAD, DORMILONAS!
YA HE ELEGIDO MI ATUENDO.
FANTASÍA FLORAL... ME GUSTA.
¡A MÍ TAMBIÉN!
TIENES QUE RESALTAR TUS PRECIOSOS OJOS.
KLIZ TIENE RAZÓN.
UN POCO DE DELINEADOR... SOMBRA... PINTALABIOS...
¿QUÉ PASA? ¿NO TE GUSTA?
NO ESTÁ MAL, PERO...


... LUEGO VEO A SHELLY UNICORN Y PIENSO QUE NUNCA VOY A SER TAN GUAPA.
ADA... ¿EN SERIO?
SHELLY UNICORN
NINGUNA DE NOSOTRAS SERÁ NUNCA COMO SHELLY UNICORN.
ES VERDAD, AMIGAS.
CLICC
LA VERDAD ES QUE CON ESTE VESTIDO Y UN TOQUE DE MAQUILLAJE ME GUSTO MUCHO.
¡GENIAL!
¿LE GUSTARÉ A ÉL?
¡EL DESAYUNO!
AHORA SOLO FALTA LA ÚLTIMA MISIÓN.
HAY QUE CONSEGUIR QUE LUDO TE PIDA SALIR.


«PODRÍAMOS SECUESTRARLO Y TORTURARLO...»
¡QUE NO ESTAMOS EN LA EDAD MEDIA! TAMBIÉN PUEDE PEDÍRSELO ELLA.
VALE. ¿CON UNA NOTA? ¿MENSAJITO? ¿PALOMA MENSAJERA?
CHICAS... AY, AHORA ESTOY SUPERLIADA...
¡BRUP!
EDO


HERMANOTE... ¿PUEDO PEDIRTE UNA COSA?
TODO MENOS MI CAMISETA DE MR TAJO. ¡TODO!
¿ME DAS UN CONSEJO PARA TENER ÉXITO EN... EL AMOR?
NO SÉ SI TENGO LO QUE SE DICE ÉXITO... EN CUALQUIER CASO, TENGO DOS NORMAS.
1 SIGUE TU CORAZÓN
2 NO ESPERES UN «SÍ»
PI-PI
¡OH! ES PATRICIA... DICE QUE NO QUIERE SALIR CONMIGO.
LO SIENTO...
NO PASA NADA. AUN ASÍ, LA SIGO QUERIENDO.
SIGUE TU CORAZÓN.
NO ESPERES UN «SÍ».



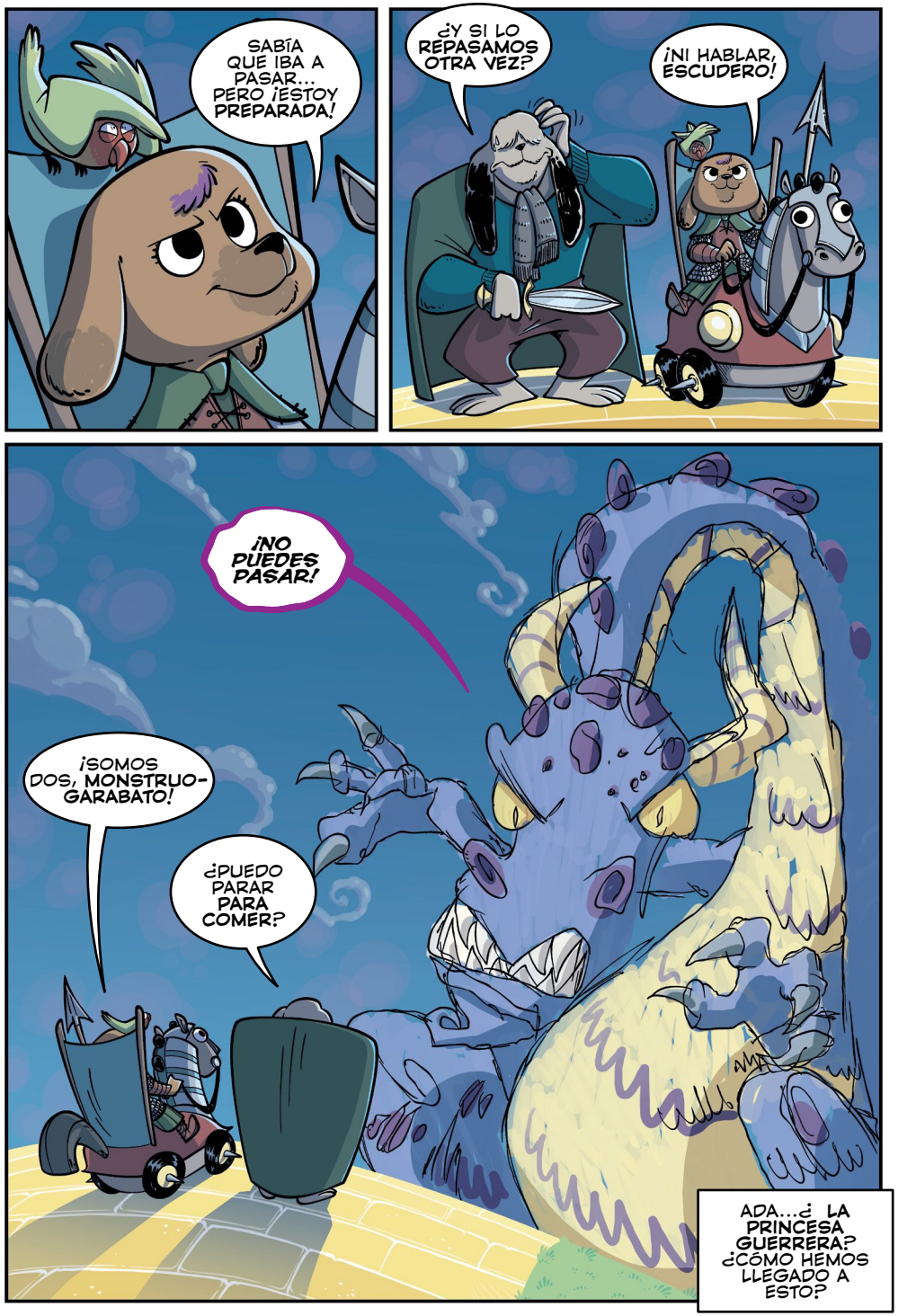
ADA Y EL JUEGO DE LOS MIL SENDEROS

GUION
Roberto Gagnor

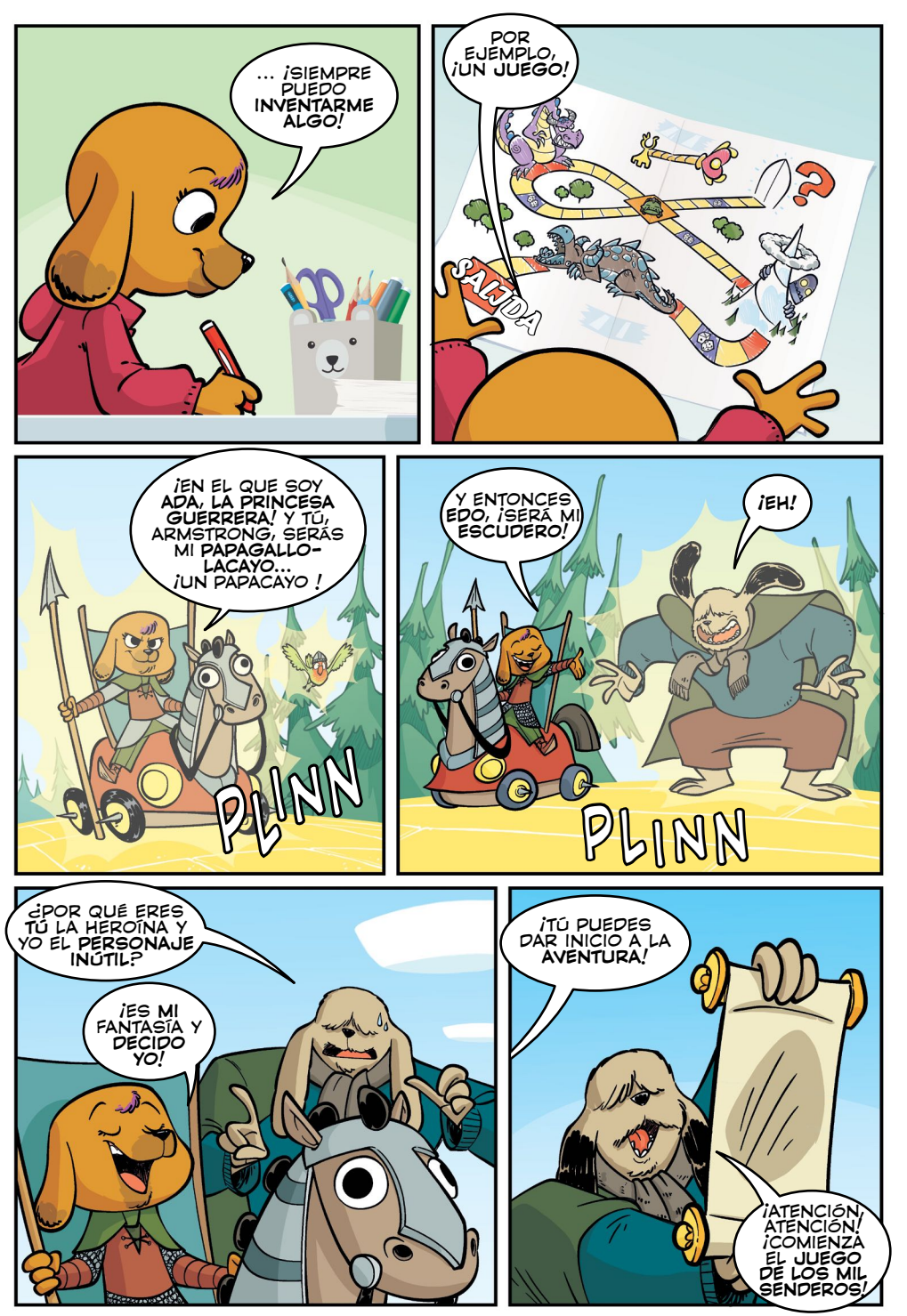
ILUSTRACIONES
Emanuele Virzì

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE

Ada



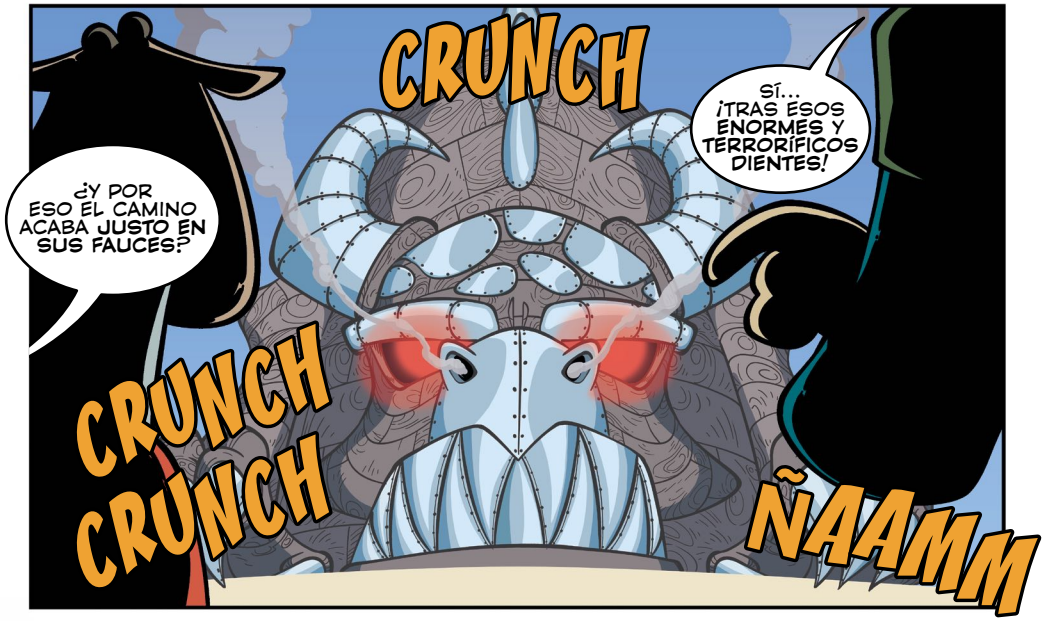

NO QUIERO IR, NO QUIERO IR Y ¡NO QUIERO IR!
HOY PUEDE QUE LLEGUE EL NUEVO COMPAÑERO DE CLASE... ¡Y YO NO PUEDO FALTAR!
¡ES UN ROLLO! ¡EL MÁS ROLLO DE TODOS LOS ROLLOS!
¿HE DICHO YA QUE NO QUIERO IR?
¡UNAS CUARENTA VECES! PERO ESTAS PRUEBAS SON IMPORTANTES, ADA.
EL CASO ES QUE ¡NO QUIERO IR! ¡BUF!
«LAS PRUEBAS SIRVEN PARA ENTENDER CÓMO ESTÁ MI CUERPO Y PODER AYUDARLO A ESTAR MEJOR». ¡YA LO SÉ!
DE TODOS MODOS... ¡BUFF!
PERO SI NO HAY NADA DIVERTIDO...


... ¡SIEMPRE PUEDO INVENTARME ALGO!
POR EJEMPLO, ¡UN JUEGO!
SALIDA
¡EN EL QUE SOY ADA, LA PRINCESA GUERRERA! Y TÚ, ARMSTRONG, SERÁS MI PAPAGALLO-LACAYO... ¡UN PAPACAYO !
PLINN
Y ENTONCES EDO, ¡SERÁ MI ESCUDERO!
¡EH!
PLINN
¿POR QUÉ ERES TÚ LA HEROÍNA Y YO EL PERSONAJE INÚTIL?
¡ES MI FANTASÍA Y DECIDO YO!
¡TÚ PUEDES DAR INICIO A LA AVENTURA!
¡ATENCIÓN! ATENCIÓN! ¡COMIENZA EL JUEGO DE LOS MIL SENDEROS!


¡GANA QUIEN ENCUENTRE TODAS LAS PIEZAS DE LA LLAVE DEL MAÑANA, QUE ABRE LA PUERTA DE LOS DÍAS FUTUROS!


PARA CONSEGUIRLAS, DEBEMOS SUPERAR... ¡¿VARIAS PRUEBAS TERRIBLES?!
¡VAMOS, CAGUETA MEDIEVAL!


PERO SEGÚN EL MAPA, LA PRIMERA PIEZA ESTÁ... ¡AHÍ DENTRO!


¿Y POR ESO EL CAMINO ACABA JUSTO EN SUS FAUCES?
CRUNCH
SÍ... ¡TRAS ESOS ENORMES Y TERRORÍFICOS DIENTES!
CRUNCH
ÑAAMM

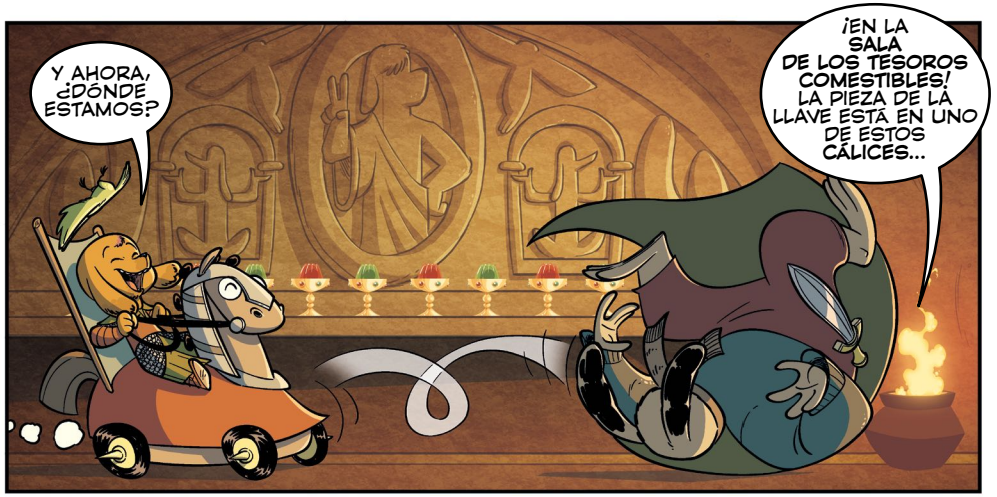

¿NOS RENDIMOS Y VAMOS A TOMARNOS UN REFRESCO?
UHM... QUIZÁS HAYA UNA MANERA...
CRUNCH
CRUNCH


¡EL DRAGÓN TRAGA Y ENGULLE A INTERVALOS REGULARES!


SI SALTAMOS EN EL MOMENTO JUSTO... ¡PODREMOS PASAR!
¿Y SI NOS EQUIVOCAMOS?


¡SEREMOS ALBÓNDIGAS! TRES, DOS, UNO...
¡E-E-ESPERA!


¡AHORA!
CRUNCH
CRUNCH
¡¡SOCORRO!!


Y AHORA, ¿DÓNDE ESTAMOS?
¡EN LA SALA DE LOS TESOROS COMESTIBLES! LA PIEZA DE LA LLAVE ESTÁ EN UNO DE ESTOS CÁLICES...


... PERO PARA ENCONTRARLA, ¡TENDREMOS QUE PROBARLOS TODOS!

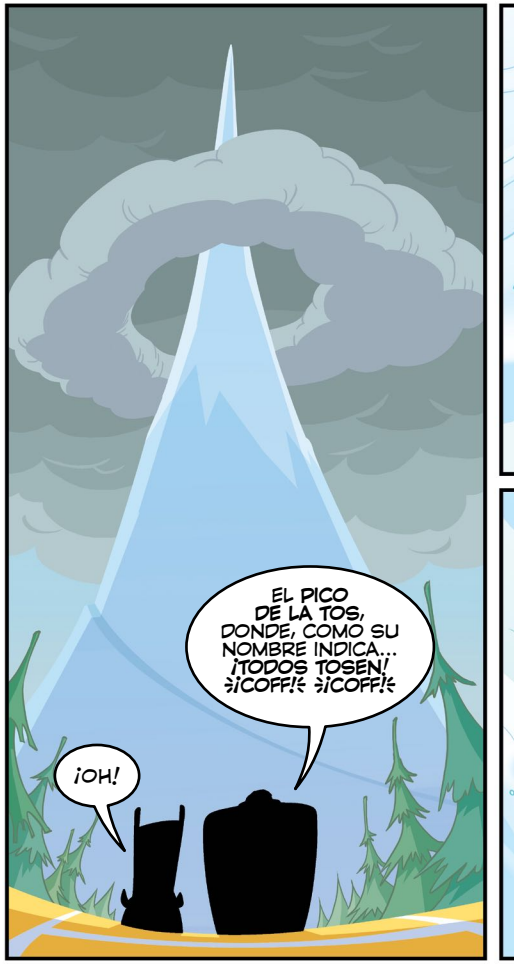

¿TENGO QUE PROBARLOS TODOS?
EXACTO, ADA.


ASÍ VEREMOS CÓMO TRAGAS... ¡PROBANDO COSAS RICAS! ¡JE, JE!

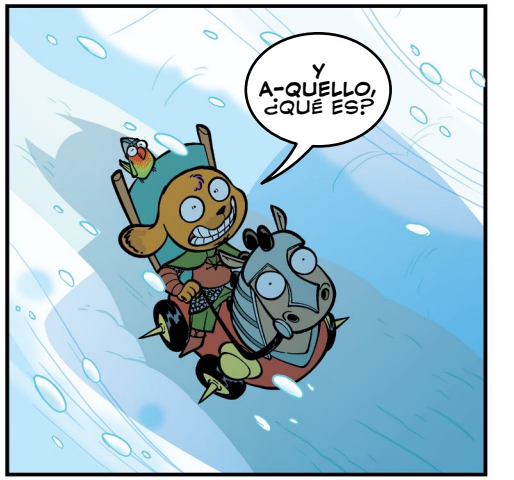

¡AQUÍ ESTÁ! ¡LA PRIMERA PIEZA DE LA LLAVE DEL MAÑANA!


¡MISIÓN COMPLETA!
¡Y QUÉ DELICIAS TAN EXQUISITAS! ¡BRUP!

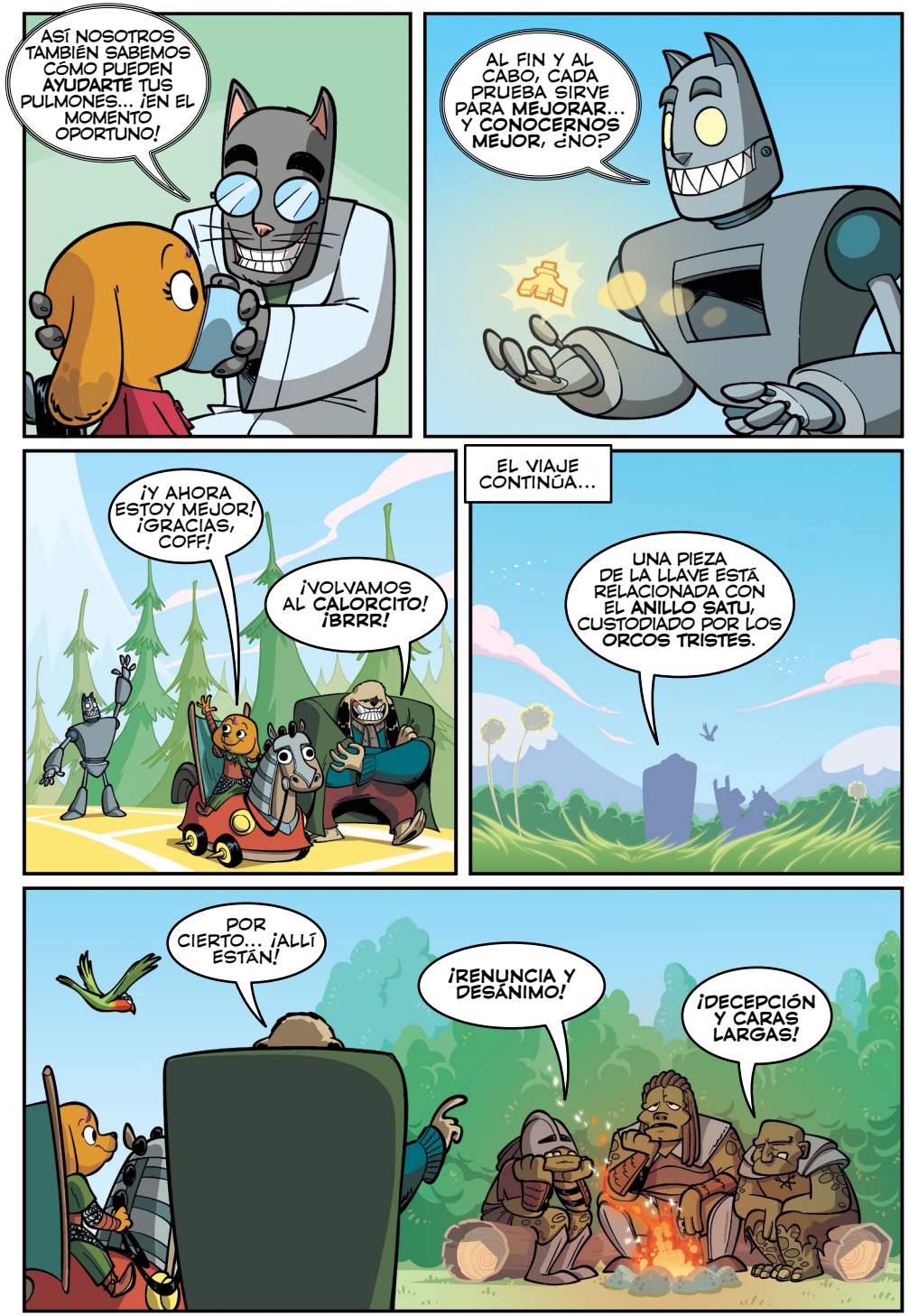

LA SIGUIENTE PIEZA DE LA LLAVE ESTÁ... ¡ALLÍ!
OH, OH...


EL PICO DE LA TOS, DONDE, COMO SU NOMBRE INDICA... ¡TODOS TOSEN! ¡¡COFF!! ¡¡COFF!!
¡OH!

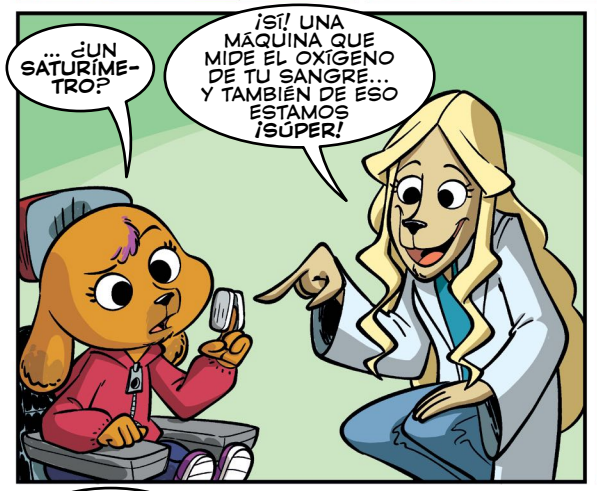

Y LUEGO, ¿QUÉ? ¿LA CIMA DEL CATARRO? ¿EL MONTE MOCO? ¡¡COFF!!
EL AIRE ESTÁ ENRARECIDO...


Y A-QUELLO, ¿QUÉ ES?


SOY ¿COFF?... Y ESTOY AQUÍ ¡PARA AYUDARTE!
¿?
¡LLÉNALOS DE AIRE TODO LO QUE PUEDAS! ¡VAMOS!
Y AHORA EXPULSA EL AIRE EN UN SUPERGOLPE DE TOS...
...¡QUE DESPEJE EL CIELO!
¡MUY BIEN, ADA! ESTA ERA LA PRUEBA... ¡Y ACABAS DE SUPERARLA!
¡GRACIAS, COFF! ¡MOLA SABER CUÁNTA FUERZA TENGO!

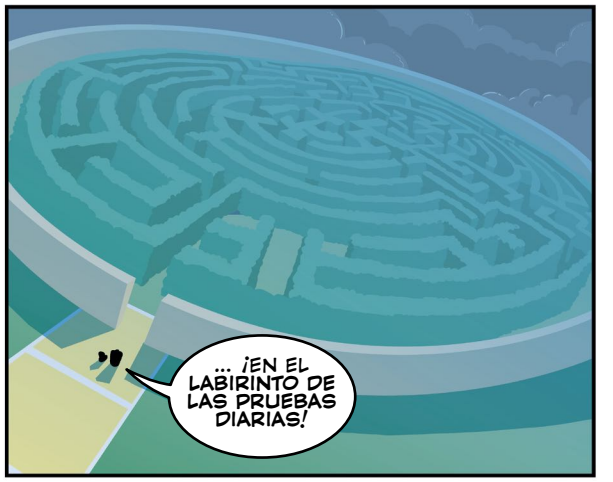

ASÍ NOSOTROS TAMBIÉN SABEMOS CÓMO PUEDEN AYUDARTE TUS PULMONES... ¡EN EL MOMENTO OPORTUNO!
AL FIN Y AL CABO, CADA PRUEBA SIRVE PARA MEJORAR... Y CONOCERNOS MEJOR, ¿NO?
¡Y AHORA ESTOY MEJOR! ¡GRACIAS, COFF!
¡VOLVAMOS AL CALORCITO! ¡BRRR!
EL VIAJE CONTINÚA...
UNA PIEZA DE LA LLAVE ESTÁ RELACIONADA CON EL ANILLO SATU, CUSTODIADO POR LOS ORCOS TRISTES.
POR CIERTO... ¡ALLÍ ESTÁN!
¡RENUNCIA Y DESÁNIMO!
¡DECEPCIÓN Y CARAS LARGAS!


¡MÍO!
¡¿?!
¡ESO ES!
¡AY! ASÍ QUE ES...


... ¿UN SATURÍMETRO?
¡SÍ! UNA MÁQUINA QUE MIDE EL OXÍGENO DE TU SANGRE... Y TAMBIÉN DE ESO ESTAMOS ¡SÚPER!

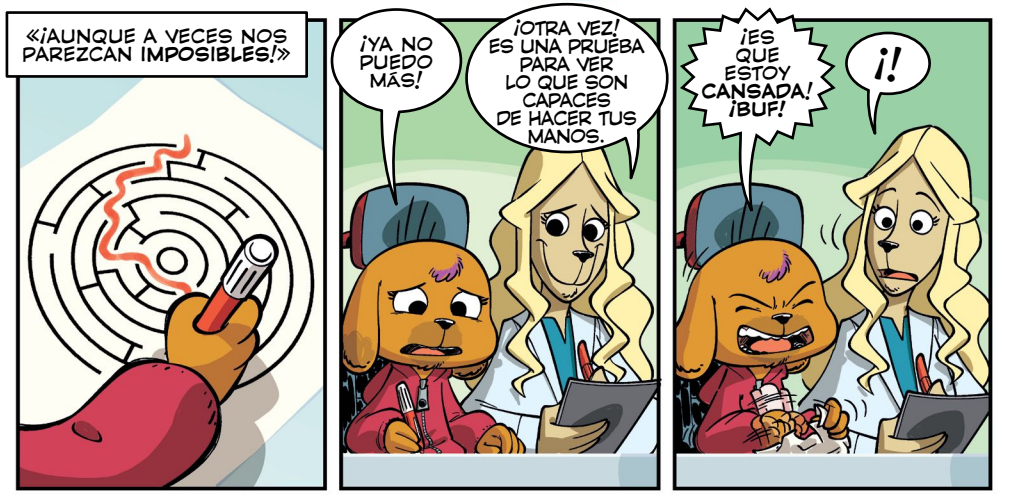

¡OTRA PIEZA DE LA LLAVE! ¡SOLO NOS FALTA UNA!
PLINN

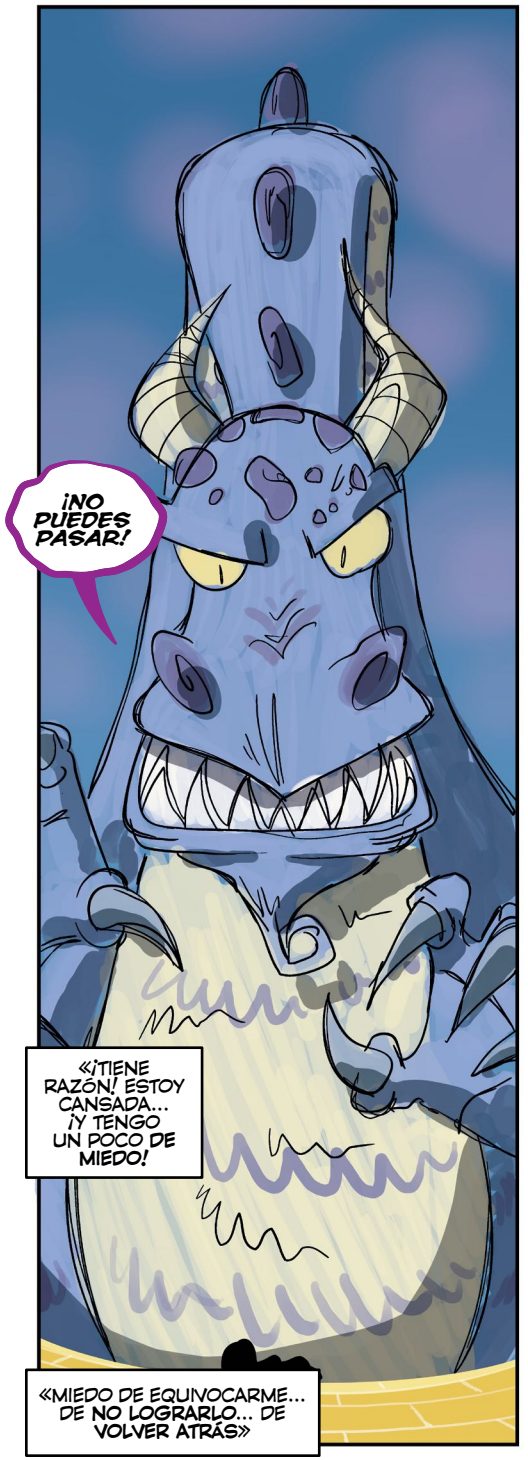

¡PERO ES LA MÁS DIFÍCIL! PORQUE DEBES ENCONTRARLA TÚ SOLA...

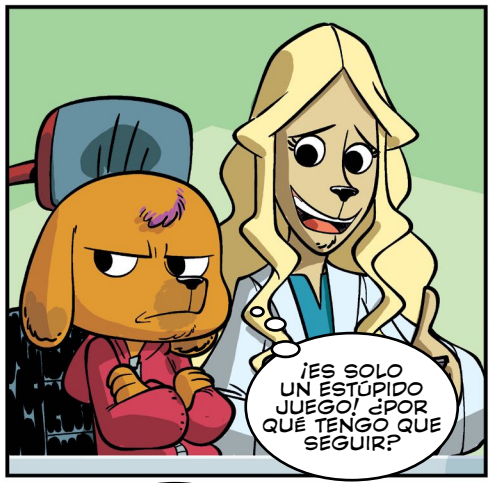

... ¡EN EL LABIRINTO DE LAS PRUEBAS DIARIAS!


«PARECEN FÁCILES, PERO PUEDEN RESULTAR MUY DIFÍCILES... ¡Y TODAS SON IMPORTANTÍSIMAS!»


«PORQUE SON LAS PEQUEÑAS Y GRANDES COSAS DE LA VIDA DIARIA... ¡Y DEBEMOS LUCHAR PARA HACERLAS LO MEJOR POSIBLE!»


«¡AUNQUE A VECES NOS PAREZCAN IMPOSIBLES!»
¡YA NO PUEDO MÁS!
¡OTRA VEZ! ES UNA PRUEBA PARA VER LO QUE SON CAPACES DE HACER TUS MANOS.
¡ES QUE ESTOY CANSADA! ¡BUF!
¡!


¡NO PUEDES PASAR!
«¡TIENE RAZÓN! ESTOY CANSADA... ¡Y TENGO UN POCO DE MIEDO!
«MIEDO DE EQUIVOCARME... DE NO LOGRARLO... DE VOLVER ATRÁS»

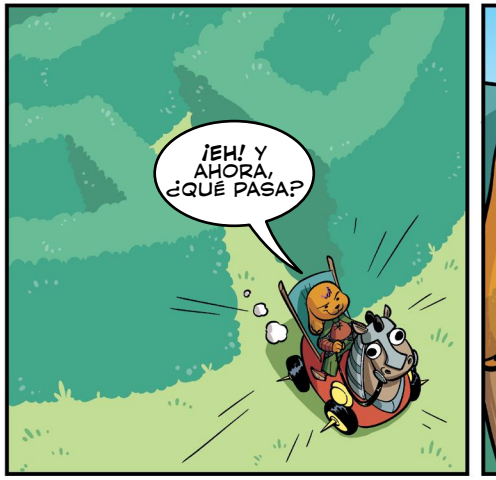

¡ES SOLO UN ESTÚPIDO JUEGO! ¿POR QUÉ TENGO QUE SEGUIR?


PORQUE EL SENTIDO DEL JUEGO SOLO SE DESCUBRE JUGANDO, ¿SABES?

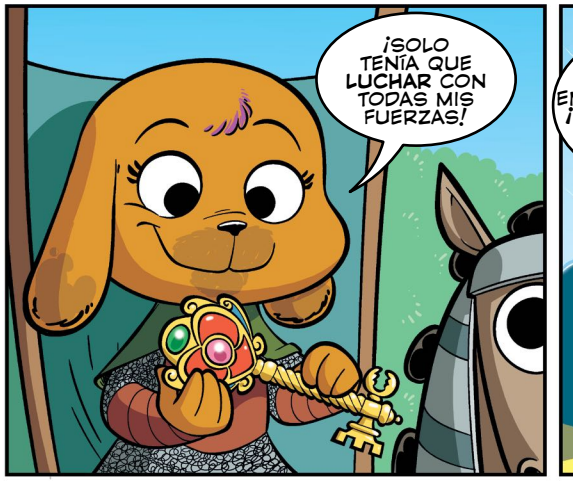

Y SI NO JUEGAS TODOS LOS DÍAS...
... NO LO DESCUBRIRÁS NUNCA.


PUES ENTONCES... ¡NO QUIERO RENDIRME!

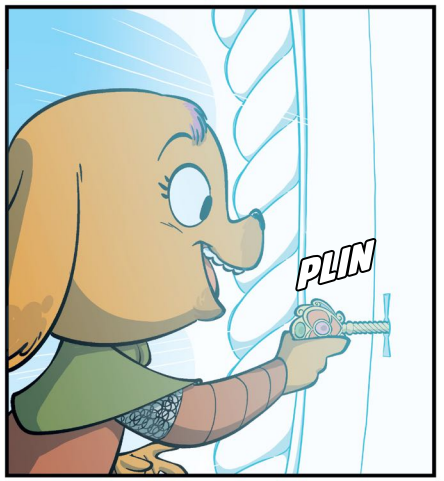

QUIERO SEGUIR ADELANTE... ¡Y JUGAR SIEMPRE!
¡BIEN DICHO, ADA!

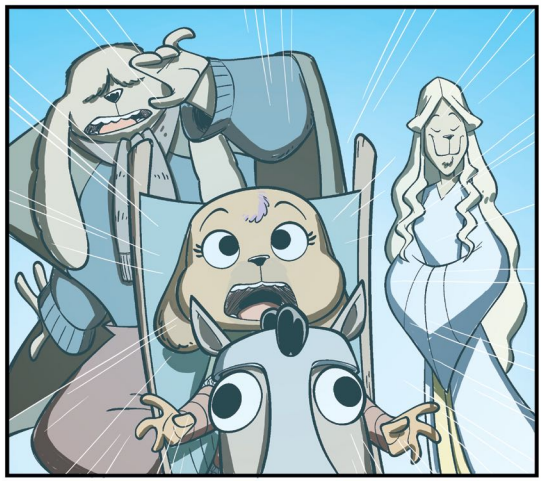

¡EH! Y AHORA, ¿QUÉ PASA?

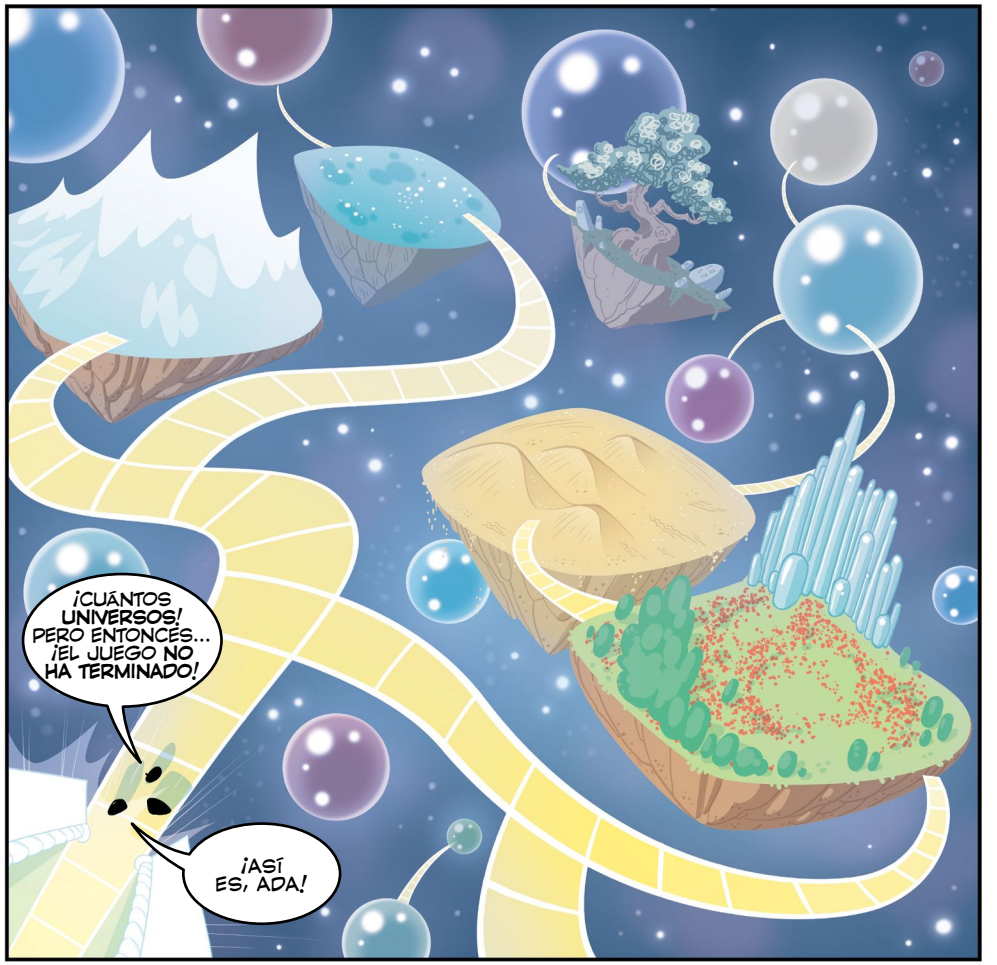

ASÍ QUE LA ÚLTIMA PIEZA DE LA LLAVE... ¡ESTABA EN MI CORAZÓN!


¡SOLO TENÍA QUE LUCHAR CON TODAS MIS FUERZAS!


¡EXACTO! SOLO ASÍ ENCONTRARÁS... ¡LA PUERTA DE LOS DÍAS FUTUROS!
¡OOOH!



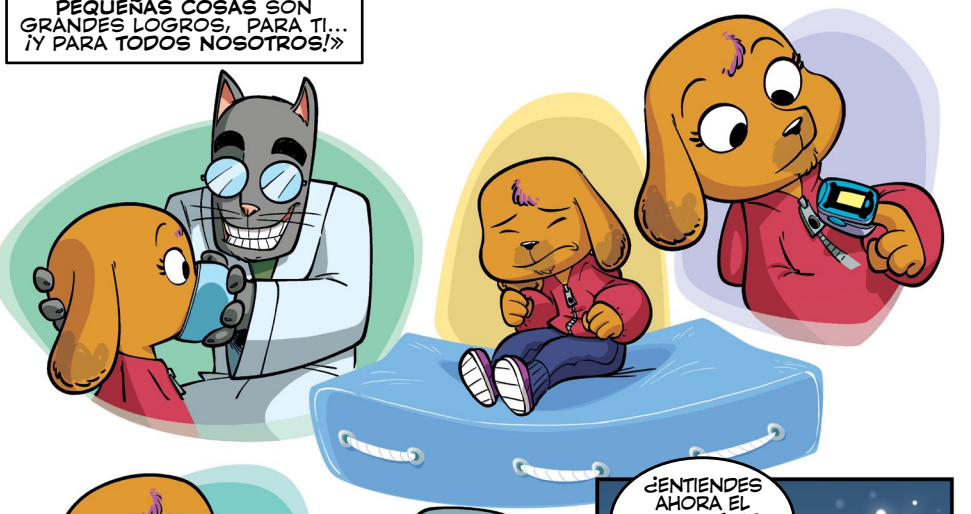


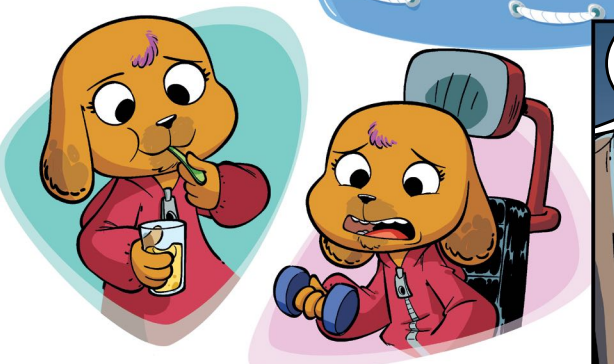






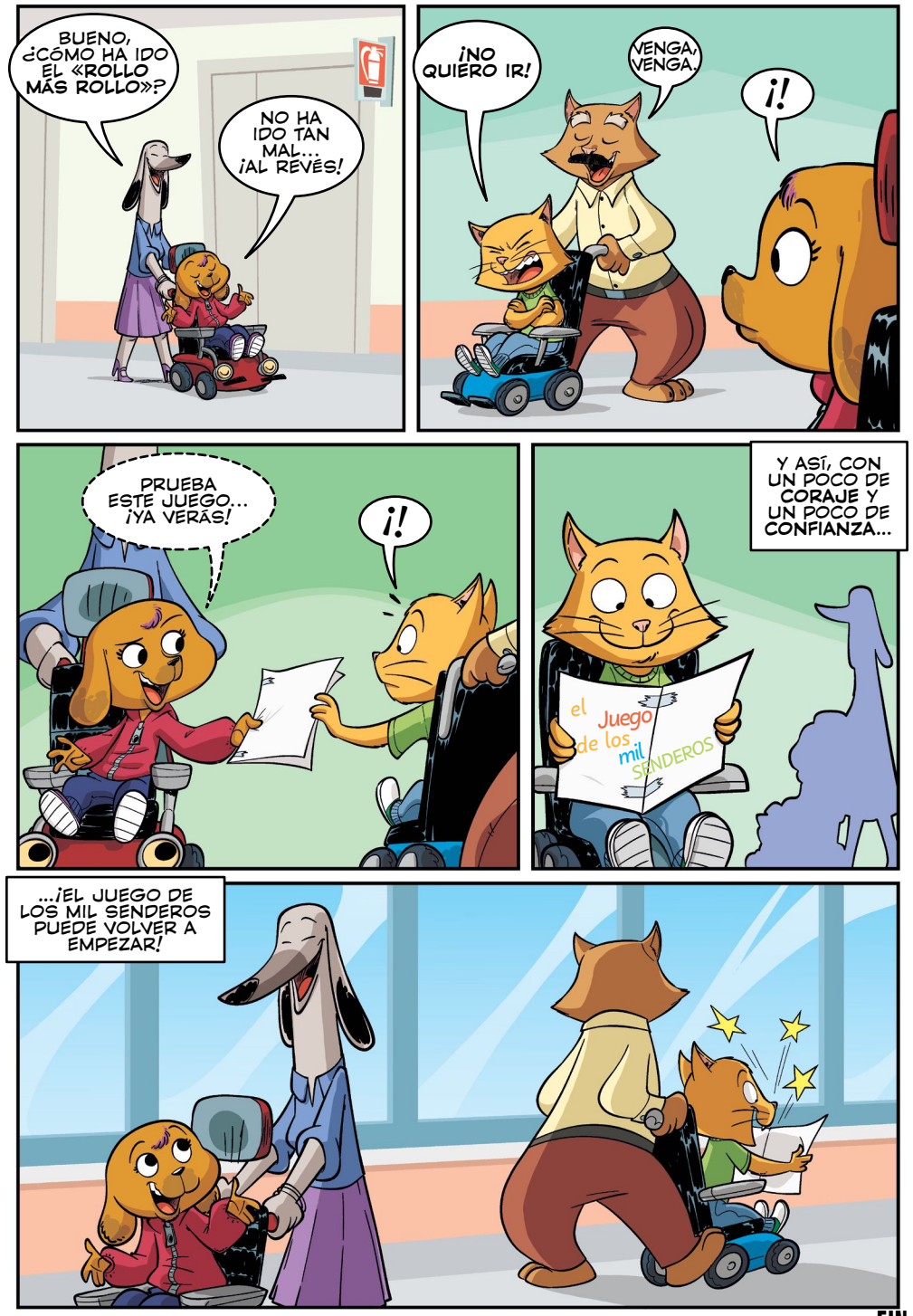
«PORQUE INCLUSO LAS **PEQUEÑAS COSAS** SON GRANDES LOGROS, PARA TI... ¡Y PARA **TODOS NOSOTROS!**»





«QUIEN VIVE **DE VERDAD** SE ENFRENTA CADA DÍA A UNA PARTIDA DISTINTA... DESDE UNA SENCILLA TAREA A **¡CAMBIOS ENORMES!** SE CANSA, DESCANSA... **¡Y VUELVE A JUGAR!** **¡EL MAÑANA** SOLO SE CONSTRUYE ASÍ!»



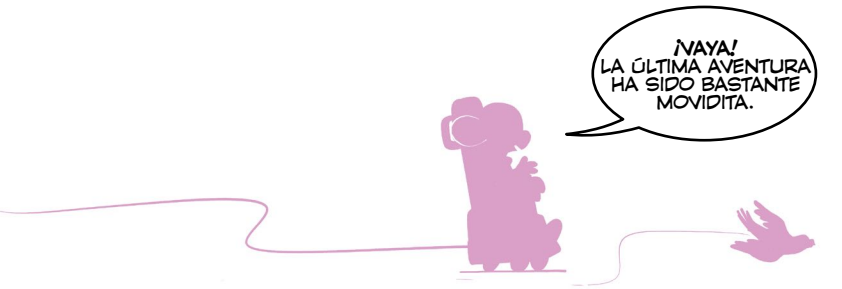


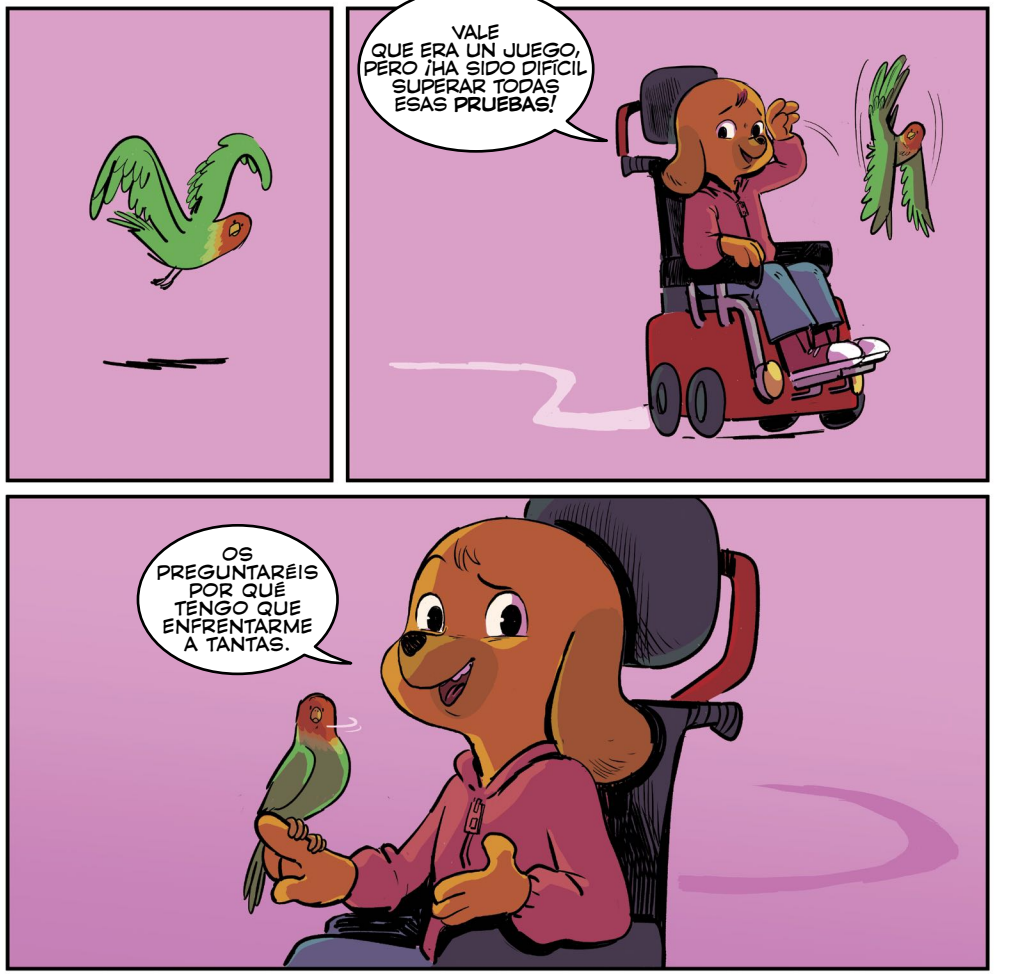
ADA Y LA AME 2

GUION
Danilo Deninotti

ILUSTRACIONES
Giuliano Cangiano

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE Ada





AHORA OS LO VOY A EXPLICAR...

TIP

TODO EMPEZÓ CUANDO NACÍ...

CADA AÑO, UNO DE CADA 10 000 NIÑOS NACE CON UNA ENFERMEDAD GENÉTICA RARA QUE SE LLAMA AME.

... LAS CÉLULAS QUE PERMITEN CONTROLAR LOS MÚSCULOS Y EL MOVIMIENTO.

1 AÑO

Felicidades

HE CRECIDO.

HE VIVIDO Y VIVO MIS AVENTURAS.

PERO DE VEZ EN CUANDO TENGO QUE ENFRENTARME A MI ENFERMEDAD.

Y LA LABOR QUE SUPONE LLEVARLA SIEMPRE CONMIGO.

YO SOY UNA DE ELLOS.

LA AME LIMITA LA PRODUCCIÓN DE UNA PROTEÍNA FUNDAMENTAL PARA LA SUPERVIVENCIA DE LAS NEURONAS MOTORAS...

LA AME DEBILITA LOS MÚSCULOS Y HACE QUE SE CANSEN CON FACILIDAD.

ALGUNAS PERSONAS NOTAN DEBILIDAD EN LOS BRAZOS Y EN LAS PIERNAS.

OTRAS, SOLO CUANDO SE CANSAN AL HACER EJERCICIO.

Y OTRAS INCLUSO AL HABLAR O RESPIRAR.

< ¡SÍ! PORQUE LA RESPIRACIÓN SE PRODUCE, CONCRETAMENTE, GRACIAS AL **DIAFRAGMA** Y A LOS **MÚSCULOS INTERCOSTALES**. >

< EN CUALQUIER CASO, PREPÁRATE... HOY NOS ESPERA ¡UNA **NUEVA AVENTURA**! >

TIP

¡UF! ¡UF! HACÉS QUE PAREZCA FÁCIL. ¡VOLAR ES LO TUYO, ES TU TRABAJO!

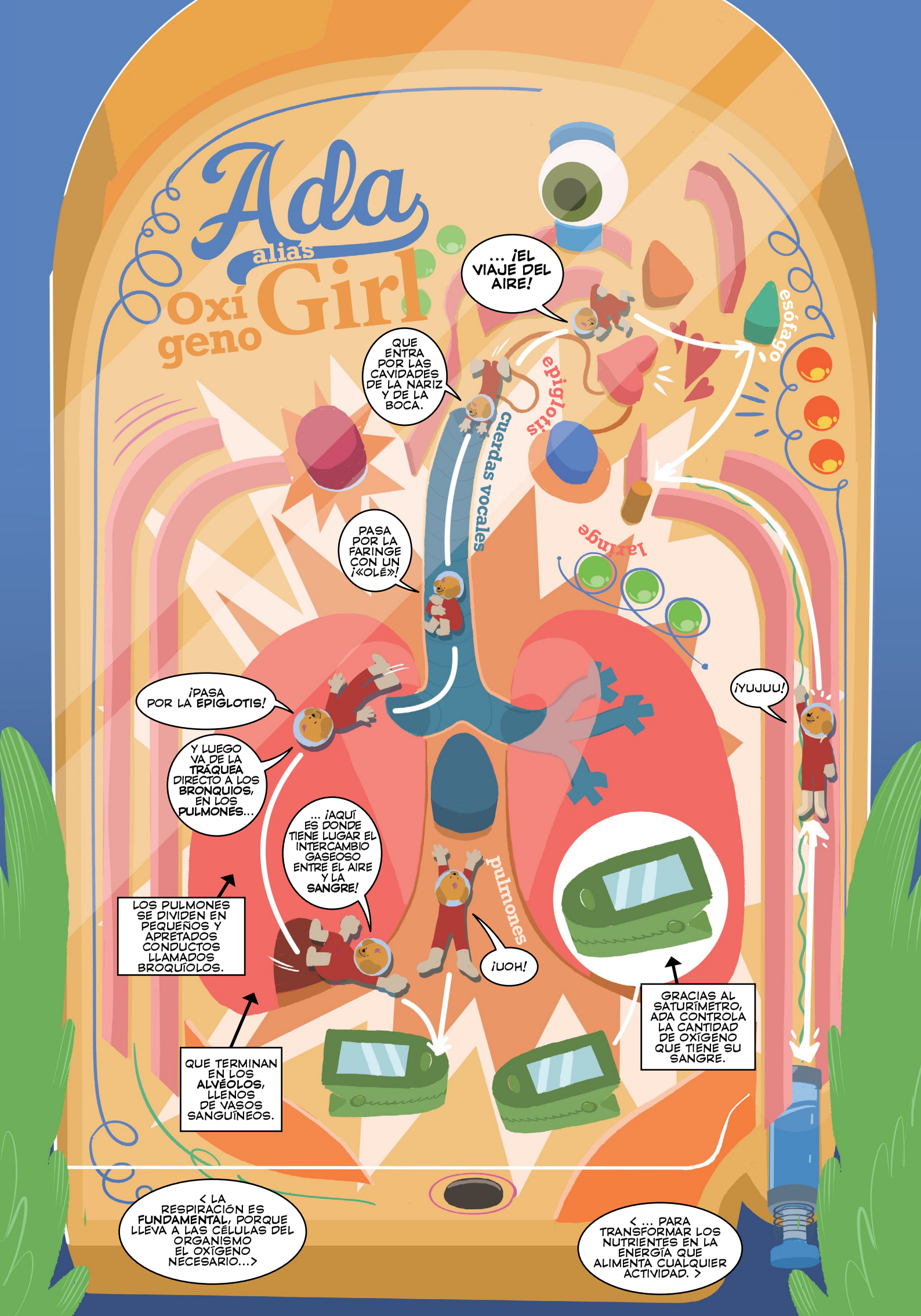
INHALACIÓN: LOS MÚSCULOS SE CONTRAEN, EL DIAFRAGMA BAJA Y LOS PULMONES SE LLENAN DE OXÍGENO.

EXHALACIÓN: LOS MÚSCULOS SE RELAJAN, EL DIAFRAGMA SE ELEVA Y LOS PULMONES EXPULSAN EL AIRE CARGADO DE DIÓXIDO DE CARBONO.

< AL RESPIRAR, ADEMÁS DE LOS MÚSCULOS, TAMBIÉN INTERVIENE LA CAJA TORÁCICA. >

< Y EN LOS NIÑOS COMO **ADA**, QUE TIENEN UN POCO DE ESCOLIOSIS... >

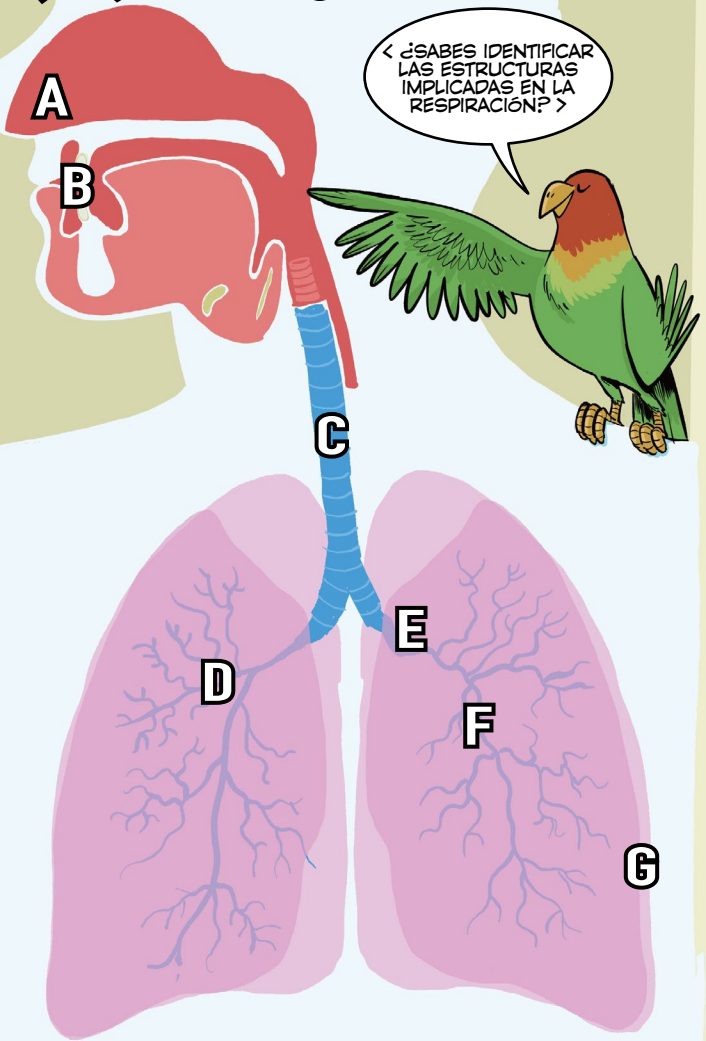
< ... ES POSIBLE QUE A LOS MÚSCULOS Y A LA CAJA TORÁCICA LES CUESTE MÁS MOVERSE, SOBRE TODO, DE NOCHE, LO QUE DIFICULTA... >


Ada alias Oxígeno Girl
... ¡EL VIAJE DEL AIRE!
QUE ENTRA POR LAS CAVIDADES DE LA NARIZ Y DE LA BOCA.
epiglotis
esófago
cuerdas vocales
laringe
PASA POR LA FARINGE CON UN ¡«OLÉ»!
¡PASA POR LA EPIGLOTIS!
Y LUEGO VA DE LA TRÁQUEA DIRECTO A LOS BRONQUIOS, EN LOS PULMONES...
... ¡AQUÍ ES DONDE TIENE LUGAR EL INTERCAMBIO GASEOSO ENTRE EL AIRE Y LA SANGRE!
pulmones
¡UOH!
¡YUJUU!
LOS PULMONES SE DIVIDEN EN PEQUEÑOS Y APRETADOS CONDUCTOS LLAMADOS BROQUÍOLOS.
QUE TERMINAN EN LOS ALVÉOLOS, LLENOS DE VASOS SANGUÍNEOS.
GRACIAS AL SATURÍMETRO, ADA CONTROLA LA CANTIDAD DE OXÍGENO QUE TIENE SU SANGRE.
< LA RESPIRACIÓN ES FUNDAMENTAL, PORQUE LLEVA A LAS CÉLULAS DEL ORGANISMO EL OXÍGENO NECESARIO...>
< ... PARA TRANSFORMAR LOS NUTRIENTES EN LA ENERGÍA QUE ALIMENTA CUALQUIER ACTIVIDAD. >

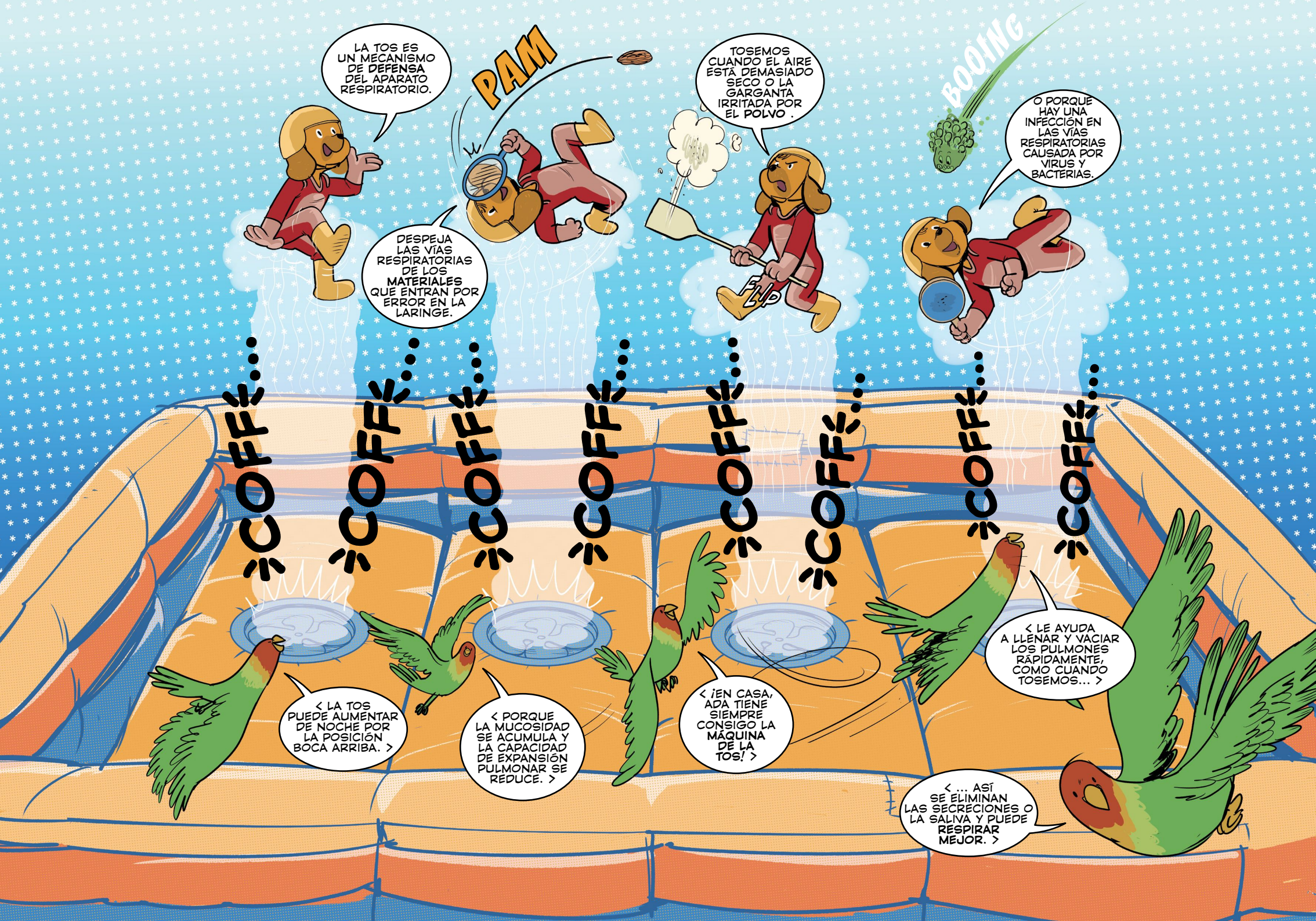
¡JUEGA CON ADA!

¡EMPAREJA LAS PALABRAS CON LOS DIBUJOS!

- ○ BRONQUÍOLOS
- ○ NARIZ
- ○ ALVÉOLOS PULMONARES
- ○ TRÁQUEA
- ○ BRONQUIOS
- ○ BOCA
- ○ PULMONES



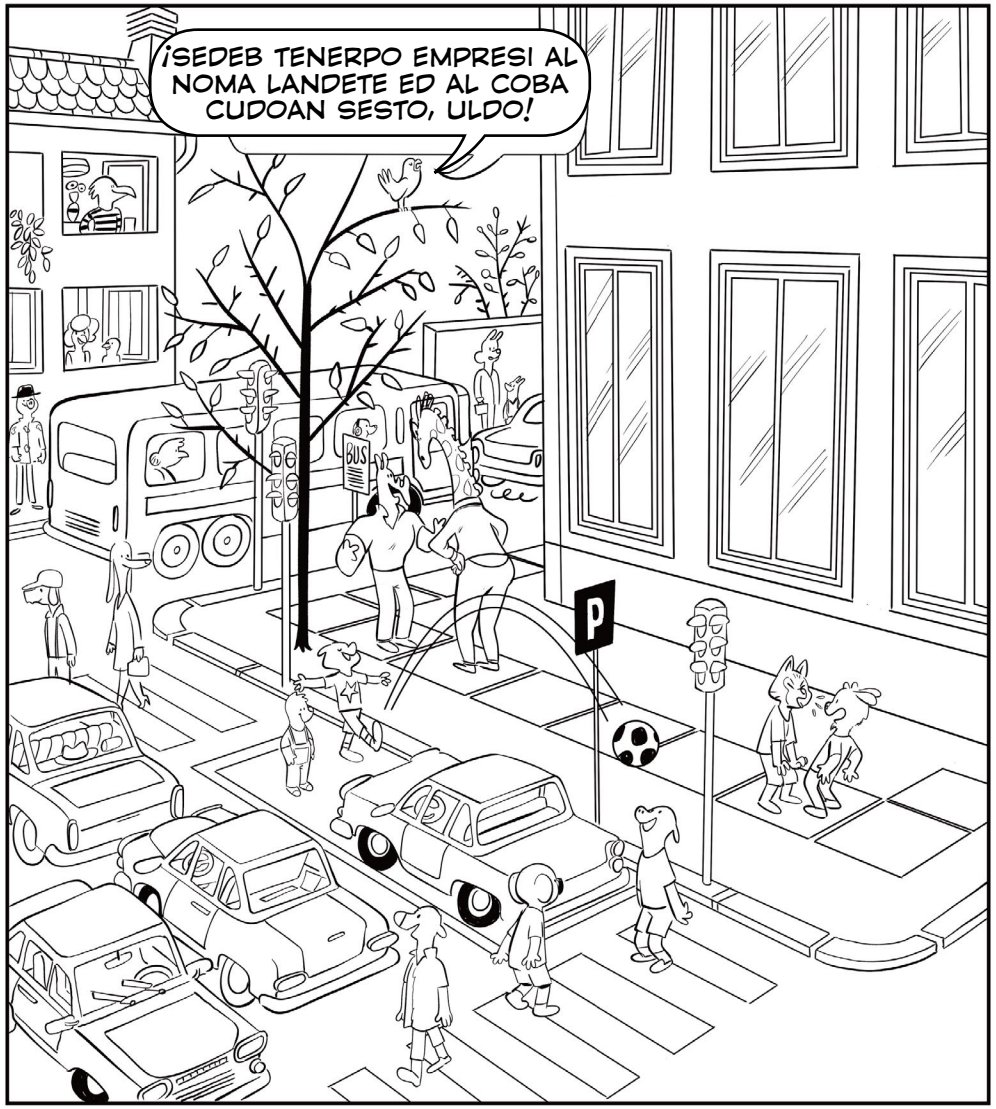



LA TOS ES UN MECANISMO DE DEFENSA DEL APARATO RESPIRATORIO.
PAM
DESPEJA LAS VÍAS RESPIRATORIAS DE LOS MATERIALES QUE ENTRAN POR ERROR EN LA LARINGE.
TOSEMOS CUANDO EL AIRE ESTÁ DEMASIADO SECO O LA GARGANTA IRRITADA POR EL POLVO .
FLIP
BOOING
O PORQUE HAY UNA INFECCIÓN EN LAS VÍAS RESPIRATORIAS CAUSADA POR VIRUS Y BACTERIAS.
¡COFF...
¡COFF...
¡COFF...
¡COFF...
¡COFF...
¡COFF...
¡COFF...
< LA TOS PUEDE AUMENTAR DE NOCHE POR LA POSICIÓN BOCA ARRIBA. >
< PORQUE LA MUCOSIDAD SE ACUMULA Y LA CAPACIDAD DE EXPANSIÓN PULMONAR SE REDUCE. >
< ¡EN CASA, ADA TIENE SIEMPRE CONSIGO LA MÁQUINA DE LA TOS! >
< LE AYUDA A LLENAR Y VACIAR LOS PULMONES RÁPIDAMENTE, COMO CUANDO TOSEMOS... >
< ... ASÍ SE ELIMINAN LAS SECRECIONES O LA SALIVA Y PUEDE RESPIRAR MEJOR. >

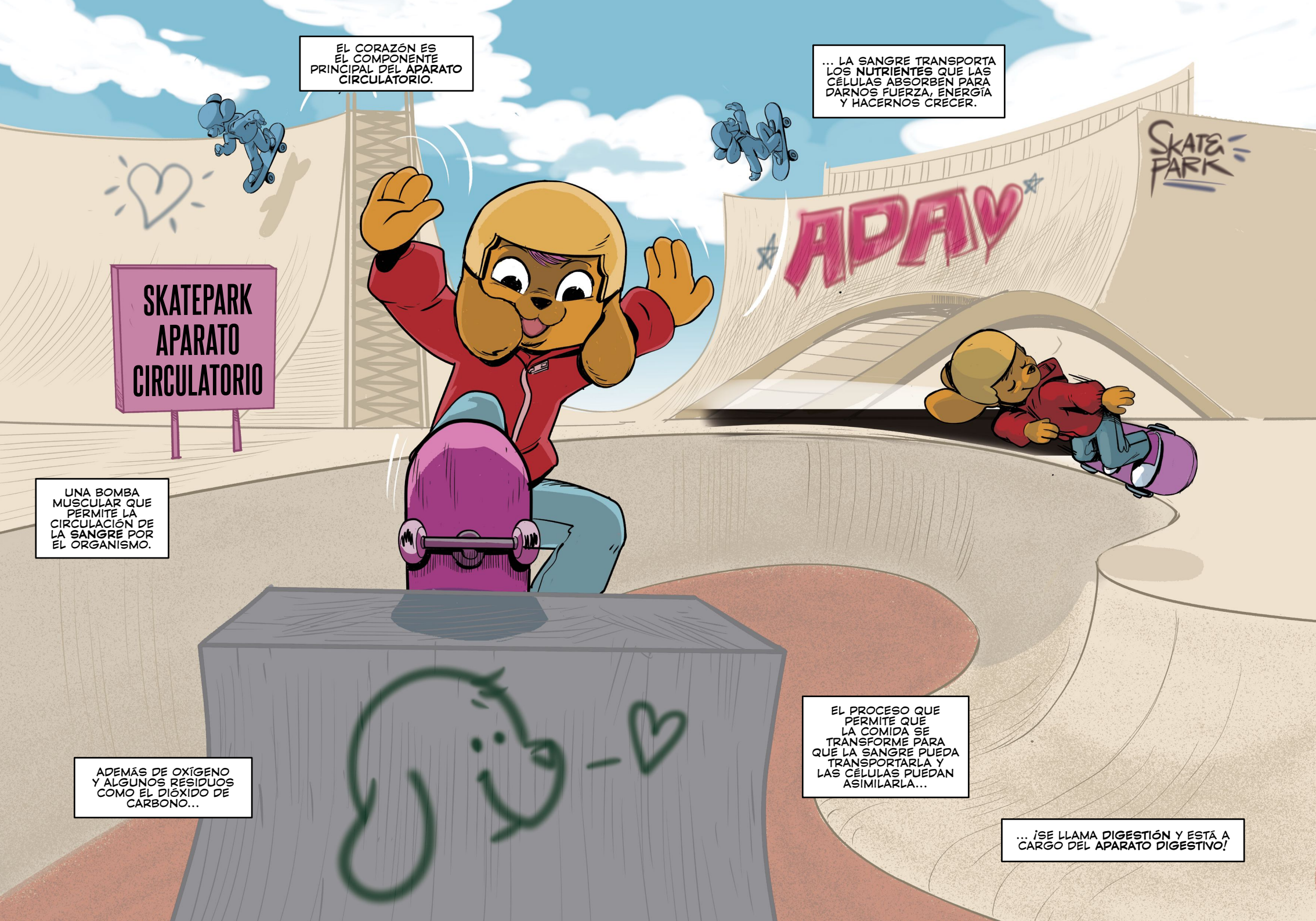
¡JUEGA CON ADA!

UN ARMSTRONG PARLANTE

¿QUÉ DICE Y A QUIÉN SE DIRIGE ARMSTRONG?

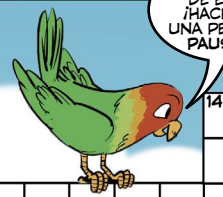





EL CORAZÓN ES EL COMPONENTE PRINCIPAL DEL **APARATO CIRCULATORIO**.
... LA SANGRE TRANSPORTA LOS **NUTRIENTES** QUE LAS CÉLULAS ABSORBEN PARA DARNOS FUERZA, ENERGÍA Y HACERNOS CRECER.
SKATEPARK APARATO CIRCULATORIO
SKATE PARK
ADAY
UNA BOMBA MUSCULAR QUE PERMITE LA CIRCULACIÓN DE LA **SANGRE** POR EL ORGANISMO.
ADEMÁS DE OXÍGENO Y ALGUNOS RESIDUOS COMO EL DIÓXIDO DE CARBONO...
EL PROCESO QUE PERMITE QUE LA COMIDA SE TRANSFORME PARA QUE LA SANGRE PUEDA TRANSPORTARLA Y LAS CÉLULAS PUEDAN ASIMILARLA...
... ¡SE LLAMA **DIGESTIÓN** Y ESTÁ A CARGO DEL **APARATO DIGESTIVO**!

¡JUEGA CON ADA!



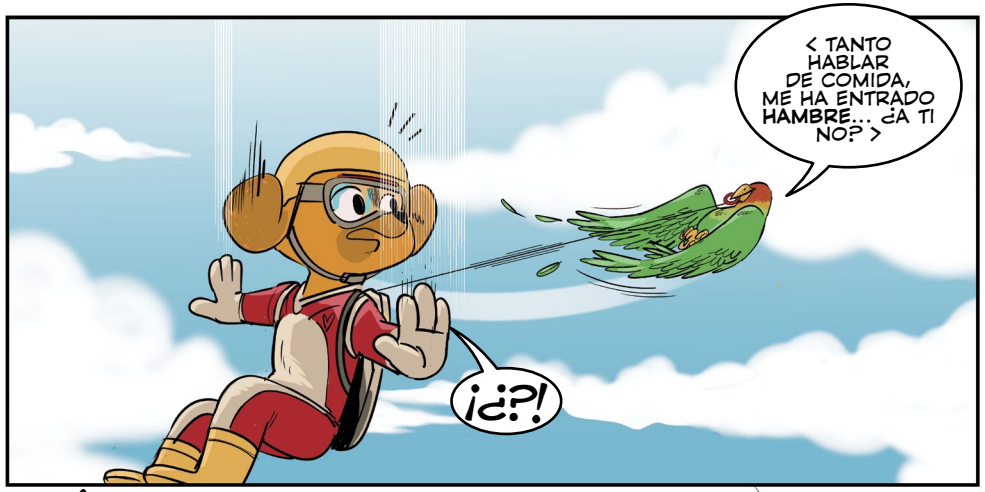


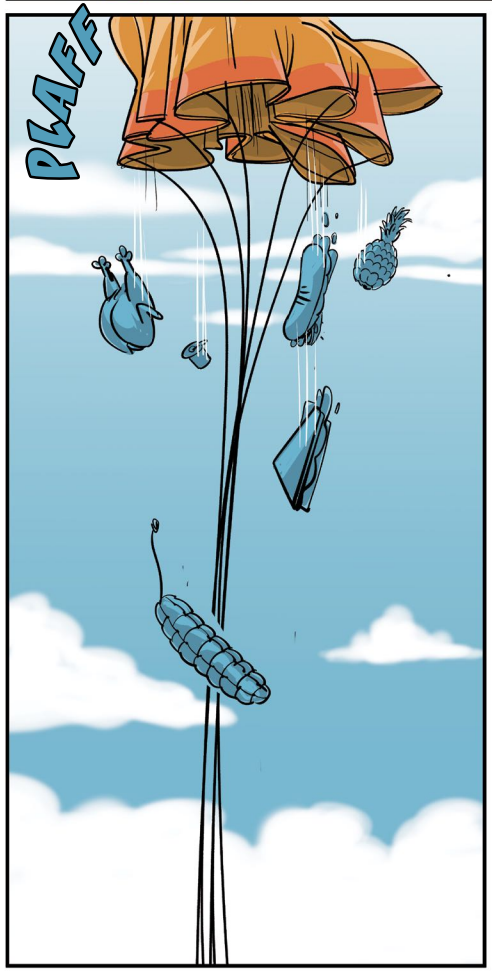
HORIZONTALES

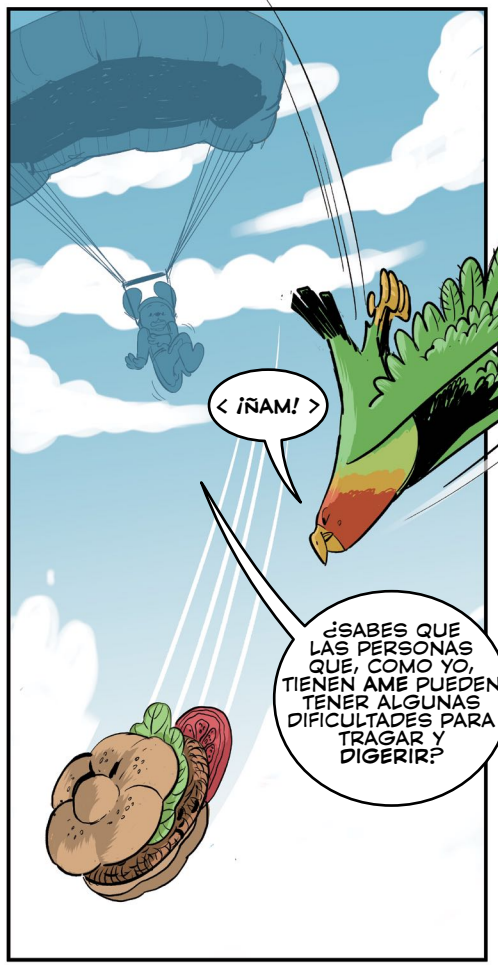
1. ELEMENTO QUÍMICO CON NÚMERO ATÓMICO 8 (Y SÍMBOLO O)
4. ÓRGANO QUE TRANSPORTA EL AIRE DEL EXTERIOR A LOS PULMONES
8. GAS COMPUESTO POR 2 ÁTOMOS DE OXÍGENO Y 1 ÁTOMO DE CARBONO
10. FASE DE LA RESPIRACIÓN CARACTERIZADA POR LA ENTRADA DE AIRE EN EL APARATO RESPIRATORIO
11. CONDUCTO DE LA CAVIDAD BUCAL QUE SE CONECTA CON LA NARIZ, EL ESÓFAGO, LA LARINGE Y EL OÍDO MEDIO
12. CAVIDADES QUE CIERRAN LAS ÚLTIMAS RAMIFICACIONES DE LOS BRONQUIOS
13. ÓRGANO QUE OCUPA EL CENTRO DEL ROSTRO
15. VÁLVULA CARTILAGINOSA Y FLEXIBLE QUE CUBRE LA ENTRADA DE LA FARINGE AL TRAGAR

VERTICALES

2. PROCESO RESPIRATORIO MEDIANTE EL CUAL SE EXPULSA EL AIRE CONTENIDO EN LOS ALVÉOLOS PULMONARES Y EN EL ÁRBOL BRONQUIAL
3. LOS DOS ÓRGANOS QUE SUMINISTRAN OXÍGENO AL ORGANISMO
5. ÓRGANO ENCARGADO DE PRODUCIR LOS SONIDOS
6. TEJIDO CONECTIVO EN ESTADO LÍQUIDO QUE CIRCULA POR EL ORGANISMO A TRAVÉS DE LOS VASOS SANGUÍNEOS
7. PARTE INICIAL DEL TUBO DIGESTIVO
9. PEQUEÑAS RAMIFICACIONES EN LAS QUE TERMINAN LOS BRONQUIOS
14. LAS DOS RAMIFICACIONES EN LAS QUE TERMINA LA TRÁQUEA





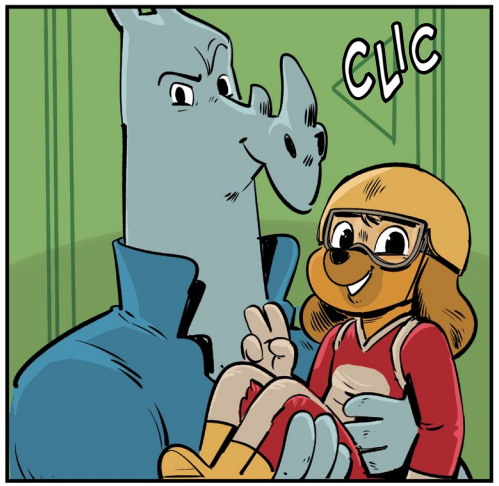



< LA DEBILIDAD MUSCULAR QUE PROVOCA LA AME PUEDE PROVOCAR DIFICULTADES PARA ABRIR LA BOCA O PARA MASTICAR... >
LA DIGESTIÓN EMPIEZA EN LA BOCA.
LOS DIENTES MASTICAN LA COMIDA GRACIAS A LOS MÚSCULOS...
Y LA MEZCLAN CON LA SALIVA PRODUCIDA POR LAS GLÁNDULAS SALIVALES.
< PERO TAMBIÉN EN EL MOVIMIENTO DE LA EPIGLOTIS O EN EL PROCESO POR EL QUE EL ALIMENTO LLEGA AL INTESTINO. >
LA COMIDA MASTICADA SE LLAMA BOLO...
Y SE TRAGA AL PASAR POR EL ESÓFAGO A TRAVÉS DE LA FARINGE.
EN LA FARINGE, LA EPIGLOTIS SE ABRE PARA QUE EL BOLO ALIMENTICIO LLEGUE AL ESÓFAGO.
APARATO DIGESTIVO
ESTE, A SU VEZ, SE CONTRAE DE FORMA RÍTMICA Y LO EMPUJA HACIA EL ESTÓMAGO.
EL ESTÓMAGO MEZCLA LAS SUSTANCIAS DEL BOLO GRACIAS A LOS MOVIMIENTOS INVOLUNTARIOS DE LOS MÚSCULOS DE SUS PAREDES.
Hígado
Intestino
Y LOS JUGOS GÁSTRICOS DE SUS GLÁNDULAS CONVIERTEN EL BOLO EN QUIMO, UNA PAPILLA LÍQUIDA.
Estómago
Colon
< POR ESTE MOTIVO, ADA DEBE CONTROLAR LA ABSORCIÓN DE TODOS LOS NUTRIENTES. >
A CONTINUACIÓN, EL QUIMO PASA AL INTESTINO DELGADO Y GRUESO.
AQUÍ LA DIGESTIÓN CONTINÚA GRACIAS A LA BILIS, AL JUGO PANCREÁTICO Y AL INTESTINAL...
Y ASÍ, LAS SUSTANCIAS NUTRITIVAS SE TRANSFORMAN EN EL QUILO, UN LÍQUIDO QUE ABSORBEN LOS VASOS SANGUÍNEOS.
< COMO LA VITAMINA D Y DEMÁS ELEMENTOS IMPORTANTES PARA EL APARATO LOCOMOTOR Y PARA SU METABOLISMO. >
Recto
MIENTRAS QUE LOS RESIDUOS PASAN AL INTESTINO GRUESO, DONDE UNA PARTE DE ELLOS SE REABSORBE Y OTRA SE EXPULSA A TRAVÉS DE LAS HECES.


¡LA AVENTURA CON EL NUEVO PROTOTIPO DE GRAVEDAD CERO ESTÁ A PUNTO DE TERMINAR!
¡ESPERAMOS QUE LA EXPERIENCIA SKYDIVING 4.0 OS HAYA GUSTADO!


¡VUESTROS CONOCIMIENTOS OS AYUDARÁN A SALIR DEL SIMULADOR!

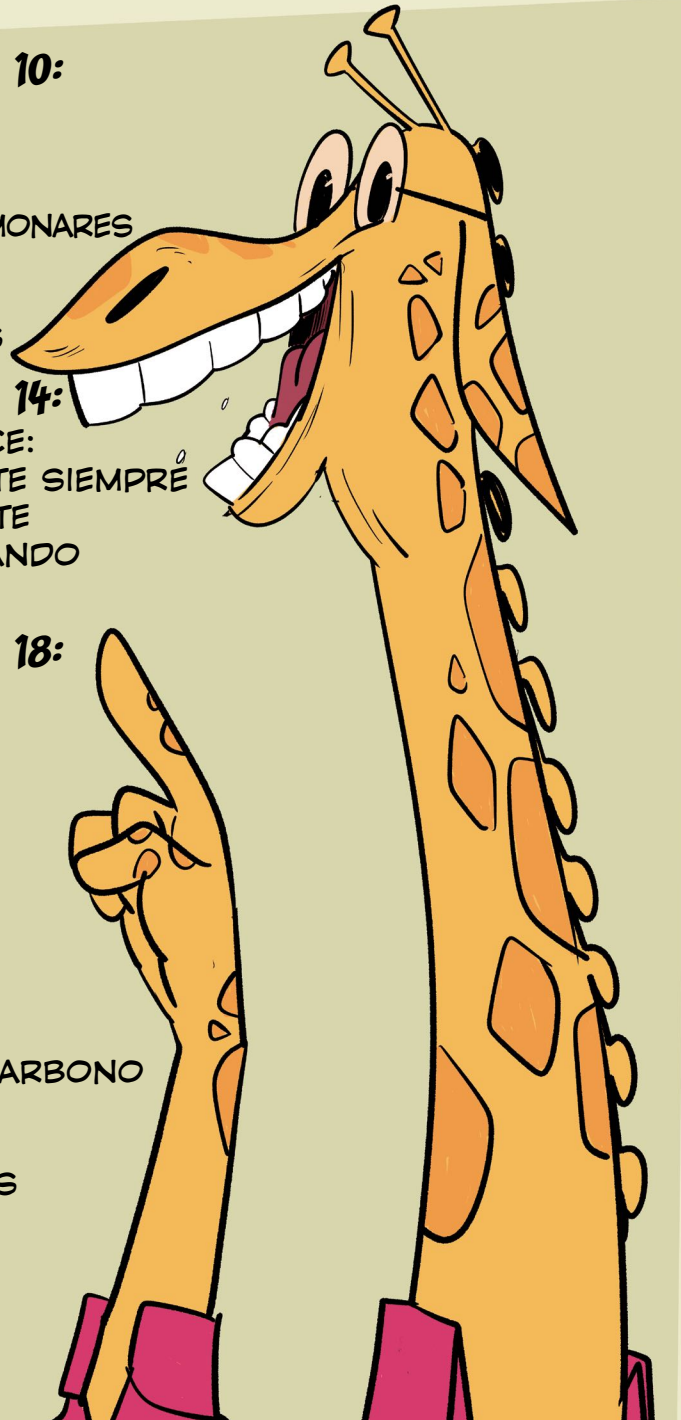

¡Y NO FALTARÁ LA TÍPICA FOTO DE RECUERDO!


CLIC


Felicidades
¡UNA FOTO NUEVA PARA EL ÁLBUM!

FIN

SOLUCIONES DE LOS JUEGOS



JUEGO DE LA PÁG. 10:

A. NARIZ
B. TRÁQUEA
C. BOCA
D. ALVÉOLOS PULMONARES
E. PULMONES
F. BRONQUIOS
G. BRONQUÍOLOS

JUEGO DE LA PÁG. 14:

ARMSTRONG DICE:
«¡DEBES PONERTE SIEMPRE
LA MANO DELANTE
DE LA BOCA CUANDO
TOSES, LUDO!»

JUEGO DE LA PÁG. 18:

HORIZONTALES
1. DIAFRAGMA
4. BRONQUIOS
7. FARINGE
11. EXHALACIÓN
12. LARINGE
13. INHALACIÓN
15. PULMONES
16. ALVÉOLOS

VERTICALES
2. DIÓXIDO DE CARBONO
3. EPIGLOTIS
5. TRÁQUEA
6. BRONQUÍOLOS
8. BOCA
9. OXÍGENO
10. SANGRE
14. NARIZ

ADA Y EL MISTERIOSO CASO DEL NUEVO COMPAÑERO DE CLASE

TEMÁTICA
Arianna, Camilla, Diego, Emma, Maddalena, Riccardo y Sara
de la clase 5.º A de la escuela primaria Don Milani de Cesena

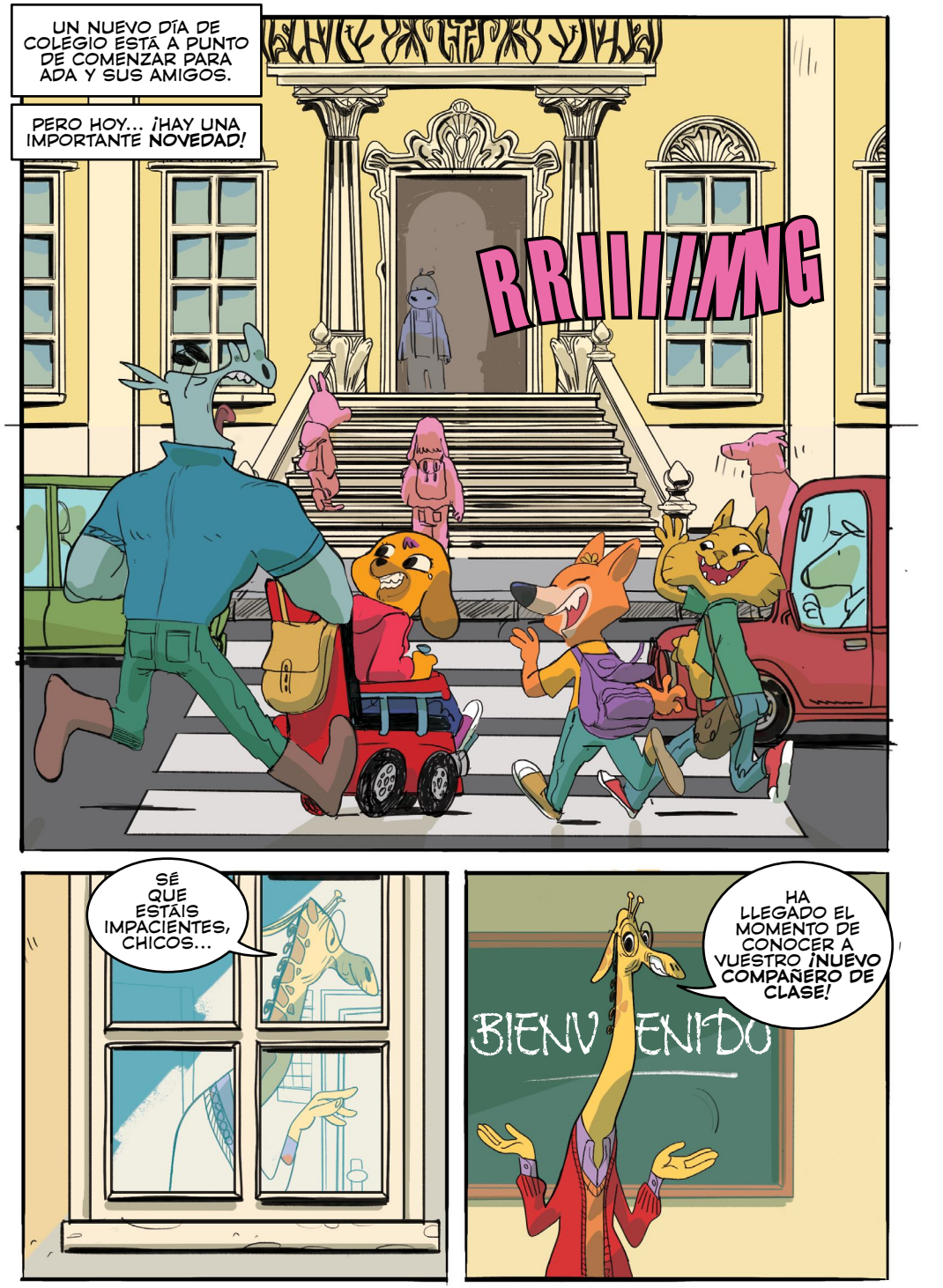
GUION
Danilo Deninotti

ILUSTRACIONES
Giuliano Cangiano

COLOR
Marro

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE

Ada



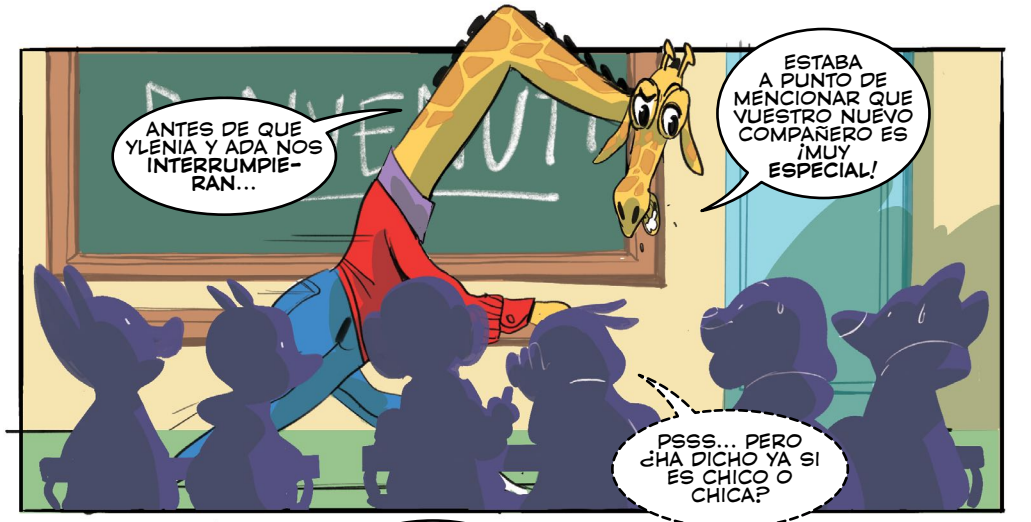

¿OS ACORDÁIS DE CÓMO RECIBISTEIS A ADA EL AÑO PASADO?


ES INCREÍBLE QUE HAYA PASADO TANTO TIEMPO... ¡PARECE QUE SOMOS AMIGAS DESDE SIEMPRE!
LO RECUERDO COMO SI FUESE AYER... ¡TENÍA TANTO MIEDO ANTES DE ENTRAR EN LA CLASE!


TEMÍA QUE NO ME ACEPTARAIS Y ME PREGUNTABA... ¿Y SI NO LE CAIGO BIEN A TODOS?
¡SEGURAMENTE ÉL... O ELLA ESTARÁ PENSANDO ALGO PARECIDO!


¡TENEMOS QUE HACERNOS AMIGOS CUANTO ANTES!
POR CIERTO, ¿CÓMO SE LLAMARÁ? ¿DE DÓNDE VENDRÁ? ¿DÓNDE VIVIRÁ?...


¡VOSOTRAS DOS! ¡ME PARECE QUE YA HE VISTO ESTA ESCENA! ¡SI NO DEJÁIS DE CHARLAR, OS VOY A CAMBIAR DE SITIO!


ANTES DE QUE YLENIA Y ADA NOS INTERRUMPIERAN...
ESTABA A PUNTO DE MENCIONAR QUE VUESTRO NUEVO COMPAÑERO ES ¡MUY ESPECIAL!
PSSS... PERO ¿HA DICHO YA SI ES CHICO O CHICA?


¡ASÍ QUE ESPERO QUE LE DEIS UNA BIENVENIDA ESPECTACULAR!


¡OH!
TOC TOC TOC


¡INCREDULIDAD, DESORIENTACIÓN, PÁNICO! ¡NO HAY NI RASTRO DEL NUEVO ALUMNO!
PAAM

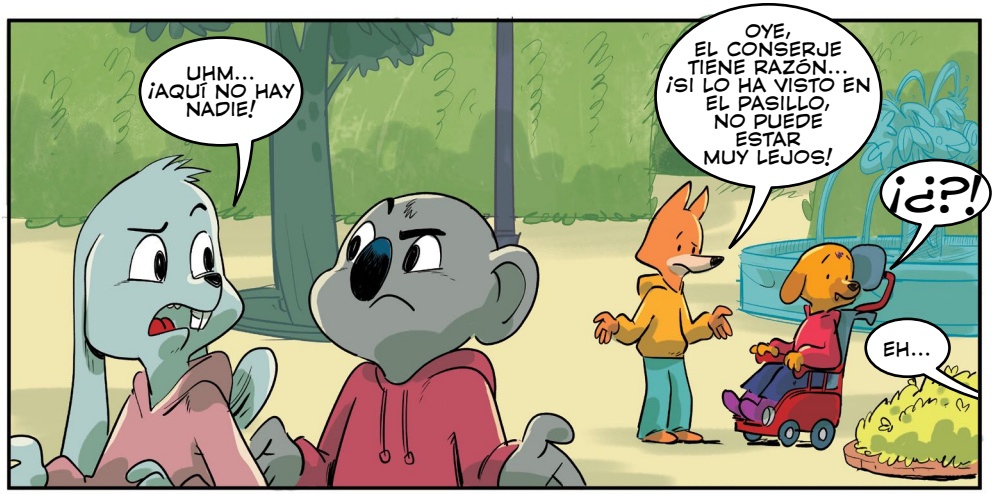

¡¿CÓMO?!





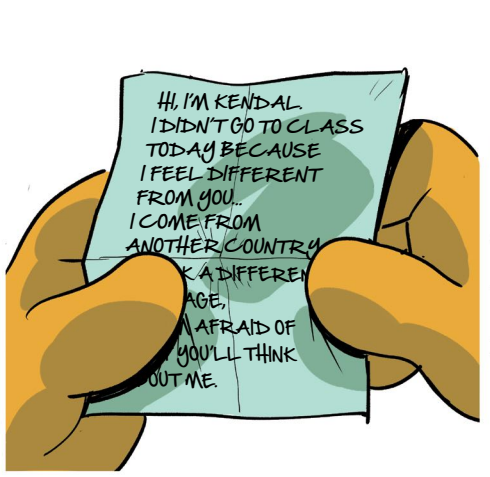
¿QUÉ LE HABRÁ **PASADO** AL NUEVO COMPAÑERO DE CLASE DE ADA?
¿CONSEGUIRÁN **ENCONTRARLO** NUESTROS AMIGOS?

ESTA ES LA HISTORIA QUE HAN IMAGINADO
ARIANNA, CAMILLA, DIEGO, EMMA, MADDALENA, RICCARDO Y SARA,
DE LA CLASE 5.º A DE LA ESCUELA PRIMARIA DON MILANI DE CESENA.


UHM... ¡AQUÍ NO HAY NADIE!
OYE, EL CONSERJE TIENE RAZÓN... ¡SI LO HA VISTO EN EL PASILLO, NO PUEDE ESTAR MUY LEJOS!
¡¿?!
EH...


... ¡MIRAD!

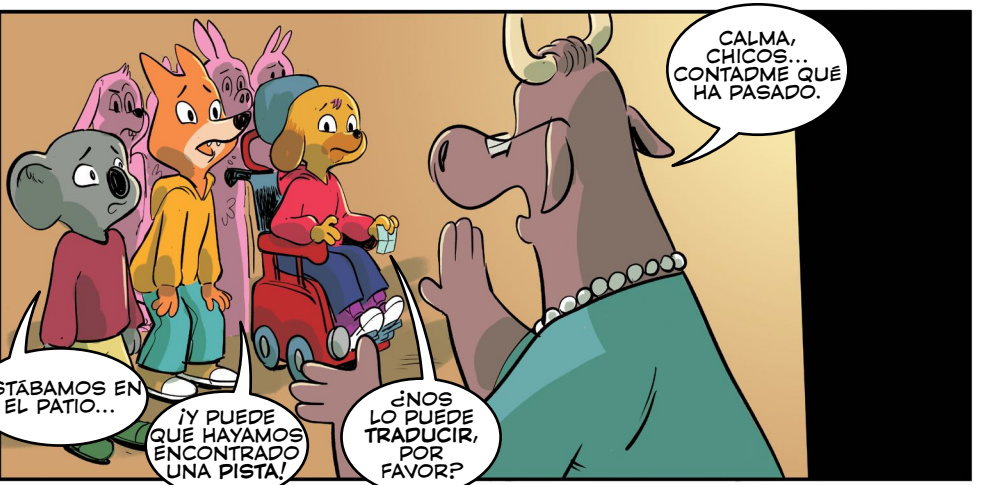

¡PARECE... UNA NOTA!
FSSHH

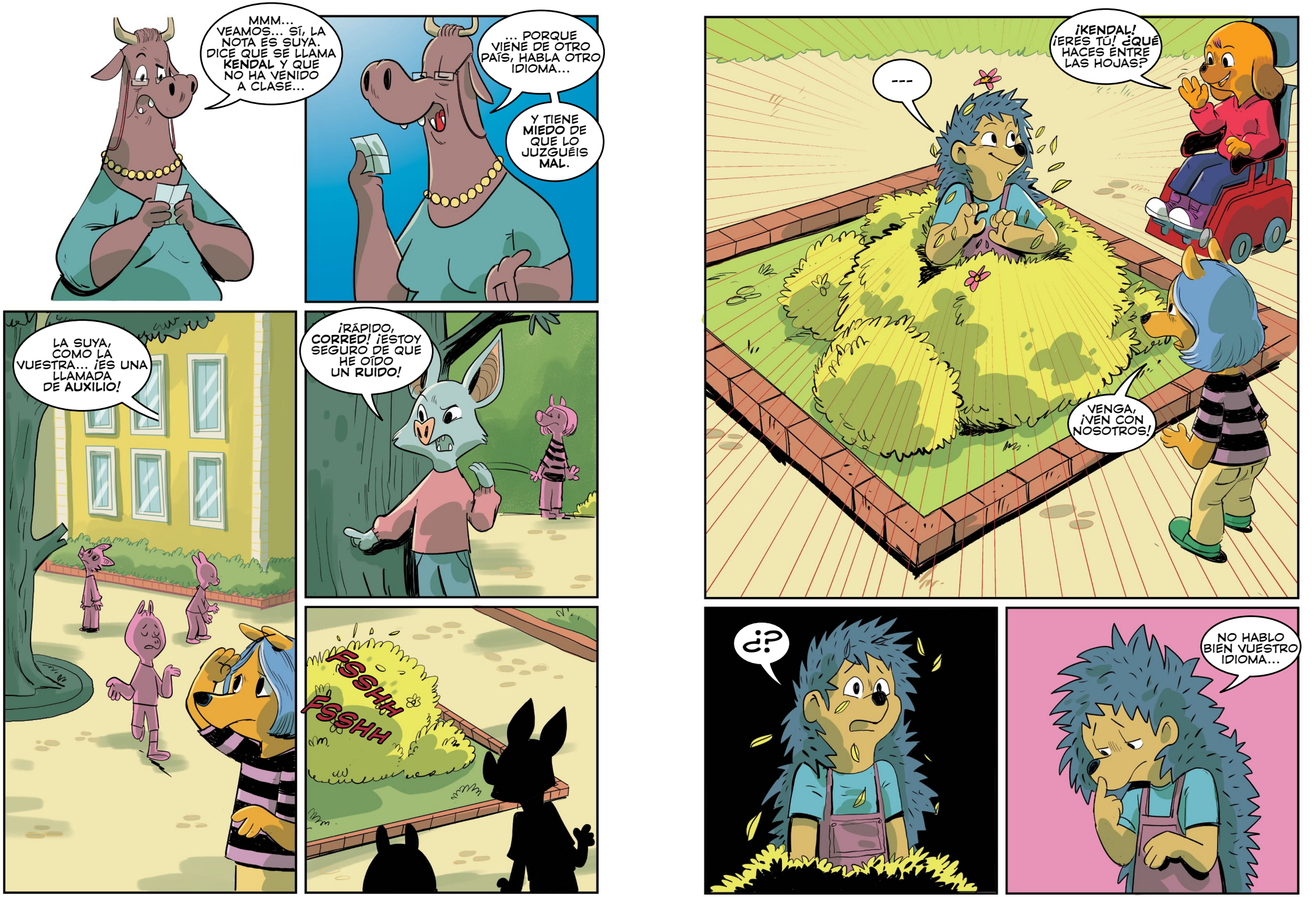

HI, I'M KENDAL.
I DIDN'T GO TO CLASS TODAY BECAUSE I FEEL DIFFERENT FROM YOU...
I COME FROM ANOTHER COUNTRY
AGE,
AFRAID OF
YOU'LL THINK
OUT ME.


¡VAMOS A LLEVÁRSELO A LA PROFE DE INGLÉS!

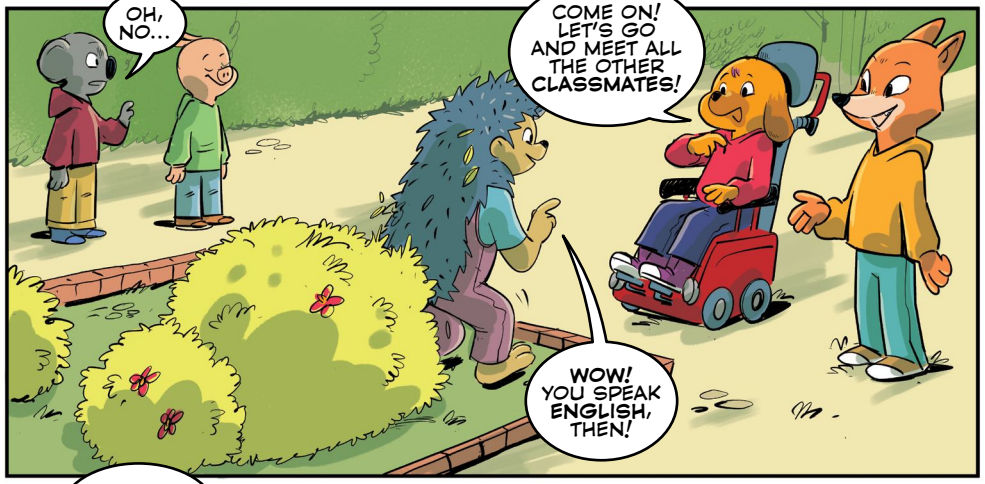

¡SEÑO BRITTY! ¡SEÑO BRITTY!
TOC-TOC TOC-TOC
¡¿EH?!

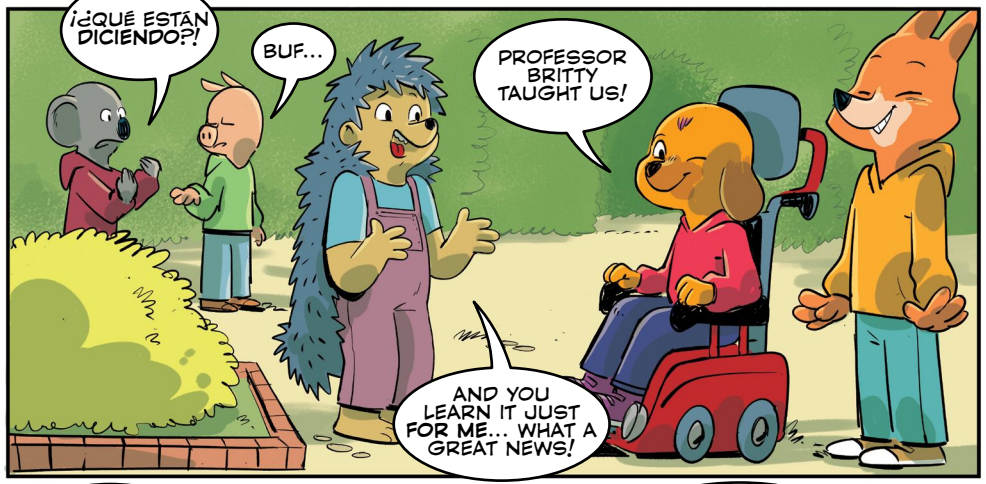

¿SE LO HA DICHO SPILUNG?
¡TIENE QUE VER ESTO!
¡EL COMPAÑERO NUEVO HA DESAPARECIDO!

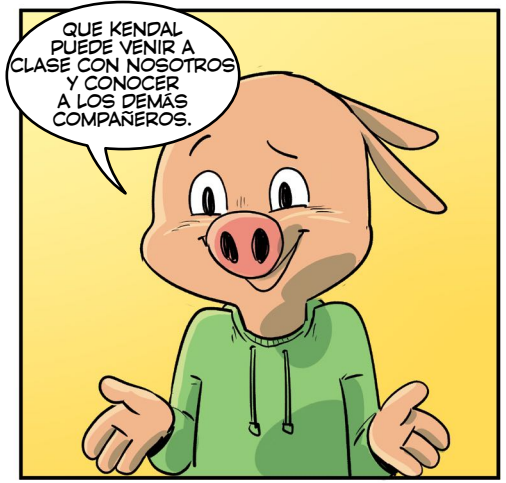

CALMA, CHICOS... CONTADME QUÉ HA PASADO.
ESTÁBAMOS EN EL PATIO...
¡Y PUEDE QUE HAYAMOS ENCONTRADO UNA PISTA!
¿NOS LO PUEDE TRADUCIR, POR FAVOR?


MMM... VEAMOS... SÍ, LA NOTA ES SUYA. DICE QUE SE LLAMA KENDAL Y QUE NO HA VENIDO A CLASE...
... PORQUE VIENE DE OTRO PAÍS, HABLA OTRO IDIOMA...
Y TIENE MIEDO DE QUE LO JUZGUÉIS MAL.
LA SUYA, COMO LA VUESTRA... ¡ES UNA LLAMADA DE AUXILIO!
¡RÁPIDO, CORRED! ¡ESTOY SEGURO DE QUE HE OÍDO UN RUIDO!
FSSHH
FSSHH

¡KENDAL! ¡ERES TÚ! ¿QUÉ HACES ENTRE LAS HOJAS?
VENGA, ¡VEN CON NOSOTROS!
¿?
NO HABLO BIEN VUESTRO IDIOMA...


OH, NO...
COME ON! LET'S GO AND MEET ALL THE OTHER CLASSMATES!
WOW! YOU SPEAK ENGLISH, THEN!


¡¿QUÉ ESTÁN DICIENDO?!
BUF...
PROFESSOR BRITTY TAUGHT US!
AND YOU LEARN IT JUST FOR ME... WHAT A GREAT NEWS!


QUE KENDAL PUEDE VENIR A CLASE CON NOSOTROS Y CONOCER A LOS DEMÁS COMPAÑEROS.


Y QUE TÚ DEBERÍAS HACER LOS DEBERES QUE PONE LA SEÑORITA BRITTY... ¡SI QUIERES ENTENDER ALGO DE INGLÉS!
EH...


NO HE OÍDO LO QUE HAN DICHO.
LE HAN DICHO QUE NO SEA TÍMIDO Y QUE SE PRESENTE.
¡INTRODUCE YOURSELF!
DON'T BE SHY...
FINALLY... HERE'S YOUR NEW CLASSMATE!


H-HELLO, M-MY NAME IS KENDAL!
¡VAYA!
¿HAS VISTO? ¿A QUE SUENA BIEN EN VOZ ALTA?


I REALLY LIKE THIS CLASS AND...



FIN

LAS AVENTURAS DE LA FLAMANTE

Ada

— EL EQUIPO —



GIULIANO CANGIANO (Catania, 1980), conocido como Kanjano, es un ilustrador con una pasión desmedida por las historias. Ha ilustrado para la editorial Becco Giallo los libros *Ilva, comizi d'acciaio* y *Sostiene Sankara*, y ha colaborado con numerosas publicaciones, como *L'Unità* e *Il Corriere della Sera*. En el mundo del cómic, se dedica también al diseño gráfico y a la rotulación, y dirige el estudio de animación de vídeo Shamun, junto a Orazio Marino.



DANILO DENINOTTI (Mondovì, 1980) ha publicado con Edizioni BD las novelas gráficas *Kurt Cobain, quando ero un alieno* y *Wish you were here, Syd Barrett y i Pink Floyd*, y ha trabajado en reportaje ilustrado *Lamiere. Storie da uno slum di Nairobi,* publicado por Feltrinelli Comics. Escribe guiones para las historias de Mickey Mouse *Topolino,* colabora con el estudio de animación Shamun y trabaja en publicidad y comunicación.



GIANFRANCO FLORIO (Bari, 1982) vive y trabaja en Milán. En 2007 empezó a colaborar con Walt Disney Company Italia ilustrando las revistas de *Chip y Chop, Toy Story* y *Cars,* antes de dedicarse a las adaptaciones al cómic de las películas de Disney Pixar, como *Aviones* y *Aviones: Equipo de rescate,* y la nueva serie de *Patoaventuras.* Ilustra las historias de Mickey Mouse, el Pato Donald y Superpato, y ha creado junto a Davide Barzi y Luca Usai las tiras cómicas de Paputsi, publicadas en la revista Scarp de' tenis.



ROBERTO GAGNOR (Turín, 1977) ha escrito más de 200 historias para Disney en italiano y en inglés, entre ellas, las historias de Mickey Mouse *Topolino e il Surreale Viaggio nel Destino* y la serie *Storia dell'Arte di Topolino.* Ganó el premio Talenti in Corto en 2011 con el cortometraje *Il Numero di Sharon.* Su primera película como guionista, *Sommer Auf Dem Land,* se ha estrenado en Alemania y Polonia. Es cocreador de *Food Wizards,* una serie de dibujos animados sobre la alimentación funcional, producida en colaboración con la RAI y Zocotoco. Imparte clases de guion en Turín y Milán. Colabora con *Il Post.*



GIORGIO SALATI (Milán, 1978) escribe guiones para cómics de Disney desde 2003. También escribe para series de animación, entre ellas, *44 gatos.* Para la editorial Tunué, ha creado los cómics infantiles *Brina e la Banda del Sole Felino* y *Brina: ogni amico è un'avventura,* ilustrados por C. Cornia, y la novela gráfica *Sospeso,* con dibujos de A. Barducci. Ha colaborado en una serie de vídeos para sensibilizar sobre el ciberacoso y los peligros de Internet a los jóvenes, titulada *Conta fino a 3,* creada junto a Luca Usai para el canal de YouTube de la multinacional de seguridad informática TrendMicro. Imparte clases de guion en la Escuela Internacional de Cómic de Milán.



MATTIA SURROZ (Aosta, 1982) además de dedicarse a la ilustración y al diseño gráfico publicitario, ha publicado *La storia sbagliata,* con textos de Bepi Vigna, para 001 Edizioni; *Il suono della sirena,* escrita por Mauro Uzzeo dentro del proyecto Smart Comix; *L'ultimo tramonto,* con textos de Marco Rincione, para Shockdom, y algunos relatos cortos para Renbooks y Coniglio Editore. Es autor de las historias de Mickey Mouse *Topolino* para Disney desde 2015 y docente de la Escuela Internacional de Cómic en su sede de Turín.



LUCA USAI (Guspini, 1977) crea historias, artículos y merchandising para la revista semanal *Topolino* desde 2007. Ha colaborado con las revistas *ToyStory Magazine* y *Patoaventuras,* y ha creado novelas gráficas basadas en las películas de Pixar. En 2011 ilustró los cómics *NORMALMAN: le Origini,* y *Tutti Contro Normalman,* con textos de Lillo, del dúo cómico Lillo&Greg. Además, ha colaborado con las editoriales San Paolo, Gaghi e It Comics. Entre 2012 y 2016, creó para Piemme la serie de libros infantiles *I Supertopi,* protagonizada por Gerónimo Stilton. Desde 2019, imparte la asignatura Técnicas de perspectiva en la Escuela Internacional de Cómic de Milán.



EMANUELE VIRZÌ (Trapani, 1988) se formó en la Escuela del Cómic de Palermo, donde comenzó a colaborar con Grafimated Cartoon, un estudio de animación adscrito a ella. En 2015 empezó a colaborar en las historias de Mickey Mouse, y en 2021, en *Lyon Le Storie del Quartiere,* ambas publicadas por Magazzini Salani.