

Gigi e il libro fantastico

Gigi è un bambino brillante con la passione per i libri, le macchine, però non ha amici. Vive in una lussuosa villa insieme ai suoi indaffarati genitori, ad un grosso, pigro e sfortunato gatto di nome Pallino e ad un pesce rosso di nome Baldo. Passa le sue giornate nella noia più profonda fino a che, un giorno, arriva un pacco per lui. Dentro, un libro spoglio di testo. Poco dopo bussava alla porta una vecchia signora, la strega Morisse. La donna è venuta a prendere il libro, poiché fonte di un incredibile potere: *“Ciò che si immagina nella realtà diventa storia, ciò che accade nella storia diventa realtà.”*

Gigi nega di averlo ricevuto, ma la strega conosce le bugie quando le capitano sotto al naso e propone ai genitori del bambino di fargli da babysitter l'indomani, sapendo della loro vita impegnata. I genitori accettano. L'indomani, una volta arrivata la vecchia signora e usciti i genitori, Gigi si trova in trappola. Si chiude dentro la stanza, tira fuori il libro e lo apre. Inizia a pensare, a fantasticare, finché non accade qualcosa...

In un attimo si ritrova in mezzo a una Chicago - Anni Ruggenti, in compagnia di una puzzola vestita da Fonzie. La cosa ancor più stupefacente è che quella puzzola è Baldo, il suo pesce. Gigi, invece, scopre di essere un chihuahua con tanto di pelo, camicia hawaiana, occhiale da latin lover. Strada facendo, i due scoprono che una Iena-gangster sta seminando il panico in città, e che un gatto di nome Calvin ha bisogno del loro aiuto. Calvin è un mago travestito da gatto. E' lui che ha inviato il libro a Gigi, perché crede che il bambino abbia le carte in regola per sconfiggere Morisse.

E' anche l'acerrimo nemico della strega, che nella storia reale ha assunto le sembianze proprio della Iena. Lo scopo di Morisse è quello di utilizzare il libro per modificare i finali delle fiabe, con la disfatta dei *buoni* e la vittoria dei *cattivi*, plasmando di conseguenza la realtà, per convincere i bambini del mondo a idolatrare i *cattivi*.

Il gatto Calvin racconta loro che il libro ha tre regole: il protagonista inventato dall'autore in ogni storia rimarrà lo stesso anche nelle successive, varia invece l'antagonista, a sua scelta. Come già anticipato, ciò che si immagina nella realtà si ripercuote nella storia e ciò che succede nella storia si ripercuote nella realtà e, da ultimo, in ogni storia inventata vi è un simulacro del libro.

Purtroppo, però, Calvin riesce solo a raccontare l'inizio delle tre regole: la strega li scopre, Gigi, ormai spacciato, chiude gli occhi. Inaspettatamente si ritrova nella sua cameretta, fuori la strega bussava violentemente. Dopo aver preso il pesce Baldo, Gigi scappa dalla finestra

attraverso la fune a doppia mandata che utilizza per far salire il pelandrone di Pallino.

Dopo qualche ora Gigi entra di soppiatto, in fase di chiusura, in un museo, rifugiandosi nella sezione del Cenozoico. Qui viene raggiunto però dalla tenace strega. Il bambino scappa nuovamente e, una volta al sicuro, con il libro in mano, inizia a fantasticare.

Si ritrova dentro ad una caverna insieme a Baldo. Lui è ancora un chihuahua, ma con una maschera da T-rex, Baldo sempre una puzza, vestito però con una tuta da stegosauo. Poco più in là si vede un ciclope femmina dinanzi ad un focolare e capiscono che è la strega. La fuga sembra impossibile, ma a Gigi viene un'idea, cioè quella di seminare Morisse con "tracce odorose" di Brando in direzioni errate, per poi dileguarsi. Una volta usciti, i due sfruttano il fuoco del falò per creare ombre cinesi false nella parete della Caverna. Il ciclope strega, infatti, si attarda a guardarle, impaurita.

Scampato il pericolo, appare il gatto Calvin per riprendere il discorso interrotto nell'avventura precedente. Ecco dunque la seconda regola del libro. Inizia la terza, ma improvvisamente una mamma stegosauo, passando di lì, crede che Baldo sia un suo cucciolo e se lo prende: a stento Gigi riesce a salvare l'amico. Attraverso lo spazio vuoto lasciato dagli alberi caduti per la lotta con la mamma-sauo, Calvin e i due piccoli amici vedono, più alto di tutti, un albero con un nido e un uovo, luccicante. Ai piedi dell'albero il ciclope femmina si sta arrampicando. Il mago gatto ordina a Gigi di precipitarsi verso l'uovo prima di lei, a dopo il perchè.

Il ciclope femmina non è agile, dunque Gigi e Brando raggiungono la sommità per primi, ma la strega ciclope scuote l'albero, facendo così oscillare l'uovo. Tuttavia, prima che la strega riesca nel suo intento di afferrare l'uovo al volo, Gigi chiude gli occhi e torna alla realtà.

Si ritrova al museo, scappa quindi verso l'uscita per seminare l'inseguitrice. Ormai il tramonto. Gigi vede un Luna Park ancora aperto, si addentra. In breve arriva anche la strega. Dopo alcuni inseguimenti tra le giostre più disparate, Gigi si rifugia dietro agli autoscontri e apre il libro. Prima di fantasticare pensa speranzoso al ritorno dei suoi genitori.

Si ritrova dentro ad un'auto da corsa, Baldo sul lato del passeggero. Questa volta in versione pesce, come nella realtà. Gigi è sicuro nella sua guida e, visto che vi è solo un conducente, pensa di non aver bisogno di Baldo stile puzza. Alzando la testa nota che in alto, al posto del cielo, vi è un tetto. Più in là vede un acquario, modellini di macchina, libri. Riconosce quel luogo: è la sua stanza e lui ora è in una micro-pista giocattolo.

A fianco di lui ci sono ora altri concorrenti. Poco più indietro gareggia anche la vecchia signora, però più giovane del solito. Appare il gatto Calvin, che in questa storia ha il ruolo di arbitro. Gli comunica la terza regola. Il trofeo del vincitore, quindi, è probabilmente il simulacro del libro. Dopo una gara estenuante, Gigi vince, proteggendo ancora una volta il libro. Ma nell'euforia della vittoria dimentica Baldo in macchina. La strega ne approfitta, prende il pesce e scappa. Gigi si risveglia.

La strega non è più nelle giostre, il bambino capisce che è a casa. Per colpa di una delle regole del libro, ha involontariamente fissato la corsa all'interno di casa sua nel momento in cui ha pensato ai propri genitori. Dunque, fa ritorno anch'egli a casa, per affrontarla.

Trova la signora in cima alle scale con Baldo in mano. La vecchia vuole il libro in cambio del pesce. Gigi accetta, non vuole perdere l'unico amico che ha.

Morisse, a scambio effettuato, scappa tra goffe risate di scherno, gongolante, ma Pallino le fa uno sgambetto sull'uscio della porta e lei cade. Il libro rotola ai piedi di uno stivale: i genitori di Gigi sono tornati. Capiscono la situazione e la vera natura della vecchia signora. Tra la disperazione di Morisse e la gioia di Gigi, con un amico in più, Pallino saluta direttamente gli spettatori lasciando il dubbio che, in realtà, come anche nelle storie finora inventate da Gigi, lui non sia sempre stato il mago Calvin.

PERSONAGGI:

Gigi: Bambino brillante come pochi, coraggioso, quanto pure pieno di sé. La provenienza da una famiglia ricca fa erroneamente sembrare Gigi il bambino più felice del mondo. Tuttavia non è così, Gigi infatti è indifferente alla ricchezza materiale che lo circonda, si sente annoiato e solo, senza un vero amico.

Baldo (versione puzzola): Irriverente, quanto buffo. E' molto affezionato al suo padrone, Gigi.

Pallino: Un gatto pigro, sovrappeso e...sfortunato. E' alla ricerca continua e frustrante di un posto dove esercitare la propria pigrizia.

La strega Morisse: Quando non trasformata, è un'anziana e ambiziosa signora, sorprendentemente forte e robusta. E' animata ciecamente dal desiderio di rendere i cattivi delle fiabe finalmente amati dai bambini, a scapito dei buoni.

Il mago Calvin: Il canonico mago positivo, saggio e buono. Non mostra mai il suo vero aspetto, si presenta sempre sotto le sembianze di un gatto. Vuole aiutare Gigi e Baldo a sconfiggere la strega Morisse.

Genitori di Gigi: Indaffarati e superficiali nel rapporto con Gigi, troppo concentrati su sé stessi, apriranno gli occhi solo davanti all'evidenza