

# EN BUSCA DE LA PIEDRA MÁGICA

*BACK TO GAYA*





## Sinopsis

El mundo imaginario de Gaya es el hogar de una raza de criaturas que son bastante más pequeños que los humanos, pero que tienen un extraño parecido con ellos. Los Gayanos viven rodeados de un escenario impresionante, rico en colores deslumbrantes.

Pero los habitantes de Gaya tienen que hacer frente a una inminente extinción. Alguien ha robado Dalamita, la piedra mágica sin la cual este mundo está perdido. Dos Gayanos, Boo y Zino, se embarcan en la peligrosa misión de localizar la piedra y recuperarla. El viaje les lleva a otro mundo extraño y aterrador - nuestra realidad de cada día. En el momento en que los dos, junto con la hija del alcalde, la luchadora Alanta, dejan Gaya y se dan cuenta de que son los héroes de una serie de televisión. Los intrépidos aventureros descubren que Gaya es simplemente un fragmento de la imaginación de un guionista televisivo y que sólo existe en la pequeña pantalla.

Los pequeños aventureros no tienen mucho tiempo para fijarse en las peculiaridades del mundo humano. Después de todo tienen que resolver un misterio. Los protagonistas tienen tres preguntas que responder urgentemente: ¿quién y por qué ha robado la Dalamita? y ¿cómo hicieron para meterse en Gaya en un principio?

## Argumento

El guionista televisivo Albert Drollinger es el creador de "Las Aventuras de Boo y Zino", una serie de dibujos animados de larga duración que tiene lugar en el mundo imaginario de Gaya. Los habitantes de Gaya tienen muchos atributos humanos. Boo es un inventor de máquinas extrañas. Por desgracia, muchas veces acaba siendo el segundón de su amigo Zino, que no es exactamente un gigante intelectual pero sí un experto en auto promocionarse.

Boo y Zino están en pie de guerra constante con sus enemigos, los tres Snurks: Galger, Zeck y Brampf. Galger es el taimado jefe de los Snurks. Zeck no es ningún angelito, pero tiene el corazón en su sitio y puede ver más allá de sus narices. Es más de lo que se puede decir del musculito de cerebro adormilado Brampf. Sólo le preocupa una cosa, llenar su ruidosa panza.

Los Gayanos y los Snurks se enzarzan en una peligrosa carrera de coches. Los Snurks están preparados para usar trucos sucios para poder ganar. El alcalde ha prometido recompensar a los ganadores con un beso de su bella hija Alanta - pero sin haberle pedido permiso antes. Alanta, que está muy segura de sí misma, el premio no le hace ninguna gracia, así que decide ponerse detrás del volante y tomar parte en la carrera. Pero Galger le prepara una trampa que hace que tenga que frenar en seco. Aun así, los trucos sucios no ayudan a los Snurks, y como de costumbre, Boo y Zino ganan a sus tres enemigos.

El profesor N. Icely es un loco científico al que le han descartado su serie de TV para hacer sitio a "Las Aventuras de Boo y Zino". Para vengarse, decide usar su máquina para transferir "fantasto-transomatic" para robar el mágico cristal Dalamita, fuente de energía de Gaya, y traerlo a nuestra dimensión. Durante la tormenta desatada por el profesor, los Snurks se hacen con el cristal mágico. Pero son arrastrados por la fuerza de la energía junto con la Dalamita, desapareciendo sin dejar rastro. Son catapultados al mundo real a través de una pantalla de TV que está sintonizando los dibujos animados de Albert.

Gaya está perdida sin la Dalamita. Boo, Zino y Alanta deciden marcharse para buscar el cristal, dejando que el campo de fuerza creado por el profesor los aspire.

Una vez traspasada la pantalla de TV, los seis Gayanos pierden el contacto entre ellos, embarcando por separado en un montón de aventuras. Para los personajes de 30 centímetros de altura, nuestra realidad es un extraño mundo poblado de gigantes. Los Snurks casi se convierten en juguete de un niño, mientras que Boo y Zino se salvan por los pelos de una bola destrozada, y junto con Alanta, son atacados en una alcantarilla por una armada de ratas enormes.

Gracias a las noticias de la televisión, descubren lo mala que es la situación en Gaya. El color ha abandonado su mundo. La dueña de una taberna, Susi, también está viendo el reportaje de la televisión sobre los inexplicables sucesos en Gaya, pero en cuanto ve a los

Snurks cambia rápidamente de canal. Junto con su novio Fred captura a los tres, por los que espera conseguir un considerable rescate.

Boo, Zino y Alanta, tropiezan con los Snurks que están encerrados en una jaula. Zino quiere dejarlos allí y que se las arreglen ellos, pero los otros dos le convencen y tras una lucha, consiguen dominar a Susi y Fred. Finalmente los seis exiliados se vuelven a reunir. Pero Galger, gran enemigo de Boo y Zino, no está muy por la labor, y se niega a reconocer la autoridad de Boo. Como solución al problema, deciden que Alanta, neutral, sea la líder.

Los Gayanos deciden buscar a su creador con la esperanza de que pueda ayudarles con su dilema. Los Snurks aun tienen la Dalamita en su poder pero a ninguno de los seis se les ocurre como regresar a Gaya. Albert no se lo cree cuando ve a los personajes que él ha creado delante de sus ojos - y no tiene ni idea de que hacer.

En ese mismo instante aparece el profesor. Secuestra a Albert, Alanta y los Snurks, dejando a Boo y Zino a su suerte, que intentan no perder el juicio. Consiguen encontrar el camino al laboratorio del profesor en una espeluznante fábrica abandonada, donde el loco científico está a punto de cumplir sus horribles planes de venganza. El profesor N. Icely quiere regresar al canal de televisión y a los fans de la serie de dibujos animados, ante sus propios ojos.

N. Icely está listo para el ataque de Boo y Zino. Con su superarma, un robot gigante llamado Yakatoshi 3000, está listo para la última batalla con los Gayanos. ¿Podrán nuestros dos héroes y los Snurks unir sus fuerzas en estos momentos de crisis?

## Ficha técnica:

Director: Lenard Fritz Krawinkel y Holger Tappe

Director de producción: HOLGER TAPPE

Director creativo: Hercules Bellville

Director ejecutivo: Stefan Mischke y Stephan Mallmann

Guión: Jan Berger, Bob Shaw, Don McEnery

Editor: Alex Soskin

Animación: Fabian A. Müller

Música: Michael Kamen

Diseñador de personajes: Oliver Kurth

## Datos técnicos:

Formato: película de animación en 3D

Duración: 95 minutos

Metros: 2.645mt. - 35 mm. -

Sonido: stereo digital

## Distribuidor:



Barton Films, S.L

C/Uribitarte 8, 4º DCHA.A

48001 Bilbao - SPAIN

TLF. +34944240559

FAX.+34944238957

E-mail. [bartonfilms@bartonfilms.com](mailto:bartonfilms@bartonfilms.com)

[www.bartonfilms.com](http://www.bartonfilms.com)

## Prensa y promoción:



GOROSTILANDA, S.L.

GOROSTILANDA,SL

C/Uribitarte, 8 4ªDcha.B

48001 Bilbao – Spain

TLF:+34944352848

FAX:+34944352849

E-MAIL: [prensa@gorostilanda.com](mailto:prensa@gorostilanda.com)

[www.gorostilanda.com](http://www.gorostilanda.com)

[www.backtogaya.de](http://www.backtogaya.de)

## FESTIVALES INTERNACIONALES

**\* 42º FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE GIJÓN 2004**

Sección Les Enfants Terribles

**\* I FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE ANIMACIÓN DE BASAURI**

**(ANIMABASAURI ) 2005**

1er Premio de la Sección Oficial a Concurso

**\* XVII FESTIVAL DE CINE FANTÁSTICO DE SAN SEBASTIÁN 2006**

## Biografía de los directores: LENARD F. KRAWINKEL y HOLGER TAPPE

Lenard Fritz Krawinkel nació el 23 de Enero de 1966 en Hanover, Alemania. Acudió a la Waldorf School y estudió medicina en Budapest, Génova y Berlín. En 1990 empezó a trabajar en varias editoriales para programas de televisión regionales. Tras concederle una beca en 1993 decidió irse a Estado Unidos, trabajando en Hollywood en el programa de televisión "Entertainment Tonight".

De 1993 a 1996 estudió dirección de televisión y cine en la Munich Academy y La Fémis de Paris. Empezó a hacer sus primeros cortos y documentales, junto con anuncios (para Disney) y vídeos musicales cuando aún era estudiante. En 1997 hizo tres películas para televisión.

En 2000 Krawinkel escribió y dirigió su primera película de cine "Sumo Bruno". Desde entonces ha estado trabajando en "En busca de la piedra mágica" con su compañía Ambient Entertainment en Hanover.

## Filmografía de LENARD F. KRAWINKEL:

Zwei Weihnachtshunde (2005) series de animación para la televisión

Back to Gaya (2004) Película fantástica de animación

Sumo Bruno (2000)

"First Love - Die große Liebe" (1997)3 series para televisión (45 min)

Kreuz & quer (1996) breves historias sobre la antigua Iglesia

Tote vom anderen Ufer, Der (1996)

Pack mich (1995) cortometraje (comedia)

Wahlverwandtschaften (1994) cortometraje

## Biografía de HOLGER TAPPE

Holger Tappe nació en 1969 y se formó como fotógrafo en la escuela de fotografía de Berlín antes de estudiar "diseño de nuevos medios" en la University of Applied Sciences en Hanover. Como diseñador fotográfico trabajó con clientes que incluían a Melitta y Balseen mientras trabajaba como cámara en vídeos musicales. A partir de 1995 trabajó como director y cámara haciendo anuncios del estilo de Volkswagen. También diseñó videojuegos, proyecciones en pantalla grande y presentaciones comerciales en ferias (CeBIT Home, EXPO 2000).

Creó Ambient Entertainment como director de accionistas en 1999 y desde entonces ha trabajado en el desarrollo y producción de "En busca de la piedra mágica".

## Filmografía de Holger Tappe

**Urmel aus dem Eis (2006)** productor y director

**Back to Gaya (2004)** Productor y director

## Comentarios del director y productor de la película:

Todo empezó con un sueño...el director Lenard Krawinkel describe como despegó el proyecto: "Holger Tappe y yo somos viejos amigos. Soy de Hanover, pero estuve viviendo en Zurich cuando Holger creó la empresa Ambient Entertainment, así que regresé a Hanover a trabajar en el proyecto "En busca de la piedra mágica" ("Back to Gaya"). Lo primero que le pregunté fue: "Pero ¿quién va a pagar la fase de pre -producción? Por lo menos necesitamos un año para encontrar a alguien que lo patrocine, producir un trailer y montar la empresa". En Alemania hay muy pocos productores, que como Holger digan "Creo firmemente en este proyecto y estoy dispuesto a pagar los gastos iniciales yo mismo". Incluso ahora todavía tenemos problemas para convencer a socios potenciales sobre el proyecto. Holger estaba convencido desde el principio, diciendo: "¡Funcionara!" Este fue el mayor logro conectado con el proyecto. Sin Holger, esta película no existiría"

El productor Holger Tappe es rápido devolviendo el cumplido:" ¡Lenard Krawinkel es el tipo de hombre que puede abrir todas las puertas que quiera! Normalmente los patrocinadores alemanes son más conservadores a la hora de invertir su dinero, van a que ya está asegurado. Es casi imposible encontrar patrocinios para proyectos más innovadores. "Has recordado como estaba el ambiente cuando empezamos el proyecto. La Nueva economía quebró" dice Krawinkel.