



Bien connu des garçons, l'univers Gormiti prend vie sur CANAL J. Un monde au souffle puissant, régi par des forces de la nature et peuplé de créatures de légende.

Toby, Jessica, Lucas et Nick possèdent l'incroyable faculté de voyager dans le Gorm peuplé des différentes nations élémentaires, une dimension parallèle dans laquelle ils acquièrent des supers pouvoirs. Quand une catastrophe survient dans le Gorm, les conséquences s'en font aussitôt ressentir sur Terre. Heureusement, en se transformant en Gormiti et devenant respectivement Seigneur de l'Eau, Seigneur de l'Air, Seigneur de la Forêt et Seigneur de la Terre, nos quatre héros sont capables de se mesurer aux terribles Gormiti de Lave, des êtres malfaisants et destructeurs, et peuvent ainsi rétablir l'ordre et la paix dans le Gorm et la terre.

Aujourd'hui, Gormiti est l'un des univers de référence des garçons avec plus de 100 millions de figurines vendues à ce jour par Giochi Preziosi et une notoriété toujours croissante qui s'appuie sur un très important programmes de licences.

Développée en coproduction avec Giochi Preziosi Group, leader italien du jouet, et Marathon Media, déjà à l'origine des séries *Totally Spies*, *Martin Mystère* ou encore *SPIEZ*, la série *Gormiti* mixe tous les ingrédients qui font déjà le succès de la marque : une dimension épique, des créatures de légende, un environnement visuel fantastique, des transformations et des rituels et bien sûr un zeste de comédie.

Série d'animation – 26 x 26'

Coproduction Marathon Media/Giochi Preziosi avec la participation de M6/CANAL J/Mediaset

Contact presse :

Aline Bray – Tél. 01 56 36 55 75 – aline.bray@lagardere-active.com

GORMITI, un univers de légende avec pour héros les Forces élémentaires de la Nature !

Gormiti est la première série d'animation basée sur une histoire de pouvoirs magique en relations avec les éléments de la nature.

La série Gormiti comprend toutes les caractéristiques que les enfants adorent : de la magie, des supers-pouvoirs ; des transformations et des rituels ; des créatures de légende, du fantastique ; de la comédie, de l'humour.



Chaque personnage Gormiti a sa place dans cette grande histoire, possède sa propre personnalité, ses émotions, ses pouvoirs magiques et ses forces. Découvrons les 4 héros :

Toby TRIPP

Toby, n'est intéressé que par l'action. Il ne pense qu'à s'éclater ce qui le rend assez peu fiable. Il est du genre par exemple à passer la nuit à essayer d'accéder au dernier niveau de son jeu vidéo en ligne et à oublier de se réveiller ! Impulsif et courageux jusqu'à l'imprudence, il fonctionne plus avec un esprit pratique et ne se concentre que sur le moment présent ce qui le rend assez peu fiable. Dans le Gorm, son ventre lui permet d'envoyer des boules d'eau et ses cheveux peuvent se transformer en grosses tentacules qui peuvent s'étirer pour saisir l'ennemi et l'éloigner. Il est très agile et très rapide (surtout dans l'eau) et a le pouvoir de télékinésie qui lui permet d'avoir un contrôle limité sur l'eau : par exemple, donner vie à une flaque d'eau ou même de détourner le cours d'une rivière.



Contact presse :

Aline Bray – Tél. 01 56 36 55 75 – aline.bray@lagardere-active.com

Nick TRIPP

Il est le « cerveau » de l'équipe. Passionné par les choses qu'il ne connaît pas, Nick est un lecteur vorace et le fondateur du Club d'Archéologie du collège de Venture Falls. Mais aussi du Club de Latin, de Physique Quantique, d'Histoire de l'Art... et bien d'autres encore. Fasciné par les anciennes civilisations et les bons gros mystères, il est déterminé à TOUT connaître. Nick aime que son existence soit bien ordonnée. La conception chaotique que son frère Toby a de la vie lui donne la migraine. Sur Gorm, quand il se transforme en Seigneur de la Terre, Nick est extrêmement fort !



C'est une boîte à outil ambulante : il peut transformer ses mains (et ses bras) en marteaux de pierre, en foreuses de roche, etc... et peut provoquer un tremblement de terre en donnant un coup de poing sur le sol ! Son poing devient alors « un poing de combat ».

Jessica

Jessica est une réparatrice compulsive ! Elle déborde d'imagination et est toujours en train d'inventer la meilleure façon de résoudre les problèmes quotidiens : entre terminer ses devoirs en moitié moins de temps ou terrasser les méchants Gormiti de Feu sans se casser un ongle, les solutions typiquement féminines qu'elle propose fonctionnent souvent de façon assez inattendue. Elle réfléchit toujours avec un temps d'avance en prenant des chemins détournés mais malgré ce côté « intello » n'en reste pas moins une adolescente jusqu'au bout des ongles. Dans le Gorm, quand elle se transforme en Seigneur de l'Air et elle possède la faculté de voler très vite. Elle est capable de provoquer des tornades, d'envoyer des boules d'énergie. Les extrémités acérées de ses ailes peuvent être utilisées comme des lames pour découper de la pierre ou de la corde, et ses plumes, devenues des plumes d'attaques, peuvent littéralement clouer l'ennemi au sol !



Contact presse :

Aline Bray – Tél. 01 56 36 55 75 – aline.bray@lagardere-active.com

Lucas

Il a tendance à se lancer tête baissée dans la controverse et est le grand défenseur de la veuve et de l'orphelin. Lucas est tellement charismatique que ses camarades de classe n'hésitent pas à le suivre. Quant aux filles, elles s'empressent de signer ses pétitions uniquement parce qu'il est mignon. Même s'il prend parti pour ou contre n'importe quoi et n'importe qui (ce qui lui attire souvent des ennuis), ses meilleurs amis sont toujours prêts à prendre sa défense. Sur Gorm, quand il se transforme en Seigneur de la Forêt, Lucas a le contrôle des plantes, grâce à son pouvoir mental magique comparable à celui que Toby a sur l'eau, mais applicable aux éléments naturels (plantes et même quelques animaux). Son souffle empoisonné peut endormir l'ennemi, son poing peut se transformer en projectile de bois, son bras peut devenir une liane et enfin ses pieds peuvent s'enfoncer dans le sol comme des racines et ressortir à un autre endroit pour contrecarrer une attaque ennemie.



... et RAZZLE

la connexion de la Terre au Gorm

Razzle semble savoir beaucoup de choses sur le Gorm. Il a recruté Lucas, Nick, Jessica et Toby, les briefe sur leurs missions mais essaye de se trouver en dehors du chemin des Gormitis. Razzle connaît les secrets de fonctionnement du Gorm, comment il se connecte à la Terre et en définitive, comment les enfants ont été choisis pour être les Seigneurs de la Nature. Il est fortement intelligent et parle la langue humaine.



DIFFUSION :

à partir de 2 décembre

PROGRAMMATION SPECIALE :

3 épisodes de 26', le vendredi 1^{er} janvier 2010 à 9h et 3 autres épisodes à 16h50

puis mercredi à 7h45 (3 épisodes)

Tous les jours à 8h10 (2 épisodes)

Tous les samedis à 13h20 (2 épisodes)

Marathon Gormiti le samedi 19/12 à 14h15 : 5 épisodes

Contact presse :

Aline Bray – Tél. 01 56 36 55 75 – aline.bray@lagardere-active.com