

# L'Apprenti Marchand de sable



**Spectacle musical jeune public à partir de 5 ans**



## L'histoire

Morphée, le Marchand de sable, cherche des assistant(e)s à travers le monde pour le seconder dans sa tâche. Il envisage d'en recruter un(e) dans chaque pays. Pour ce faire, il recherche des êtres magiques ayant le profil adéquat. Non pas les plus doués, ni les plus rapides, ni les plus sérieux, mais avant tout les plus rêveurs, les plus inventifs, ceux qui garderont leur âme d'enfant.

En France il a jeté son dévolu sur Al. Boré Al, jeune magicien maladroit mais plein de bonne volonté, rêveur invétéré, doux et attentionné qui manque encore de confiance en lui. Morphée décide de lui envoyer sa sœur Aurore pour lui annoncer la nouvelle et pour commencer sa formation de Marchand de sable.



## Les Personnages

**Al Boré** : C'est un être magique, fils d'une Dryade et d'un Leprechaun. Jeune magicien en devenir, il n'a aucune confiance en lui et perd vite ses moyens. Il est généreux, inventif. Grand voyageur, il ne sait pas encore quelle est sa voie dans le monde de la magie. Il est accompagné de son ami Moon qui veille sur lui jusqu'au moment où il sera à même de prendre son envol.

**Aurore** : Sœur de Morphée, elle a pour mission d'accompagner les marchands de sable en devenir. Personnage magique, sans âge particulier. Elle est très bienveillante et patiente, adepte des sciences. Mais elle souffre de narcolepsie. Elle aurait aimé être marchande de sable comme son frère mais a dû y renoncer à cause de sa maladie.

**Moon** : c'est le partenaire inséparable de Al. Il l'accompagne depuis sa naissance et veille sur lui.

**Morphée (voix off)** : le Marchand de sable en titre, personnage magique sans âge. Directif, il aime toutefois plaisanter à sa manière. Il teste et observe Aurore et Al en cachette. Il est plutôt impulsif et pressé de prendre des vacances le jour de son anniversaire.



# Déroulement du spectacle

## Scène 1 : la panne

Arrivée de Al Boré avec Moon et Célestine, sa voiture, qui finit par tomber en panne. Al doit s'arrêter et disparaît sous sa voiture pour tenter de la réparer. Il a reçu un message de Morphée, le Marchand de sable, lui donnant rendez-vous au Square des Etoiles.

## Scène 2 : la mission

Morphée demande à sa sœur Aurore d'aller trouver le jeune magicien Al Boré pour le former à la fonction de Marchand de sable. Il souhaite prendre des vacances le jour de son anniversaire, dans 3 jours. Aurore doit réussir à convaincre Al d'accepter la mission, faute de quoi elle devra prendre sa place, ce qui lui est impossible...

## Scène 3 : la rencontre

Aurore rencontre Al et lui annonce que Morphée l'a chargée de lui faire passer un entretien d'embauche. Elle lui décrit le métier de Marchand de sable. Mais Al ne se sent pas à la hauteur de la tâche, il panique et refuse la proposition.

## Scène 4 : mise en situation

Dans un premier temps, Aurore propose à Al d'évaluer ses compétences. Il doit réaliser quelques tours de magie, lesquels ne fonctionnent pas comme prévu : la démonstration aboutit à l'envoûtement des chaussures qui ne répondent plus (Numéro de claquettes).

## Scène 5 : le secret d'Aurore

Aurore s'endort, Al est paniqué : il se croit responsable (Chanson). A son réveil, Aurore apprend à Al qu'elle est narcoleptique et qu'elle s'endort à la moindre émotion forte. Il est soulagé mais ne se sent toujours pas à la hauteur de la tâche.

## Scène 6 : la théorie

Aurore prend les choses en main et commence la formation accélérée de Al : comment fabriquer le sable des rêves heureux, comment voyager à la vitesse de la lumière, comment effacer les cauchemars... (Chanson)

## Scène 7 : la pratique

Suivant les conseils d'Aurore, Al se remet au travail pour préparer le sable qu'il utilisera pour sa tournée et concocter la potion exosphérique. Malheureusement, à la fin de la séance, Al respire une trop grande quantité de sable magique avant qu'il ne soit immunisé et s'endort profondément. Morphée annonce qu'il souhaite rencontrer Al rapidement. Aurore doit réveiller Al le plus vite possible.

## Scène 8 : poussière d'étoile filante

Pour que Al se réveille rapidement, Aurore doit capturer de la poussière d'étoile filante et l'activer afin que le réveil soit instantané. Mais cela fait trop longtemps qu'elle n'a pas utilisé cette technique. Elle est un peu rouillée ! (Jonglage bolas lumineuses).

## Scène 9 : dernière chance

Al se réveille affolé : il a été bombardé de cauchemars dans lesquels il n'arrivait pas à remplir sa mission de Marchand de sable. Il ne se sent absolument pas prêt, il veut partir.

Aurore immunise Al contre le sable du sommeil profond. Al finit par accepter d'être Marchand de sable stagiaire, à condition qu'Aurore l'accompagne dans ses premières missions. Elle accepte et lui propose de l'entraîner avant son départ (Tours de magie au cours desquels Al va prendre son envol et dire au revoir à Moon).

## Scène 10 : en route !

Al se sent enfin prêt à endosser son rôle de Marchand de sable. Aurore l'accompagnera sur une mission d'essai. (Chanson finale)

# Le décor

## Le lieu : le Square des Etoiles

Une voiture année 1910, 2 réverbères, une fontaine magique, un banc, une jardinière.

Le décor, comme les personnages, est magique. Il se transforme selon les demandes des personnages.

Des messages de Morphée apparaissent un peu partout. La fontaine fonctionne et s'arrête sur commande.



## Les thèmes abordés

L'entraide, les erreurs qui font partie des apprentissages. La persévérance, la confiance en soi, la transmission, la bienveillance, le passage à l'âge adulte.

L'importance du sommeil chez les enfants et les adolescents, sa durée, ses bienfaits...

La lune et ses couleurs (lune bleue, lune rouge), l'éclipse de lune...



# Les univers d'inspiration

Les personnages sont comme extraits d'un livre pour enfants. Le décor et les costumes sont colorés.

Ils se trouvent dans un monde magique parallèle au nôtre, comme dans le *Magicien d'Oz*. La voiture de Al est la représentation d'une voiture des années 1910. Mais les personnages vivent à notre époque. Et ils sont conscients des avancées technologiques du XXIème siècle (problème de l'addiction des écrans chez les jeunes). Leur monde est celui des êtres magiques qui vivent discrètement parmi les humains, un peu comme dans *Harry Potter*.

Aurore peut faire référence à *Mary Poppins* : elle est là pour enseigner, rassurer et guider Al vers sa vocation. Elle a néanmoins un talon d'Achille. Le costume de Al et la magie du personnage ainsi que les décors sont également un clin d'œil au film *Willy Wonka*.

La magie est distillée en permanence. Ce n'est pas un spectacle de magie, c'est un spectacle magique de par les personnages et leurs fonctions.

## Il y a également des clins d'œil à des films iconiques, notamment :

Dans la mise en scène : le message qui s'autodétruit (*Mission Impossible*), la fin de la chorégraphie qui rend hommage au film *Chantons sous la pluie*.

Dans les accessoires : le sac de *Mary Poppins*, les chaussures magiques rouges du *Magicien d'Oz*.

Dans les formules magiques se cachent des chansons connues (*Cendrillon*, *Niagara*, *Elvis Presley*, *Jacques Dutronc*, *Antonio Carlos Jobim*...) que reconnaîtront, ou non, les petits et les grands.



## Extrait du spectacle

**A l'aide de son album de famille (Popup), Al Vient de parler de son père Leprechaun et de sa mère Dryade. Il explique leur rencontre et leur séparation involontaire. Il aimerait les voir plus souvent.**

**Aurore :** Tu dois te sentir très seul ? (Elle s'assoit sur le banc et sort son carnet et son stylo)

**Al :** J'ai Moon avec moi, on fait équipe depuis ma naissance. Mes parents l'on chargé de veiller sur moi jusqu'à ce que je vole de mes propres ailes.

**Aurore :** As-tu peur des humains ?

**Al :** Non, ce n'est pas parce que je suis un être magique itinérant que j'ai peur d'eux. Mes voyages provoquent souvent de belles rencontres.

**Aurore :** Serai-tu prêt à travailler au contact de millions d'enfants humains ?

**Al :** Des millions d'enfants ? Pour l'instant, je n'ai pas de fonction attitrée, je ne sais pas encore trouver ma voie. Mais qu'attends-tu de moi exactement ?

*Al retourne bricoler sous sa voiture*

**Aurore :** Morphée, le célèbre Marchand de sable, cherche un remplaçant dans cette partie du globe car il aimerait prendre des vacances. Tu fais partie des jeunes magiciens sélectionnés pour éventuellement prendre sa relève. Je suis ici pour évaluer tes compétences et compléter ta formation si besoin.

**Al :** C'est certainement un très grand honneur d'avoir été choisi par Morphée, mais avant d'accepter, j'aimerais savoir en quoi cela consiste exactement.

**Aurore :** Rien de bien compliqué, Il s'agit d'endormir les enfants, de les envelopper de rêves rassurants pour qu'ils puissent grandir sereinement.

**Al :** Mais je ne sais pas faire grandir les enfants, moi.

**Aurore :** (en souriant) Tu n'as pas besoin de savoir les faire grandir. Ils grandissent pendant leur sommeil !

**Al :** C'est magique !

**Aurore :** Oui, en quelque sorte. C'est surtout naturel. Le sommeil profond libère des hormones de croissance qui permettent le développement des os, des muscles et des tissus.

*Al a terminé de bricoler sous sa voiture.*

**Al :** Eh voilà ! (En tapant dans sa main avec sa clé à molettes.)

**Al :** Pour les endormir, je connais quelques principes de base (il cache sa clé à molettes dans son dos). Je peux leur chanter des chansons, compter des moutons, concocter des tisanes, leur raconter des histoires, les bercer...

**Aurore :** C'est un bon début. Pour en endormir un ou deux, c'est parfait ! Mais il s'agit, dans ce cas précis, d'endormir des millions d'enfants en quelques minutes.

**Al :** Des millions, en quelques minutes ? Je préfère prendre mon temps ! Le travail à la chaîne ce n'est pas pour moi. Désolé.

**Aurore :** Pas de panique, il existe des techniques pour étirer le temps et pour gagner en rapidité sans fatigue ni précipitation. Je t'apprendrai.



# L'équipe artistique



## **Sand Galan : autrice, comédienne, chanteuse, danseuse**

Née à Paris, elle a grandi en région parisienne. A l'âge de 7 ans elle commence le piano et le chant choral. À 9 ans, elle intègre une troupe de comédie musicale pour enfant jusqu'à l'âge de 13 ans. Parallèlement elle prend des cours de danse et de théâtre. Après ses études « traditionnelles » elle intègre une école de comédie musicale où elle suivra les ateliers d'écriture de Claude Lemesle (auteur de chansons à succès de Joe Dassin, Michel Fugain, Serge Reggiani...), de théâtre avec Jacques Fabbri, d'harmonisation et de danse.

Elle usera ses chaussons et ses claquettes au Studio Harmonic à Paris. Pendant dix ans elle jouera dans des comédies musicales comme « Vacances 2001 », « Piaf je t'aime », « Faut que je bosse », « La petite fille aux allumettes », « Le siècle en musique », « Spike is back ».

Elle travaillera également comme danseuse sur les plateaux télé. Elle sera choriste de Tony Carreira (tourné en France et au Portugal), chanteuse du dancing « La Coupole » à Paris.

Elle jouera au théâtre avec la compagnie Jupiter et la Troupe du Banc.

Depuis 2004 elle a rejoint la compagnie Créalid et collabore à des spectacles pour les festivals de théâtre de rue comme comédienne et chorégraphe. En 2006 elle adapte l'Odyssée d'Homère pour en faire un spectacle musical pour enfants, « Ulysse le retour de Troie », toujours avec la compagnie Créalid. Cette création rencontre un joli succès (TT dans le magazine Télérama).

En 2023 elle a participé au spectacle « La Manoucherie Auvergnate » de la compagnie Diego and Co, au Haras d'Hennebont. Elle participe régulièrement à des tournages de films et téléfilms en région Bretagne. Elle intervient également en milieu scolaire pour transmettre sa passion du spectacle vivant.

## **Louis Hussaud : Comédien, magicien**

Tout jeune, Louis a pris des cours de théâtre, étudié le piano, participé à une chorale et s'est passionné pour la magie. Vers 15 ans, il reproduisait des tours de magie, créait ses décors et des spectacles pour l'association Rire Fait du Bien (02) à l'hôpital de Soissons et dans des foyers. Une passion pour la scène mise en veille par un parcours universitaire européen.

Après avoir obtenu un double diplôme à Sciences Po, parcouru l'Europe en auto-stop, s'être émerveillé de l'Être humain, il a décidé de changer d'orientation et de revenir à sa première passion, la scène. Son ami Perceval lui a confié en 2023 la création d'un spectacle historique au Château de Thil. Baudoin, un bourreau du XIIIe siècle, un peu cinglé mais pédagogue fort sympathique.

Voilà que l'aventure est lancée, sa compagnie créée : Marchand de Sable Productions. Suite à un concours de circonstances il a remplacé un comédien au pied levé lors d'un festival de rue et sur ce même festival, il a rencontré Sand et Jean-Luc qui ont décidé de mettre en scène le spectacle Baudoin : une vie de bourreau. Le début d'une proche collaboration et la création de ce spectacle lui ont permis de retrouver un univers différent, magique et musical.





### **Jean-Luc Torre : metteur en scène**

Après des études d'Histoire de l'Art à Paris X – Nanterre de 1979 à 1982, Jean Luc Torre devient restaurateur d'œuvres d'art, avant de se diriger vers le spectacle vivant. Programmateur d'un théâtre municipal pendant 2 ans, il passe de l'autre côté de la barrière pour devenir comédien en 1987. Au théâtre, il joue sous la direction de Patrice Chéreau, Régis Santon, Jean-Marc Culiersi ou encore Lorraine Lévy, avant de passer à la mise en scène, notamment avec le Théâtre d'Isis, la Troupe du Banc ou le Théâtre du Vertige avec lequel il découvre les arts de la rue.

Il aborde l'écriture dramatique en créant les spectacles du Théâtre d'Isis pour trois chantiers d'insertion par le théâtre aux Mureaux, à Sartrouville et à Auxerre, entre 1997 et 2003. En 2002, il est cofondateur de la Compagnie Créalid pour laquelle il met en scène la plupart des spectacles.

Peu à peu, il se spécialise dans les spectacles de rue qu'il joue en France et en Europe (Belgique, Royaume-Uni, Slovénie, Suisse...).

Depuis, il se consacre à l'écriture et la création des spectacles de la Compagnie Créalid : « Les Vérificateurs », mise en scène de « Ulysse, le retour de Troie » de Sand Galan et Marielle Tognazzoni, « Les Catapultés », « Les légendes des petits peuples », « Le voyage d'une chrysalide », « La Table gRonde », « Les chaises à porteurs », « Turlupinades et Salmigondis » (coproduction avec la Cie 1Si2Suite).

En 2025, la mise en scène de « L'Apprenti Marchand de sable » de Sand Galan (en coproduction avec Marchand de sable Productions) marque pour lui le retour du théâtre en salle... Mais une version rue est déjà envisagée !

### **Marielle Tognazzoni : compositrice**

Née à Paris, Marielle grandit dans une famille de musiciens et d'artistes qui lui insuffle très tôt le goût de la musique en l'initiant au piano. À l'âge de 7 ans, elle intègre l'École Normale de Musique de Paris puis parfait ses études pianistiques au Conservatoire de Nice. À 17 ans, elle compose et interprète la musique de la pièce de théâtre « Œdipe roi » de Sophocle aux grandes orgues du Temple de Belleville. En 1999, elle intègre la Compagnie Tecem et monte le spectacle de cabaret « Le petit Music-Hall » et « Le Cabaret Fourmi » avec Caroline Weiss de Diesbach.



Parallèlement, elle s'associe à la troupe Le Théâtre du Vertige avec qui elle crée « La folle histoire du ciel ».

Sur cette même période, elle jouera plusieurs pièces (2000/2015), mises en scène par Ned Grujic, dont « Oliver Twist », puis « Gulliver et fils » et « Cabaret Grimm » pour la compagnie Les Trottoirs du Hasard. En 2006, elle interprète son répertoire de chansons au Théâtre La Bruyère et au Théâtre des Mathurins. La même année, elle signe la musique de « Ulysse, retour de Troie », spectacle musical jeune public de Sand Galan produit par la Cie Créalid.

En parallèle, Marielle se produit régulièrement en concerts dans les salles parisiennes avec son répertoire de chansons françaises.

# L'équipe de production

## La compagnie Créalid



Née en 2002, Créalid produit, crée et diffuse des spectacles de théâtre sur scène et en rue. Dès sa création, Créalid s'associe à la production de la comédie musicale Oliver Twist avec Magloo productions (Paris « Le Trianon » Novembre 2002 – janvier 2003) et se voit confier la création des spectacles du parc Aventure-Land à Magny-en-Vexin (écriture de scénario, mise en scène, création des décors, jeu).

Parallèlement, Créalid prend en charge l'organisation et la programmation du festival des arts de la rue Scènes de rue à la Défense en 2002, 2003 et 2004 ainsi que l'organisation de spectacles et événements (concerts, spectacles de rue, expositions) pour Boulogne-Billancourt, la Caisse des Dépôts, Choisy-le-Roi...

Créalid crée en 2004 son premier spectacle de rue, Les Vérificateurs (en rue), actuellement en diffusion. Puis viennent : Éléa, Ulysse, le retour de Troie, théâtre musical (en scène), Les Catapultés, Les Nomades, Le Maître des saisons, Les Légendes des Petits Peuples, Vicomte fatigué, Pauvre Duc, Au Porteur, La Table gRonde, Turlupinades et Salmigondis.

Depuis 2011, la compagnie Créalid a élu domicile en Bretagne, à Loctudy dans le Finistère.



## Marchand de Sable Productions

Jeune compagnie créée en 2024 en Auvergne, elle crée, diffuse et produit des spectacles de rue ainsi que des ateliers pédagogiques (adaptés à tous les publics).

L'aventure a commencé en 2023 au Château de Thil (21) lorsque Perceval leur confia la création d'un spectacle historique autour du personnage du Bourreau au XIIIe siècle. C'est ainsi que fut créé Baudoin : une vie de Bourreau, qui a tourné sur une quarantaine de dates dans toute la France en 2025. Ce dernier a été mis en scène par Sand Galan et Jean-Luc Torre. Pour compléter la thématique, des ateliers pédagogiques sur la justice médiévale sont actuellement en diffusion.

Suite à cette collaboration fructueuse, les artistes ont décidé de créer ensemble un nouveau spectacle.

Le nom de la compagnie est à l'origine de l'idée du spectacle « L'Apprenti Marchand de sable », suite à une conversation entre Sand Galan et Louis Hussaud. Le souhait de renouer avec le spectacle jeune public et y ajouter de la magie était une évidence. Une coproduction riche d'apprentissages, entre la Bretagne et l'Auvergne, pour que partout, la légende du marchand de sable continue de faire rêver et d'émerveiller les petits et les grands ...

# Conditions techniques

## Salles non équipées

### La troupe

3 personnes : 1 comédienne, 1 comédien, 1 régisseur son, lumière et effets magiques.

### Plateau / impératifs techniques

Les dimensions idéales sont de 8 m d'ouverture par 6 m de profondeur, hauteur : 3 m. (Dimensions minimales : 7m d'ouverture par 5m de profondeur, hauteur : 2,50m)

### Durée

Spectacle : 50 minutes (jusqu'à 2 représentations par jour)

### Matériel technique

Nous venons avec nos lumières (projecteurs LED, pieds, table mixage lumières...) et notre sonorisation (enceintes, table de mixage, 2 micros casques...). Prévoir un minimum de 4 prises 220V

### Installation technique

Prévoir déchargement du camion sur le lieu même du spectacle.  
Temps de montage : décor 2h30, réglage 1h30  
Temps de démontage : 2h30.  
Le démontage et le rechargement seront effectués dès la fin des prestations.

### Loge

3 chaises et 1 table  
Un portant pour les costumes  
Des sanitaires à proximité immédiate avec lavabo, WC

### Catering

Prévoir de l'eau, des boissons rafraichissantes, du café / thé et quelques snacks

### Hébergement et restauration

L'hébergement est à prévoir pour l'ensemble du personnel (3 personnes), en deux chambres (une single et une double) Les hôtels, minimum de 2 étoiles.  
Les repas sont à la charge de l'organisateur de l'arrivée au départ de l'équipe. Ils devront être pris au plus près du lieu de spectacle.  
Les repas devront être chauds, variés et copieux.

### Garage

Le véhicule de la Compagnie (Trafic Renault rallongé + une remorque) devra pouvoir être garé à proximité immédiate du lieu de montage sur un parking sécurisé

**Tous ces renseignements sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés pour s'adapter à votre lieu.**

**Pour les salles équipées, nous vous communiquerons le plan de feu.**

Contact technique : Jean-Luc Torre / 06 25 07 11 82

Contact administratif Cie Créalid : 07 77 33 45 08

# La légende du Marchand de sable

**Le Marchand de sable est un personnage du folklore européen, chargé d'endormir les enfants en laissant tomber du sable sur leurs yeux.**

Les origines du Marchand de sable peuvent être considérées comme lointaines. Pendant l'Antiquité, les Grecs vénéraient les dieux **Hypnos** (dieu du Sommeil), frère jumeau de **Thanatos** (dieu de la Mort), époux de **Nyx** (déesse de la Nuit) et père de **Morpheus** (dieu des Rêves). Ces liens parentaux révèlent la relation symbolique que reconnaissent les Grecs entre la nuit, le sommeil et les rêves... ainsi que le lien gémellaire entre le sommeil et la mort.

Ces dieux sont présents dans notre vocabulaire :

**Morpheus ou Morphée** : a donné son nom à la morphine

**Hypnos** : a donné l'hypnose

**Nyx** : a donné l'adjectif nyctalope pour les animaux capables de voir dans le noir.

En 1816 l'auteur Allemand **Ernst Theodor Amadeus Hoffmann** publie le conte « L'Homme au Sable ». Il n'est pas à raconter à un enfant. Le style rappelle celui d'**Edgar Allan Poe**, à la fois sombre, romantique et mystérieux. Le narrateur y évoque ses souvenirs d'enfance...

Sa mère avait coutume de l'envoyer au lit « avant que n'arrive l'homme au sable ».

À peine couché, l'enfant entendait alors les pas lourds d'un homme qui se dirigeait vers le bureau de son père... Effrayé autant qu'intrigué, il demanda un jour à sa mère l'identité de ce mystérieux homme au sable... Elle l'avait rassuré en lui affirmant qu'il s'agissait d'un personnage imaginaire ! Ne semblant guère convaincu par cette explication, l'enfant avait posé la même question à la nourrice de sa petite sœur. La réponse de cette vieille dame était beaucoup plus effrayante :

*“C'est un méchant homme qui vient trouver les enfants quand ils refusent d'aller au lit ; alors il jette de grosses poignées de sable dans leurs yeux, qui sortent tout sanglants de la tête ; puis il les enferme dans un sac, et les emporte dans la lune pour servir de pâture à ses petits.”*

Un soir, voulant en avoir le cœur net, l'enfant se cacha dans le bureau de son père. Le cœur battant, il découvrit que l'homme qui rendait visite tous les soirs à son père était un vieillard sinistre du nom de Coppelius. Et les deux hommes se livraient en secret à des expériences alchimiques...

L'Homme au sable inventé par Hoffmann est donc un mélange de différents mythes allemands et scandinaves. On y reconnaît une version du **Nachtkrapp** (un oiseau qui chasse la nuit et capture les petits enfants qui l'aperçoivent) ou du **Croquemitaine** (personnage maléfique qui punit les enfants pas sages), utilisé pour effrayer les enfants et les inciter à aller se coucher.



## Le Marchand de sable aujourd'hui ?

Au début du XXe siècle, des personnages effrayants sont mis en scène dans des comptines chantées aux enfants pour les inciter à s'endormir... Comme celle écrite par Theodore Botrel (1868 – 1925), sur une vieille mélodie bretonne, intitulée le **Grand Lustukru**. Un nom étonnant quand on sait que la célèbre marque de pâtes Lustucru existe depuis 1871 !



*“Entendez-vous dans la plaine  
Ce bruit venant jusqu'à nous ?  
On dirait un bruit de chaîne  
Se traînant sur les cailloux.  
C'est le grand Lustukru qui passe,  
Qui passe et bientôt rira  
Emportant dans sa besace  
Tous les petits gars qui ne dorment pas (...)”*

La diffusion entre 1962 et 1976 (puis entre 1994 et 1997) de **Bonne Nuit les Petits** à la télévision française marqua plusieurs générations... Quiconque (ou presque !) né avant les années 80 n'a pu échapper à Nicolas et Pimprenelle, leur fidèle compagnon Nounours et le Marchand de sable qui endort les enfants dans une pluie de paillettes dorées ! Pour les besoins de la télévision, l'Homme au sable effrayant de Hoffmann est remplacé par un personnage bienveillant et sympathique...

Mais cette figure incontournable du folklore européen inspire aussi régulièrement des auteurs et des réalisateurs qui reviennent bien souvent à l'essence maléfique du personnage. On pense par exemple à ce court-métrage d'animation de 1991, *The Sandman*, nommé aux Oscars !

Voilà donc des siècles que le dieu du Sommeil nous traque quand nous fermons les yeux... et ce n'est probablement pas près de s'arrêter !

### La Légende du Marchand de sable à travers le monde :

Le Marchand de sable francophone est hérité du **Sandmann** des cultures germaniques ; il est aussi à l'origine du Sandman de la culture anglophone.

Dans la mythologie grecque, **Morphée** et les autres divinités des rêves (les Oneiroi) ont pour vocation d'endormir les mortels.

Au Québec, pour envoyer les enfants au lit, on évoque plutôt le **Bonhomme sept-heures**. Ce dernier a également un sac et dans certaines versions, il jette du sable dans les yeux, mais ce sable

sert à aveugler pour mieux attraper et le sac est l'endroit où il emprisonne les enfants qui ne se couchent pas.

En Galice (Espagne), **Pedro Chosco** est un vieux bonhomme avec une barbe blanche et une voix tellement grave et tellement douce qu'il endort les bébés et séduit les jeunes filles.

Au Portugal, **João Pestana** est un personnage timide qui arrive lentement lorsque tout est silencieux, sans faire de bruit.

#### Les expressions dérivées :

*Le Marchand de sable passe : le sommeil se fait sentir.*

*Le Marchand de sable est passé : quelqu'un s'est endormi.*

*Le Marchand de sable va passer : il est temps d'aller dormir.*

*Avoir du sable dans les yeux : avoir envie de dormir.*

