

Laurie
BOUCULAT

Sylvain
BAURENS

Magalie
LOPEZ

Marie
DILLIES

Muriel
POMMIER



CINÉMA INTERACTIF · DES PONTS À LA PLACE DES MURS

Libérez la création !!!

Trouve tes super pouvoirs

Dossier de présentation

www.despontsalaplaceesmurs.com

la création !!!

— Trouve tes super pouvoirs

DES PONTS À LA PLACE DES MURS PRÉSENTE UNE PRODUCTION DES PONTS À LA PLACE DES MURS "LIBÉREZ LA CRÉATION ! - TROUVE TES SUPER POUVOIRS -" RÉALISÉ PAR QUAHIDE DIBANE PRISÉ PAR MEHDY-MATTEO DIBANE ET LOÏNE POMMIER
PHOTOGRAPHIE CÉCILE HUMMERY SUPPORT TECHNIQUE STEPHANIE LEYCURAS PRODUCTEUR EXÉCUTIF QUAHIDE DIBANE ACTEURS PRINCIPAUX STEPHANIE VILLANTI - EVA BROSSMER - SONJA BERG - LUDE TRIPON - MAGALA DIBANE - LUDOVIC LAMOTTE - ANNE-AÛCE JACQUET

WWW.DESPONTSALAPLACEDSMURS.COM

SOMMAIRE

1	Le constat de départ
2	Le contexte sociétal
3	L'angle d'approche
4	Le film : synopsis
5	Le dispositif interactif
6	Objectifs pédagogiques
7	Compétences développées
8	La compagnie

1**POINT DE DÉPART****Le constat de départ**

Dans un monde qui valorise des trajectoires normées — études, diplômes, emploi stable, revenus maximaux, famille — imaginer sa vie autrement relève encore trop souvent du courage exceptionnel. Pourtant, ce désir existe. Il est profond. Et il se heurte à un premier mur qui n'est pas administratif, ni financier : il est intérieur.

Le premier frein à l'innovation dans sa propre vie, c'est très souvent l'image que l'on a de soi et la conviction que l'on n'a « pas ce qu'il faut » pour oser. Ce sentiment est d'autant plus ancré qu'il est renforcé par des représentations sociales appauvries : l'entrepreneur type est jeune, blanc, technophile et — très majoritairement — un homme. L'image publique des porteurs de projets, qu'ils soient entrepreneurs, artistes ou acteurs associatifs, est soit intimidante (le milliardaire de la tech), soit caricaturale (l'idéaliste déconnecté du monde réel). Ces représentations empêchent de nombreuses personnes de s'identifier, de se projeter, d'agir.

Ce sentiment d'imposture est particulièrement aigu chez les femmes et les personnes issues de classes sociales non dominantes, à qui l'on a longtemps — et parfois encore — rappelé qu'il fallait être « fort », « solide », correspondre à un modèle dominant pour avoir le droit de réussir ses propres projets.

Le résultat est paradoxal : à une époque où l'on parle d'innovation, d'initiative et d'entrepreneuriat comme de nouvelles normes, des pans entiers de la population s'auto-excluent avant même d'avoir essayé. Ce renoncement silencieux est une perte collective et individuelle, d'autant plus préoccupante à l'heure où le marché du travail connaît une mutation radicale et accélérée.

2

DONNÉES & ANALYSES

Le contexte sociétal

Un entrepreneuriat féminin qui peine à s'émanciper

Les chiffres confirment l'ampleur du phénomène d'autocensure. Malgré une progression réelle depuis vingt ans, les inégalités structurelles demeurent profondes.



Le Baromètre 2025 (DGE / Bpifrance) révèle que **21 % des femmes souhaitent créer leur entreprise** — un chiffre en baisse de 6 points par rapport à 2024. Les femmes se heurtent à leurs propres biais et à l'autocensure : 25 % d'entre elles déclarent avoir sous-évalué leur demande de financement (Banque Mondiale), là où leurs homologues masculins n'hésitent pas à viser plus haut.

Or, paradoxalement, **56 % des femmes entrepreneures** ont choisi cette voie pour donner du sens à leur vie professionnelle — un chiffre en hausse de 12 points, qui témoigne d'une aspiration profonde, freinée par des blocages psychologiques et culturels davantage que par un manque de compétences.

La révolution de l'IA : une urgence à s'appropriier son avenir

La transformation rapide du marché du travail sous l'effet de l'intelligence artificielle amplifie l'enjeu. Selon la Coface et l'Observatoire des emplois menacés et émergents (OEM), près de **16 % du marché du travail français** pourrait être affecté d'ici 2030 — soit jusqu'à 5 millions d'emplois touchés, même si les experts s'accordent sur le fait qu'il s'agira davantage d'une transformation que d'une disparition totale.

Le Conseil économique, social et environnemental (CESE) identifie les femmes — nombreuses dans les métiers exposés comme la comptabilité, l'assistantat et l'administration — et les jeunes diplômés, qui acquièrent traditionnellement leurs compétences en commençant par des tâches répétitives désormais confiées à l'IA, comme les populations les plus vulnérables face à cette transition.

« Il faut se préparer à la disparition de certains métiers et anticiper la transformation de tous les autres. Les conséquences de l'IA sur la qualité de vie au travail dépendront de nos choix collectifs. »

Commission de l'intelligence artificielle, Rapport mars 2024

Face à un avenir incertain, l'aptitude à imaginer, à construire et à porter ses propres projets devient une compétence de survie autant que d'épanouissement. C'est précisément cette aptitude que *Libérez la Création* cherche à développer.

3

MÉTHODE

L'angle d'approche

La fiction comme espace de projection sécurisé

Plutôt que d'aborder frontalement les blocages personnels — ce qui peut provoquer des résistances —, *Libérez la Création* utilise un personnage de fiction pour faire vivre, à distance sécurisée, ce qui fait peur. Le public peut projeter sur Laurie ses propres idées reçues, ses doutes, ses freins — puis observer comment elle s'en sort, analyser ses stratégies, identifier ses forces.

Cette approche s'inscrit dans la tradition bien établie du cinéma cathartique et du **théâtre de l'opprimé** d'Augusto Boal : mettre en scène des situations problématiques pour que le groupe, collectivement, découvre des voies d'action. Pour aborder la dimension émotionnelle des blocages, il se révèle plus efficace d'utiliser des méthodes qui impliquent l'affect et influent directement sur le cerveau émotionnel, plutôt que de compter sur une argumentation à laquelle le cerveau émotionnel est peu perméable.

Le collectif comme levier d'émancipation

L'un des effets les plus puissants du dispositif est la **prise de conscience que l'on n'est pas seul·e** à vivre ces doutes. Le groupe découvre une universalité de l'expérience, ce qui dédramatise et libère la parole.

Pourquoi le cinéma interactif ?

Un double ancrage : fiction et travail sur soi

Le film mobilise tous les codes du cinéma — qualité d'image, musique, narration — pour un engagement émotionnel fort. L'interactivité, elle, transforme le spectateur passif en acteur de sa propre réflexion. Ce double ancrage — plaisir de fiction et travail avec soi — est au cœur de l'efficacité pédagogique du dispositif.

Du général au personnel

La progression dramatique est conçue pour amener le public d'une analyse de personnage vers une introspection personnelle. On commence par analyser Laurie (sécurité de la distance), on identifie les points communs, et l'animateur crée ensuite les conditions pour que chacun·e puisse verbaliser ses propres capacités.

4

FICTION CINÉMATOGRAPHIQUE

Synopsis

Laurie est développeuse et porteuse d'une conviction : dans une vie où le temps semble toujours nous échapper, *Time Saver*, l'application qu'elle a créée, peut aider chacun·e à retrouver du temps pour soi. Elle y croit. Elle a des partenaires. Elle est prête.

Le film suit Laurie à travers **dix étapes clés** de son parcours entrepreneurial — de l'aveu difficile à ses proches jusqu'au moment où le succès lui fait perdre le fil de ses valeurs fondatrices. Deux grandes phases structurent le récit.

Phase A — La construction du projet

1

Étape 1 — Les premiers aveux : trouver des alliés

Laurie annonce son projet à son entourage proche. Peur du jugement, premières résistances familiales et amicales.

2

Étape 2 — La recherche de clients

Face à ses premiers clients potentiels, Laurie apprend à convaincre et à porter sa parole avec autorité.

3

Étape 3 — Le recrutement

Constitution d'une équipe alignée sur les valeurs du projet.

4

Étape 4 — Les premières adversités

Obstacles pratiques, partenaires défaillants, doutes intérieurs — et stratégies mises en place pour les dépasser.

★

Étape 5 — [Tournant dramatique] — Le succès

Time Saver devient une success story. Mais avec le succès, Laurie change. L'objectif n'est plus de se développer ou de respecter son éthique, mais de maintenir ce qui est acquis.

Phase B — La dérive et le retour à la source

■

Étapes 6 à 9 — La dérive

L'angoisse de perdre, le besoin de contrôle, l'isolement progressif. Ses partenaires et alliés commencent à douter d'elle, à se sentir dévalorisés.

■

Étape 10 — Le retour à la source

Les dernières étapes mènent Laurie — et avec elle le public — vers une reconquête de son éthique originelle, au-delà de l'apparence du succès.

Après chaque étape, le public analyse et nomme collectivement les qualités et stratégies que Laurie met en place pour avancer — puis, dans un second temps, les conditions qui l'ont amenée à dévier de son propre chemin, et comment elle pourrait en revenir.

5

DÉROULÉ DE LA SÉANCE

Le dispositif interactif

La séance articule trois temps complémentaires, animés en continu par le ou la Facilitatrice.

I Projection par séquence

Le film est découpé en 10 étapes. Chaque séquence est projetée dans sa totalité, avec la pleine qualité cinématographique — pour garantir un engagement émotionnel authentique.

II Analyse collective animée

Après chaque séquence, l'animateur.trice fait circuler la parole et relance les échanges par des questions ouvertes. Le groupe identifie et nomme les qualités, stratégies et forces mises en œuvre par Laurie — ou, dans la seconde phase, les mécanismes de sa dérive et les voies de retour possibles.

III Transfert personnel

À l'issue de la séance, l'animateur.trice propose à chacun-e de faire le lien avec sa propre situation : verbaliser ses capacités, identifier ses forces, et repartir avec une vision plus claire de ce qu'il ou elle est en mesure de construire.

Le rôle de l'animateur.trice est maïeutique : il ne donne pas de réponses, ne prescrit pas de solutions. Il crée les conditions pour que le groupe les découvre lui-même — rôle socratique qui favorise la controverse et fait émerger les pensées, sans imposer de direction ni de jugement.

6

FINALITÉS

Objectifs pédagogiques

Objectifs généraux

- Permettre à chaque participant-e de prendre conscience des forces et qualités qu'il ou elle possède déjà pour imaginer et porter ses propres projets.
- Déconstruire les représentations limitantes associées à la création de son propre projet et à la réussite — notamment celles qui excluent les femmes et les personnes issues de milieux non dominants.
- Identifier collectivement les freins psychologiques et sociaux qui entravent le passage à l'acte, et les stratégies concrètes pour les dépasser.
- Développer la capacité à résister à la pression conformiste de l'environnement proche et éloigné.
- Comprendre que le succès d'un projet repose sur des valeurs, une éthique et des alliances — pas uniquement sur des compétences techniques ou des ressources financières.

Objectifs spécifiques

- Nommer et s'approprier des qualités concrètes : persévérance, sens du collectif, écoute, créativité, gestion de l'incertitude, courage...
- Distinguer les phases d'un projet et anticiper leurs exigences spécifiques.
- Comprendre les dynamiques relationnelles et collectives qui soutiennent — ou sabotent — un projet.
- Identifier le rôle de l'éthique personnelle comme boussole dans les périodes de pression et de succès.
- Expérimenter la puissance de l'analyse collective et de l'intelligence de groupe.

Objectif transversal

Au-delà des compétences spécifiques, *Libérez la Création* vise un objectif profond : **restituer à chacun-e le sentiment légitime de pouvoir agir sur sa propre vie**. C'est ce que les psychologues nomment le sentiment d'auto-efficacité (Bandura) — et les recherches montrent qu'il est l'un des prédicteurs les plus fiables du passage à l'acte, quelle que soit la nature du projet.

7

APPORTS EN FORMATION

Compétences développées

Le film interactif travaille simultanément plusieurs registres de compétences — savoirs, savoir-faire et savoir-être — en lien avec les référentiels de compétences psychosociales (OMS), entrepreneuriales (Référentiel EntreComp, Commission européenne) et de développement personnel.

DOMAINE	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	MÉCANISME PÉDAGOGIQUE
Connaissance de soi	Identification de ses forces et ressources internes ; clarification de ses valeurs ; reconnaissance de ses modes de réaction sous pression.	<i>Analyse de Laurie → transfert personnel animé.</i>
Confiance en soi	Développement du sentiment d'auto-efficacité ; déconstruction du syndrome de l'imposteur ; capacité à assumer un projet atypique.	<i>Projection sur la fiction ; identification aux stratégies du personnage.</i>
Pensée créative	Capacité à imaginer des voies non balisées ; ouverture à l'incertitude comme espace d'opportunité ; sortie des schémas conformistes.	<i>Séquences de dérive et de retour à la source.</i>
Communication	Capacité à porter et défendre un projet face à différents interlocuteurs ; gestion de la prise de parole en groupe ; écoute active.	<i>Analyse des phases de conviction et de partenariat de Laurie.</i>
Gestion des émotions	Reconnaissance et régulation de la peur de l'échec, de l'angoisse de perdre, du besoin de contrôle ; tolérance à la frustration.	<i>Catharsis fictionnelle ; verbalisation collective.</i>
Compétences relationnelles	Construction et entretien d'alliances ; compréhension des dynamiques de groupe ; gestion des conflits dans un collectif projet.	<i>Analyse de la phase de dérive et de l'isolement de Laurie.</i>
Éthique & sens du projet	Identification de ses motivations profondes ; capacité à rester fidèle à ses valeurs fondatrices face au succès et aux pressions extérieures.	<i>Arc narratif complet : montée, succès, dérive, retour à la source.</i>
Adaptabilité & résilience	Capacité à traverser les obstacles sans se définir par eux ; distinction entre les échecs d'étapes et l'échec du projet global.	<i>Séquences d'adversité et de rebond du personnage.</i>
Intelligence collective	Expérience de la richesse de l'analyse en groupe ; capacité à apprendre des perspectives des autres ; confiance dans le collectif.	<i>Format interactif en lui-même : la parole circule, le groupe construit.</i>

Ces compétences sont celles que l'OMS identifie comme compétences psychosociales fondamentales — et que le Référentiel EntreComp de la Commission européenne place au cœur des aptitudes entrepreneuriales, bien avant les compétences techniques ou financières.

8

QUI SOMMES-NOUS

La compagnie

Des Ponts à la Place des Murs est une compagnie de théâtre interactif et de cinéma interactif basée à Toulouse. Depuis sa création, elle conçoit et diffuse des dispositifs artistiques à vocation pédagogique, en direction principalement des établissements d'enseignement supérieur, des structures de formation, des entreprises et des institutions.

Notre approche

Chaque création part d'un enjeu sociétal identifié — les violences de genre, le bien-être sous pression sociale, l'éthique professionnelle, l'appropriation de son avenir — et construit autour de lui un dispositif hybride : la qualité artistique du cinéma ou du théâtre au service de la transformation intérieure et collective.

L'ensemble des séances est animé par un ou une facilitatrice, garant-e de la sécurité du groupe, de la qualité des échanges et de l'atteinte des objectifs pédagogiques.

Contact

www.despontsalaplacedesmurs.com