

1) Peux-tu te présenter ?

Rémy Létang, je suis chef de projet multimédia au sein de la Chaire dans le cadre d'une mission de recherche-action. Après avoir validé l'année dernière mon Master en histoire contemporaine sous la direction de Christophe Bouneau, je viens d'achever ma première année dans le Master CPNM (Conception de Projet Numérique et Multimédia) davantage orienté vers les Humanités Digitales cette fois-ci. C'est d'ailleurs **cette double casquette d'historien et de technicien** qui motive mes actions de **valorisation des étudiants**.



2) Depuis quand travailles-tu à la Chaire ?

Depuis le 4 mai dernier, au sortir du confinement, je contribue en télétravail aux différents projets en cours. Composée majoritairement d'étudiants en master ou en doctorat, la Chaire RESET, par sa dynamique collective, crée **une ambiance "virtuelle" de travail** réellement appréciable pour une personne oeuvrant dans les métiers du numérique. L'exemple de la première série de podcasts avec Antoine, lancée trois semaines après mon arrivée, témoigne de **la volonté transmédiatique de la Chaire et de l'engagement de ses étudiants-chercheurs**, qui sont ses principales richesses.

" la plus grande difficulté a toujours été le manque de valorisation des jeunes talents scientifiques [...]. La Chaire RESET me donne le pouvoir de mettre sur le devant de la scène un collectif de passionnés"

3) Sur quel sujet travailles-tu en ce moment ?

Actuellement, j'esquisse les dernières touches d'une seconde réalisation audiovisuelle pour **le projet Mémoire Électrique en Dordogne** qui mettra en lumière les fonds photographiques Jacques Lagrange et Francisco Diaz des **Archives Départementales de Dordogne** capturés à la fin des années 1950. Après la finition, je recentrerai mes activités de **monteur vidéo** sur la valorisation du **patrimoine audiovisuel** de la Chaire. Cette mission consiste à monter l'intégralité des rushs filmés en trois ans par Daniel Piquemal du CECA pour le compte de la Chaire. L'objectif est de transformer ce matériau en capsules aux thématiques diverses comme la première série **"captation de talents"** qui interroge les principaux acteurs et mécènes de la Chaire sur l'intérêt scientifique (mais pas que) qu'elle représente pour un étudiant.

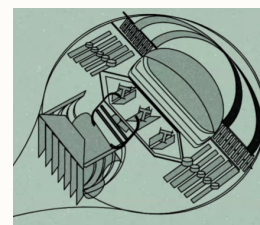


4) Comment ce projet professionnel s'inscrit dans les missions de la Chaire et réciproquement ?

La Chaire me donne la chance de **pouvoir combiner mes multiples compétences transverses**. Avant que ne débute ma mission, cette polyvalence jouait contre moi dans le monde professionnel : un profil trop créatif mais pas assez technique. Parmi une équipe pluridisciplinaire aux multiples talents je peux mettre à **disposition l'ensemble de mes savoir-faire** sur le plan du multimédia en général : podcasts, capsules vidéos, en coopération avec Elodie Razafindrabetsoa. Il faut savoir être force de proposition tout en maîtrisant mes ambitions créatives...

5) Qu'est-ce qui t'anime dans la recherche ?

Après deux communications pour le cadre du label **Montaigne in Game de l'Université Bordeaux Montaigne** un mémoire sur **l'histoire du jeu vidéo français des années 1980 à nos jours**, j'ai un peu chatouillé la difficulté d'être chercheur en Sciences Humaines et Sociales. La plus grande difficulté a toujours été le manque de valorisation des jeunes talents scientifiques dans les universités. **C'est pourtant la porte d'entrée vers le monde professionnel**. Ce combat m'anime depuis mes premiers pas à l'Université en septembre 2013. Sept ans plus tard, la Chaire me donne le pouvoir de **mettre sur le devant de la scène un collectif de passionnés**, qu'ils traitent de l'auto-consommation électrique, du compteur Linky, de la sobriété énergétique, ou de la connexion avec le monde de la culture. Autrement dit, l'essence même d'**une véritable communauté d'auto-formation !**



Dessin industriel d'une Turbocar, un de mes projets vidéoludiques

6) Quelles perspectives pour la suite ?

Faire en sorte que les partenariats avec les acteurs-clés aboutissent par la création de contenus cohérents avec les enjeux de la Chaire. J'ai notamment un projet de vidéo pour **faire-valoir pour la structure aussi bien auprès d'universitaires que des entreprises**. Sur le fond d'une musique dynamique et évolutive, la vidéo retracera **l'Homme et l'énergie au fil des âges**, de la préhistoire à aujourd'hui, par défilement d'images...Je l'ai dans la tête, y a plus qu'à se lancer ! ;)

Au terme de ma mission et de mes études, je rêve d'**intégrer l'industrie vidéoludique pour être game designer**. Enfin, j'espère un jour pouvoir réaliser un contrat doctoral au sein de l'Université avec un sujet "crunchy" lié à l'industrie vidéoludique, **la compétitivité et les considérations sociales**.

