

YOAN FANISE se prend au jeu

Talentueux directeur de création d'Ubisoft Montpellier, Yoan Fanise a co-créé de nombreux succès de ce célèbre studio de jeux vidéo. À 34 ans, l'inventeur du fameux « Bwaaah ! » des Lapins crétiens prend son envol et lance Digixart, futur auteur de jeux loin des clichés de violence et de futilité.

Yoan Fanise, fondateur de Digixart dans son bureau au MIBI.



Il rêvait de faire de la musique pour le cinéma, mais ce sont les Oscars des jeux vidéo qu'il a remportés. *Beyond Good and Evil*, *les Lapins crétiens*, *King-Kong*, *Assassin's Creed*, *Soldats inconnus...* Yoan Fanise a enchaîné les succès avec Ubisoft à Montpellier ou à Singapour. Passionné de musique, c'est son court-métrage réalisé à l'école d'ingénieur du son à Toulouse, qui lui a ouvert les portes de ce studio français. « *En 2001, quand Michel Ancel l'a vu, il m'a appelé pour que je travaille à ses côtés à Montpellier* », explique ce natif de Haute-Savoie. Ses propositions musicales sont retenues, ses idées séduisent. Les projets s'enchaînent à un rythme intense. « *La création d'un jeu prend généralement deux ans. Il faut valider chaque étape pour continuer le projet. C'est une course contre la montre* », raconte Yoan Fanise qui apprécie ces moments d'adrénaline. Jeu après jeu, ce casual player acquiert les savoir-faire nécessaires, s'entoure des meilleurs professionnels et déroule avec brio les recettes du succès.

Une prise de risque artistique

Mais, après 14 ans de bons et loyaux services à Ubisoft, ce père de deux jeunes garçons a eu envie de se lancer dans l'aventure entrepreneuriale. « *Ces dernières années, le jeu vidéo est devenu la poule aux œufs d'or. Le business et la technologie ont pris une place trop importante et la prise de risque artistique est de plus en plus réduite* », constate ce créatif désormais inspiré par des « *jeux moins futiles, qui ont du sens* ». C'est le pari qu'il a pris en créant son dernier opus sorti en juin 2014. *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande guerre* fait partie

de cette nouvelle génération de jeux qui font réfléchir les joueurs. Labellisé « Mission centenaire », cette création montpelliéraine à petit budget, utilisée à ce jour par deux millions de joueurs, a reçu l'Oscar du meilleur « Scénario » et du meilleur « Game for change ». Un succès critique rassurant pour ce futur chef d'entreprise. Quelques mois plus tard, c'est le déclic. En novembre, il rencontre Cécile Dewé, conseillère projet au Business and Innovation Centre de la Métropole au Montpellier In Game (MIG), le salon professionnel du jeu vidéo organisé par Montpellier Méditerranée Métropole. « *J'avais peur de quitter mon CDI confortable. Mais Cécile Dewé m'a tout de suite mis en confiance en me proposant d'être accompagné dans ma démarche de création d'entreprise* ». Le 10 avril, il lançait officiellement son studio Digixart, installé dans un petit bureau

du MIBI. C'est dans cet hôtel d'entreprises international que naîtra le premier jeu en janvier 2016. « *À Digixart, la technologie et le business seront au service de la création, annonce, tout sourire, ce nouveau patron. Je vais m'entourer d'une équipe d'une quinzaine de personnes. Montpellier est bourrée de talents. Il y a tout ici pour devenir une place forte du jeu vidéo en France* ». Enthousiaste et rassembleur, Yoan Fanise se veut dénicheur de talents. Il lance un concours intitulé « *Remixe tes classiques* ». Jusqu'au 31 mai, les musiciens amateurs ou professionnels sont invités à arranger des morceaux de musique classique. Avis aux amateurs!

“ Montpellier doit devenir une place forte du jeu vidéo ”



Retrouvez tous les détails du concours « *Remixe tes classiques* » sur digixart.com