

FIGURE



conversation avec **RÉGINA DEMINA**
AVRIL 2021

N° 40



Alma (détail), Installation (voiture-sculpture : carcasse de voiture , tissus, boomers, résine, moulage en latex, faux ongles, cheveux synthétiques), pièce sonore, 25 minutes, Produit par Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Prix de L'ADAGP, révélations jeune Talent Art Numérique, 2016.



Alma (détail), Installation (voiture-sculpture : carcasse de voiture , tissus, boomers, résine, moulage en latex, faux ongles, cheveux synthétiques), pièce sonore, 25 minutes, Produit par Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Prix de L'ADAGP, révélations jeune Talent Art Numérique, 2016.

IB Comment as-tu rencontré l'art ? Qu'est-ce qui t'a poussée à devenir artiste ? Peux-tu revenir sur ton parcours ?

RD Je suis partie de chez moi jeune pour devenir artiste, sans vraiment savoir ce que cela signifiait ou ce que cela pouvait donner. J'ai toujours su que c'est ce que je voulais faire et j'ai toujours fait des choses en lien avec l'art, comme le dessin ou la danse. Au début, j'envisageais de faire de l'illustration, mais cela a complètement dévié vers la performance, le théâtre, la musique, etc. Ma mère était professeur de piano, mais elle ne m'a pas enseigné le piano, et mon père m'a beaucoup baladée dans les musées, alors sans doute est-ce comme cela que j'ai rencontré l'art.

Au lycée, j'étais en classe littéraire option art plastique, mais j'ai arrêté les cours avant de passer le baccalauréat. Je me suis mise à travail-



Crush for crash, Spectacle musical (scénographie, costumes, performance chorégraphique, vidéo, live et texte: Régina Démina, accompagnée sur scène par le DJ Manu le Malin), Production: Asia Art Archive et HH Art Space, 2017-2019. Photographie: Julio Ificada.



Crush for crash, Spectacle musical (scénographie, costumes, performance chorégraphique, vidéo, live et texte: Régina Démina, accompagnée sur scène par le DJ Manu le Malin), Production: Asia Art Archive et HH Art Space, 2017-2019. Photographie: Julio Ificada.



Crush for crash, Spectacle musical (scénographie, costumes, performance chorégraphique, vidéo, live et texte: Régina Démina, accompagnée sur scène par le DJ Manu le Malin), Production: Asia Art Archive et HH Art Space, 2017-2019. Photographie: Julio Ificada.

ler pour me payer une école de théâtre. On m'a repérée dans la rue et proposé de faire du mannequinat. J'ai également fait des jobs de performances pour des gens issus du milieu de la mode ou de l'art contemporain. En parallèle, je travaillais avec une scène d'oiseaux de nuit. Cette période a duré un an ou deux, avant que j'intègre une classe concours. Puis je me suis mise à réaliser des courts-métrages en autodidacte, qui ont été sélectionnés dans des festivals. De fil en aiguille, j'ai rencontré des mécènes, qui m'ont permis de produire d'autres projets. Avec mes sept années d'expérience dans le milieu de l'art, j'ai pu passer le concours du Fresnoy — Studio national des arts contemporains. J'ai également gagné un prix pour la pièce que j'ai produite en deuxième année, *ALMA*, qui a fait office de tremplin. J'ai sorti un album, au sein duquel j'ai intégré tous ces travaux. J'ai mêlé la pop culture à des courants plus underground, issus de cultures de niche ou de domaines qui n'avaient rien à voir et dont je m'étais imprégnée au Fresnoy.

IB Tu es chanteuse, actrice, réalisatrice, mannequin, danseuse... Peux-tu raconter la manière dont ces différentes pratiques s'articulent entre elles, s'influencent et se recoupent ?

RD Ce sont des domaines différents, mais j'ai l'impression de travailler tout le temps la même chose. La musique et la danse, pour moi, c'est de l'interprétation. Même si ce sont des techniques distinctes, je cherche à interpréter des personnages et des émotions. J'ai une mythologie personnelle qui se retrouve dans ma musique, dans mes pièces de théâtre, mes installations, mes textes... tout cela forme une arborescence qui touche à toutes les pratiques, un peu comme s'il y avait des clefs dissimulées dans chacune des œuvres qui permettent de comprendre l'ensemble.



Vue de l'exposition « Craush », Commissariat associé : Philippe Munda / Salon du Salon,
Confort Moderne, Poitiers, France, 2021.
Photographe : Philippe Munda.



Vue de l'exposition « Craush », Commissariat associé : Philippe Munda / Salon du Salon,
Confort Moderne, Poitiers, France, 2021.
Photographe : Philippe Munda.

Toutes les chansons de l'album par exemple, sont issues de mes pièces de théâtre et sont retravaillées. Les pièces de théâtre, ce sont des pièces totales, je fais la scénographie, la musique, l'interprétation, etc. Et ces pièces m'ouvrent des voies visuelles pour produire des clips, des performances, etc. Les problématiques que j'explore se retrouvent dans chacun de ces médiums, donc en fait, chaque pratique est un outil qui me permet de faire ce que j'ai besoin de faire.

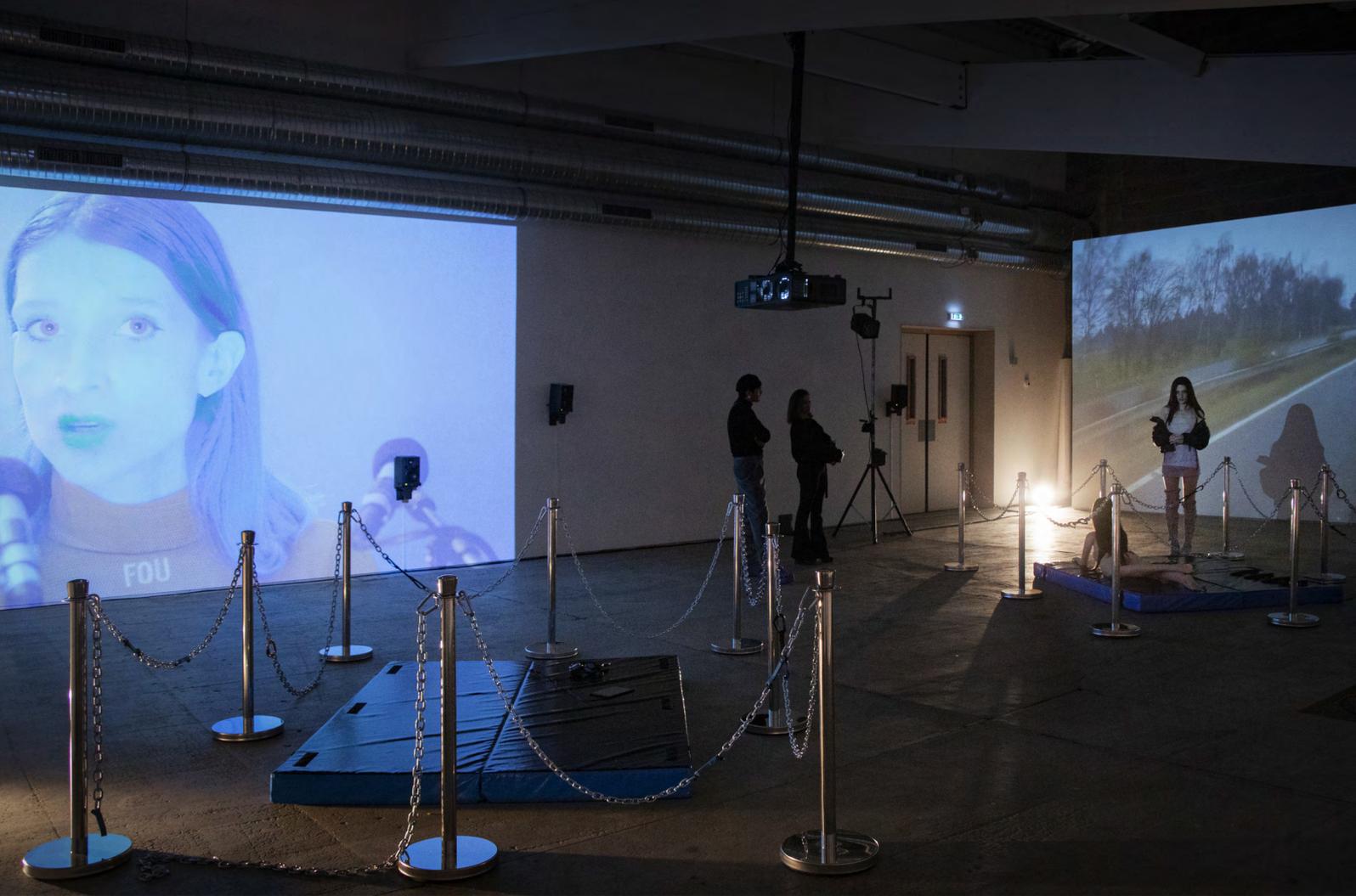
IB

Tu te mets souvent en scène, tu interprètes ton double ou d'autres personnages. Peux-tu revenir sur cette place que tu occupes ? Quel effet est-ce que cela produit d'occuper ce rôle ? En quoi est-ce important dans ton œuvre ?

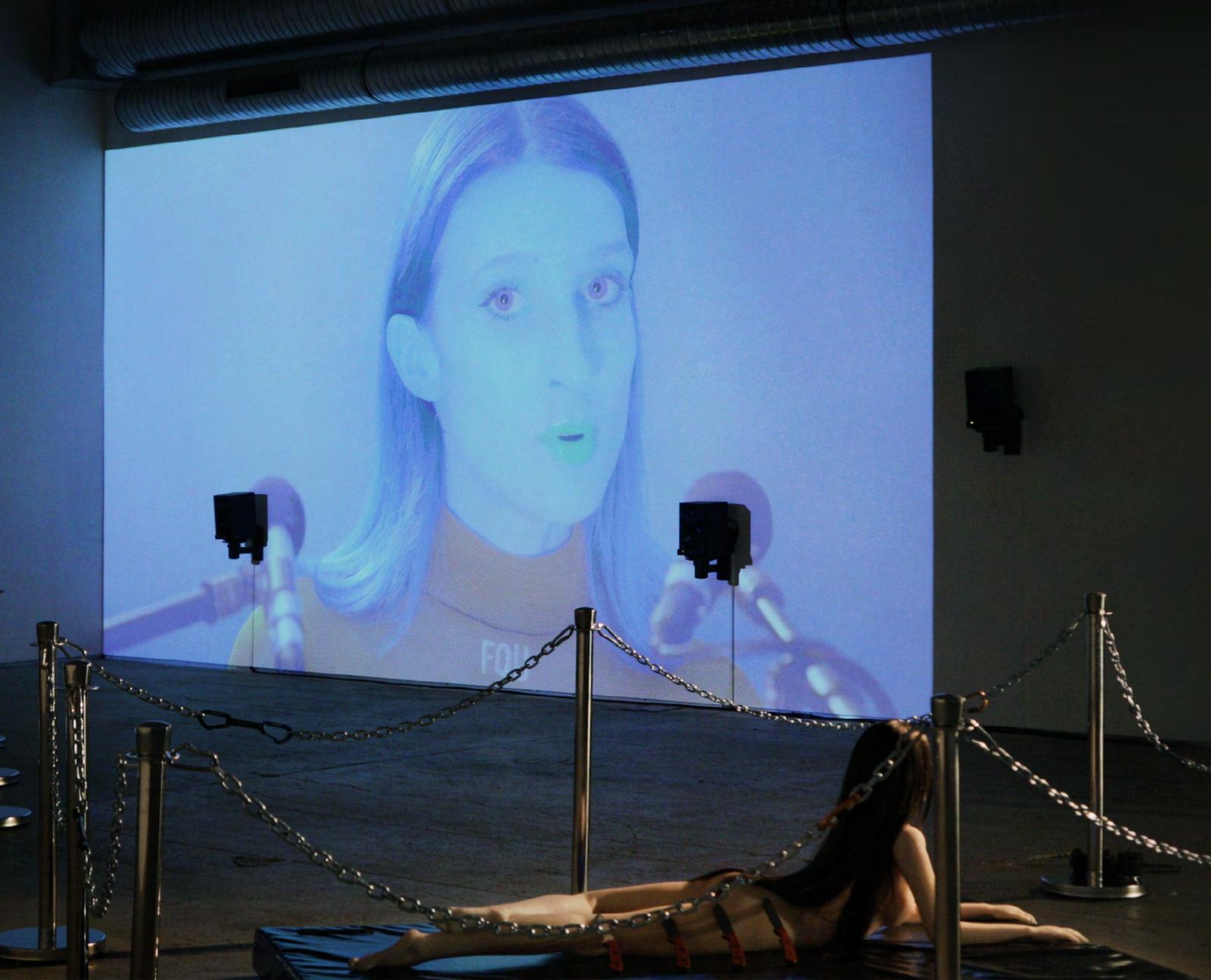
RD

Il y a quelque chose d'un peu schizophrénique dans cette démarche puisque oui, je me mets en scène, mais je n'interprète pas mon propre rôle. Je joue des héroïnes de contes macabres. Alors c'est moi et ce n'est pas moi. Ce sont des personnages composés, et lorsque j'écris, je ne me retrouve pas du tout dedans ; ce n'est que plus tard, avec un peu de recul, que je perçois des liens. Même si ce que j'écris parle de récits personnels ou de choses que mes proches ont vécues, les personnages que j'incarne sont bien des personnages. Je trouverais ça trop vertigineux, voire impudique, d'incarner mon propre rôle. Mais bien sûr, ces personnages raisonnent en moi, et fonctionnent un peu comme un miroir déformant. On a tous, je crois, une panoplie de masques et de personnalités qu'on peut convoquer. Les miens sont souvent, même si j'instaure de la nuance, des formes d'archétypes féminins. J'aime bien explorer cette figure du canon féminin. Une sorte de moi exacerbé, un moi sublimé, un moi monstrueux.

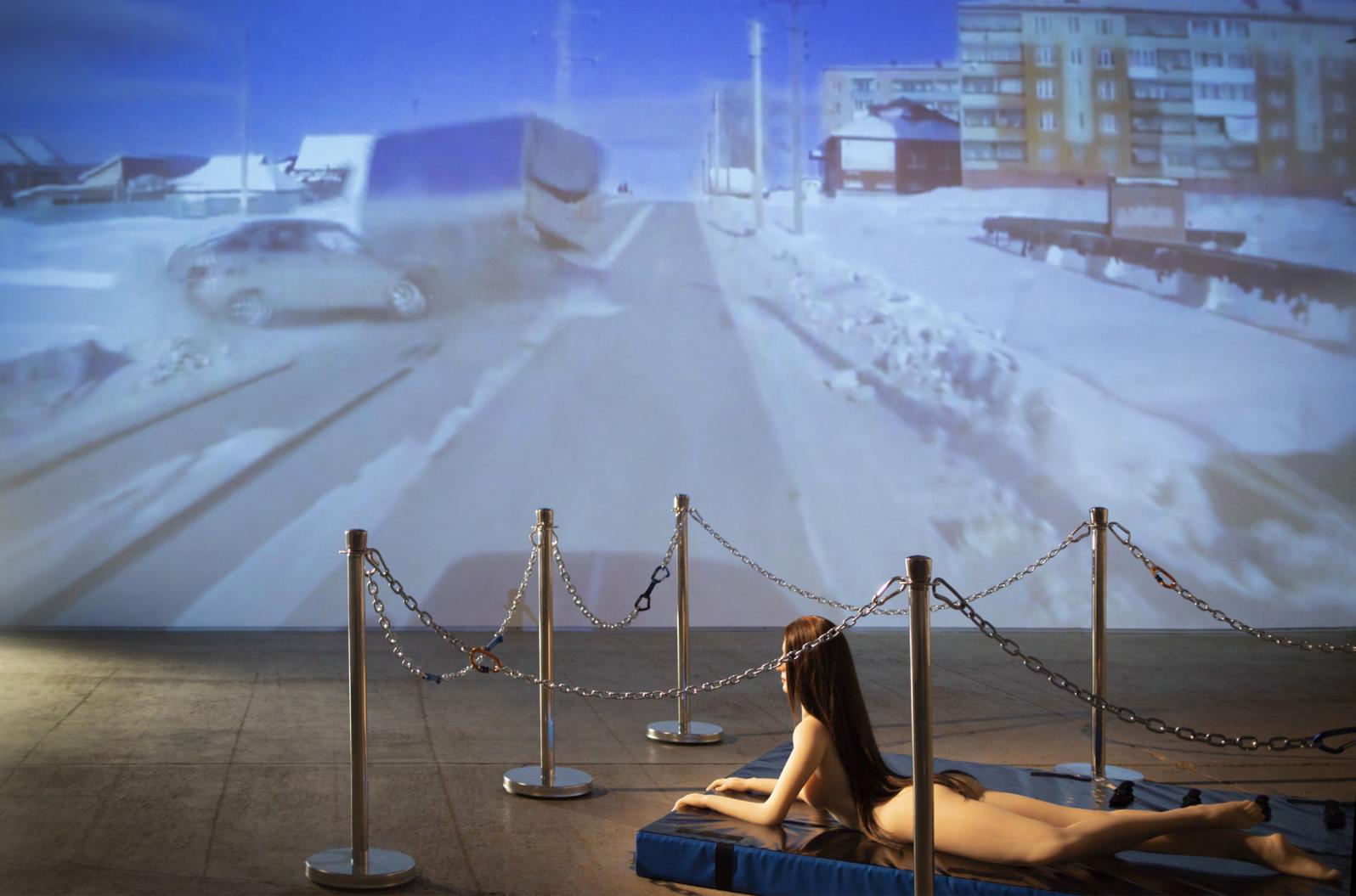
Même si je travaille principalement seule, je collabore beaucoup avec divers corps de



Vue de l'exposition « Craush », Commissariat associé : Philippe Munda / Salon du Salon,
Confort Moderne, Poitiers, France, 2021.
Photographe : Philippe Munda.



Vue de l'exposition « Craush », Commissariat associé : Philippe Munda / Salon du Salon,
Confort Moderne, Poitiers, France, 2021.
Photographe : Philippe Munda.



Vue de l'exposition « Craush », Commissariat associé : Philippe Munda / Salon du Salon,
Confort Moderne, Poitiers, France, 2021.
Photographe : Philippe Munda.

métiers. S'il s'agit de pièces compliquées, j'ai quelqu'un qui m'aide à la mise en scène ou pour la direction d'acteur. Je prépare le plus possible en amont afin de pouvoir déléguer certaines choses. Je collabore avec un chef opérateur pour être certaine d'obtenir un résultat en adéquation avec mes attentes. Pour le jeu, j'ai parfois besoin qu'on me dirige. J'aime être accompagnée d'un troisième œil, cela me permet d'éviter une forme de complaisance et ça me semble essentiel d'avoir un avis extérieur, pas celui de quinze personnes, une en qui j'ai confiance suffit. Là, je vais retravailler avec Bachir Tlili, un comédien et metteur en scène que j'ai rencontré à l'école de théâtre. On travaille régulièrement ensemble. Je fais la scénographie et la direction artistique, et lui me dirige, j'ai confiance en son regard, en son jeu d'acteur.

Que ce soit du clip, de la danse ou la musique, je considère que je viens de l'entertainment. Même si j'ai un pied dans l'art contemporain, je n'ai pas envie que ça soit de la performance comme on retrouve parfois en galerie et qui souvent m'ennuie. J'ai besoin qu'il y ait quelque chose d'accrocheur, d'évident, de parlant, j'aime le théâtre, la danse... Je n'aime pas les choses soporifiques et suffisantes. Ça m'est égal que cela soit philosophique ou conceptuel. Je ne me situe pas dans ce créneau-là. Alors, avoir quelqu'un d'extérieur qui soit en mesure de prendre la température, incarner le public et me faire un retour, c'est important. Je ne voudrais surtout pas prendre en otage les spectateurs dans quelque chose de prétentieux.

IB

Il me semble que l'écriture est souvent le point de départ de ton processus de création. Quel rapport entretiens-tu avec cette pratique ainsi que la narration comme dispositif présent dans ton œuvre ?

HYSTÉRIE!



Hystérie!, Pochette d'album réalisée par Kenza Meunier, Régina Demina, Elliston Studio, 2020.

Oui, tout part de l'écriture dans mon travail. Cela peut prendre la forme de poèmes, de chansons, de pièces de théâtre... Cette pratique est quasi quotidienne et peut être frénétique, voire boulimique, je peux m'enfermer plusieurs jours pour écrire. La dernière pièce que j'ai écrite sera éditée chez First Laid dans un an. Je l'ai écrite en une semaine sans faire rien d'autre, en me rendant malade. D'autres projets, comme les albums, se font sur des temps longs et j'y reviens beaucoup. Le prochain à sortir, cela fait deux ans que je me penche dessus. Il rassemble plein de petites choses que je vais synthétiser. Souvent, mes premiers jets sont bruts, fiévreux, cathartiques, et même s'il y a des éléments intéressants, ils demandent à être retravaillés. Je prends en compte le rythme et j'élague. Lorsque j'écris, je sais rarement à l'avance si cela débouchera sur un film, une chanson ou une pièce. C'est en retravaillant parfois plusieurs textes que je réalise qu'ils devraient être regroupés. La pièce *Ondine + Alexis*, je travaille dessus depuis quelques années et cela commence à peine à prendre forme. Je travaille sur le mythe des sirènes, sur les ondines, et d'ailleurs là, j'ai un troisième œil qui s'appelle Matthias Garcias, un de mes meilleurs amis, qui est peintre. Il se considère comme un « sirénologue », on a beaucoup parlé de sirènes et au fur et à mesure, j'ai noté des choses qui résonnaient avec ce que j'écrivais. Il va faire les décors de cette pièce. La musique fixe des poèmes en chansons et là, je travaille sur des éditions pour fixer les textes et parfois les photos, afin qu'ils demeurent consultables.

La narration est importante pour moi parce qu'elle permet de rendre les choses claires. Je ne veux pas créer quelque chose d'obscur, compréhensible que par moi-même. J'essaye de



Crash, Vidéo, 6 min 12 s, Produit par le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, 2017.



Phaeton, Pièce totale (texte, performance, scénographie : Régina Demina, vidéo co-réalisée par Régina Demina et Lilian Hardouineau, direction d'acteurs : Bachir Tlili, musiques : Clément Louben, Colin Johnkool, Contrefaçon et Regina Demina), Produit par Production Été Meurtrier et la Pop, 50 min, 2019-2021.

construire un conte qui puisse captiver, prendre le lecteur dans un récit, un voyage. Et quand ça parle aux gens, je suis ravie, mais je dois dire que je réfléchis d'abord en termes d'émotions. Je ne pense pas le récit pour que le lecteur ou le spectateur puisse s'identifier au personnage principal. Les gens se laisseront aller à des sensations, à des images.

IB

Tu as réalisé une trilogie composée de trois pièces : *Alma*, *Crush for Crash* et *Phaeton* au sein de laquelle tu interrogues l'origine de la violence, notamment celle envers les femmes. La voiture devient l'allégorie de la destruction. Pourquoi avoir choisi cette machine qui finit par incarner également le personnage féminin ?

RD

Il s'agit d'une trilogie de pièces totales, des spectacles musicaux, dont les chansons ont été extraites et retravaillées pour l'album *Hystérie*. Je mets souvent du temps à comprendre pourquoi je choisis tel objet plutôt que tel autre. J'écris et les liens m'apparaissent a posteriori. J'adore les voitures, mais mes parents n'en ont jamais eu. Les premières fois que j'ai fait de longs trajets en voiture, c'était durant l'adolescence, une période où tu découvres l'amour, la sensualité, la sexualité, l'adrénaline, etc. C'était en général pour faire des activités libératrices, du type *free party*, des vacances avec mes premiers petits copains. La voiture est une sorte d'objet qui peut faire office de lit ou de cercueil... un lieu de sensualité, de sexualité, de fantasme, de fête. Finalement, la voiture incarnait toutes ces émotions fortes, et je dois dire qu'esthétiquement, j'aime l'objet, il m'attire. J'aime ce qui est mécanique et le vernis qui le recouvre. La voiture est aussi, et peut-être d'abord, un symbole masculin, puisqu'il est généralement conduit par des hommes et incarne une forme de trophée.

À la base, je voulais travailler sur les corps



Alma (détail), Installation (voiture-sculpture : carcasse de voiture , tissus, boomers, résine, moulage en latex, faux ongles, cheveux synthétiques), pièce sonore, 25 minutes, Produit par Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Prix de L'ADAGP, révélations jeune Talent Art Numérique, 2016.



Alma (détail), Installation (voiture-sculpture : carcasse de voiture , tissus, boomers, résine, moulage en latex, faux ongles, cheveux synthétiques), pièce sonore, 25 minutes, Produit par Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Prix de L'ADAGP, révélations jeune Talent Art Numérique, 2016.

modifiés et je pensais aux voitures tunées, pratique issue des classes populaires d'où je viens. Donc il y a quelque chose qui résonne pour moi là-dedans. Les gens mettent toute leur fortune dans cet objet pour le transformer en *spaceship* et se la peter. Cela m'évoquait ces filles qui se font refaire le corps et le visage, il y a quelque chose d'émouvant dans cette fragilité et ce m'as-tu-vu. Même si les pièces traitent de mon vécu, j'ai du mal à en parler de manière frontale. Il était plus évident de parler de véhicule accidenté que de corps féminin. Dans *Alma*, on croit d'abord que c'est la voiture qui parle, mais en réalité c'est l'héroïne qui est en train de mourir, elle pense qu'elle fusionne avec la voiture alors qu'elle est en train de se faire empaler par le métal de la machine. Dans *Crush for Crash*, le moment de l'accident est l'allégorie de la violence. Un camion entre en collision avec une voiture, et un camion, c'est plus imposant qu'une voiture. On peut y voir plein de choses. Cette collusion qui dure quelques secondes dans la vie s'étend sur une heure durant le spectacle. J'aime que la voiture soit le véhicule de ces questionnements. Les trois histoires sont assez indépendantes, mais la voiture constitue le fil conducteur. La troisième pièce raconte l'histoire d'une fille qui s'appelle *Phaeton* et qui emprunte la voiture de son père. Moi j'y voyais quelque chose d'un peu particulier, d'un peu toxique : un père qui prête cette voiture à son enfant, soi-disant par amour, tout en sachant qu'elle va se tuer et la terre entière avec.

IB

La destruction, la mort et le suicide sont des sujets récurrents dans tes pièces. Peux-tu me parler de la manière dont tu réifies ta réflexion sur l'annihilation et le morbide ? Je pense bien sûr à la trilogie, mais également cette pièce que tu as présentée au DOC, *Hysterika feat Satin Sadness*.



Hysterika feat Satin Sadness, Marbre, granit, terreau, cheveux synthetiques, mini rosiers, 2017-2020.

RD

Je suis très travaillée par ça, sans doute parce que plus jeune, j'ai fait l'expérience d'une mort clinique. Bizarrement, c'est peut-être la meilleure chose qui me soit arrivée. Cela a agi comme un électrochoc au sens figuré, mais également au sens propre puisque cela a détruit une partie de mon cerveau. Pendant deux ans, j'ai été susceptible de faire un arrêt cardiaque, et tout cela, je l'ai vécu en pleine crise d'adolescence. C'est devenu très intense, je pensais que j'étais potentiellement en train de vivre les deux dernières années de ma vie. Je me suis comportée en diabolin, j'étais intenable. Disons que la mort planait au-dessus de moi. Puis il y a aussi mon histoire familiale à moi. Je suis quelqu'un rempli de joie de vivre, mais cela ne m'empêche pas de penser à la mort et d'ailleurs depuis petite. D'une certaine manière, je l'appréhende comme une libération.

Les tombes du DOC, elles parlent d'une histoire triste et fondamentale dans ma vie, une histoire comme je n'en souhaite à personne, et d'ailleurs, si je pouvais l'effacer, je le ferais. C'était la manière que j'ai trouvée de faire avouer à la personne qui a gravé la tombe qu'il était bien un enulé. Cette personne a gravé mon nom sur une tombe et j'en ai fait une installation. Je lui ai commandé les pierres, j'ai utilisé ces images aussi pour le visuel de mon EP *L'été meurtrier*. Évidemment, il ne s'en est pas rendu compte. J'ai mis du temps à exposer ces pièces, car j'avais peur qu'il les vole ou qu'il me brutalise.

IB

Peux-tu revenir sur le traitement particulier de l'amour et du désir, toujours abordés de façon violente et pulsionnelle dans ton travail ?

RD

Je ne l'ai jamais formulé de cette manière, mais c'est vrai. C'est difficile comme question. Je crois que je fais des œuvres d'art pour ne pas avoir à en parler. Ça doit être ma façon de vivre l'amour.



L'été meurtrier, Pochette de EP par Regina Demina et Guillaume Hery,
Label: Kwaidan Records, 2018.

Ce désir violent et pulsionnel m'interroge. J'essaie de transformer ces sentiments et de les traiter sous forme sonore, de m'en servir comme une forme de dramaturgie, de rendre ces émotions sculpturales ou immersives. Mais c'est vrai que cela me travaille du matin au soir.

IB

À ton avis, pourquoi tes pièces finissent-elles toujours mal ? D'où vient ce goût pour la tragédie ?

RD

Je ne me limiterai peut-être pas aux tragédies, mais je pense que je travaille surtout autour de ça, car je viens d'une famille très fataliste, et sans faire de la psychologie de comptoir, cela m'a un peu traumatisée. Mais je n'ai pas envie de croire en cette fatalité et c'est pour moi une manière de conjurer le sort. Globalement, que cela soit à ciel ouvert ou dans un appartement, il y a toujours une ambiance de huis clos, assez étouffante, qui évoque l'enfermement. Si les espaces ne sont pas oppressants, les situations le sont. Et la tragédie, c'est cela : on est enfermé dans sa propre boucle, dans son propre destin. Les personnages se cognent au mur, encore et encore, comme ces petits papillons de nuit qui se cognent à la lampe jusqu'à ce qu'ils grillent, tombent et meurent. La love doll présentée dans l'exposition « CRAUSH » au Confort Moderne, elle a quatre poignards disposés sur elle, comme si elle était prête à se faire tuer. Le crime n'a pas encore eu lieu, mais c'est imminent. Le meurtrier n'a qu'à se servir et la planter. Puis en même temps, elle est allongée sur un crash pad, un matelas sur lequel tu es censé tomber, tomber et retomber, qui sert à amortir les chocs. Elle est enfermée derrière ces chaînes, qui renvoient à la fois aux pièces de musée protégées par ces chaînettes et aux monuments funéraires. La poupée est présentée intacte, un peu comme les petits portraits aux visages souriants qu'on retrouve sur les tombes.



RDoll-Sick of Love (détail), Installation, Réplique du visage de Régina Demina en silicone, cheveux naturels et synthétiques, corps de Love doll en TPE, deux tapis crash pad, potelets d'exposition, chaines, mousquetons, quatre couteaux de plongée, 2021. Photographe: Philippe Munda.



RDoll-Sick of Love (détail), Installation, Réplique du visage de Régina Demina en silicone, cheveux naturels et synthétiques, corps de Love doll en TPE, deux tapis crash pad, potelets d'exposition, chaines, mousquetons, quatre couteaux de plongée, 2021. Photographe: Philippe Munda.



RDoll-Sick of Love, Installation, Réplique du visage de Régina Demina en silicone, cheveux naturels et synthétiques, corps de Love doll en TPE, deux tapis crash pad, potelets d'exposition, chaînes, mousquetons, quatre couteaux de plongée, 2021. Photographe: Philippe Munda.

IB

Quel rapport entretiens-tu avec Internet ? On retrouve notamment une référence directe au dispositif d'ASMR (« *autonomous sensory meridian response* », qui peut être traduite par « réponse autonome sensorielle culminante ») dans ta dernière pièce intitulée *ASMR_Sick of Love*. Peux-tu raconter la manière dont tu y puises tes inspirations ?

RD

Oui, je puise beaucoup d'inspirations sur Internet. Je creuse de manière compulsive, je passe des heures à errer de lien en lien. Je commence à me pencher sur un sujet, et comme je suis assez dissipée, je dévie vers des choses qui n'ont plus rien à voir. Je suis complètement victime des algorithmes, je me perds et c'est comme ça d'ailleurs que je suis tombée sur des vidéos d'ASMR. Mais globalement, sur le web, ce sont les sous-cultures qui me fascinent. Je me retrouve beaucoup dans l'esthétique liée aux dessins animés, un certain type de graphisme autour de la féerie, comme une déviance des avatars des jeux vidéo ou des forums. Tout ce qu'internet brasse d'irréel, d'interdit ou de mauvais goût me renvoie aux contes que j'écris, qu'il s'agisse d'une esthétique numérique *low fi* ou en 3D ultra réaliste. Cette lucarne ouvre sur tout et n'importe quoi. C'est aussi une question de contexte, parfois il suffirait d'extraire quelque chose d'un peu pourri sur internet et de le présenter dans une galerie d'art pour que ça devienne un film d'artiste contemporain.

L'ASMR, je suis tombée dessus parce que je faisais pas mal d'insomnies et je voulais trouver des vidéos d'hypnose pour m'endormir. Même si je n'en ai pas consommé pour me relaxer, le dispositif, cette recherche de son, m'a beaucoup intéressée. Elle se rapproche de ce que je peux faire dans le traitement de mes pièces sonores. Dans la musique, je suis amenée à nettoyer les voix, mais à vrai dire j'aime bien lorsqu'il subsiste



If you imagine,
the perfect video game character



According to your preferences
Your fetishism





Do you protect yourself



From love?



quelques respirations, des bruits de bouche, de petites aspérités. Et l'ASMR, ça n'est que ça, des voix de gens qui murmurent, des soupirs, des irrégularités. On retrouve des choses relaxantes, d'autres autour du fétichisme du son, avec des manières de poser la voix particulière, des bruits de bouches, de chewing-gum, des expirations de fumées de cigarette, d'autres encore plus sexuelles, sensuelles. J'ai trouvé ça très inspirant. L'ASMR permet toute sorte de choses finalement, comme se relaxer, s'exciter... Et j'ai voulu, dans ma pièce, en faire quelque chose d'un peu angoissant.

IB

Dans ce film, tu interrogues l'image de la femme par le biais de ce personnage fantomatique, robotique qui pose des questions telles que : « Si tu imagines, le parfait personnage de jeu vidéo, d'après tes préférences, tes fétichismes, Comment serait-elle ? Si tu imagines ton actrice porno idéale, Comment serait-elle ? Si tu imagines ta strip-teaseuse idéale, Comment serait-elle ? Décris-les physiquement, La manière dont elles bougeraient ? » Comment appréhendes-tu le désir et les fantasmes masculins dans cette pièce ?

RD

En effet, ce personnage féminin, sorte d'avatar, personnifie ces mots tapés dans les moteurs de recherche permettant de trouver « la femme idéale ». Il interroge l'archétype féminin, dont les caractéristiques types peuvent être exacerbées avec le numérique. Et cela donne quelque chose d'un peu terrible. Même s'il s'agit de questions, elles orientent forcément les réponses, qui sont stéréotypées. En travaillant ce texte, je me suis rendue compte que c'était des questions que j'aurais pu poser moi-même à quelqu'un que j'aime. Cette fille idéale est un fantasme, un personnage de jeu vidéo, d'animé, une actrice porno, elle n'est pas vraie.

IB

La banlieue, tu en parles dans tes textes, elle apparaît dans certains décors. Peux-tu revenir sur son traite-





ment dans ton travail ?

RD

J'ai grandi en banlieue, je suis fille d'immigrés, alors ce cadre, je l'ai beaucoup vu. C'est avant tout des souvenirs d'enfance et d'adolescence. La banlieue m'intéresse également sur le plan architectural. J'aime que des immeubles juxtaposent des lacs artificiels, des éléments très maîtrisés à côté de petits bois complètement éclatés, des lieux entre deux cités, avec des lotissements qui ressemblent à des zones de campagne. J'ai grandi à Champs-sur-Marne, alors il y a les cités et les zones hyper bourgeoises, le centre historique avec un château, un grand parc, un mélange très disparate un peu absurde. Quand on arrive à la gare, on découvre une grande université, à l'architecture très contemporaine assez belle, qui avoisine la cité. Ça me plaît qu'il y ait plusieurs types de population, plusieurs types d'architecture, des zones propres et des zones plus délabrées. Je ne dis pas que c'est facile socialement, mais je trouve ça inspirant. Et je travaille autour de ça parce que j'ai grandi là. Lorsque mon travail est textuel, j'en fais des descriptions un peu sublimes. La banlieue, je l'ai filmée dans mon tout premier court-métrage, intitulée *Le Ciel est vide*. J'adore la manière dont Virgil Vernier filme la cité dans *Mercuriales*. J'aime cette approche qui permet de dévier du réel vers quelque chose de flottant. Jonathan Vinel et Caroline Poggi font ça également en filmant des zones pavillonnaires dans *Jessica Forever* par exemple.

À l'époque, la banlieue je la trouvais riche, mais je ne voulais pas y être, puis maintenant quand j'y retourne, je trouve ça beau. Ça ne m'intéresse pas de la montrer de manière ultra réaliste. J'aime bien m'en servir dans la musique, parce que je peux l'habiller, rajouter des couches, etc. Mais je n'ai pas envie de faire du naturalisme.





C'est intéressant, mais ça ne me correspond pas. J'aime quand ça glisse vers l'ailleurs, vers le fantastique par exemple. Avec *Alma*, on est complètement dans cet univers-là avec la voiture auto-tunée. J'utilise un élément qui incarne tout ça et je m'en sers dans mon conte.



Régina Demina, Figure Figure 2021
Courtesy de l'artiste

DIRECTION DE PUBLICATION

Indira Béraud
indira@figurefigure.fr

INTERVIEW

Indira Béraud
indira@figurefigure.fr

DIRECTION ARTISTIQUE

Victor Tual
contact@victortual.com

IDENTITÉ VISUELLE

Atelier Pierre Pierre
hello@pierre-pierre.com

www.figure-figure.fr

[Instagram](#)

[Facebook](#)

[Twitter](#)