

Entretien avec Bree Mills Voyage au coeur de la porno alternative et inclusive

Éric Falardeau

Numéro 196, septembre 2020

Sexe | Pour un cinéma subversif

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/94257ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Falardeau, É. (2020). Entretien avec Bree Mills : voyage au coeur de la porno alternative et inclusive. *24 images*, (196), 88–95.

Entretien avec Bree Mills

Voyage au cœur de la porno
alternative et inclusive

PROPOS RECUEILLIS PAR ÉRIC FALARDEAU



↑ Bree Mills

L'industrie du cinéma pornographique est en pleine mutation. Depuis une dizaine d'années, les transformations technologiques et l'arrivée d'une nouvelle génération d'actrices, de réalisatrices et de productrices contribuent à redéfinir positivement son image auprès du public et des médias de masse. Signe de ces bouleversements, plus de la moitié des nommés dans la catégorie Best Director aux AVN Awards 2020 étaient des femmes. Si celles-ci ont toujours été présentes devant et derrière la caméra, quoique moins visibles qu'aujourd'hui, elles sont désormais à l'avant-garde d'un genre qui peine encore à s'affranchir des discours critiques péjoratifs, voire condescendants.

Cinéaste et productrice, Bree Mills est l'une des figures incarnant le mieux ce changement de paradigme. Figure de proue de la porno alternative et inclusive, elle a remporté en 2020 le prix convoité du meilleur long métrage aux AVN Awards avec le sensible « coming of age » Teenage Lesbian (2019). Elle est directrice artistique de l'un des cinq plus importants studios mondiaux, Gamma Entertainment, établi à Montréal. L'entreprise possède la plateforme Adult Time qui se définit comme étant le Netflix du divertissement pour adultes avec plus de 100 000 abonnés prêts à déboursier une vingtaine de dollars par mois pour du contenu exclusif.

Quel est votre parcours ?

Je travaille pour Gamma depuis 11 ans. J'ai habité à Montréal pendant la première moitié de ma carrière. Je travaillais dans les bureaux où je m'occupais des projets de marketing et du modèle commercial d'autres entreprises produisant des contenus de divertissement pour adultes. Ces premières années m'ont donné l'opportunité d'étudier le travail des autres cinéastes. Cela a été très instructif.

Je n'ai jamais été une grande consommatrice de pornographie. J'ai grandi dans les années 1990 à l'époque où la porno se trouvait à l'arrière des magasins de location de vidéos. C'était comme une blague pour les ados. J'ai de bons souvenirs des soirées au lycée où quelqu'un qui avait eu 18 ans apportait une cassette.

Bref, au cours de mes deux premières années chez Gamma, j'ai étudié ce qui pousse les gens à devenir fan d'un artiste ou d'un cinéaste, ce qui les excite. J'ai compris que les raisons étaient incroyablement nuancées et intimement liées à la psyché de chacun. Ce n'était pas les gros seins ou des choses du genre. C'était plutôt des détails hyper subtils comme un angle de prise de vue, la focalisation sur une partie du corps ou un script fantasmatique particulier. J'ai compris que nous sommes des individus émotionnellement complexes.

Lorsque Gamma a décidé de tourner ses propres productions, je n'avais aucune expérience et je n'avais jamais suivi de cours en cinéma. J'étais simplement une personne créative qui savait écrire et qui avait une bonne imagination. Nous avons lancé quelques studios à succès dont *Adult Time* et *Pure Taboo* qui sont les plus célèbres. Ce sont des sites d'adhésion avec des contenus audiovisuels spécifiques et des productions en tout genre comme la science-fiction avec la série *Future Darkly*, l'horreur avec *Under the Bed*, l'animation avec *Hentai Sex School* ou l'érotisme avec *She Wants Him*. Cela m'a amenée à superviser la production et à réaliser des moyens et longs métrages. Je m'assure que nous puissions être à la hauteur de la vision que nous avons. Nous sommes libres, progressistes et nous voulons faire les choses différemment.

Est-ce que la pornographie peut être différente ?

Les services de *streaming* grand public désirent de plus en plus offrir de grosses productions destinées à des plateformes inclusives pour tous les types de publics. Ils ne séparent pas les contenus que les gens regardent simplement sur la base que le spectateur potentiel soit un homme hétéro, une femme lesbienne ou une femme trans. Ils veulent que les gens aient la possibilité de choisir parce que les goûts sexuels sont vraiment plus larges et divers que ce que les médias prétendent en général. Prenons par exemple notre studio. S'il n'y a selon nous pas de bonnes séries documentaires sur la masturbation féminine, nous en faisons une où nous pouvons en parler d'une manière qui n'est ni honteuse ni censurée. Sans tabous. Nous voulons que nos projets explorent des sujets dont il est important de parler et qui reflètent mes propres valeurs personnelles en tant que créatrice de contenus.

Vous considérez donc que la pornographie peut avoir un rôle éducatif ?

Il est important de distinguer le sexe et la sexualité en ce qui concerne l'image corporelle et la confiance des gens. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous avons tant de problèmes reliés à l'estime de soi, à la connaissance et à la confiance sexuelle. Notre industrie a une réelle opportunité d'équilibrer le spectre du désir, sans honte, et d'être une voix positive dans la myriade de discours sur le sexe. Quand je grandissais à New York dans les années 1990, le simple fait d'entendre que quelqu'un avait donné une branlette à quelqu'un était vraiment scandaleux. Mais il n'y a rien de mal à cela. C'est parce qu'il n'y a pas d'éducation sexuelle appropriée que les gens doivent comprendre les choses par eux-mêmes. Je pense que les gens recherchent naturellement le « sexe » parce que c'est quelque chose qui anime fondamentalement chaque être humain. Il s'agit d'un moteur pour nous tous. Par conséquent, chacun et chacune recherche des représentations qui lui font écho. Le problème est que puisque cela est tabou, on va chercher des réponses sur des sites Internet comme YouTube et on n'obtient que le fantasme. La fantaisie est acceptable du moment que vous fournissez l'autre côté de l'équation. Il est important d'avoir des discussions sur la différence entre la fantaisie et la réalité.

↑ Half His Age → Going Off Script → Sur le tournage de Pure Taboo



Comment la pornographie peut-elle le faire ?

En revenant vers le public. Il faut s'intéresser aux gens, à ce qui leur arrive et à ce qu'ils aiment. Jusqu'où pouvons-nous pousser l'enveloppe de la production ? Comment pouvons-nous prendre des sujets tabous, mais qui sont vraiment populaires sur les *tubes* comme le faux inceste par exemple, mais qui n'ont jamais vraiment été faits comme ils le devraient ? Au lieu de la comédie, voyons ce qui se passe lorsque nous changeons de ton et que nous obligeons les gens à faire face à la gravité de ce qu'ils regardent. Pensons le scénario fantasmagique comme un drame. Je me préoccupe peu du sexe parce que, dans ce contexte, c'est l'histoire qui est captivante.

La transgression réside toujours dans la manière dont les sujets sont traités. Le désir, la façon dont les gens aiment remplir leurs fantasmes... il y a une fine ligne entre le bien et le mal.

C'est exactement ce que l'on fait avec le studio *Pure Taboo* où l'idée est de transgresser ce type d'interdits ou de règles non écrites propres au genre. Et ça a été le plus grand succès que nous ayons eu ! Si vous regardez ce que les gens disent quand ils visionnent nos films sur Pornhub ou sur notre plateforme, la grande majorité des commentaires sont que c'était bien et qu'ils n'ont pas simplement regardé le sexe. Nos statistiques de visionnement le prouvent. La création d'un récit fluide, où les événements racontés sont justifiés, me motive énormément. Je n'arrête pas de penser à jusqu'où nous pouvons aller en termes de limites et de forme, de pousser et de relever la barre. J'essaie vraiment de faire en sorte que cela ressemble à un film grand public.

Les cinéastes des années 1970 et 1980 ne faisaient-ils pas déjà cela ?

Les années 1970 et 1980 sont souvent appelées l'âge d'or du X parce que les cinéastes avaient en partie les moyens de leurs ambitions. Cela dit, dans les années 1990, il y avait des entreprises comme Vivid et Digital Playground qui tournaient toujours des films à gros budget, narratifs, comme *Pirates* (Joone, 2005)¹. Il y a toujours eu ce rêve insaisissable que nous avons dans l'industrie de faire un film qui peut passer dans le « mainstream ».

Il est évident qu'Internet a permis à plus de gens de produire du contenu et d'avoir un moyen de le distribuer en dehors des cercles habituels. C'est vraiment à ce moment-là que les choses ont changé parce que, tout à coup, la pornographie est passée de quelque

chose que vous ne pouviez obtenir qu'à l'arrière d'une boutique de vidéos à la disponibilité gratuite sur le Web. Du début des années 2000 à 2015-2016 environ, beaucoup de gens ont insisté sur le fait qu'ils étaient capables de fournir des vidéos sans un énorme investissement en coûts. Cela n'a pas aidé le genre. C'est vrai, quel effet une production médiocre a sur l'image que le public et les médias se font de la pornographie ? Comment écrire des films intéressants quand les producteurs n'ont tout simplement plus d'argent à investir et que vous devez tout faire avec à peine 2 500 \$? Cela ne laisse pas beaucoup de place au développement narratif ou esthétique. Les années 1990 et la première moitié des années 2000 ont vu ces types de contenu devenir très populaires. C'était le « Je veux voir une fille se faire baiser et je ne me fiche du reste ». La fonction uniquement masturbatoire et la gratification instantanée ont pris le relais.

Toutefois, ce qui est populaire se démode toujours. Il y a un retour du balancier. Quand j'ai commencé à produire vers 2013-2014, la narration est revenue en force. La raison pour laquelle nous avons un tel succès chez Gamma est que nous avons été l'une des premières entreprises à miser sur ce changement dans les attentes et les goûts des fans. Nous avons décidé d'aborder les sujets avec un niveau de profondeur nécessitant l'écriture de scénarios élaborés.

Dans ce cas, pourquoi les films n'arrivent-ils pas à rejoindre le circuit traditionnel ? D'autant plus que certains cinéastes tournent littéralement des « pornos ». Soyons honnêtes : un long métrage comme *Love* de Gaspar Noé ne s'éloigne pas tant de certains films de l'industrie.

Le principal défi auquel nous sommes confrontés est la discrimination. Indépendamment de ce que vous faites, il y a de fortes chances que les circuits traditionnels ignorent votre film parce qu'une compagnie pornographique l'a produit. J'ai réalisé un long métrage l'année dernière intitulé *Teenage Lesbian*. C'est une histoire *queer* sur le passage à l'âge adulte qui se déroule dans les années 1990. L'objectif était de faire un film qui soit l'équivalent d'un film classé R. J'ai tourné deux versions : la version principale et une version non censurée. Autrement dit, un montage *soft* et un *director's cut*. Dans n'importe quelle autre circonstance, la version *soft* aurait été distribuée sur un service de *streaming* comme Netflix ou projetée dans un festival grand public, mais parce que nous sommes une boîte étiquetée pornographique, nous avons été ignorées. C'est la même chose avec les médias qui ne veulent parler à l'industrie qu'en cas de scandale ou lorsqu'il y a quelque chose pouvant renforcer la perception négative envers le genre. Pourtant, à l'heure actuelle, notre industrie est à l'avant-garde lorsqu'il s'agit de créer du contenu qui défie les stéréotypes de genre (*gender*) ou de ce qui est attendu de la pornographie elle-même.

Croyez-vous que le problème d'acceptabilité que vous évoquez est partiellement dû à la nature transgressive du genre ?

Quelle est la définition des choses que vous n'êtes pas censés voir ou désirer ? Qu'est-ce qui est tabou ? Selon moi, la transgression réside toujours dans la manière dont les sujets sont traités. Le désir, la façon dont les gens aiment remplir leurs fantasmes... Il y a une fine ligne entre le bien et le mal. J'aime penser que chaque être humain a un côté sombre. En tant qu'artiste, je veux voir ce qui se passe lorsque l'on change de ton, que l'on prend les choses au sérieux. Quel genre de réactions cela provoque ? On se sent coupable ? Pourquoi est-ce que ça va quand, dans un film, ton père te surprend à te masturber ? Pourquoi est-ce drôle ? Surtout, pourquoi est-ce correct de rendre drôle cette situation ? Je trouve cela beaucoup plus dommageable que l'exploration véritable des désirs, même les plus inavouables. Les enjeux ne sont pas banals. Il y a des émotions vraiment complexes liées à ce genre de dynamique.

Je veux être capable de produire quelque chose de crédible. C'est la raison pour laquelle les modèles ont commencé à venir nous voir et à nous dire « j'ai quelque chose que je veux dire ou expérimenter ». Nos projets sont naturellement devenus des *safe space* où nous pouvons créer librement et être transgressifs. Je suis une personne très collaborative. Je veux donner de l'espace à mes interprètes, car je crois que la passion est finalement ce qui rend un projet possible et nous permet d'aborder des sujets inhabituels dans la porno.

Quel impact cela a eu sur votre manière d'écrire et de filmer ?

Cela fait maintenant six ans que je réalise et je dirais qu'au cours des deux dernières années, j'ai énormément gagné en confiance par rapport aux détails et aux effets. Plus tôt dans ma carrière, j'étais davantage préoccupée par l'histoire. Je voulais en quelque sorte briser la règle non écrite qui obligeait à consacrer X minutes à votre histoire et ensuite X minutes au sexe selon une structure précise. Je voulais déconstruire les scènes de sexe et les mettre en contexte. Par exemple, disons que je scénarisais un moyen métrage de 45 minutes, je décidais d'attendre 10 minutes avant une scène de sexe et puis encore 20 minutes avant une autre. Je voulais raconter l'histoire de manière plus cohérente et cela mettait certains spectateurs en colère. En leur donnant un tout petit peu de sexualité ici et là, puis en faisant aboutir quelque chose d'inattendu, je brisais leur horizon d'attente.

Maintenant, je suis attirée par l'authenticité dans la sexualité. J'aime montrer la beauté et faire des scènes de sexe naturelles. J'essaie d'amener les interprètes à laisser s'exprimer une part d'eux-mêmes et non plus seulement de prétendre être quelqu'un d'autre, qu'ils veulent faire l'amour autant que leurs personnages. Par exemple, j'ai un projet pour lequel j'ai pu interviewer un couple et faire une longue conversation

téléphonique sans avoir de relations sexuelles. J'ai utilisé 3 ou 4 angles de caméra différents pour pouvoir diviser l'écran. Je cherche toujours des moyens de capturer les choses de différentes manières. Je me donne le droit de créer ces espaces où je me permets d'être plus « expérimental » dans la forme. Cela crée une expérience différente, inattendue, plus sincère et moins contrôlée. Et le public adore ! Il en redemande !

Croyez-vous que l'industrie continuera à développer ce filon des productions plus ambitieuses, que ce soit sur les plans narratif ou esthétique, ou bien qu'elle reviendra aux habitudes développées depuis l'arrivée du Web ?

Dans le domaine du divertissement pour adultes, je dirais qu'au cours des cinq dernières années, il y a eu un déplacement des rapports de force, un déplacement qui s'est définitivement accéléré cette année des producteurs vers les artistes. On parlait de la baisse des budgets de production qui s'est produite. Pendant ce temps, le bassin de modèles s'est élargi et est devenu mondial. Le résultat est une communauté d'interprètes qui n'ont plus à devoir compter sur les studios pour subvenir à leurs besoins. Ils ont accès aux technologies pour créer, mais surtout ils ont de nouveaux lieux de diffusion comme OnlyFans pour monétiser leur travail. Cela provoque un véritable changement de paradigme. C'est très bien. Il permet aux artistes de s'approprier réellement tout leur contenu et leur image. Ils peuvent être beaucoup plus sélectifs quant aux personnes avec lesquelles ils veulent travailler et au genre de choses qu'ils font. Maintenant, lorsque vous regardez les vidéos les plus vues, il y a toutes celles certifiées « amateurs vérifiés » qui sont créées par eux-mêmes. Je pense que les fans recherchent de vraies personnes. Ils puisent dans ce besoin d'authenticité.

Je ne sais pas comment tout cela va avoir un impact sur l'industrie. Je pense que les studios devront revenir à des budgets plus importants, à des contenus plus ambitieux et à une narration plus près de ce qui se faisait avant le tournant des années 2000. J'espère aussi que quelqu'un avec un film pour adultes, sans tabous, pourra accéder à une plateforme de diffusion comme Netflix et enfin prouver que nous sommes capables de faire de bons films.

1. N.D.A. La suite, *Pirates II: Stagnetti's Revenge* (Joone, 2008), est considéré comme étant le film pornographique le plus coûteux de l'histoire avec un budget de production avoisinant les 8 millions de dollars américains.

L'entretien a été réalisé en anglais le 2 juillet 2020. Traduction vers le français de l'auteur.