

Failures in print and audiovisual culture

Organisation : Karine Hildenbrand (MCF, Université Côte d'Azur), Nicolas Labarre (PU, Université Bordeaux Montaigne) et Isabelle Licari-Guillaume (MCF, Université Côte d'Azur).

It is not uncommon to see failure romanticized as a low point that reveals one's true self—confer J. K. Rowling (“Rock bottom became a solid foundation on which I rebuilt my life,” she said in a 2008 speech at Harvard). In such cases, failure plays a role in the construction of the author's posture (Meizoz)—it is a narrative conceit, the Campbellian ordeal before the final triumph that is the book itself. Yet what of the *real* failures? Those come in various forms, from the doomed projects that never find their audience to the supremely boring trash, amounting to nothing but “a total waste of paper” (Rokk), footage or pixels. We are interested in those books, comics, magazines, videogames, films or series that form the uncanonical, illegitimate refuse of modern culture.

Failure, like beauty, is in the eye of the beholder, and in some cases failure is made spectacular by the intensity of the hype surrounding the works. In 1963 *Cleopatra's* shooting made headlines for all the wrong reasons: from the scandalous love affair between Taylor and Burton to a change in directors and cast members, the movie turned out to be the most expensive production at the time and nearly bankrupted 20th Century Fox. Not only were viewers' expectations misled and reviews mixed, but it resulted in studios shying away from high-budget epics for a very long time. Twenty years after creating *The Dark Knight Returns*, one of the most canonical superhero narratives (Beaty and Woo, 57) Frank Miller returned to the character to write *All Star Batman and Robin the Boy Wonder* (2005–2008), along with star artist Jim Lee. That endeavor proved disastrous on virtually all fronts (barring perhaps Lee's art), with one reviewer noting that the series “just spirals deeper and deeper into the abyss of unreadable”, and the story was left unfinished. That high-profile failure nevertheless generated an *infamous* work, memorable and to some readers pleasurable, precisely because of its inability to conform to expectations. In videogames, likewise, memorable failures abound, framed as redemption stories (*No Man's Sky*, Hello Games, 2016) or as cautionary tales (*Anthem*, Bioware, 2019).

In a culture where ratings are everywhere, there is something touching about outstanding failures; when a book, magazine or comic leaves the tepid realm of the mediocre in order to enter the select circle of absolute trash. In cinema, such works have come to form a subcultural canon of their own, from Z-movies to films so-bad-they're-good and are celebrated, among others, by the Razzie Awards. Similar trends exist in print culture, one prime example being the Bad Sex Awards, which celebrates resounding failures of good taste in erotic scenes.

Some commercial failures have to do not with the contents of the work itself, but with the context within which it was published. In 2007, DC comics launched *Minx*, an imprint aimed at teenage girls that sought to provide them with an alternative to manga. At its helm were Karen Berger and Shelly Bond, two successful editors with impeccable credentials. Yet the *Minx* books were a resounding failure. The postmortem revealed that they had been shelved under “comics” rather than “young adult” and thus failed to reach their readers. This goes to show that distribution, promotion, and marketing models play a vital role in the success or failure of books and magazines. Moreover, Howard Becker's work has shown how the various people involved in making a film can have diverse and even contradictory goals, which explains why “movies are so much worse than they need be for strictly commercial reasons.” (89)

Yet commercial failure does not necessarily prevent works from becoming critically successful in the long run. *The Rocky Horror Picture Show* (1975) attracted very small audiences and prompted bad reviews before becoming a cult performance and the longest-running release in film history. *Plan 9 from Outer Space* (1957) went relatively unnoticed before being labeled the “worst film ever made” by Harry and Michael Medved and being acclaimed as best worst movie. Tim Burton’s tribute to its director, *Ed Wood* (1994) contributed to the movie’s fame.

We invite contributions exploring the role of failure in anglophone print and audiovisual culture, including comics, children’s books, magazines, novels, videogames, films and series. In particular, we would like to explore the many ways in which failure and canonicity are not mutually exclusive, if only because failure, no less than the canon, is a discursive and highly contingent notion. We also welcome submissions discussing such failures from a transnational perspective.

Suggested topics of inquiry include:

- *Trying hard to fail*: What distinguishes mere mediocrities from utter failures? What thresholds does a work need to cross to be identified as the latter, and how are these thresholds discursively created and maintained?
- *Learning from failure*: how do publishers’ or producers’ narratives account for failures, and how do these failures affect later decisions? Is this learning process similar to the ones undergone by the creators themselves? Do readers and viewers themselves learn from failures?
- *The pleasure of failure*: why is it that we enjoy reading or viewing failed narratives? Does failure have value for creators? To what extent can we regard “cult” works as failures?
- *Failure and trash*: while the two notions harbour similarities, not all trashy works are failures on their own terms or for their intended audience. Even disreputable and “trashy” genres, such as horror or pornography, have their successes and failures.
- *In the wrong place at the wrong time*: can bad commercial strategies undermine the success of good works? In what cases does commercial failure become a badge of honour, and what are the mechanisms enabling the dissociation of aesthetic success and commercial failure?
- *Doomed to failure*: are some characters, genres, themes and audiences more likely to fail than others? How can we explain the existence of the aforementioned Bad Sex award in literature, while no such prize exists for Bad Driving Scene or even Bad Scientific Explanation, for instance? Can invariants be identified in the Razzie Awards for worst picture?

Please submit a 250-350 word proposal, along with a 100 word bio, to isabelle.licari-guillaume@univ-cotedazur.fr, karine.hildenbrand@univ-cotedazur.fr et nicolas.labarre@u-bordeaux-montaigne by Nov. 6th 2023.

L'échec dans la culture imprimée et audiovisuelle anglophone

Organisation : Karine Hildenbrand (MCF, Université Côte d'Azur), Nicolas Labarre (PU, Université Bordeaux Montaigne) et Isabelle Licari-Guillaume (MCF, Université Côte d'Azur).

Il n'est pas rare que l'échec soit présenté sous un jour positif, comme une forme d'épreuve permettant aux auteurs de se comprendre mieux ; J.K. Rowling, dans un discours à Harvard en 2008, affirmait que c'est après avoir touché le fond qu'elle avait pu se reconstruire. Dans ces cas, l'échec joue un rôle dans la construction de la posture de l'auteur (Meizoz) et s'intègre dans un récit : il est l'épreuve campbellienne avant le triomphe final que constitue le livre. Mais qu'en est-il des *véritables* échecs sous toutes leurs formes, depuis les projets maudits incapables de trouver leur public, jusqu'aux productions ennuyeuses et médiocres, dont il ne reste qu'un « gâchis de papier » (Rokk) ou d'images ? Nous nous intéressons à ces livres, bandes dessinées, magazines, jeux vidéo, films ou séries qui constituent les rebuts illégitimes et déclassés de la culture moderne.

L'échec, comme la beauté, a une dimension subjective, et dans certains cas, c'est l'intensité du battage médiatique autour des œuvres qui produit ce sentiment. La presse avait fait ses choux gras du tournage de *Cléopâtre* (1963) de l'histoire d'amour scandaleuse entre Taylor et Burton jusqu'aux changements de réalisateurs et d'acteurs ; le film, la production la plus coûteuse de l'époque, a quasi ruiné la 20th Century Fox. Les attentes des spectateurs ont été déçues, les critiques mitigées, et les studios se sont détournés des films épiques à gros budget. Vingt ans après avoir créé *The Dark Knight Returns*, l'un des récits de superhéros les plus canoniques (Beaty et Woo, 57), Frank Miller est revenu au personnage pour écrire *All Star Batman and Robin the Boy Wonder* (2005-2008), avec le dessinateur vedette Jim Lee. Le projet s'est révélé désastreux sur pratiquement tous les fronts (à l'exception peut-être des dessins de Lee), et la série, jugée « illisible » par la critique, est restée inachevée. Cet échec retentissant a néanmoins donné naissance à une œuvre tristement célèbre — *infamous* — mémorable et, même plaisante pour certains lecteurs, précisément en raison de son incapacité à se conformer aux attentes. Les jeux vidéo offrent eux aussi leur lot d'échecs mémorables, servant tantôt de mise en garde contre les tendances du secteur (*Anthem*, Bioware, 2019), tantôt de point de départ à un récit de rédemption (*No Man's Sky*, Hello Games, 2016).

Dans une culture où l'évaluation est omniprésente, les échecs exceptionnels ont quelque chose de touchant ; lorsqu'un livre, un magazine ou une bande dessinée quitte les eaux tièdes du médiocre pour entrer dans le cercle fermé des véritables catastrophes. Au cinéma, ces œuvres en sont venues à former un canon sous-culturel à part entière, celui des films Z, des nanars, du *camp*, avec ses propres rituels, comme les Razzie Awards. Des tendances similaires existent dans la culture de l'écrit : les Bad Sex Awards célèbrent ainsi les manquements au bon goût les plus retentissants dans les scènes érotiques de roman.

Certains échecs commerciaux ne sont pas imputables au contenu de l'œuvre elle-même, mais au contexte dans lequel elle a été publiée. En 2007, DC comics lance *Minx*, une collection destinée aux adolescentes et visant à leur offrir une alternative aux mangas, nommant à sa tête Karen Berger et Shelly Bond, deux éditrices à succès aux références irréprochables. Pourtant, les livres *Minx* ont été un échec retentissant. Les analyses a posteriori ont révélé que de nombreuses librairies les avaient rangé dans la catégorie « bandes dessinées » plutôt qu'au rayon « jeunes adultes » fréquenté par leur public cible. Les modèles de distribution, de promotion et de marketing jouent bien un rôle essentiel dans le succès ou l'échec des livres et des magazines. En outre, Howard Becker a montré que les différents acteurs impliqués dans la création d'un film peuvent avoir des objectifs divers et même contradictoires, qui permet de comprendre comment « des films atteignent un degré de médiocrité qu'aucune considération strictement commerciale ne peut justifier seule » (p. 108).

Parallèlement, l'échec commercial n'empêche pas certaines œuvres de connaître un succès critique ou populaire à long terme. L'accueil public et critique mitigé du *Rocky Horror Picture Show* (1975) ne l'a pas empêché de devenir un film culte, avec la plus longue durée d'exploitation continue de l'histoire du cinéma. *Plan 9 from Outer Space* (1957) est passé relativement inaperçu avant d'être qualifié de « pire film jamais réalisé » par Harry et Michael Medved, gagnant le statut de meilleur pire film de tous les temps. L'hommage de Tim Burton à son réalisateur, *Ed Wood* (1994), contribua à la renommée du film.

Nous invitons des propositions interrogeant le rôle de l'échec dans la culture imprimée et audiovisuelle anglophone, notamment les bandes dessinées, les livres pour enfants, les magazines, les romans, les jeux vidéo, les films et les séries. En particulier, nous aimerions explorer les nombreuses façons dont l'échec et la canonicité ne s'excluent pas mutuellement, ne serait-ce que parce que l'échec, tout comme le canon, est une notion discursive et hautement contingente. Nous accueillerons également avec plaisir les contributions qui abordent ces échecs d'un point de vue transnational.

Nous proposons les axes de réflexion suivants :

- *De la difficulté d'échouer* : Qu'est-ce qui distingue les simples médiocrités des échecs complets ? Quels seuils une œuvre doit-elle franchir pour être identifiée comme un échec, et comment ces seuils sont-ils discursivement créés et maintenus ?
- *Apprendre de l'échec* : comment les récits des éditeurs ou des producteurs rendent-ils compte des échecs et comment ces échecs affectent-ils les décisions ultérieures ? Ce processus d'apprentissage est-il le même pour les auteurs ? Les lecteurs et les spectateurs apprennent-ils eux-mêmes des échecs ?
- *Le plaisir de l'échec* : pourquoi aimons-nous lire ou regarder des récits d'échec ? L'échec a-t-il une valeur pour les créateurs ? Dans quelle mesure pouvons-nous considérer les œuvres « cultes » comme des échecs ?
- *Échec et trash* : si les deux notions présentent des similitudes, toutes les œuvres trash ne sont pas des échecs en soi ou pour le public auquel elles sont destinées. Même les genres peu recommandables et « trash », tels que l'horreur ou la pornographie, recèlent des succès et des échecs.
- *Au mauvais endroit, au mauvais moment* : de mauvaises stratégies commerciales peuvent-elles compromettre le succès de bonnes œuvres ? Dans quels cas l'échec commercial contribue-t-il à la réputation de l'œuvre et quels sont les mécanismes qui permettent de dissocier le succès esthétique de l'échec commercial ?
- *Voués à l'échec* : certains personnages, genres, thèmes et publics sont-ils plus susceptibles d'échouer que d'autres ? Comment expliquer l'existence des Bad Sex Awards en littérature, alors qu'il n'existe pas de prix similaire pour la plus mauvaise explication scientifique, par exemple ? Peut-on identifier des invariants dans les Razzie Awards récompensant le pire film d'une année donnée ?

Les propositions de communication, d'une longueur d'environ 300 mots, sont à transmettre à isabelle.licari-guillaume@univ-cotedazur.fr, karine.hildenbrand@univ-cotedazur.fr et nicolas.labarre@u-bordeaux-montaigne au plus tard le 6 nov. 2023, accompagnées d'une notice bio-bibliographique.

References

Beaty, Bart, and Benjamin Woo. *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. New York : Palgrave Macmillan, 2016.

Becker, Howard S. *Art Worlds*. Berkeley; Los Angeles : University of California Press, 1982.

Becker, Howard S. *Les Mondes de l'Art*. Paris : Flammarion, 1988.

Cartmell, I. Q. Hunter, H. Kaye, & I. Whelehan (Eds.), *Trash Aesthetics: Popular Culture and its Audience*. Film/Fiction 2. London : Pluto, 1997.

Glynn, Kevin. *Tabloid Culture: Trash Taste, Popular Power, and the Transformation of American Television*. Durham : Duke UP, 2000.

Meizoz, Jérôme. *Postures littéraires. 1 : mises en scène moderne de l'auteur : essai*. Genève : Slatkine, 2007.

Rokk. « Comic Book Review: Countdown to Final Crisis #23 ». *Comic Book Revolution*, Nov. 23, 2007. <https://www.comicbookrevolution.com/comic-book-review-countdown-23/>

Witek, Joseph. « If a Way to the Better There Be: Excellence, Mere Competence, and The Worst Comics Ever Made. » *Image [&] Narrative* 17, no. 4 : 2016.