

Eddische Götter und Helden - Eddic Gods and Heroes (Frankfurt/M, Jun 2008)

Sarah

[Please scroll down for english version]

Eddische Götter und Helden - Milieus und Medien ihrer Rezeption

Internationale Tagung, 25. - 27.6.2009, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt

- Call for papers -

Seit dem 18. Jahrhundert werden eddische Mythen international rezipiert, zunächst in vielen Ländern Europas, dann weltweit. Zeitlich fällt die zunehmende Verbreitung zusammen mit der Entstehung einer Medienvielfalt, kulminierend in den sogenannten Neuen Medien, die in vielen Fällen die Zuordnung eines Rezeptionszeugnisses zu einem bestimmten sprachlichen oder nationalen kulturellen Kontext gar nicht mehr möglich machen: In Computerspielen und Mythenportalen, Mangas und im Pagan Metal finden nordische respektive eddische Mythen Verbreitung über alle Landes- und Sprachgrenzen hinweg.

Trotz dieser (welt)weiten Verbreitung sind die Mythen funktional oft in einen fundierenden, identitätsbegründenden Kontext gestellt. Auch lässt sich exemplarisch beobachten, wie die Mythen von unterschiedlichsten, gelegentlich sogar einander widersprechenden Kontexten und Ideologien in Dienst genommen werden. So leiht die nordische Göttin Idun ihren Namen zahlreichen Zeitschriften, mehreren Versicherungen, Gesangs- und Sportvereinen, Unternehmen der Hefe- und Kosmetikproduktion, ist Patronin von Obstanbau und Datentransfer. Der Baldr-Name wird gegenwärtig für eine pazifistische Gesinnung ebenso in Anspruch genommen wie für eine rassistische, Brynhild oszilliert zwischen Rachefurie und Erlöserin.

Ziele der Tagung

Die Tagung soll die Bedingungen und Schwerpunkte einer solcherart schillernden Rezeption eddischer Mythen in internationaler Perspektive komparatistisch und interdisziplinär beleuchten. Der Fokus liegt dabei auf der Zeit seit der Mitte des 19. Jahrhunderts bis heute.

Die thematischen Schwerpunkte lassen sich mit zwei Schlagworten benennen:

/Milieus der Rezeption .../

... zum Beispiel jugendliche Subkulturen, politische Kultur, Bildungsbürgertum, Lebensreformbewegung, Rollenspielgemeinde usw.

In welchen Milieus und soziokulturellen Kontexten werden die Mythen rezipiert, und welchen Stellenwert oder welche Funktion nehmen sie dabei ein?

Handelt es sich bei dem Aufgreifen nordischer Mythen eher um ein Phänomen der Massenkultur, der Subkultur oder einer Elitekultur?

Wie verhält sich die Internationalität der Edda-Rezeption zu deren Funktionalisierung bei der Konstruktion von nationalen, regionalen und anderen Gruppenidentitäten?

usw.

/Medien der Rezeption .../

... wie Oper, Singspiel, Literatur, Malerei, Zeitschriften, Computerspiele, Internet, Sammelbilder usw.

Welche Medien der Rezeption werden in welchen Milieus bevorzugt?

Inwiefern lassen sich durch die mediale Entwicklung Veränderungen des Rezeptionsverhaltens beobachten?

Wie äußern sich die Wechselwirkungen zwischen Mythen und Medien in ästhetischer Hinsicht?

usw.

Call for papers

Wir wünschen uns zu der Tagung Beiträge aus der Sicht möglichst vieler beteiligter Disziplinen, also der Literatur- und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft, Musik- und Kunstwissenschaft, Religionswissenschaft, Soziologie sowie angrenzender Arbeitsgebiete.

Die Vorträge können in deutscher, englischer, dänischer, norwegischer und schwedischer Sprache gehalten werden.

Abstracts im Umfang einer Seite erbitten wir bis zum 15.06.2008 an folgende eMail-Adresse:

eddarezeption@em.uni-frankfurt.de

Eine Publikation der Beiträge in einem Sammelband (in der Reihe \"Skandinavistische Arbeiten\" im Universitätsverlag Winter, Heidelberg,) ist geplant.

Veranstalter:

DFG-Projekt Edda-Rezeption
Institut für Skandinavistik
Johann Wolfgang Goethe-Universität
Grüneburgplatz 1
D-60323 Frankfurt am Main
<http://www.skandinavistik.uni-frankfurt.de/rezeption>

Eddic Gods and Heroes - the Milieux and Media of their Reception

International Conference 25 - 27 June 2009, Johann Wolfgang
Goethe-Universität Frankfurt

- Call for papers -

Since the 18th century eddic myths have been reproduced, represented and adapted for use in various ways, first in European countries and then worldwide. Their spread has coincided with the development of a great diversity in the media available, culminating in the rise of the so-called "new media" whose character often makes it impossible to classify a particular example of "eddic reception" as belonging to any one given linguistic or national cultural context. Via computer games and "myth portals", in mangas or in music ("pagan metal") Norse or eddic myths spread without regard for national borders and language barriers.

Despite this worldwide circulation the myths themselves are often used as a means towards the establishment of a particular identity. Myths are pressed into the service of many different contexts and ideologies, sometimes ones which are diametrically opposed to one another. Thus the Norse goddess

Idunn has lent her name to numerous journals, to several insurance companies, to choruses and sports clubs and to enterprises which produce yeast and cosmetics. Idunn is also the patroness of fruitgrowers and of the transfer of electronic data. The god Baldr is invoked as a representative of pacifism, but also as a representative of white supremacy. Brynhild oscillates between the role of a Fury and the role of a liberator.

Aim of the conference

The goal of the conference is to shed light upon the conditions which lead to the utilization of eddic myths in such a protean manner and also to identify the areas in which eddic myths have chiefly been used. The conference will examine these aspects of the problem from an international perspective using comparative and interdisciplinary methods. It will focus

upon the period from the mid-19th century to the present.

The themes of the conference can be summed up in two key words:

/Milieux in which reception occurs .../

... for example youth subcultures, political movements, the educated bourgeois establishment (Bildungsbürgertum), the "back-to-nature-movement" (Lebensreformbewegung), the role-play groups, etc.

In which milieux and socio-cultural contexts have the myths been used, and what do the myths represent or what is their function?

Is the use of Norse myth a phenomenon associated with popular culture, subcultures or the culture of an elite?

How is the international character of Edda-reception reconciled with a function in the creation of national or regional identity or of the identity of a particular group?

/Media through which reception occurs .../

... for example opera, "Singspiel", literature, art, journals, computer games, internet, cards as collector's items, etc.

Which media are the preferred vehicles in which milieux?

Do developments in the media employed change the manner in which the myths are employed?

What is the aesthetic effect of the interaction between myths and media?

Call for papers

We would welcome contributions to the conference from the broadest spectrum of fields possible: study of literature, cultural studies, media studies, musicology and art history, religion, sociology and related fields. The lectures may be held in German, English, Danish, Norwegian and Swedish. Abstracts of not more than one page should be sent to us by June 15, 2008.

We plan to publish the papers contributed to conference in the series "Skandinavistische Arbeiten" (Universitätsverlag Winter, Heidelberg).

Kindly submit abstracts of proposed contributions to the following e-mail address:

eddarezeption@em.uni-frankfurt.de

Organizer:

DFG-Projekt Edda-Rezeption

ArtHist.net

Institut für Skandinavistik
Johann Wolfgang Goethe-Universität
Grüneburgplatz 1
D-60323 Frankfurt am Main
<http://www.skandinavistik.uni-frankfurt.de/rezeption/>

Quellennachweis:

CFP: Eddische Götter und Helden - Eddic Gods and Heroes (Frankfurt/M, Jun 200 8). In: ArtHist.net, 26.04.2008. Letzter Zugriff 14.05.2025. <<https://arthist.net/archive/30336>>.