

Le Chalet du sorcier

Kotbýli kuklarans

Que les brumes
et le malheur se lèvent



Sorcellerie et magie en Islande

© Strandagaldur ses
Sorcellerie et magie en Islande

Le musée Sorcellerie et magie en Islande
Höfðagata 8-10
510 Hólmavík
Tel: (+354) 451 3525

Le Chalet du sorcier
Klúka, Bjarnarfjörður
Tel: (+354) 451 3524

galdrasyning@holmavik.is
www.galdrasyning.is

Le Chalet du sorcier a été inaugurée le 23 juillet 2005.

Lors des travaux préliminaires consacrés à la première partie du musée « Sorcellerie et magie en Islande », il s'est rapidement avéré que les enseignements historiquement fiables n'étaient guère nombreux dans le domaine traité, les spécialistes focalisant leurs recherches sur l'histoire politique, le commerce et les récits consacrés aux personnes instruites et puissantes ayant vécu en Islande. Les seules sources consultées dans le contexte de la magie ou de la sorcellerie étaient d'anciennes archives de procès, les informations relatives aux prévenus et aux crimes dont ils étaient accusés étant peu abondantes.

La culture populaire, notamment des siècles passés, est un domaine très peu étudié. On le comprend d'autant mieux que l'Islande ne dispose que de rares sources datant du Moyen-Âge ou du début des temps modernes.

La majorité des personnes accusées de sorcellerie ou de magie appartenaient aux couches les plus modestes de la société. Rares furent les habitants issus de la classe supérieure accusés de sorcellerie, jamais aucun d'eux n'ayant dû subir de châtement corporel.

Nous ne savons que très peu de choses du mode de vie des gens simples qui vivaient généralement, à titre de métayers, dans les petites fermes disséminées par tout le pays. Plusieurs sources contemporaines nous ont toutefois permis de collecter quelques informations.

La seconde partie du musée « Sorcellerie et magie en Islande » est intitulée « Le Chalet du sorcier ». Notre objectif est de présenter les conditions dans lesquelles les métayers vivaient dans leurs fermes, de cadrer leur vision du monde et de montrer les moyens utilisés pour survivre dans un environnement quotidien plutôt hostile.



Si tu ne veux pas qu'un homme vienne chez toi

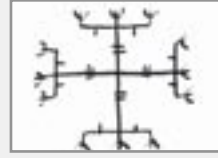
Grave ce signe magique sur un morceau de sorbier quand le soleil est au zénith et fais trois fois le tour de la maison dans le sens que prend le soleil et trois fois dans le sens inverse pendant que tu tiens dans les mains le sorbier gravé et du crypside piquant. Ensuite, pose-les sur le fronton surplombant ta porte.

LE CHALET

Pendant des siècles, les maisons en tourbe furent le seul type d'habitation en Islande. Il est certain que très peu d'habitants vivaient dans ces maisons en tourbe dotées de plusieurs pignons, telles qu'on peut aujourd'hui encore en voir dans plusieurs grandes fermes de l'île. Les logements des métayers vivant dans des zones plus isolées ne ressemblaient guère à ces habitations. Les récits de voyage des premiers visiteurs venus en Islande contiennent des descriptions de maisons nous donnant une idée des conditions dans lesquelles les pauvres gens vivaient.

Au milieu du 18e siècle, deux Islandais ont parcouru tout le pays et ont consigné leurs observations dans un ouvrage. Bien que les bâtiments ne les aient que peu intéressés (contrairement aux voyageurs étrangers relatant leur séjour, aux 18e et 19e siècles), ils racontent que les constructions les plus misérables se trouvaient à Strandir, dans les campements saisonniers de pêche. La citation suivante est extraite d'un chapitre consacré au bois flottant à Strandir :

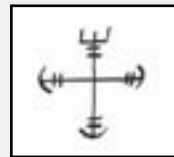
« Alors que les habitants de Strandir excellent au travail du bois et à la fabrication de tonneaux, leurs maisons sont si mal construites, notamment dans les régions septentrionales, au nord de Trékyllisvík, qu'elles sont certainement les pires dans tout le pays. Quand l'une d'elles s'écroule, il ne leur faut qu'une journée pour en reconstruire une autre. Pour les murs, ils se contentent d'empiler



Pour gagner l'amour d'une fille. Grave ce signe magique sur du pain ou de fromage que tu lui donneras à manger.



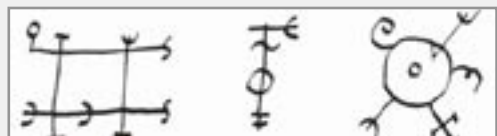
Protection du bétail. Grave ce signe sur la corne de ton bouc le plus âgé et tes moutons ne risqueront pas de se noyer dans les flots.



Pour que tes moutons obéissent. À l'aurore, cherche du bois de genévrier et de saule poussant vers l'est. Grave ce signe sur le bois et fais passer ton troupeau dessus en été et dessous en hiver.

Pour que tes moutons obéissent

Grave ce signe dans une branche de chêne et enfouis-la avec ton initiale sous le seuil franchi par tes moutons.

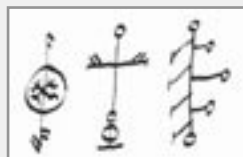


des troncs d'arbre soutenus par des masses de tourbe et de terre les empêchant de s'effondrer. Ensuite, ils posent plusieurs troncs d'arbre en travers des murs et édifient le toit. Pour finir, de petits morceaux de bois flottant sont disposés sur les chevrons et le tout est recouvert de tourbe, d'algues et enfin de pierres afin que tous ces matériaux ne soient pas emportés par le vent. Ils gaspillent le bois comme l'ont fait nos ancêtres avec leurs forêts. »

Ce type de construction n'était certainement pas répandu à Bjarnarfjörður car les fermes entourées de terres n'avaient pas le droit d'utiliser le bois flottant. Par contre, le fond de la vallée était constitué de bourbe et de marais et on y trouvait donc en abondance de la tourbe de qualité utilisable en construction. Il est d'ailleurs fort probable que les métayers peu fortunés utilisaient les matériaux des environs. À Bjarnarfjörður, la tourbe servait encore de matériau de construction au cours du 20e siècle. Un exemple tardif illustre parfaitement cette exploitation : le grand enclos à moutons de Skarð, encore utilisé à ce jour.

Les fondations de la maison du sorcier sont en pierres alors que les murs ont été édifîés en *klambra* (blocs de tourbe découpés de façon spécifique). Ils sont alignés en chevrons, des bandes de tourbe étant disposées entre les couches. Les bords des murs et les angles sont constitués de blocs de tourbe particulièrement gros et assurant la stabilité de l'édifice. Chaque partie de la maison comprend un cadre en bois spécifique formé de troncs flottés non équarris. Du bois flottant a également été utilisé au-dessus

Pour une bonne pêche



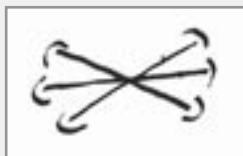
Écris ceci sur du parchemin et attache-le à ta ligne de pêche.



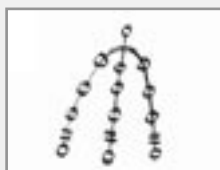
Écris ceci sur un morceau de peau et attache-le à ton plomb.



Grave ceci sur la proue.



Grave ce signe sur un « chène de mort » si tu veux faire une bonne pêche.



Pour mieux diriger un bateau

Il faut graver ce signe magique sur du cuir et le teinter de ton sang. Fixe-le sous ton gouvernail, apporte-le toujours toi-même sur le bateau et enlève-le toi-même. Tu seras le meilleur batelier.

de la charpente : troncs d'arbre courts, fendus comme du bois de chauffage, planches extérieures ou morceaux courts et larges, taillés en bardeaux, tous ces éléments étant recouverts par plusieurs couches de tourbe. La couche la plus épaisse qui se trouve au centre est également constituée de blocs à la forme spécifique.

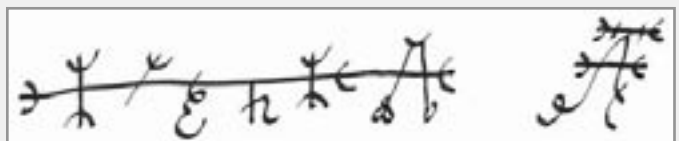
Le « Chalet du sorcier » comprend trois parties, deux d'entre elles représentant l'habitation typique d'un métayer : la première combine chambre et cuisine, la seconde regroupant les pièces de séjour et la place réservée à une partie du bétail. La troisième partie est un ajout libre. C'est ici que se révèlent l'histoire et les légendes locales.

LES HOMMES

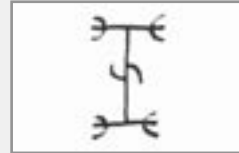
Les noms des personnes accusées de sorcellerie ne nous renseignent guère sur leur personnalité. Dans certains cas, nous savons où elles vivaient et il est pratiquement attesté qu'il s'agissait de métayers ou de travailleurs agricoles. Leur quotidien était plus ou moins une lutte permanente pour la survie. Certaines fermes possédaient au plus une vache, une dizaine de moutons et un cheval, ce qui suffisait à peine pour nourrir une famille de quatre personnes, d'autant plus qu'une partie des récoltes revenait au propriétaire terrien.

La zone d'exploitation est limitée dans l'ensemble des fjords de l'ouest. Si la pêche annuelle était médiocre, la population se réduisait à la même vitesse qu'en période d'épidémie ou de grand froid. Il n'est donc pas étonnant que l'origine de certains litiges portant sur la sorcellerie soit associée aux efforts entrepris pour améliorer les fermes. Dans d'autres cas, on faisait appel à la magie pour amé-

Grave ce signe sur la corne d'une chèvre, laisse-la à proximité de ta maison et cela empêchera le renard de nuire à tes animaux.



Protection contre la noyade

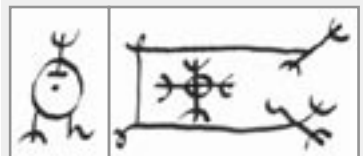


Porte ce signe sur toi et tu ne risqueras de te noyer ni dans la mer, ni dans une rivière ou un lac.

Contre les morsures de renard



Marque ce signe sur le front de l'un de tes boucs châtrés et le renard ne tuera point.



Conserve ce signe magique dans la bergerie et tu n'auras pas à souffrir des morsures de renard.

liorer les méthodes agricoles ou, de façon illégale, pour compliquer le travail du fermier voisin.

Pratiquement toutes les taches agricoles se faisaient à la main, à l'aide d'outils primitifs. Fait étonnant, la brouette était inconnue en Islande avant le 19e siècle et il fallait donc acheminer manuellement la tourbe de chauffage et la fumure destinée aux champs, tache fastidieuse s'il en est. D'autres travaux semblent avoir été encore plus ardues. Au vu de ces conditions, l'on comprend mieux que les gens aient fait appel à des moyens illégaux pour faciliter leur travail quotidien. L'usage de certaines formules ou de symboles magiques était l'un de ces moyens. Faire les foins était bien plus facile si

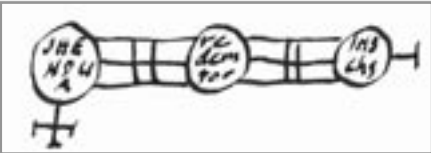
Rune pouvant tuer



Ces signes magiques doivent être écrits sur du papier. Si un homme commence une dispute sans raison, jette-les sur les empreintes de son cheval. L'un de ses animaux mourra si son sabot recouvre le signe magique.

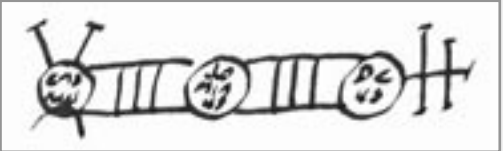
Les anneaux de Charlemagne

Voici les neufs anneaux de l'aide. Dieu a chargé son ange de les remettre au pape Léon pour qu'il les donne au roi Charlemagne et qu'il soit protégé contre ses ennemis, conformément à ce qui va suivre. In nomine patris et filio et spiritus sancti, Amen.

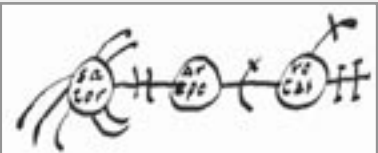


Les trois premiers fournissent l'aide suivante : les trois premiers anneaux et le premier d'entre eux protègent contre toutes les facéties du diable, les attaques ennemies et un esprit inquiet ; le second protège contre la mort subite, le désespoir et toutes les formes d'angoisse ; le troisième protège contre la colère des ennemis : leur esprit sera inquiet quand ils le regarderont ; ils seront comme engourdis et se détourneront.

La seconde série de trois anneaux fournit l'aide suivante : les trois premiers anneaux et le premier de cette série sont contre les blessures portées par une épée ; le second protège des manigances du diable et permet de ne pas quitter le droit chemin ; le troisième protège contre la colère des puissants et la persécution des méchants.



Les trois derniers anneaux ont les propriétés suivantes : ces trois anneaux et le premier d'entre eux permettent de remporter les disputes juridiques et d'être aimé par tout le monde ; le second protège contre la peur et le troisième contre la déchéance physique et la débauche.



Ces neufs anneaux doivent être portés sur la poitrine ou sur le côté quand l'ennemi approche.

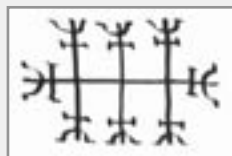
la lame de la faux gardait longtemps tout son tranchant et pour y arriver, il pouvait être tout à fait louable de faire appel aux forces de l'ombre.

CRÉATURES SURNATURELLES

Le monde du 17^e siècle était peuplé de créatures surnaturelles dont certaines étaient visibles, d'autres non. Les anges divins étaient omniprésents, prêts à aider et à protéger les honnêtes gens. Mais les émissaires de Satan et autres mauvaises créatures diaboliques étaient eux aussi au rendez-vous, faisant tout pour corrompre les hommes. Les prêtres enseignaient à leurs ouailles que le choix de l'un ou l'autre de ces deux camps les mènerait soit dans les flammes de l'enfer, soit au paradis. Les habitants étaient invités à supporter les hauts et les bas de la vie en ayant toujours une prière adéquate aux lèvres, et on leur apprenait que tout était déjà écrit et qu'il ne leur appartenait pas d'intervenir dans l'univers qui était le fruit de la création divine.

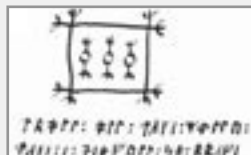
Bien souvent, la magie pratiquée par les gens simples servait uniquement à se protéger contre les mauvais esprits. On utilisait des symboles et des signes magiques, avec même des emprunts à la magie chrétienne dérivée de l'occultisme médiéval. Pendant des siècles, les Islandais ont fait confiance à ces symboles, passages de la bible et autres formules magiques pour se protéger contre le Mal. Censées être rattachées à l'univers, les pierres et les plantes pouvaient donc exercer une forte influence sur la vie humaine. Tout était imbriqué – la terre, les astres et les autres phénomènes naturels – et l'ingérence dans une affaire particulière pouvait avoir des conséquences imprévisibles. Tout ce qui était inhabituel (éruptions volcaniques ou apparition de comètes par exemple) était un signe de mauvais augure.

Protection contre la magie en général



Ce signe magique protège contre toutes les magies. Écris-le avec le sang d'une souris sur une omoplate de phoque et porte-la sur toi.

Pour fracturer une serrure



Pose ce signe magique sur la serrure et souffle dessus.

Que tous les trolls enlèvent cette serrure.

Tirez jusqu'à en faire couiner le diable.

Empêcher un vol



Grave ce signe sur le montant de la porte et fais le signe de la croix de la mauvaise main.



Pose ce signe magique sous le seuil et le voleur ne pourra plus sortir de la maison.

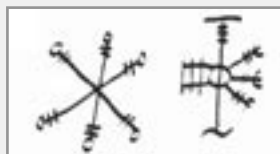
En Islande, cette vision du monde englobait aussi d'autres éléments, à savoir une multitude de créatures surnaturelles dont bon nombre étaient issues de l'ancienne religion nordique. Les elfes vivaient dans les champs et apparaissaient de temps à autre. De bizarres créatures à l'allure de cheval ou les enfants jadis exposés vivaient dans les lacs et les ponts. Les trolls ne manquaient pas à l'appel : certains en chair et en os, d'autres déjà pétrifiés par les rayons du soleil. Les trolls semblent avoir été particulièrement nombreux à Strandir. Les légendes rapportent qu'ils émigraient vers le nord au fur et à mesure que des églises étaient édifiées dans les communes.

Les trois trolls qui ont essayé de scinder les fjords de l'ouest du reste du pays étaient les plus connus et l'un d'entre eux se trouve toujours à Drangsnæs. Quant au couple auquel Breiðafjörður doit son chapelet d'îles, il n'est jamais arrivé plus loin que Kollafjarðarnes, puisque c'est là que les rayons du soleil levant a transformé les deux trolls en rochers. Certains s'appelaient Þömb, Kleppa et Þjóðbrók, les histoires les évoquant étant connues de tous les habitants. De multiples contes populaires mentionnent ces trolls dont les noms se retrouvent souvent dans la toponymie locale.

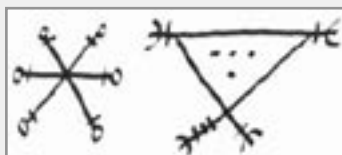
Grímur Ingjaldsson fut l'un des premiers colons. Il arriva en Islande à la fin de l'automne et passa l'hiver à Grímsey, l'île se trouvant à l'embouchure de Steingrímsfjörður. En général, il pêchait à Húnaflói et un jour, il emmena avec lui son fils enveloppé bien au chaud dans une peau de phoque.

En pêchant, il attrapa un *marbendill*, autrement dit un homme à la queue de poisson vivant au

Signes magiques pour affûter les outils

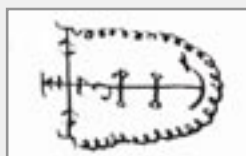


Il faut les graver sur la pierre à aiguiser (un de chaque côté).



Si tu veux que ta faux garde son tranchant, grave ce signe avec ton couteau sur la pierre à aiguiser.

Si ton bétail a souvent des accidents



Grave ceci sur du chêne, enfouis-le dans le sol et fais passer ton bétail dessus.

Voici les neuf casques d'Ægir

Voici les neuf casques d'Ægir dont tous ceux qui s'occupent de science ont besoin. Il faut utiliser chacun d'eux.



fond du lac et passant pour avoir le don de double vue. Grimur demanda à la créature s'il savait où il finirait par s'installer. Le *marbendill* lui répondit :

« Il n'est pas nécessaire de te prédire l'avenir, mais l'enfant dans la peau de phoque s'installera là où ta jument nommée Skálm se couchera avec son chargement. »

Au cours de l'hiver, Grímur disparut en mer. Au printemps suivant, sa veuve, le jeune Þórir et la jument prirent le chemin de Breiðafjörður. Une fois arrivés, la jument toujours chargée de leurs bagages refusa de faire halte et ne s'arrêta qu'un an plus tard, après avoir atteint le sud de Snæfellsnes, et c'est ici qu'allait naître Þórir le phoque, futur chef de tribu.

Dès les temps anciens, les esprits ont toujours été une réalité islandaise. La saga de l'évêque Guðmundur le Bon évoque une terrible créature à la tête de phoque qui a semé la terreur parmi les habitants de la région vers 1200. Les gens croyaient que d'autres monstres vivaient à Goðdalur, l'une des deux vallées s'étendant jusqu'aux marais de Bjarnarfjörður.

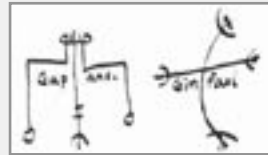
C'est également à Goðdalur qu'avait été édifié le temple païen local et ses environs n'avaient jamais été fréquentés. L'évêque Guðmundur organisa une cérémonie de purification de la vallée, mais son ef-

Magie pour les lutteurs



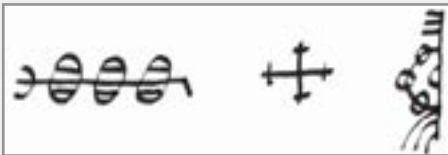
Si tu as l'intention de lutter avec un homme, alors grave ce signe magique sur un cylindre, suspens-le au-dessus de ton adversaire qui dort et dis ce qui suit :

Je te mets au ban et je te fais peur, je t'enfume et je te frappe. Odin lui-même avec [xxx], Frigg, ginfaxi, gapandi. Ne trouve jamais le repos, espèce d'ordure, tant que le signe magique de Baldur n'apparaît pas sur ta poitrine.



Tourne-toi vers la lune ascendante et coupe un petit morceau de tourbe avec le couteau que tu utilises pour manger. Arrose-le de ton sang, mets-le dans ta chaussure et récite les vers suivants :

Ginfaxi sous le talon,
Gapandi sur l'orteil,
Faites des efforts, comme autrefois,
Car maintenant on a besoin de vous.



Si tu veux être un bon lutteur, prends un os humain et écris ce signe sur ta chaussure ou sur un orteil de ta jambe d'appui en disant : J'envoie le diable en personne dans la poitrine et les os de celui avec qui je lutte, au nom de Thor et d'Odin et tourne-toi vers le nord-ouest.

ficacité ne fut que de brève durée. Même le simple fait de faucher l'herbe autour des vestiges semblait être le meilleur moyen de provoquer un malheur et l'on colportait des histoires de sacrifices secrets faits en ces lieux. Aujourd'hui encore, la vallée conserve un certain mysticisme. La sépulture du païen, *Goði*, qui avait fait édifier le temple de son vivant, est elle aussi un autre endroit interdit. De nos jours, de nombreux habitants ont encore le plus grand respect pour ce site.

SVANUR DE SVANSHOLL

La saga de *Njál*, la plus célèbre des sagas islandaises, est dédiée au premier habitant né à *Bjarnarfjörður*, *Svanur*, fils de *Björn*, premier colon de cette région. Apparenté à *Hallgerður langbrók*, la plus célèbre mégère de toutes les légendes islandaises, *Svanur* avait caché l'esclave ayant assassiné son second mari sur son ordre. La saga raconte que *Svanur* était un puissant sorcier, querelleur et difficile à vivre.

Un jour, *Svanur* se précipita chez l'esclave et lui raconta que des hommes allaient arriver pour venger leur parent disparu. L'esclave saisit ses armes pendant que *Svanur* se contentait d'enrouler la peau d'un bouc autour de sa tête avant de sortir et de réciter :

« Que les brumes et le malheur se lèvent,
que la folie s'empare de tous ceux
qui sont tes ennemis et qui te cherchent. »

Un épais brouillard descendit sur les cavaliers qui arrivaient par la colline se trouvant au sud de *Bjarnarfjörður*. Ne pouvant plus voir le sol, ils tombèrent de leurs selles. Certains se retrouvèrent dans le marais alors que d'autres perdaient leurs armes dans les bois. Ils essayèrent à trois reprises de franchir la colline et chaque fois, la brume les rattrapa, se dissipant dès qu'ils faisaient demi-tour.

La légende rapporte que *Svanur* pénétra dans les montagnes du côté de *Svanshóll* et en ressortit

Le sceau de Salomon



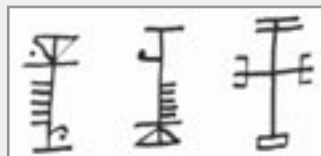
Si tu veux devenir sage et faire de beaux rêves, alors grave ce signe sur du lignite et place-le sous ta tête.

Bœuf de sang – Bœuf de terre



Grave le premier le jour, le second la nuit pour empêcher les vols. Grave-les à l'intérieur du coffre où tu conserves tes objets de valeur.

Pour éloigner les mauvais esprits



Il faut graver ces signes magiques sur du chêne et les teinter avec le sang de ta main droite. Accroche-les au-dessus de ta porte pour éloigner les mauvais esprits.

bien plus au nord, près de son campement de pêche. La saga de Njál raconte que son bateau finit par être coulé, qu'il émergea de la mer et se rendit dans la montagne Kaldbakshorn où il fut accueilli avec le plus grand enthousiasme.

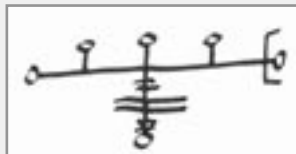
Un autre sorcier nommé Snorri vécut bien plus tard à Svanshóll. Assez excentrique, il chargea sa fille, avant de mourir, de l'enterrer dans un champ des environs, à un endroit bien précis, et non pas au cimetière jouxtant l'église de Kaldrananes. Le prêtre s'y opposa et exigea que l'enterrement de Snorri se fasse selon le rite chrétien. Il s'avéra assez difficile de transporter le cercueil qui ne cessait de tomber du cheval. Alors qu'ils passaient à un endroit censé être, selon la légende, un ancien lieu de sépulture, il fut subitement plus facile de maintenir le cercueil et l'enterrement se fit sans problème.

Une cinquantaine d'années plus tard, des fossoyeurs exhumèrent le cercueil. Après l'avoir ouvert, ils furent surpris de ne trouver ni os, ni dents ou cheveux humains : il contenait uniquement des restes de vêtements et certains objets que Snorri avait demandé à sa fille d'enterrer avec lui : de la peau de poisson, ses livres occultes et des copeaux.

LES AUTRES SORCIERS DE BJARNARFJÖRÐUR

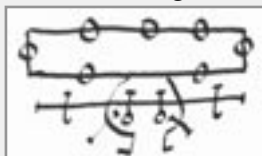
Autrefois, Bjarnarfjörður se trouvait à l'écart des principaux itinéraires, car il était plus court de passer par les montagnes pour rejoindre le nord de Strandir. Même si nous ne disposons pour la vallée que de rares informations antérieures à l'époque de la persécution des sorcières, nous savons que deux cas se sont produits à Bjarnarfjörður pendant cette période. De plus, certains habitants de la vallée

Casser la patte d'un cheval



Grave ceci sur une petite plaque et laisse-la tomber sur le chemin. Grave-le avec le couteau que tu utilises pour manger – voici le signe magique.

Pour que toutes tes brebis aient deux agneaux



Écris le signe magique suivant avec la côte d'une souris dans une crotte de mouton et avec du sang de corbeau sur du basalte. Le jour de la fête de saint Jean-Baptiste, brûle-le à la porte de la bergerie et veille à ce que la fumée se dirige vers tes moutons.

Si quelque chose de malpropre se trouve à proximité

Grave ce signe magique au-dessus de la porte de ta maison. Fais une alêne en bois de genévrier ou en argent.



étaient impliqués dans les procès intentés à Klemus Bjarnason, le dernier Islandais condamné à mort pour sorcellerie. Cette peine fut toutefois ensuite commuée en prison à vie.

En 1660, Guðrún Magnúsdóttir accusa trois hommes d'être à l'origine d'une étrange maladie dont elle souffrait depuis plusieurs années, mais nous ne savons rien d'autre sur cette affaire. En 1676, Jón Pálsson de Kaldrananes fut fouetté pour la possession d'un livre de magie de neuf pages « contenant bon nombre de signes étranges ainsi que deux formules magiques contre les renards et mentionnant de nombreuses utilisations inacceptables du saint nom de Dieu ».

Ses voisins intercédèrent en sa faveur car Jón n'avait jamais mis son savoir à profit dans de mauvaises intentions. Les pages du livre n'en furent pas moins brûlées sous ses yeux alors qu'il était « presque fouetté à mort ».

Après la seconde décennie du 18e siècle, personne ne fut jamais plus accusé de sorcellerie ou de magie mais nous savons que les habitants de Strandir continuèrent leurs pratiques de magie. Au 18e siècle par exemple, le sorcier Jón Glói, qui vivait à proximité des ruines païennes de Goðdalur, devint célèbre pour avoir montré à l'administrateur local comment réveiller les morts.

INVOCATIONS, PRIÈRES ET FORMULES MAGIQUES

En Islande, les paroles ont de toujours eu une réelle puissance. Les habitants craignaient avant tout les malédictions proférées en vers. Les paroles pouvaient servir à éloigner les mauvais esprits. Certains textes qui nous sont parvenus s'opposent directement à l'enseignement dispensé par les prêtres. Certaines invocations sont censées renvoyer les esprits vers leur lieu d'origine, d'autres prétendent les maintenir à distance ou éloigner les renards des troupeaux. Il arrive même que ces textes toujours connus des gens simples se soient mélangés à des prières catholiques. Certaines des formules magiques sont non seulement adressées à la sainte Trinité et à la Vierge,

Veldismagn (pour accroître la puissance)



Il faut le graver sur du lignite. Teinte le signe magique avec du sang et pose-le sur ta poitrine. Rien de mal ne pourra t'arriver et tu reviendras de voyage, en mer comme sur terre, en bonne santé et sans aucune maladie.

Pour réussir en affaires



Peins ce signe sur du papier ressemblant à de la fourrure et cache-le sous ton bras gauche. Tu seras sûr de réussir en affaires.

mais aussi à Thor, Odin et à d'autres divinités païennes. D'autres textes renferment des éléments empruntés au mysticisme médiéval et des bribes de latin. D'autre part, les hommes ont cru, pendant des siècles, que les extraits de la vulgate copiés sur du parchemin avaient le pouvoir de tenir le Mal en échec.

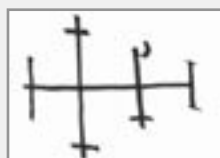
Dans le « Chalet du sorcier », on peut écouter des histoires d'esprits et d'elfes racontées par des narrateurs ayant grandi avant l'industrialisation de Strandir. Ces enregistrements appartiennent à la collection populaire de l'Institut Arnamagnean de Reykjavík.

SIGNES ET SYMBOLES MAGIQUES

Tous les signes et symboles magiques présentés dans le « Chalet du sorcier » sont empruntés à des livres islandais de magie. Bien que certains ouvrages datent du 17^e siècle et que d'autres soient plus récents, ils semblent tous avoir des points communs. Il est très difficile d'établir l'origine des étranges pratiques de magie islandaise qu'ils contiennent. Certains signes semblent remonter au mysticisme médiéval et à l'occultisme en vogue à la Renaissance, d'autres se référant à la culture runique et aux anciennes croyances germaniques (Thor et Odin). De nombreuses pratiques de magie évoquées dans les archives de procès se retrouvent dans les livres de magie conservés dans différentes collections de manuscrits. L'objet de la pratique de magie, tel qu'il est décrit, nous permet d'en savoir plus sur les besoins des gens de condition modeste. Ils utilisaient ces méthodes pour mieux supporter une vie pleine de privations et le rude climat du pays.

Les instructions correspondant à de nombreux signes magiques exposés dans le « Chalet du sorcier » sont reproduites dans ce programme.

Quand il y a du sang dans le lait de vache



Grave ce signe magique sur du chêne et pose-le sous la vache que tu dois traire.

Pour mieux faucher



Il faut graver ces signes magiques sur la poignée supérieure de la faux. Utilise le sang de l'artère principale de ta main gauche pour les teinter.

Please visit our online-shop at www.galdrasyning.is/magicraft
- we send all products worldwide.

TWO ICELANDIC BOOKS OF MAGIC

Grimoires and magical staves are regarded either as silly or evil superstition or exciting remnants of forbidden wisdom. They feature prominently in Icelandic witchcraft trials. The two manuscripts printed in the book were written around 1800, only 100 years after prosecutions for witchcraft in Iceland ceased.

The first manuscript in the book, Lbs 2413 8vo, was written ca. 1800 and is the largest collection of magical staves in a single manuscript even when compared to those collected by amateur scholars almost a century later. Many of the magical acts described are the same as those mentioned in court records and similar ones can be found in the 17th century grimoires.

The manuscript itself measures 10 x 8 cm with 74 leaves and nothing is known of its history or how the library acquired it. Apparently a systematic collection was intended, beginning with various acts to prevent theft or find who has stolen, then a collection of love magic, but after that there seems to be no specific order to the staves. After a number of protective staves or sigils there follow a number of invocations against ghosts and evil spirits.

The second manuscript in the book, Lbs 764 8vo, was written ca. 1820 and is very different. It is 14 x 8,5 cm, only 14 leaves and wrapped in an old leather wallet. The manuscript was bought in 1903 but no information about its history has been found. The first half appears to be of European origin and this part consists of protective signs and texts in Latin and with little connection to Icelandic court cases unless such signs or texts are the kind of blasphemy sometimes associated with staves or sigils.

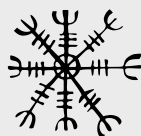
The book Two Icelandic Books of Magic counts 263 pages, including 4 pages in colour and is a paperback. The book is both in English and Icelandic. The Icelandic text is printed with modern spelling on the right hand page and an English translation on the left page.

Author: Magnús Rafnsson

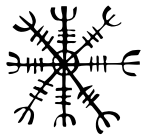
Publisher: Strandagaldur (Museum of Icelandic Sorcery & Witchcraft)

Year: 2008

ISBN: 978-9979-9584-5-1



WWW.GALDRASYNING.IS/MAGICRAFT



Strandagaldur ses
Hólmavík - Islande