

La villa dello stregone

Kotbýli kuklarans

Fa che sopraggiungano
la nebbia e la sventura



Stregoneria e Magia in Islanda

© Strandagaldur ses
Stregoneria e Magia in Islanda

Del museo “Stregoneria e Magia in Islanda”
Höfðagata 8-10
510 Hólmavík
Tel: (+354) 451 3525

La villa dello stregone
Klúka, Bjarnarfjörður
Tel: (+354) 451 3524

galdrasyning@holmavik.is
www.galdrasyning.is

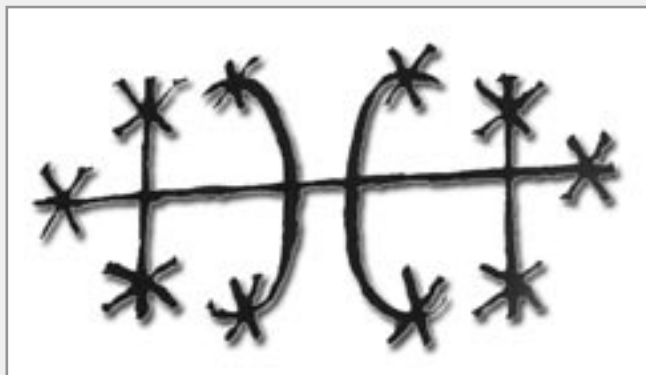
Durante i lavori preparatori per la prima parte del museo “Stregoneria e Magia in Islanda” era già chiaro che l’oggetto della mostra poco aveva a che fare con la fondatezza del sapere storico. Di solito l’attenzione degli storici si incentrava prevalentemente sulla storia politica, il commercio e le storie riguardanti gli intellettuali e i potenti d’Islanda. Le uniche fonti consultate relative ai casi di magia o stregoneria erano vecchi atti giudiziari ed erano a disposizione solo pochissime informazioni sugli imputati e sui crimini per cui venivano accusati.

La cultura popolare, in particolare quella dei secoli passati, è un settore ancora inesplorato. Ciò è comprensibile da molti punti di vista per le scarse fonti disponibili in Islanda dell’era medievale o addirittura degli inizi dell’era moderna.

La maggior parte degli imputati accusati di stregoneria o magia erano di bassa estrazione sociale. Raramente persone provenienti dagli strati sociali più alti venivano accusate di stregoneria e semmai ce ne fossero state, a nessuna di queste doveva essere inflitta alcuna punizione corporea.

Sappiamo molto poco delle condizioni di vita della gente semplice che nella maggior parte dei casi in tutto il paese viveva in affitto in piccoli poderi. Alcune testimonianze possono essere raccolte da alcune fonti dell’epoca.

La seconda parte del museo “Stregoneria e Magia in Islanda” ha come titolo “La villa dello stregone”. L’obiettivo è di dare un’idea di come e in quali condizioni vivevano le persone in affitto nelle loro fattorie, di dare quindi una visione della loro idea del mondo e di quali mezzi si servivano per sopravvivere alla dura realtà di tutti i giorni.



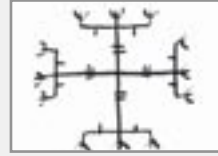
Incidi questo segno magico su un pezzo di sorbo selvatico, quando il sole si trova sullo zenith e gira per tre volte intorno alla casa in direzione del sole e tre volte in senso contrario, mentre tieni in mano il sorbo selvatico con le incisioni e l’erba pungente. Quindi mettilo sulla cuspide della tua porta.

LA VILLA

Per secoli le case di torba erano l'unico tipo di costruzione presente in Islanda. Tuttavia per come si sono mantenute nelle varie fattorie di dimensioni più o meno grandi sparse per l'Islanda, si suppone che soltanto a poche persone era consentito vivere in queste case di torba con tetti a più spioventi. Gli alloggi di coloro che vivevano in affitto negli isolati appezzamenti di terreno avevano poco in comune con queste costruzioni. In alcuni racconti di viaggio dei primi visitatori d'Islanda si trovano le descrizioni di alcune costruzioni che ci danno l'idea di come poteva essere la casa di un abitante povero.

Alla metà del XVIII secolo due islandesi viaggiarono per tutto il paese e annotarono tutte le loro impressioni in un libro. Sebbene non fossero interessati in particolar modo alle costruzioni che incontravano (al contrario dei viaggiatori di altri paesi del XVIII e XIX secolo che scrivevano invece maggiori dettagli del loro soggiorno), scrivevano comunque che le costruzioni peggiori si trovavano nelle stazioni di pesca stagionali di Strandir. La seguente citazione è stata presa da un capitolo sui relitti galleggianti presenti a Strandir:

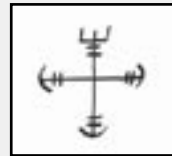
“Sebbene gli abitanti di Strandir siano eccellenti boscaioli e bottai, le loro case, in particolare quelle delle zone più settentrionali a nord di Trékyllisvík, sono costruite così male tanto da essere considerate come le più brutte costruzioni di tutto il paese. Se una casa crolla, ne ricostruiscono una nuova in un giorno soltanto. Per la costruzione delle



Conquistare l'amore di una donna. Incidi questo segno magico sul pane o sul formaggio e fa in modo che lei possa mangiarne.



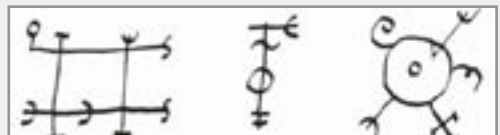
Protezione del bestiame. Incidi questo segno sul corno del caprone più vecchio e le tue pecore non correranno mai il pericolo di annegare nei flutti.



Per rendere le tue pecore docili. Al sorgere del sole prendi arbusti di ginepro ed erba da pascolo che cresce verso est. Incidici sopra questo segno e lascia che le tue pecore in estate ci passino sopra in estate e sotto in inverno.

Per rendere le tue pecore docili

Incidi questo segno nel boschetto di quercia e sotterralo insieme alla tua iniziale sotto la soglia che oltrepassano le tue pecore.

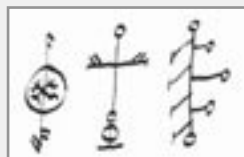


pareti non fanno altro che accatastare diversi tronchi e spalare in mezzo uno strato di terra per evitare che possano cadere facilmente. Poi altri tronchi vengono messi in obliquo sopra le pareti e su questi viene poi costruito il tetto. In seguito sui puntoni vengono inseriti piccoli pezzi di legno ricavati dai relitti galleggianti, poi inseriscono torba, fieno marino e in ultimo un po' di pietra, in modo tale che l'intero ammasso non venga spazzato via dal vento. Sprecano legno quasi come facevano i nostri antenati con le foreste.”

Molto probabilmente questo modo di costruire non era diffuso a Bjarnarfjörður, dato che i cortili contornati da terra non avevano alcun diritto sul legname ricavato dai relitti galleggianti. Il fondo della valle era piuttosto fangoso e paludoso, e questo quindi voleva dire torba di buona qualità, che poteva essere poi utilizzata per eventuali costruzioni. Inoltre molto probabilmente erano i poveri che vivevano in affitto ad utilizzare il materiale che si trovava nelle immediate vicinanze. A Bjarnarfjörður la torba venne utilizzata fino al XX secolo come materiale da costruzione. Un buon esempio abbastanza tardo è l'ovile rotondo di Skarð, ancora oggi in uso.

Le fondamenta della villa dello stregone sono fatte di pietra, mentre le pareti sono state costruite con la klambra, e cioè da blocchi di torba scavati in un modo ben preciso. Vengono posizionati a spina di pesce con strisce di torba tra i vari strati. Per garantire una giusta stabilità i bordi delle pareti e gli angoli sono stati dotati di blocchi di torba

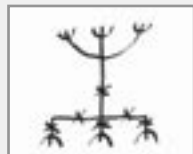
Per una buona pesca



Scrivilo sulla pergamena e legalo alla tua canna da pesca.



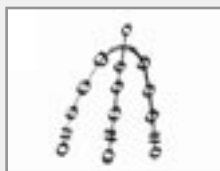
Scrivilo su un pezzo di pelle e legalo al tuo piombo.



Incidilo sulla prua.



Incidilo su un pezzo di legno di quercia se vuoi fare una buona pesca.



Per remare in modo migliore

Questo segno magico deve essere inciso sulla pelle e tinto con il tuo sangue. Fissalo sotto al tuo remo e portalo sempre con te quando vai in barca e portalo con te anche quando lasci la barca. Nessuno potrà remare meglio di te.

di enormi dimensioni. Ogni parte della villa ha un telaio di legno diverso formato da tronchi di legno non tagliati. Il legname è stato utilizzato anche sopra i puntoni: tronchi d'albero corti spaccati come legna da ardere, tavole di legno esterne o pezzi di legno dei relitti galleggianti corti e larghi tagliati in scindule, tutti di ricoperti da diversi strati di torba. Per lo strato più spesso al centro, anche in questo caso la torba è stata scavata in un modo particolare.

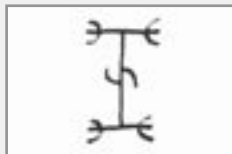
“La villa dello stregone” è divisa in tre sezioni. Due di queste mostrano la tipica dimora di una persona che viveva in affitto: la prima mette insieme camera e cucina, la seconda mostra le varie stanze e il posto destinato al bestiame. La terza è un'aggiunta libera. Qui viene data un'idea della storia e delle leggende regionali.

IL POPOLO

I nomi di coloro che venivano accusati di stregoneria ci danno un po' di informazioni sull'identità di queste persone. In alcuni casi sappiamo dove vivevano e possiamo affermare con sicurezza che si trattava di persone che vivevano in affitto o lavoratori agricoli. La loro vita nella migliore delle ipotesi può essere descritta come una continua lotta alla sopravvivenza. In alcuni cortili il bestiame era composto semplicemente da una mucca, dieci o anche un numero minore di pecore ed un cavallo. Per una famiglia composta da quattro persone questo era già abbastanza, tanto più se buona parte dei raccolti doveva essere ceduta ai proprietari terrieri.

In tutti i fiordi occidentali l'area di amministrazione è limitata. Se la pesca annuale non era particolarmente abbondante, il numero degli abitanti diminuiva in modo così rapido, come durante i periodi di epidemie o ondate di freddo ecceziona-

Protezione da annegamento

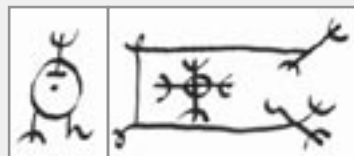


Porta sempre con te questo segno e non annegherai mai né in mare né in acqua dolce.

Contro i morsi delle volpi



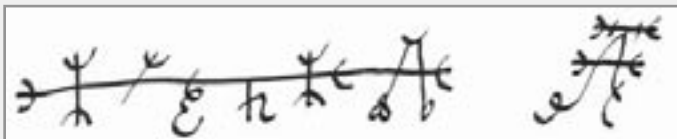
Incidi questo segno sulla fronte di uno dei tuoi caproni castrati e non moriranno mai per l'attacco subito dalla volpe.



Conserva questi segni magici nell'ovile e non dovrai soffrire a causa dei morsi delle volpe.

Incidi questo segno magico sul corno di una

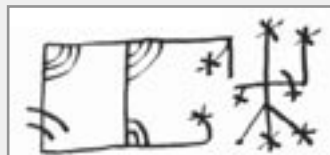
capra e lascialo vicino alla tua casa e terrà lontana la volpe da eventuali attacchi al tuo bestiame.



le. Quindi stupisce ancor meno il fatto che l'inizio delle controversie sulle questioni di stregoneria coincidesse proprio con la lotta per accaparrarsi il cortile migliore. Negli altri casi la magia veniva utilizzata come mezzo a sostegno delle pratiche agricole o come mezzo illegale per ostacolare il vicino nei suoi compiti.

Quasi tutte le attività agricole venivano eseguite manualmente e con utensili primitivi. Stranamente le carriole in Islanda non furono conosciute prima del XIX secolo e quindi la torba utilizzata per riscaldarsi non poteva che essere trasportata faticosamente a mano, come anche il concime per

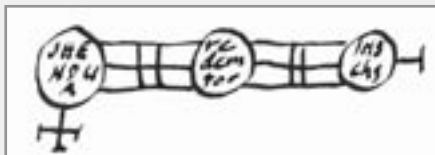
Runa assassina



Questi segni magici dovrebbero essere scritti su carta. Se senza alcun motivo un uomo inizia a fare una disputa, buttala lungo il cammino del suo cavallo. Uno dei suoi animali morirà, se il suo zoccolo coprirà il segno magico.

Gli anelli di Carlo Magno

Questi sono i nove anelli della protezione. Dio li fece portare dal suo angelo a Papa Leone III per darli a Carlo Magno affinché venisse protetto di fronte ai suoi nemici, in base a quanto sarebbe accaduto. In nomine patris et filio et spiritus sancti, Amen.



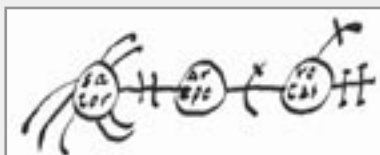
I primi tre proteggono nel seguente modo: i primi tre anelli ed in particolare il primo di questi, proteggono da tutte le farse del diavolo, dagli attacchi dei nemici e da uno spirito inquieto; il secondo protegge dalla morte improvvisa, dal

collasso e dalle angosce; il terzo protegge dall'ira dei nemici: il loro spirito si agiterà, tutte le volte che ti vedrà, saranno come storditi e si gireranno dall'altra parte.

I secondi tre proteggono nel seguente modo: i primi tre anelli ed in particolare il primo di questi sono contro le ferite da spade; il secondo è contro gli intrighi del diavolo e per non perdere la strada; il terzo protegge dalla collera di chi detiene il potere e dalla persecuzione da parte dei cattivi.



Gli ultimi tre anelli si compongono nel seguente modo: questi tre anelli e il primo di questi, fanno vincere nelle controversie giuridiche e guadagnare popolarità tra la gente; il secondo è contro qualsiasi paura; il terzo protegge dall'infermità fisica e dalla gozzoviglia.



Questi nove anelli dovrebbero essere portati sul petto o in uno dei due fianchi quando ci aspetta il nemico.

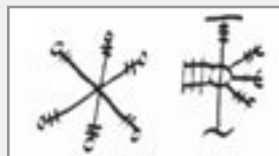
i campi. Altri compiti sembravano ancora più difficili. Proprio in base a queste condizioni, si può ben immaginare che venivano impiegati anche mezzi illegali per alleviare la fatica di queste azioni. Applicare mezzi illegali voleva dire dunque utilizzare determinate formule magiche o addirittura simboli magici. Andare a raccogliere il fieno con la falce con una lama che rimanesse appuntita per molto tempo, rendeva tale compito sicuramente più facile, e voleva quindi proprio la pena poter essere sostenuti dalle forze occulte.

CREATURE SOPRANNATURALI

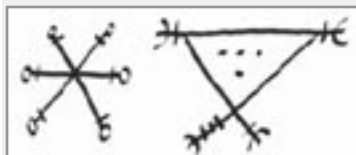
Il mondo del XVII secolo era pieno di creature soprannaturali, alcune visibili, altre meno. Gli angeli di Dio erano ovunque per essere al servizio e per proteggere coloro che facevano giustizia. Gli inviati di Satana, creature diaboliche e spiriti maligni, erano comunque sempre in agguato e facevano di tutto pur di corrompere gli esseri umani. Gli ecclesiastici insegnavano che scegliere di stare da una parte o dall'altra parte in questa battaglia poteva portare o al fuoco dell'inferno o a guadagnarsi un posto in paradiso. Le persone venivano richiamate ad affrontare gli alti e i bassi della vita con una preghiera sulle labbra. Impararono che tutto era stato predefinito e che non spettava a loro intervenire per cambiare il mondo, ovvero la creatura di Dio.

La magia del popolo semplice spesso serviva per proteggersi dagli spiriti maligni. Gli uomini utilizzavano simboli, segni magici e al contempo la magia cristiana radicata nel loro occultismo medievale. Per secoli gli uomini sono rimasti fedeli a questi simboli, passaggi tratti dalla Bibbia e formule magiche contro il male. Pietre e piante erano come legate all'universo e potevano quindi esercitare un'enorme influenza sulla vita dell'uomo. Ogni cosa si riferiva a qualcos'altro: la terra,

Segno magico per l'affilatura

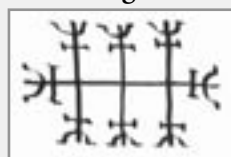


Dovrebbe essere inciso sulla mola, un segno per ogni lato.



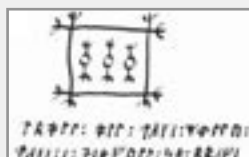
Se vuoi che la tua falce resti affilata, incide questo segno con un coltello sulla mola.

Protezione da qualsiasi magia



Questo segno magico protegge da qualsiasi magia. Scrivilo con il sangue di un topo sulla scapola di una foca e portalo con te.

Rompere una serratura



Metti questo segno magico sulla serratura e soffiaci sopra. Che tutti i troll possano togliere la serratura. Tirate e che il diavolo possa squittire.

le stelle ed altri fenomeni naturali. Intromettersi in una questione poteva avere conseguenze inaspettate. Eventi eccezionali come ad esempio le eruzioni vulcaniche o le comete, preannunciavano l'arrivo di eventuali disgrazie.

In Islanda questa visione del mondo conteneva anche altri elementi: una gran quantità di creature soprannaturali, molte delle quali provenivano dall'antica religione nordica. Gli elfi vivevano nei campi e di tanto in tanto si facevano vedere. Creature eccezionali simili a cavalli o bambini che in passato venivano lasciati per strada, vivevano intorno ai laghi o sui ponti. Ovunque si vedevano i troll: alcuni in vita, altri trasformati in pietra dal sole. Sembra che a Strandir i troll fossero particolarmente numerosi. Le leggende narrano che migrassero verso nord, quando da un comune all'altro venivano costruite nuove chiese.

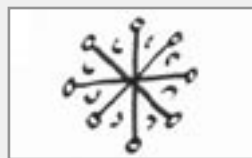
I più conosciuti erano i tre troll che cercarono di dividere i fiordi occidentali dal resto del paese. Uno di essi si trova ancora a Drangsnæs; gli altri due erano la coppia che riempì Breiðafjörður di isole, arrivando soltanto fino a Kollafjarðarnes, dato che quando il sole sorse, trasformò entrambi in pietra. Alcuni hanno nomi come Þömb, Kleppa e Þjóðbrók, e le storie su di essi erano ormai note in ogni parte del paese. Molte favole popolari hanno come protagonisti questi troll e molti toponimi fanno riferimento proprio ai loro nomi.

Grímur Ingjaldsson fu uno dei primi coloni. Arrivò in Islanda nel tardo autunno e trascorse l'inverno a Grímsey, l'isola sulla foce di Steingrímsfjörður. Di solito andava a pesca sul Húnaflói. Un giorno portò con sé suo figlio che aveva avvolto in

Impedire un furto

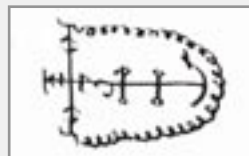


Incidi questo segno sullo stipite della porta e fa il segno della croce con l'altra sbagliata.



Metti questo segno magico sotto la soglia della porta e il ladro non riuscirà più a scappare dalla vostra casa.

If your livestock is prone to accidents



Incidilo sulla quercia, mettilo sotto terra e fa in modo che il tuo bestiame ci passi sopra.

Questi sono i nove elmi di Ægir

Questi sono i nove elmi di Ægir di cui chiunque abbia a che vedere con questi poteri potrà fare a meno. Ognuno di loro dovrebbe venir applicato.



una pelliccia di foca per non fargli sentire freddo.

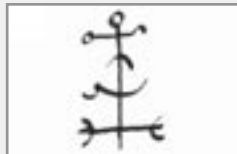
Durante la pesca prese un *marbendill*, un tritone, che viveva in fondo al mare e di cui si diceva avesse poteri chiaroveggenti. Grímur chiese alla strana creatura quale sarebbe stata la sua fine. Il *marbendill* rispose:

‘Non è necessario prevedere quale sarà il tuo futuro, ma il bambino con la pelliccia di foca andrà a finire laddove verrà deposta la tua giumenta Skálm con tutto il suo carico.’

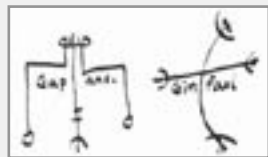
Qualche tempo dopo in quello stesso inverno Grímur scomparì in mare. Nella primavera seguente sua moglie con il piccolo Þórir e la sua giumenta si misero in viaggio per raggiungere Breiðafjörður. Ma appena giunti lì la giumenta, che aveva sulle schiena i bagagli di entrambi, non volle fermarsi. Si fermò soltanto un anno dopo quando raggiunsero Snæfellsnes, la parte meridionale del paese. E qui la foca-Þórir, come venne soprannominato, divenne un capotribù.

Sin dai tempi antichi gli spiriti hanno sempre fatto parte della realtà islandese. La saga di Guðmundur, il vescovo del bene, racconta la storia di una terribile creatura con la testa di una foca che intorno al 1200 terrorizzava gli abitanti della regione. Si credeva che anche altre creature vivessero a Goðdalur, e cioè una delle due valli che si esten-

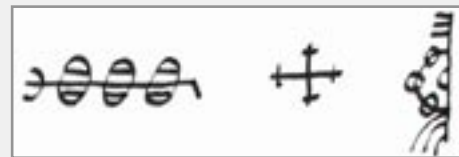
Magia per la lotta



Se hai intenzione di lottare con qualcuno, allora incidi questo segno magico su un rullo, appendilo sul dormiente e pronuncia le seguenti parole: ti lancio la scomunica e ti incuto timore, ti affumico e ti percuoto. Odino stesso insieme a [xxx], Frigg, ginfaxi, gapandi. Che tu non possa più dormire sonni tranquilli, bastardo che non sei altro, finché non porti in petto il segno magico di Baldur.



Rivolgiti in direzione della luna crescente e scava un pezzetto di torba con il coltello che di solito si usa per mangiare. Cospargilo con il tuo sangue, infilalo nella tua scarpa e pronuncia il seguente verso:



Se vuoi lottare bene, prendi un osso umano e scrivi questo segno sulla tua scarpa o sul dito del piede della gamba con cui combatti e di:

mando il diavolo in persona nel petto e
nelle ossa del mio avversario, in nome tuo
Thor, Odino,
e rivolgiti a nordovest.

Ginfaxi sotto il tallone,
Gapandi sul dito del piede,
Impegnatevi come già facevate prima,
Poiché adesso ce n'è veramente bisogno.

de nelle paludi di Bjarnarfjörður.

A Goðdalur si trovava anche il tempio pagano del posto, e la zona circostante rimase sempre intatta. Il vescovo Guðmundur durante una cerimonia cercò di benedire l'intera valle, ma l'effetto purtroppo non durò a lungo. Persino tagliare l'erba intorno alle rovine sembrava poter essere una via sicura per scacciare il male e dappertutto si narravano storie di misteriose vittime. Ancora oggi nella valle aleggia un certo mistero. Un altro luogo intatto è il tumulo del pagano Goði, che ai suoi tempi fece costruire il tempio. Ancora oggi molte persone nutrono un profondo rispetto per questi luoghi.

SVANUR A SVANSHOLL

La saga di Njal, la più famosa delle saghe islandesi, racconta del primo abitante autoctono di Bjarnarfjörður, Svanur, figlio di Björn, che era il primo colono presente in questa regione. Svanur, imparentato con Hallgerður langbrók, la più famosa donna attaccabrighe di tutte le saghe, nascose lo schiavo che aveva assassinato per conto suo il suo secondo marito. Secondo la saga Svanur era un potente stregone attaccabrighe dal carattere piuttosto difficile.

Un giorno Svanur si precipitò dallo schiavo e gli raccontò che gli uomini si erano messi in viaggio per vendicare i loro parenti. Lo schiavo afferrò le sue armi, mentre Svanur si mise intorno alla testa soltanto una pelle di caprone e uscì e dicendo:

‘Fa che sopraggiungano la nebbia e la sventura, fa che tutti coloro che ti stanno alle calcagna come fossi un nemico, vengano assaliti dallo scompiglio.’

Una fitta nebbia scese allora sui cavalieri che si stavano dirigendo a cavallo attraverso le colline a sud di Bjarnarfjörður. Non riuscivano a vedere nemmeno per terra e caddero dalle loro selle. Alcuni di essi andarono nella palude, mentre altri

Il sigillo di Salomone



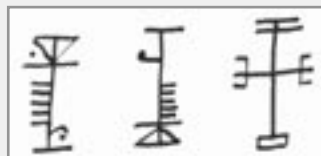
Se desideri essere saggio e fare bei sogni, allora incidì questo segno sulla lignite e mettilo sotto il tuo capo.

Sangue di bue – terra di bue



Per impedire furti, incidì il primo di giorno, il secondo di notte. Incidili sul lato interno del cassone in cui sono conservati i tuoi oggetti di valore.

Per tenere lontano gli spiriti maligni



Questi segni magici dovrebbero essere inciditi su quercia e colorati con il sangue della tua mano destra. Per tenere lontano gli spiriti maligni, appendili sopra la porta.

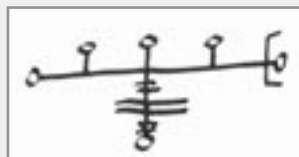
persero le loro armi tra gli arbusti. Per tre volte tentarono di attraversare la collina ed ogni volta venivano avvolti dalla nebbia che si schiariva non appena gli voltavano le spalle.

Secondo la leggenda Svanur percorse le montagne vicino a Svanshóll e andò sempre più a nord arrivando di nuovo vicino alla sua stazione di pesca. Nella saga di Njál si narra che alla fine la sua imbarcazione venne affondata, ma egli ritornò dal mare riuscendo ad entrare nella montagna di Kaldbakshorn, dove era stato cordialmente accolto.

Molto più tardi a Svanshóll visse un altro stregone di nome Snorri, il quale era un vero e proprio misantropo. Prima di morire ordinò a sua figlia di tumulare il suo corpo in un luogo ben definito su un campo del luogo e non nel cimitero vicino alla chiesa di Kaldrananes. Lo spirito del posto si oppose al suo desiderio e richiese che per lo stregone Snorri già defunto venisse celebrato un funerale cristiano. Non si mostrò un compito facile trasportare la salma dato che non faceva altro che cadere da cavallo. Raggiunto un posto, che secondo la leggenda doveva essere un antico luogo di sepoltura, la salma diventò improvvisamente più facile da trasportare e le esequie vennero celebrate senza alcuna particolare difficoltà.

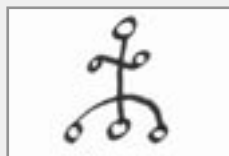
Cinquant'anni dopo i necrofori riesumarono la salma. Dopo aver aperto la bara furono stupiti nel vedere che mancavano le ossa, i denti e i capelli, c'erano soltanto resti di abiti e alcuni oggetti che Snorri aveva ordinato alla figlia di mettere nella tomba al momento della sepoltura: pelle di pesce, i suoi libri segreti e i truciolì.

Rompere la gamba di un cavallo



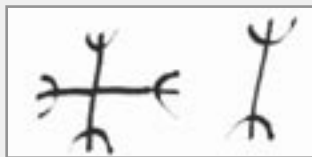
Incidilo su una tavoletta e lasciala cadere per strada. Incidila con il coltello che di solito si usa per mangiare; ecco il segno magico.

Per fare affari



Dipingi questo segno su carta velutata e conservalo a casa sotto il braccio sinistro. Il successo negli affari sarà garantito.

Per una migliore mietitura



Questi segni magici dovrebbero essere incisi sul manico superiore della falce Colorala con il sangue dell'arteria principale della mano sinistra.

Se qualcosa di losco è in agguato

Incidi questo segno magico sopra la porta della tua casa. Crea un punteruolo di legno di ginepro o argento.



ALTRI STREGONI A BJARNARFJÖRÐUR

In passato Bjarnarfjörður si trovava lontana dalle strade principali, dato che si faceva prima ad attraversare le montagne per andare a nord partendo da Strandir. Purtroppo si dispone soltanto di poche informazioni del periodo antecedente alla persecuzione degli stregoni per tutta la valle. Durante il periodo della persecuzione degli stregoni tuttavia si verificarono soltanto due casi a Bjarnarfjörður. Inoltre alcuni abitanti della valle furono coinvolti nei processi contro Klemus Bjarnason, l'ultimo uomo che in Islanda venne condannato a morte per stregoneria. La sua condanna venne poi successivamente ridotta all'ergastolo.

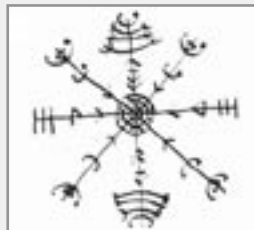
Nel 1660 Guðrún Magnúsdóttir accusò tre uomini di aver provocato una strana malattia di cui soffrivano da ormai molti anni, tuttavia non si sa nient'altro su questo caso. Nel 1676 Jón Pálsson venne fustigato a Kaldrananes perchè in possesso di un libro di magia di nove pagine,

“che conteneva molti segni strani ed anche due formule magiche contro le volpi, oltre a numerose usanze che non potevano essere accettate nel santo nome di Dio”.

I suoi vicini chiesero pietà, dato che Jón non aveva mai fatto uso dei suoi poteri per fare del male. Le pagine vennero tuttavia bruciate davanti agli occhi di Jón mentre veniva fustigato quasi fino a morire’.

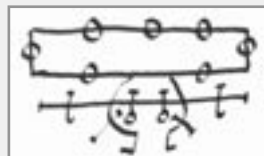
Dopo il secondo ventennio del XVIII secolo, nessun altro venne accusato di stregoneria o magia, tuttavia sappiamo che la gente di Strandir continuava comunque a praticare magia. Nel XVII secolo, ad esempio, Jón Glói, uno stregone che viveva vicino alle rovine pagane di Goðdalur, divenne famoso perché riuscì a dimostrare al funzionario statale di saper risuscitare i morti.

Veldismagn (ciò che rafforza il potere)

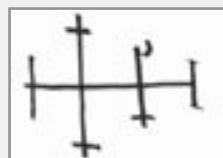


Deve essere inciso sulla lignite. Colora il segno magico con il sangue e mettilo sul petto. Non ti potrà accadere nulla di male e tornerai dai viaggi in mare o via terra in salute e senza aver contratto alcuna malattia.

Che tutte le tue pecore possano dare alla luce tanti agnellini gemelli



Incidi questo segno magico con una costola di un topo nel letame di pecora e con sangue di corvo su una lastra di basalto. Brucialo nel giorno di San Giovanni Battista sulla porta dell'ovile e fa in modo che il fumo arrivi alle pecore.



Incidi questo segno magico sulla quercia e mungici sopra la vacca.

INVOCAZIONI, PREGHIERE E FORMULE MAGICHE

Le parole in Islanda avevano un potere particolare. Soltanto poche cose erano più temute di quanto venisse maledetto nei versi. Le parole potevano servire per tenere lontani gli spiriti maligni. Alcuni testi ancora conservati erano in netto contrasto con quanto insegnavano gli ecclesiastici. Ci sono invocazioni che avevano come obiettivo quello di fare in modo che lo spirito tornasse indietro da dove era venuto ed altre per tenerlo a distanza oppure per scacciare le volpi dal gregge. Allo stesso tempo anche le preghiere cattoliche avevano a che vedere con questo tipo di materiale, che si è ben conservato tra la gente semplice.

Alcune formule magiche non sono rivolte soltanto a Maria, la Madre di Dio, ma anche a Thor e Odino e ad altre divinità pagane. Altri testi contengono elementi di misticismo medievale scritti in un latino abbastanza frammentario. Per secoli si credeva che i brani tratti dalla Vulgata scritti su pergamena avessero il potere di sconfiggere il male.

Nella “Villa dello stregone” le storie sugli spiriti e sugli elfi vengono raccontate da coloro che sono cresciuti a Strandir prima dell’era dell’industrializzazione. Queste registrazioni sono prese dalla raccolta folcloristica dell’ Arnarnagneyan Institutes di Reykjavík.

SEGNI E SIMBOLI MAGICI

Tutti i segni e i simboli magici esposti nella “Villa dello stregone”, sono tratti dai libri di magia islandese. Sebbene alcuni di questi libri risalgano al XVII secolo, altri addirittura ad un periodo successivo, comunque sembrano tutti collegati tra di loro. L’origine della straordinaria magia islandese contenuta in questi libri non è facilmente definibile. Alcuni segni sembrano risalire al misticismo medievale e all’occultismo del rinascimento, mentre altri contengono riferimenti alla cultura delle rune e alle antiche credenze germaniche di Thor e Odino. Molta della magia citata negli atti giudiziari, si ritrova poi nei libri di magia conservati in diverse raccolte di manoscritti. Lo scopo per cui si ricorreva alla magia, per quanto viene descritto, ci svela quali erano gli interessi della bassa classe sociale. Si usava la magia ad esempio per alleviare il peso di una vita piena di rinunce in un clima piuttosto austero.

Le didascalie di molti segni magici esposti nella “Villa dello stregone” sono stampate anche in questo programma.

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.

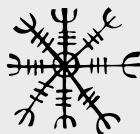
The book *Two Icelandic Books of Magic* counts 263 pages, including 4 pages in colour and is a paperback. The book is both in English and Icelandic. The Icelandic text is printed with modern spelling on the right hand page and an English translation on the left page.

Author: Magnús Rafnsson

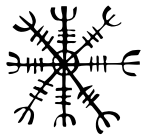
Publisher: Strandagaldur (Museum of Icelandic Sorcery & Witchcraft)

Year: 2008

ISBN: 978-9979-9584-5-1



WWW.GALDRASYNING.IS/MAGICRAFT



Strandagaldur ses
Hólmavík - Íslanda