

BRAGANÇA | CASTELO FESTA DA HISTÓRIA

14 » 17 AGOSTO 2024



ENQUADRAMENTO

As lendas fazem parte da história de um povo, de um local. São narrativas por vezes muito fantasiosas ou fictícias, transmitidas pela tradição oral, mas nelas combinavam-se factos reais e históricos com factos saídos da imaginação humana.

Essas lendas, sendo transmitidas pela tradição oral ao longo de gerações, acabaram por sofrer processos degenerativos, pois como diz o ditado popular: quem conta um conto, acrescenta um ponto, sendo que a imaginação humana pode levar um conto para outro local, época e até alterar algum enredo da lenda. No entanto, todas as lendas tiveram um ponto de partida, algo que as provocou.

Um período propício para o nascimento de lendas foi a Idade Média, onde nasceram muitas que ao longo de séculos se enraizaram nas gentes, transformando-as na história daquele local, fazendo parte do seu património. É o caso da lenda de Castro de Avelãs, lenda que serve de base para o desenvolvimento de toda a narrativa do evento deste ano.

ESPETÁCULO PRINCIPAL

_ALCINA, A DONZELA

Num castelo, entre Bragança e o Castro de Avelãs, vivia um homem poderoso, chamado de Conde de Ariães. Este Conde tinha intenções de casar-se com Alcina, uma jovem e bela donzela que vivia nos arredores do castelo.

Num outro castelo, na Serra da Nogueira, vivia outro homem rico e com muitas posses, o Conde Redemiro, que também se apaixonara pela donzela Alcina e pretendia casar-se com ela.

O Alcaide, ao tomar conhecimento do interesse dos Condes em disputarem a mão da jovem Alcina, para evitar grandes batalhas entre seus homens, decidiu organizar um torneio para decidir quem ficaria com o direito de casar com Alcina.

15, 16 e 17 agosto | 22h00

Local: Liça

DESTAQUES DA PROGRAMAÇÃO

_CORTEJO OFICIAL

O Alcaide do Castelo convocou um grande torneio, na busca do melhor dos pretendentes para casar com donzela Alcina. A população está curiosa e os vendedores instalam-se na perspetiva de um bom negócio. Nobres e povo, mercadores e compradores juntam-se nas ruas do centro do burgo para visitar a recém-instalada feira, dentro das muralhas do castelo. Um momento de partilha e convívio onde toda a população é convidada a participar ou assistir.

14 agosto | 21h30

Local: Centro Histórico » Castelo

_APRESENTAÇÃO DE CAVALEIROS

De forma a evitar conflitos armados entre dois senhores abastados das terras de Bragança, o conde de Ariães e o conde Redemiro da serra de Nogueira, o Alcaide daquelas terras convida os nobres a combaterem sob as regras de torneio. Em disputa, o coração de uma jovem donzela de sua graça Alcina, com quem ambos procuravam casar. As regras de torneio são apresentadas a toda a população que se apressa a preparar tudo para aquele evento ímpar.

14 agosto | 22h00

Local: Liça

_AVENTURAS DOS INFANTES

Bravos guerreiros e corajosas princesas procuram-se! Serão os mais pequenos capazes de completar este conjunto de desafios com sucesso? Uma competição familiar, saudável e divertida onde pais e filhos competem em busca do maior dos prémios: a felicidade!

15, 16 e 17 agosto | 17h

Local: Liça

_INSCRIÇÃO DE CAVALEIROS

Orientados pela honra dos seus nomes de família e pelos bons costumes e práticas de um Torneio, cada uma das casas pretendente à mão da princesa, inscreve os seus melhores homens para a justa marcada. Mas há jovens guerreiros que ambicionam poder lutar por tão apetecível prémio e que terão de prestar provas da sua valentia e aptidão.

15, 16 e 17 agosto | 18h30

Local: Liça



ÁREAS TEMÁTICAS

_POSTO DE CONTROLO

“Alto! Quem vem lá? Dentro destas muralhas não queremos bandidos ou aldrabões...” Em dias de maior agitação, como nos dias de um torneio, a manutenção da ordem e o zelo pela segurança de todos era de responsabilidade militar.

Em permanência

_A GALINHA DA VIZINHA

Numa rua tão apertada e com casas tão pequenas, são muitos os vizinhos que se cruzam no dia a dia. Todos são simpáticos e cordiais, mas por vezes não conseguem levar desaforos para casa. Roupa que desaparece, barulhos estranhos durante a noite e até os ovos de uma galinha são motivos para as discussões daqueles vizinhos.

14 agosto | quadros teatrais a cada 30 minutos.

Início 18h | Final 23h30

Interrompe das 20h às 21h

15, 16 e 17 agosto | quadros teatrais a cada 30 minutos.

Início 12h | Final 23h30

Interrompe das 20h às 21h

_RUA DOS LARÁPIOS

Foragidos das autoridades e escondidos por entre as sombras vão vivendo os que sobrevivem do mal. À espera de que este ou aquele mais desatento traga os bolsos cheios, usam as mulheres mais roliças para aliciar os homens para aqueles caminhos tão tenebrosos.

14 agosto: 18h às 24h | 15, 16, e 17 agosto: 15h às 24h

_PRAÇA D'ARMAS

Por aqui se encontram e vão treinando aqueles sobre os quais recai a responsabilidade de manter a ordem no território. Os tempos que correm não são propriamente de paz e acalmia e, como tal, as técnicas de combate e as táticas militares são constantemente trabalhadas, até porque o inimigo não está assim tão distante.

14 agosto: 18h às 20h | 15, 16, e 17 agosto: 12h às 20h

_JOGOS E BRINCADEIRAS

Debaixo da sombra daquelas densas árvores, pequenos e graúdos, podem encontrar uma série de desafios à sua inteligência, força e destreza. Os petizes e o público mais adulto podem desfrutar e divertir-se com um conjunto de jogos e brincadeiras de outros tempos, que se adaptam desde o mais forte dos cavaleiros à mais bela das princesas.

Em permanência

_ACAMPAMENTO DOS PETIZES

Vamos brincar aos nobres e guerreiros... Espaço pedagógico onde os petizes e seus acompanhantes experimentam as vivências medievais com as próprias mãos e onde contadores de estórias narram mitos e lendas.

Em permanência

_ESTÁBULOS E FALCOARIA

A mando d'el Rei, o senhor daquele castelo deverá ter sempre preparadas as melhores montadas. Cavalos corajosos para batalhas, rápidos para viagens e astutos para a caça! Ali também podemos encontrar a falcoaria. Aves de rapina são treinadas e tratadas numa parceria entre o homem e a ave de presa para a caça.

Em permanência

_AS MÃOS DO MESTRE

Aqueles que foram divinamente abençoados com mãos capazes de transformar matérias em alfaias importantes para as lides quotidianas são de extrema importância para o funcionamento do reino. O artesão, mestre do seu ofício, é um privilegiado entre as gentes do povo. A sua arte é procurada por nobres e pelo clero, e é com base no trabalho das suas mãos que o território se vai desenvolvendo.

Em permanência

_TREINO DO GUERREIRO

A mando d'El Rey, que os noviços se preparem para que, quando a hora chegar, estejam prontos para proteger o castelo! Este é um percurso

de obstáculos destinado ao público familiar onde a destreza física e o espírito aventureiro são primordiais.

Em permanência

_MERCADO

Dentro das muralhas vão-se posicionando os mais diversos mercadores. Alguns vêm de terras longínquas e trazem produtos nunca vistos, outros, de mais perto, procuram chamar a atenção do freguês com os seus ditos e pregões. Com tamanha azáfama mercantil, é necessário encontrar momentos para comer, beber e confraternizar. Por entre o fumo e vários odores, as melhores carnes e alguns peixes já se encontram nas brasas deixando com água na boca, o nobre e o pedinte.

Em permanência

_OFÍCIOS CIVIS

Uma trupe chega ao castelo em dia de festa. Enquanto aguardam por permissão do alcaide para entrar e receber salvo conduto, montam o seu “arraial” tirando dos seus alforges um número de estórias que encantam e espantam quem os vê e ouve.

Em permanência



ATIVIDADES PARA O PÚBLICO

_NA PELE DE UM GUERREIRO

Os visitantes poderão frequentar uma aula de iniciação à esgrima medieval, onde serão abordados os princípios básicos desta arte. Para além das técnicas os mais corajosos poderão também experimentar alguns dos equipamentos mais usuais e de difícil manuseamento.

Duração: 30 minutos cada

Inscrições por workshop: 6 pessoas

14 agosto: 19h30 | 15, 16 e 17 agosto: 14h00, 16h30

Local: Área temática “Praça D’Armas”

_A COTA DE MALHA

O visitante poderá ter o primeiro contacto com as técnicas e utensílios utilizados na construção da cota de malha. A arte de moldar metal em vestuário é sem dúvida fascinante.

Duração: 30 minutos cada

Inscrições por workshop: 4 pessoas

14 agosto: 18h30 | 15, 16 e 17 agosto: 12h00, 15h00

Local: Área temática “Praça D’Armas”

_SCRIPTORIUM E ILUMINÁRIAS

Como é que na idade média se escrevia e pintava sem canetas ou marcadores? Uma atividade para os mais pequenos descobrirem as técnicas de escrita e pintura no tempo dos reis e das rainhas.

Duração: 30 minutos cada

Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto : 19h00 | 15, 16 e 17 agosto: 14h30, 19h00

Local: Área temática “Acampamento dos Petizes”

_OFICINA DE TECELAGEM

Atividade para o público infantil/familiar onde podem colorir lãs com tintas naturais, montar a trama do tear e tecer uma bonita recordação. Os mais ágeis nas lides das linhas poderão ainda experimentar a criação de cordel.

Duração: 30 minutos

Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto: 18h00 | 15, 16 e 17 agosto : 13h30, 18h00

Local: Área temática “Acampamento dos Petizes”

_A ARTE DE CAÇAR COM AVES

As aves de rapina foram sempre fiéis companheiras da Nobreza nas suas caçadas, sendo criadas e treinadas para o efeito. O visitante poderá ter contacto com este tipo de aves, bem como aprender algumas curiosidades sobre os espécimes e ainda algumas técnicas de falcoaria.

Duração: 30 minutos

Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto: 18h00 | 15, 16 e 17 agosto: 16h00, 18h00

Local: Área temática “Estábulos e Falcoaria”

_O PAU DE SEBO

Que se cheguem à frente os mais audazes... Aqueles que querem demonstrar a sua bravura, força e agilidade! Os prémios são de louvar: quem diz que não ao melhor pão e chouriças da região?

Duração: 30 min

14, 15, 16 e 17 agosto: 19h30

Local: Junto do pau-de-sebo

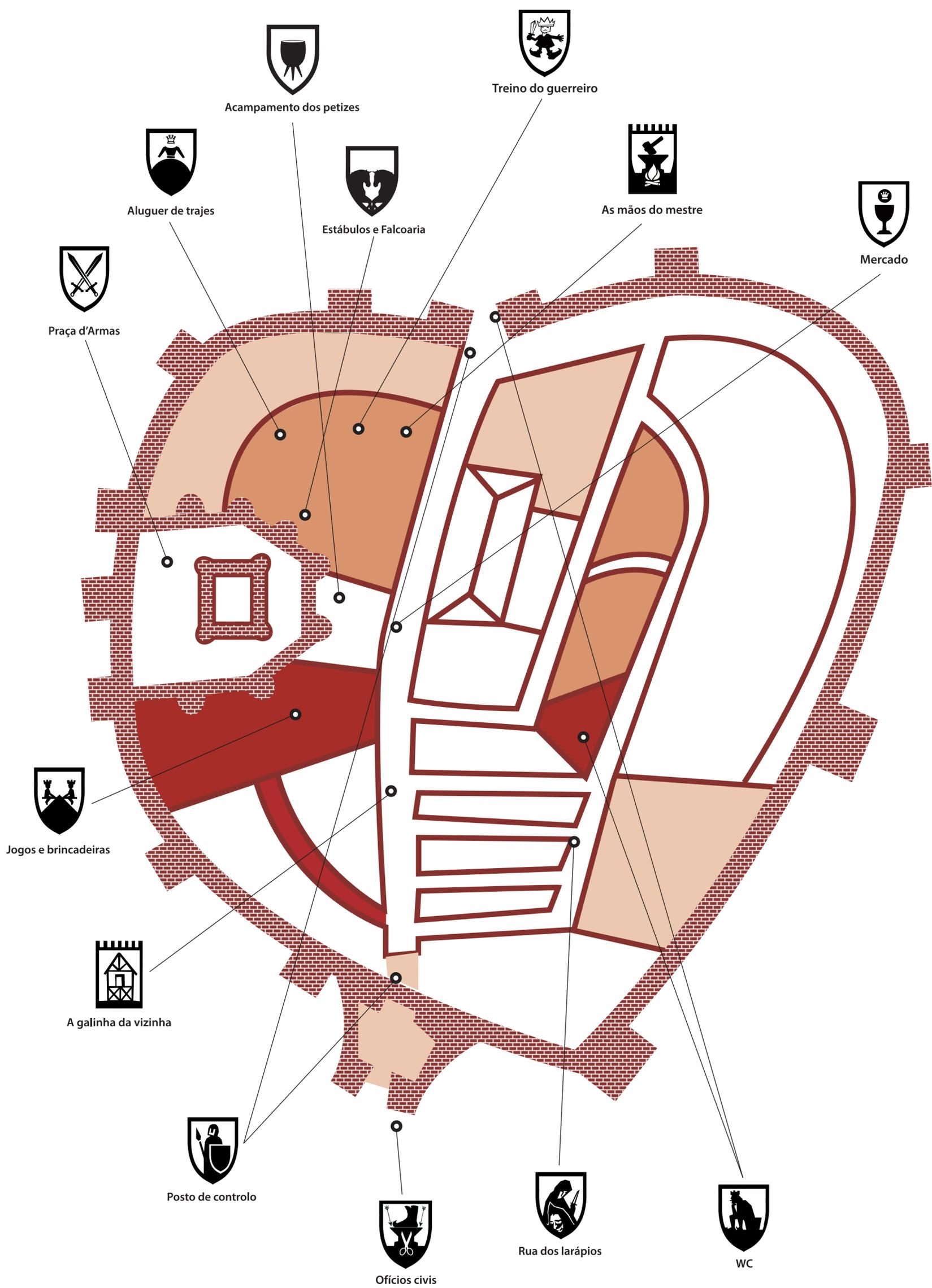


HORÁRIO

14 AGOSTO | 18H » 24H

15/16/17 AGOSTO | 12H » 24H

ENTRADA LIVRE



_MAPA FESTA DA HISTÓRIA | CASTELO DE BRAGANÇA



BRAGANÇA | CASTILLO **FESTA DA HISTÓRIA**

 @FESTADAHISTORIA

PROMOTOR



ORGANIZAÇÃO
E COORDENAÇÃO



**CONTE
ÚDOS
MÁGI
COS**

APOIO

