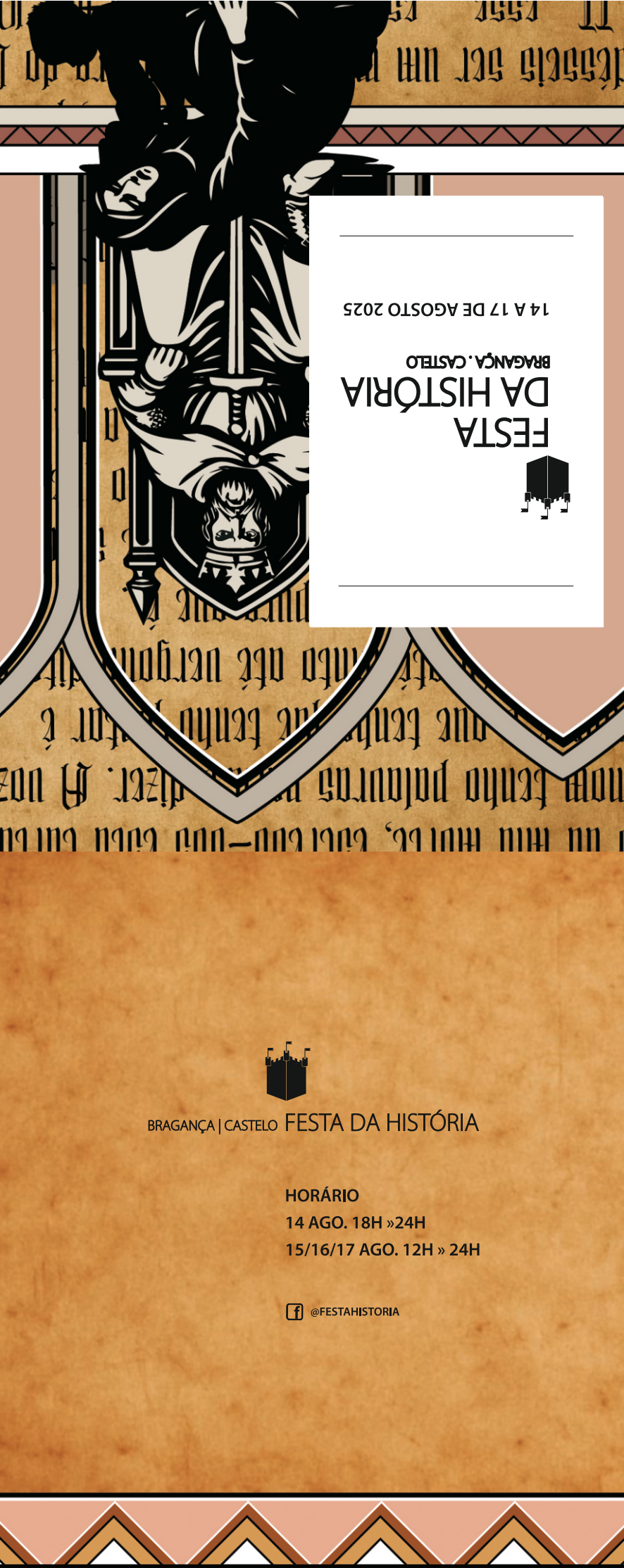




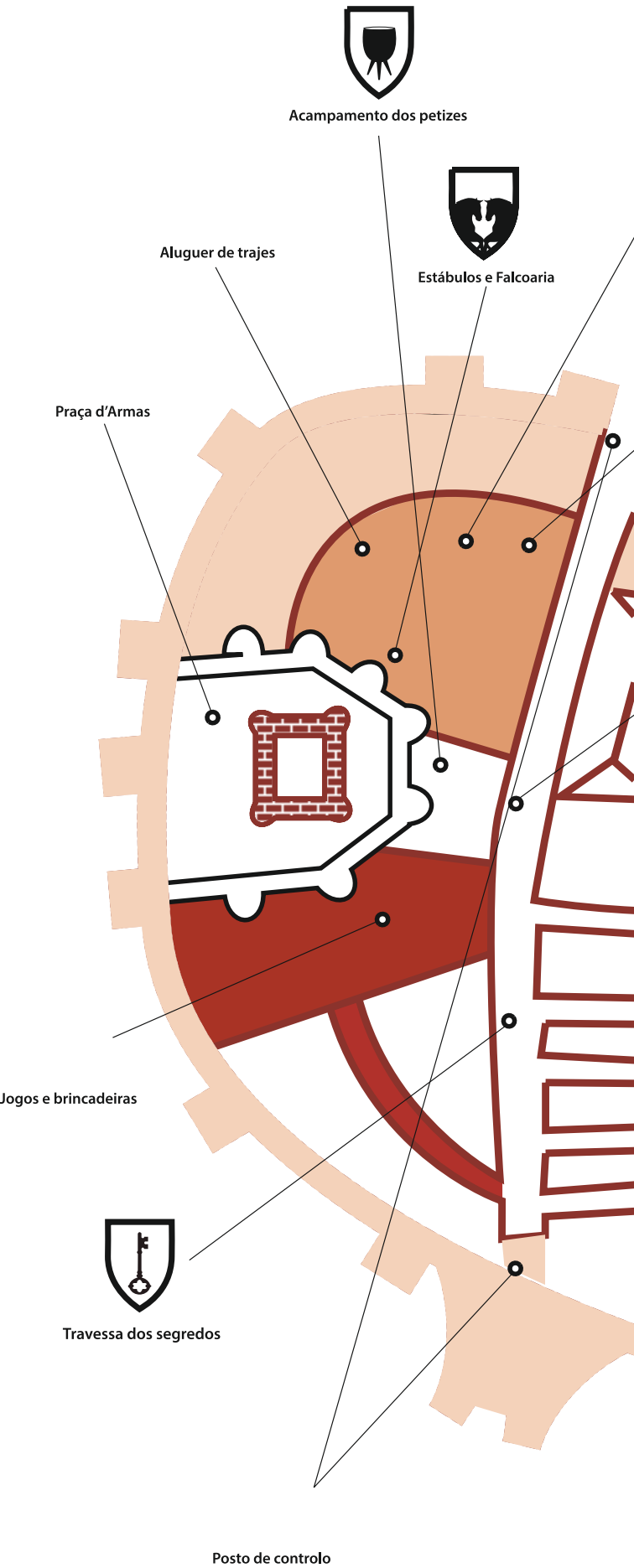
ENQUADRAMENTO

A sociedade medieval era profundamente hierarquizada e marcada por rígidas estruturas sociais. Dentro deste cenário, uma figura destaca-se como símbolo de poder, honra e ambição: o cavaleiro. Muito mais do que um guerreiro, o cavaleiro medieval era parte integrante do tecido político e militar da época, servindo como braço armado da nobreza e do rei, e muitas vezes como aspirante à própria nobreza.

No século XIII, o cavaleiro não era apenas o defensor dos domínios senhoriais e do reino; ele era também um modelo idealizado de virtude, coragem e lealdade. Embora muitos cavaleiros nascessem já inseridos na aristocracia, outros tantos viam no combate, nos torneios e no serviço militar uma chance de ascender socialmente.

A guerra, o torneio e o casamento estratégico eram, por isso, oportunidades de ouro para conquistar títulos, riquezas e prestígio. Os torneios, em especial, funcionavam como palcos não só de demonstração do manejo de armas, mas também de cortesia e liderança. Era comum que cavaleiros premiados em batalha ou em justa fossem agraciados com terras, cargos e até casamentos vantajosos – por vezes com donzelas de elevada linhagem, como filhas de alcaides ou nobres senhoriais. Era normal para um cavaleiro com o título de Visconde ou Barão, querer chegar a Conde e governar a sua casa.

No século XIII os Alcaides de Bragança, além de serem os responsáveis pela defesa da cidade e do seu castelo, eram membros da família real ou da nobreza, nomeados pelo Rei de Portugal para as suas funções e possuidores de grandes riquezas. Conquistar em torneio a possibilidade de um casamento com uma donzela de boa linhagem, como uma filha do Alcaide, seria uma oportunidade de obter os mais altos títulos e muita riqueza para o Cavaleiro.



ESPETÁCULO PRINCIPAL

_ A CARTA

"Das terras distantes por onde a sorte os levou, retornam David e Belchior, irmãos de sangue e rivais de ambição. Filhos de Helena, honrada criada da ilustre casa dos Braganços, partiram outrora de Bragança em busca de glória, títulos e fortuna. Unidos pelo sangue, mas separados pela eterna disputa por prestígio e nobreza, os irmãos veem-se agora diante de um novo designio: o Alcaide de Bragança anuncia um torneio, destinado a escolher o futuro esposo de sua filha, herdeira do nome e do poder.

Movidos por honra, desejo e rivalidade, David e Belchior regressam à terra natal para enfrentar o maior de todos os desafios - conquistar o coração da donzela e ascender entre os grandes nomes da nobreza Bragantina.

O clarim soa, os portões abrem-se, e o destino aguarda aquele que se mostrará digno da mão, do nome... e da glória."

15, 16 e 17 agosto: 22h

Local: Liça

DESTAQUES DA PROGRAMAÇÃO

_CORTEJO OFICIAL

O senhor do castelo anunciou um grandioso torneio. A notícia desperta a curiosidade de todos, enquanto os vendedores montam as suas bancas com esperança de bons lucros. Nobres, plebeus, comerciantes e visitantes enchem as ruas do burgo, reunindo-se na feira que acaba de ser montada no interior das muralhas. É uma ocasião de celebração e encontro, aberta a toda a comunidade, seja para participar nas atividades ou simplesmente para assistir.

14 agosto: 21h30

Local: Centro Histórico » Castelo

_APRESENTAÇÃO DE CAVALEIROS

"O grande torneio aproxima-se!" Por ordem do Alcaide destas terras, dois valorosos senhores disputarão a mão da sua filha, enfrentando-se em combate, segundo as antigas e honrosas regras do Torneio. Sob os olhos atentos da nobreza e do povo reunido, cavaleiros e homens de armas são apresentados, desfilam em esplendor, ostentando brasões e promessas de glória.

14 agosto: 22h

Local: Liça



_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 histórias 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 alfaías 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 ncontrar 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

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

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: 18h | 15, 16 e 17 agosto: 12h30, 16h30

Local: Área temática “Praça D’Armas”

_SCRIPTORIUM

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: 19h | 15, 16 e 17 agosto: 13h00, 19h

Local: Área temática “Acampamento dos Petizes”

_OFÍCIO DO FOGO

Como se fazia fogo antes dos fósforos e dos isqueiros?

Nesta atividade, o público é convidado a recuar no tempo e descobrir as antigas técnicas de produção de fogo utilizadas pelos nossos antepassados. Em família, os participantes experimentarão métodos ancestrais numa experiência prática, educativa e divertida que acende a curiosidade e aproxima gerações em torno do fascinante poder do fogo.

Duração: 30 minutos | Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto: 20h | 15, 16 e 17: 14h, 20h

Local: Área temática “Acampamento dos Petizes”

_A MOAGEM DO TRIGO

Atividade para o público infantil/familiar onde se poderá ver e experimentar os princípios básicos da transformação do cereal em farinha. Um dos pilares da alimentação na Idade Média, descoberto com as próprias mãos (ou com ajuda dos pais).

Duração: 30 minutos | Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto: 21h

15, 16 e 17 agosto: 15h, 21h

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

Local: Área temática “Estábulos e Falcoaria”

_DO URDUME À TRAMA

Urdume e trama são termos usados para descrever os fios que compõem um tecido. Em família, os mais pequenos trabalharão num tear vertical de pesos, para que, de fio em fio construam um tecido!

Duração: 30 min | Inscrições por workshop: 10 pessoas

14 agosto: 18h | 15, 16 e 17 agosto: 16h, 22h

Local: Área temática “Acampamento dos Petizes”

_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!

Duração: 30 min | Inscrições por workshop: 4 pessoas

14 agosto: 19h | 15, 16 e 17 agosto: 17h

Local: Liça - Interior da Cidadela (terreiro central)

_ANIMAÇÃO PERMANENTE

Música | Teatro | Danças do Povo | Demonstrações de Falcoaria | Contadores de Histórias ersonagens Deambulantes | Treinos D’Armas | Artes Circenses | Oficinas Pedagógicas

