



BRAGANÇA | CASTELO FESTA DA HISTÓRIA

**14 A 17 AGOSTO '19**

FERNÃO MENDES, "O VELHO"





# FESTA DA HISTÓRIA

BRAGANÇA . CASTELO

**Fernão Mendes "O Velho"**

**14 a 17 de agosto | Castelo de Bragança**

## CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Bragança e o seu território estiveram sujeitos às vicissitudes históricas, que por vezes resultaram em momentos dramáticos. A invasão muçulmana ditou, por um período dilatado, o ermamento da região, que só muito lentamente retomar a sua vitalidade a partir do ano mil, quando a família dos Braganções começa a governar o território. É a esta linhagem que se ficará a dever a designação toponímica de Bragança.

A Festa da História irá debruçar-se sobre a figura e os acontecimentos que ocorreram nestes tempos, ao longo dos séculos XI e XII. O seu primeiro representante foi D. Mendo Alão, dando início à linhagem. Era de origem nobre, um ilustre cavaleiro, que se tornou abade do mosteiro de Castro de Avelãs e que segundo um relato com fundo lendário, deverá ter raptado uma princesa arménia que fazia o itinerário de peregrinação para Santiago de Compostela.

Acabará por casar com esta princesa e desta união terá como descendente Fernão Mendes de Bragança "O Velho", nobre, rico-homem que reforça o poder da sua linhagem através do aumento dos seus domínios, tendo sido governador de Chaves. Foi responsável pela refundação de Bragançãos, sobre a antiga brigantia do longínquo período da romanização em terras de Trás-os-Montes, depois designada de Bragança. Um dos seus feitos enquanto guerreiro foi libertar o território a nascente do Rio Távora do jugo dos mouros tendo tomado a terra como presúria. Estas ações guerreiras tinham como objetivo tornar a sua linhagem mais coesa e obter proveitos na acumulação de poder com base na posse

e governo de territórios.

As ações levadas a cabo pela família dos Braganços inserem-se numa lógica de organização do território que tem uma relação muito estreita com o facto de Bragança ter, geograficamente, uma posição estratégica que a fronteira lhe conferia, funcionando como importante linha de defesa.

Pretende-se retratar a importância de D. Fernão Mendes de Bragança, "O Velho", valorizando a personagem histórica, através da demonstração da sua bravura, autoridade e justiça, despertando o sentimento de pertença, não só nos habitantes de Bragança, como também em todos os visitantes do evento.

## Horários

**Quarta-feira 14:** 18h00 às 00h00

**Quinta-feira 15:** 12h00 às 00h00

**Sexta-feira 16:** 12h00 às 00h00

**Sábado 17:** 12h00 às 00h00

## Entrada Livre

## Momentos de Contextualização Histórica

### Dias 15 e 16/08

22h00 – O Juízo de D. Fernão

## Sinopse

Bragança viveu ao longo da sua História, momentos de disputa e de confronto entre vizinhos, numa época em que a terra e os frutos que dela brotavam tinham uma importância crucial para a sobrevivência das populações ou para a afirmação do poder dos senhores.

A história, que agora se revela, é a que dá conta dos conflitos entre dois senhores em torno de questões de furto de propriedade e de águas originando discussões aceras e luta armada. D. Fernão tem a última palavra e servirá de mediador no conflito, resolvendo a discórdia com a realização de uma liça da qual sairá um vencedor.

## ÁREAS TEMÁTICAS

### 1) POSTO DE CONTROLO

*"Alto! Quem vem lá? Dentro destas muralhas não queremos bandidos ou aldrabões..."*

Em dias de maior agitação, como nos dias de feira, a manutenção da ordem e o zelo pela segurança de todos era de responsabilidade militar.

Neste local, um conjunto de soldados monta o seu posto de controlo, onde inspecionam e revistam aqueles que desejam entrar no Castelo. Neste local funcionará ainda o posto de informação onde será distribuído o programa do evento.

### 2) RUAS 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.

Neste espaço de recriação do quotidiano das classes sociais mais desfavorecidas, o visitante irá deparar-se com várias personagens e ações inesperadas.

Ao percorrer este trajeto, para além do cruzar com todas as personagens do burlesco, somos conduzidos por ruelas sinistras com um trajeto acidentado por objetos que criam um zig-zag, e permitem reforçar certos recantos onde os sustos e os medos imperam.

O público terá de ser forte pois o grito do louco que se esconde por detrás dos fardos de palha e, a galdéria oferecida, são obstáculos difíceis de um trilho teatral.

### 3) RUA DO RESTOLHO

O mercado fervilha durante todo o dia. Furtos, traições, amores e discussões são apenas alguns dos ingredientes que se misturam aos produtos, já em fim de vida, que serão vendidos nesta rua, suja, mas muito divertida.

#### **4) 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.

#### **5) CANTO DO CONTO**

Vindos de terras longinquas e aprendendo lendas e contos durante as suas viagens, estes mercadores de histórias juntam miúdos e graúdos à volta das suas narrativas.

Trazem consigo histórias mirabolantes, umas verdadeiras, outras um pouco fantasiadas, mas são dos poucos que conseguem levar às gentes daquele castelo um pouco do que se vai passando nos reinos vizinhos.

#### **6) 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.

Este espaço será dividido nas seguintes áreas:

- Lides quotidianas: onde decorrerão as oficinas de tecelagem, tinturaria de lã, velas, scriptorium e cozinha medieval;
- Lides da guerra: onde os mais pequenos poderão experimentar a atividade "Cota de Malha" e aprender a montar um trabuco de brincar e experimentar um trabuco real;

#### **7) ATRIUM OFFICIALIS**

Retrata o quotidiano dos ofícios administrativos, dando a conhecer o outro lado da sociedade civil.

Bragança ao longo da história foi sempre um ponto nevrálgico.

Ainda presente nos dias de hoje, a Domus simboliza a herança cultural que vamos retratar, do quotidiano nobre e os seus serviços. Nesta área serão ainda demonstrados outros ofícios importantes para a manutenção da corte, tais como, Ferreiro, Alfaiate e Taberna. Uma vertente didática e interativa, onde o público é convidado a experimentar e aprender algumas das artes.

## **8) PRAÇA DE SUSTENTO**

Com tanta azáfama mercantil, é necessário encontrar momentos para comer, beber e confraternizar, e na praça de sustento a população reúne-se à volta dos jarros de vinho e das mais diversas iguarias. Nesta área dedicada à degustação de sabores, restauração e merendas, há fumo, mas o cheiro é inconfundível: as melhores carnes e alguns peixes já se encontram nas brasas deixando com água na boca, o nobre e o pedinte.

Nesta área serão criados espaços de mesas comunitárias com sombreamento para conforto e comodidade dos visitantes.

## **9) 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.

O visitante poderá experimentar algumas das técnicas de combate e encontrará uma mesa pedagógica onde um bravo guerreiro lhe explicará as principais características de várias peças de armamento militar.

Quadro de história viva, recriando o dia-a-dia dos homens de armas.

Demonstrações de exercícios de combate a pé:

- Treino com espada
- Treino com espada e escudo
- Treino com armas de haste (lança, pique)
- Treino com espada e broquel
- Homens de armas limpando e preparando o seu equipamento

Mesa Pedagógica "O armeiro":

- Exposição permanente de armaria e de equipamentos militares ofensivos e defensivos
- Demonstrações e explicações sobre a história e a utilização destes equipamentos

A componente militar será complementada com a demonstração de vários ofícios e exposição de artefactos, nomeadamente, cota de malha, tecelagem e cozinha de campanha.

Uma vertente didática e interativa, onde o público é convidado a experimentar e aprender algumas destas artes.

## **10) LIÇA E ARTES DE CAÇA**

A caça foi desde longa data uma das atividades lúdicas preferenciais da nobreza. Para além de um bom exercício militar, esta atividade distraía e divertia os fidalgos, que mantinham um conjunto de súbditos, para que estes tratassem de preparar quer as alfaias, quer os animais utilizados, principalmente cavalos, cães e aves de rapina.

Neste espaço, o visitante poderá entrar em contacto com algumas das técnicas de preparação para a caça, bem como encontrar alguns dos animais.

Lugar também destinado a justas, torneios, brigas e combates, onde se debatem questões importantes e de honra.

Espaço onde se poderá assistir à realização do Torneio Medieval.

## **11) FEIRA**

Neste largo 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. A venda de produtos das mais diversas estirpes, formas e cores será uma constante, transformando este espaço num ambiente de comércio, algazarra e muita agitação.

## **ATIVIDADES PARA O PÚBLICO (inscrição prévia)**

Estas atividades carecem de inscrição prévia que poderá ser efetuada na Área Temática "Posto de Controlo", até 30 minutos antes de cada sessão. A participação nestas atividades será gratuita.

### **/ 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.

### **/ VISITA AO ATRIUM OFFICIALIS**

O visitante será guiado por esta área onde poderá experimentar todos ou apenas os ofícios que mais curiosidade lhe desperte.

Para além da transmissão do conhecimento e a experimentação pretende-se que esta atividade se transforme num momento de convívio.

### **/ SCRIPTORIUM**

Atividade para o público infantil/familiar onde vão aprender como se pintavam os livros e se faziam as tintas. Poderão fazer pincéis e experimentar colorir os mais bonitos desenhos de agora com as formas do antigamente.

### **/ JOGOS TRADICIONAIS MEDIEVAIS**

Atividade para o público onde miúdos e graúdos poderão demonstrar a sua destreza física tentando alcançar um brinde no topo de um pau acebado, lançando o cepo ou numa corrida de cântaros.

### **/ COZINHA MEDIEVAL**

Atividade para o público infantil/familiar onde vão aprender como se coloriam os tecidos e se criavam as cores através do reaproveitamento de frutas, legumes e alguns temperos.

### **/ OFICINA DE TECELAGEM E DE TINTURARIA DE LÃS**

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.

### **/ 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.

### **/ 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. Na área temática "Liça e Artes de Caça" o visitante poderá ter contacto com este tipo de aves, bem como aprender algumas curiosidades sobre os espécimes e ainda algumas técnicas de falcoaria.

## **Animação Permanente**

Música | Teatro | Danças do Povo | Espetáculos para crianças | Demonstrações de Falcoaria | Personagens Deambulantes | Treinos D'Armas | Artes Circenses | Oficinas Pedagógicas

## **Cortejo de Infantes**

Depois de um conjunto de oficinas plásticas, onde os infantes de Bragança construíram os seus próprios adereços de inspiração medieval, juntam-se os miúdos para visitar a Festa da História. Um momento diferente para recordar que desde sempre, eles são o melhor do mundo.

*Horário: 14 de agosto, 18h00, Castelo de Bragança*

## **Cortejo de Abertura**

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.

*Horário: 14 de agosto, 21h30, Centro Histórico até ao Castelo*

## **O Grande Torneio**

Era em tempos de calmaria, onde a guerra não afetava estas terras, que se escolhiam e preparavam os mais valentes guerreiros! Alguns dos senhores mais abastados e poderosos gabam-se de possuírem sob seu comando os mais habilidosos cavaleiros e os mais corajosos guerreiros. É na liça, sob o olhar de Deus que várias provas serão propostas, numa competição onde "apenas" a honra e o prestígio estão em disputa.

*Horário: 14, 15, 16 e 17 de agosto, 19h00, Liça*

## **Festa de Encerramento**

Alguns mercadores já começam a arrumar os seus alforques enquanto outros já lavam as alfaias. Foi uma boa feira, e a alegria sente-se no rosto de todos. Da esquina chega o som de um ou dois músicos que ateimam em continuar a festa e rapidamente se juntam outros artistas para o derradeiro folguedo. Danças, pulos, músicas e muita diversão fazem a história desta festa.

*Horário: Dia 17 agosto, 22h00, Liça e Muralhas do Castelo*