

Palio di Feltre 1995

IL LANCIO DELLA SFIDA

Il Lancio della Sfida, alla sua seconda edizione, vuole essere il momento in cui i Quartieri danno il via ufficiale alle ostilità, in modo plateale, coinvolgente, non solo per i contradaiooli ma anche per il numeroso pubblico presente. Dapprima il Quartiere vincitore della precedente edizione schernisce gli avversari, deridendoli per la sconfitta patita, per poi subire la sfida degli stessi, sicuri delle proprie forze acquisite e convinti di poter primeggiare, conquistando l'ambito drappo.

*Vo bene
quello
fatto?*

SVOLGIMENTO

- ore 21.00 - da Porta Imperiale iniziano ad entrare i cortei dei contradaiooli, composti da: 1 portastendardi, 1 copia di nobili, 1 banditore con pergamena di sfida (leggerà la sfida), 2 arcieri (tireranno 1 freccia), gruppo di tamburi (minimo 6), i contradaiooli con le fiaccole accese.

I Quartieri entreranno nel seguente ordine:

- 1° Santo Stefano
- 2° Duomo
- 3° Portoria
- 4° Castello

- ore 21.15 - i Quartieri sono entrati in Piazza Maggiore e si sono disposti nel seguente modo (figura S1):

- a) I contradaiooli con le fiaccole accese in centro piazza;
- b) i figuranti e i tamburi sul palco, ai lati.

- ore: a seguire -

a) quando sono entrati tutti in piazza si fa buio, rimangono solo le fiaccole accese;

b) dal fondo del palco sale l'aquila, con lo stemma del Quartiere Castello sul petto, tra fumi colorati (blu, giallo, bianco?) e illuminata da un sagomatore, al suono assordante dei tamburi dei 4 Quartieri; nel mentre si spengono le fiaccole sui bidoni appositamente predisposti (i quartieri potrebbero organizzare un tot. di persone che raccolgano le fiaccole dai contradaiooli e le portino ai bidoni);

c) luce sui figuranti, avanza il banditore scortato dai 2 arcieri e si porta al centro sul fronte del palco, dando lettura alla pergamena di sfida (decidiamo se banditori o speaker);

*bandiere
fumo?
S1*

mai no?

non appena terminato, gli arcieri si girano verso l'aquila e le tirano una freccia sul petto (tranne che il Quart. Castello); tripudio dei tamburi; commento degli speaker mentre i figuranti tornano a posto;
Ordine di "lancio della sfida": 1° Q. Castello, 2° Q. Portoria, 3° Q. Duomo, 4° Q. Santo Stefano. (F. 6. 52)

d) quando finiscono le sfide e i figuranti sono rientrati al loro posto, si fa buio sull'aquila e quindi sulla piazza, e su commento degli speaker vengono illuminati ad uno ad uno i palazzi della piazza, cominciando dai palazzetti Cingolani, nel frattempo viene calata l'aquila, quando si è completata l'illuminazione della piazza e del palco scendono in corteo i figuranti dei Quartieri e al suono dei tamburi si dirigono lungo via Mezzaterra fino a Piazza Tn. - Ts.
Ordine di uscita: 1° Q. S. Stefano, 2° Q. Duomo, 3° Q. Portoria, 4° Q. Castello.

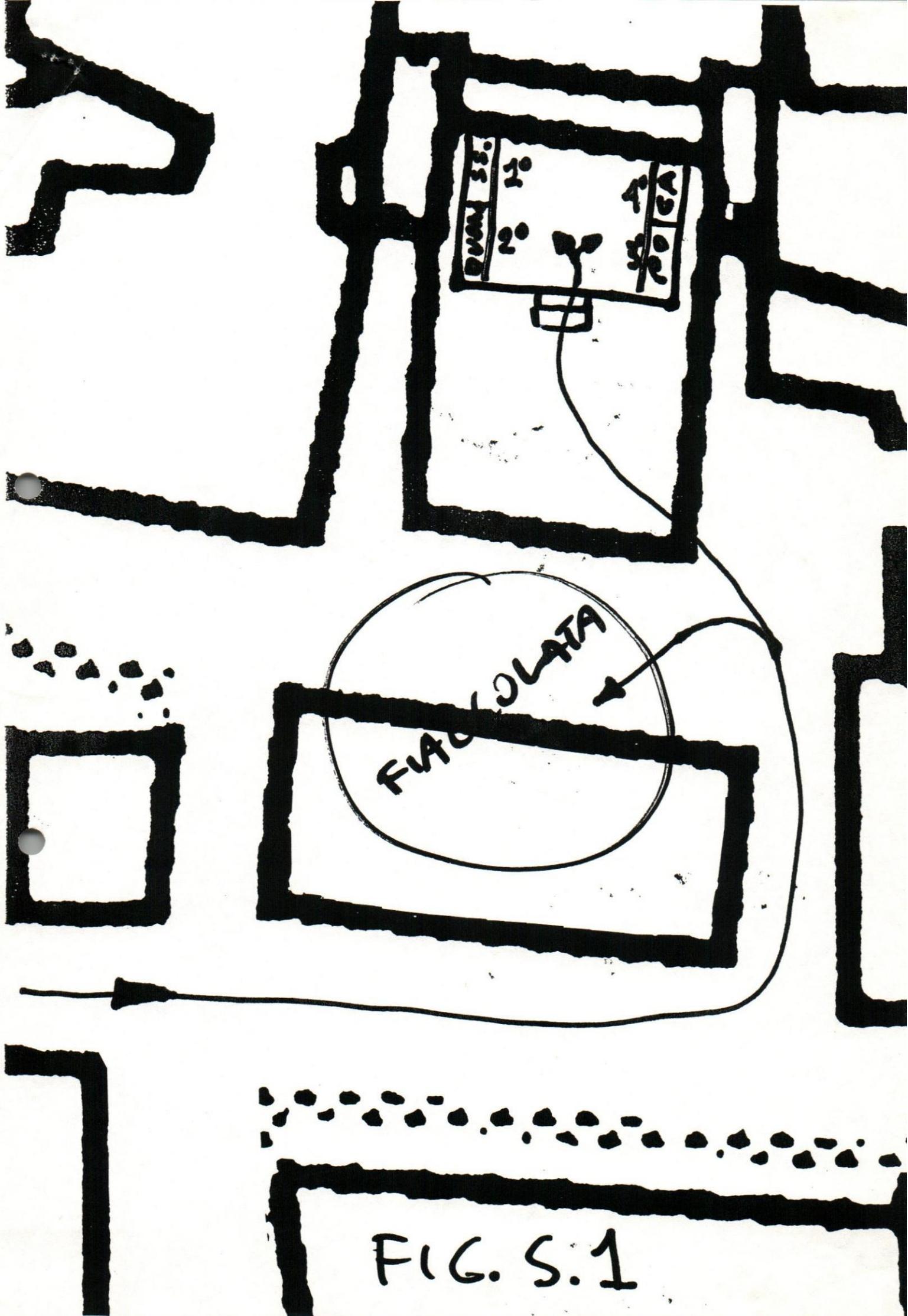
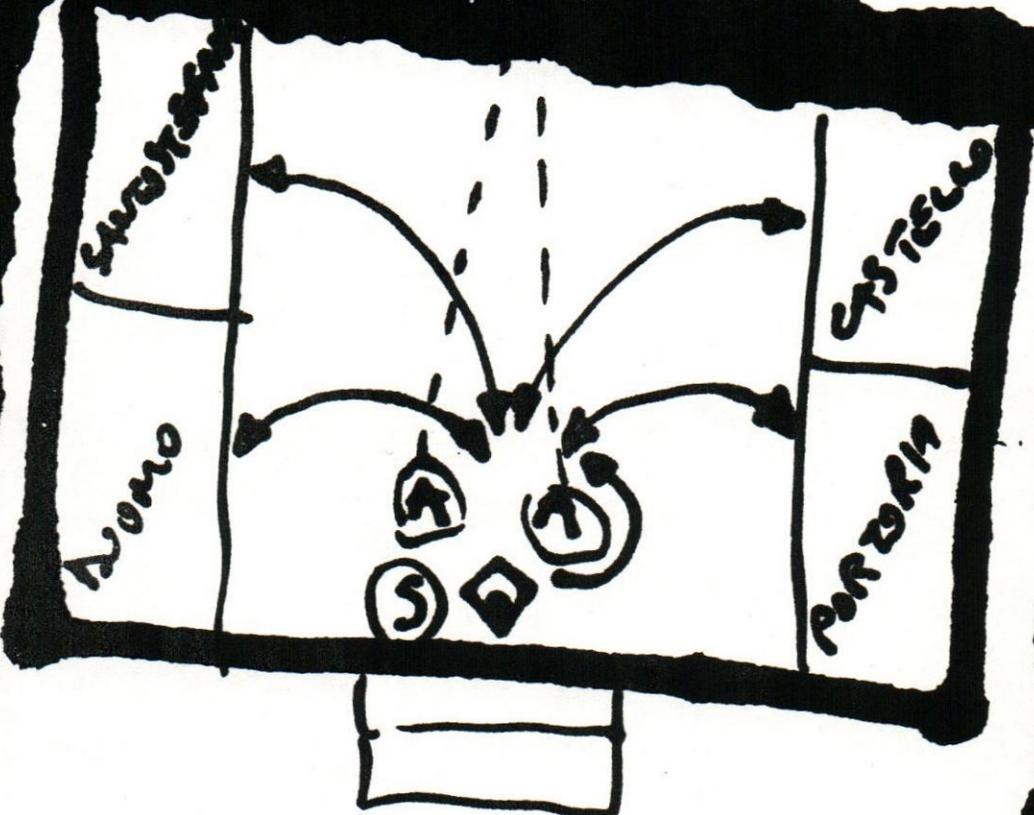


FIG. S.1

AQUILA



Ⓐ = ARCIERI

Ⓢ = SPEAKER

◆ = BANDITORE

--- = TIRO FRECCHE

→ = PERCORSO FIGURANTI
Ⓐ + ◆

FIG. S2