

AFONSINA

2019



EGAS MONIZ, O AIO

SÁBADO 15
JUNHO

JORNADAS
HISTÓRICAS
GUIMARÃES

21 — 24
JUNHO

FEIRA
AFONSINA
GUIMARÃES

www.cm-guimaraes.pt

Organização geral



Organização Jornadas



Distribuição



Apoios



Consultoria de Gestão e Direção Artística



JORNADAS HISTÓRICAS 2019

Conteúdos Programa

15 JUNHO

PAÇO DOS DUQUES DE BRAGANÇA

ENTRADA LIVRE

15h00

Sessão abertura oficial

15h45

COMUNICAÇÃO DE ABERTURA

“D. Egas Moniz de Ribadouro, o Aio - entre o Mito e a História”

Sottomayor Pizarro

16h30

Coffee Break

17h00

COMUNICAÇÕES DE JOVENS INVESTIGADORES

. Os Homens da Cura na Guimarães Medieval

André Silva

. Aspetos da influência do Foral de Guimarães na Carta de Privilégios de Braga de 1402

Raquel Martins

. A Colegiada de Santa Maria da Oliveira na Idade Média: Estrutura e Organização

Aires Gomes Fernandes

Moderador: Antero Ferreira

18h30

CONFERÊNCIA

Honra individual e honra coletiva: o paradoxo de Egas Moniz

Albertino Gonçalves

CASA DE SARMENTO

ENTRADA LIVRE

21h30

MESA REDONDA

“Feiras, Mercados e Festas”

Amaro das Neves

. Debate: Amaro das Neves, Arnaldo Sousa Melo, Luís Carlos Amaral

FEIRA AFONSINA 2019

Conteúdos Programa

= Horário do evento

sexta-feira 21: 18h00 – 01h00

sábado 22: 11h00 – 01h00

domingo 23: 11h00 – 01h00

segunda-feira 24: 11h00 – 22h00

Entrada livre.

“Atividades para o público” sujeitas a inscrição prévia.

= Contextualização Histórica

A Idade Média trouxe-nos conceitos novos e extremamente importantes que pautariam a vida de quem viveu na Europa neste período. A vassalagem e a fidelidade eram ideias que se colocavam em prática de modo rigoroso nas relações entre pessoas, quer de diferentes estratos sociais, quer entre os membros da nobreza. É neste panorama de relações sociais, políticas e económicas que Guimarães vive na época que serve de pano de fundo à Feira Afonsina. O feudalismo, embora de forma algo atenuada no nosso território, foi uma realidade e chegam até nós ecos de personagens, modos de agir e factos que nos remetem para esse sistema social.

O período é o de tentativa de construção de uma nação no qual se jogam peças importantes no xadrez ibérico. Se por um lado D. Afonso Henriques promovia ações de apaziguamento com o seu primo D. Afonso VII, por outro a pressão exercida pelos mouros, a sul, não deveria ser descurada. Jogaram-se então interesses, poderes e alianças num tempo em que os tratados eram facilmente esquecidos, dando origem a novos focos de conflito. A invasão de territórios vizinhos era uma constante e, no caso de D. Afonso Henriques, teve um significado muito particular, pois constituiu uma forma de afirmação do seu poder e da sua vontade em tornar o Condado Portucalense independente face à obrigação de prestar vassalagem imposta pelo seu primo. Os episódios que desencadearam a Batalha de Cerneja e a própria batalha são exemplo disso mesmo. Incursões em território galego governado por nobres partidários de seu primo, entre os quais Fernão Peres de Trava, cuja vitória constituía um modo inequívoco de afirmação do poder de Afonso Henriques.

Apesar das rápidas mudanças de opinião e de posições, no tabuleiro onde se jogavam todos os interesses surgia também a consciência da honra da palavra dada. É neste contexto que a figura de Egas Moniz se destaca e aqui se apresenta como o derradeiro representante dessa honra. Tendo como base uma lenda, construiu-se uma história/mito em torno da viagem que o aio de D. Afonso Henriques empreendeu à corte de D. Afonso VII, com a sua família, de corda ao pescoço, com o propósito de empenhar a sua palavra: de que D. Afonso Henriques respeitaria o acordo de não agressão e de prestação de vassalagem. Lendário ou não é um episódio que nos coloca questões sobre as relações entre os homens desta longínqua Idade Média.

= Espetáculo “A Lenda de Egas Moniz”

Sinopse:

Em 1127, durante o cerco de D. Afonso VII a Guimarães, o Imperador exige um juramento de vassalagem a seu primo D. Afonso Henriques. Depois de várias investidas e de um assédio prolongado, Egas Moniz, o Aio, entra em ação e negocia com D. Afonso VII, dando-lhe garantias de que D. Afonso Henriques aceitaria a condição de vassalo e ficaria em Paz com o primo.

Os tempos são de grande agitação e D. Afonso Henriques, depois de resolver todas a quezílias dentro do Condado Portucalense, dirige-se ao Norte do Condado e invade a Galiza junto a Tui e chega à Cerneja, onde enfrenta as tropas aliadas de seu primo, quebrando a promessa de vassalagem feita por Egas Moniz aquando do Cerco a Guimarães.

Egas Moniz, ao ver a sua honra e palavra postas em causa, dirige-se, com a sua família, a Toledo ao encontro do Imperador, dispondo a sua vida e dos seus como penhor pela manutenção do juramento de fidelidade prometida por ele.

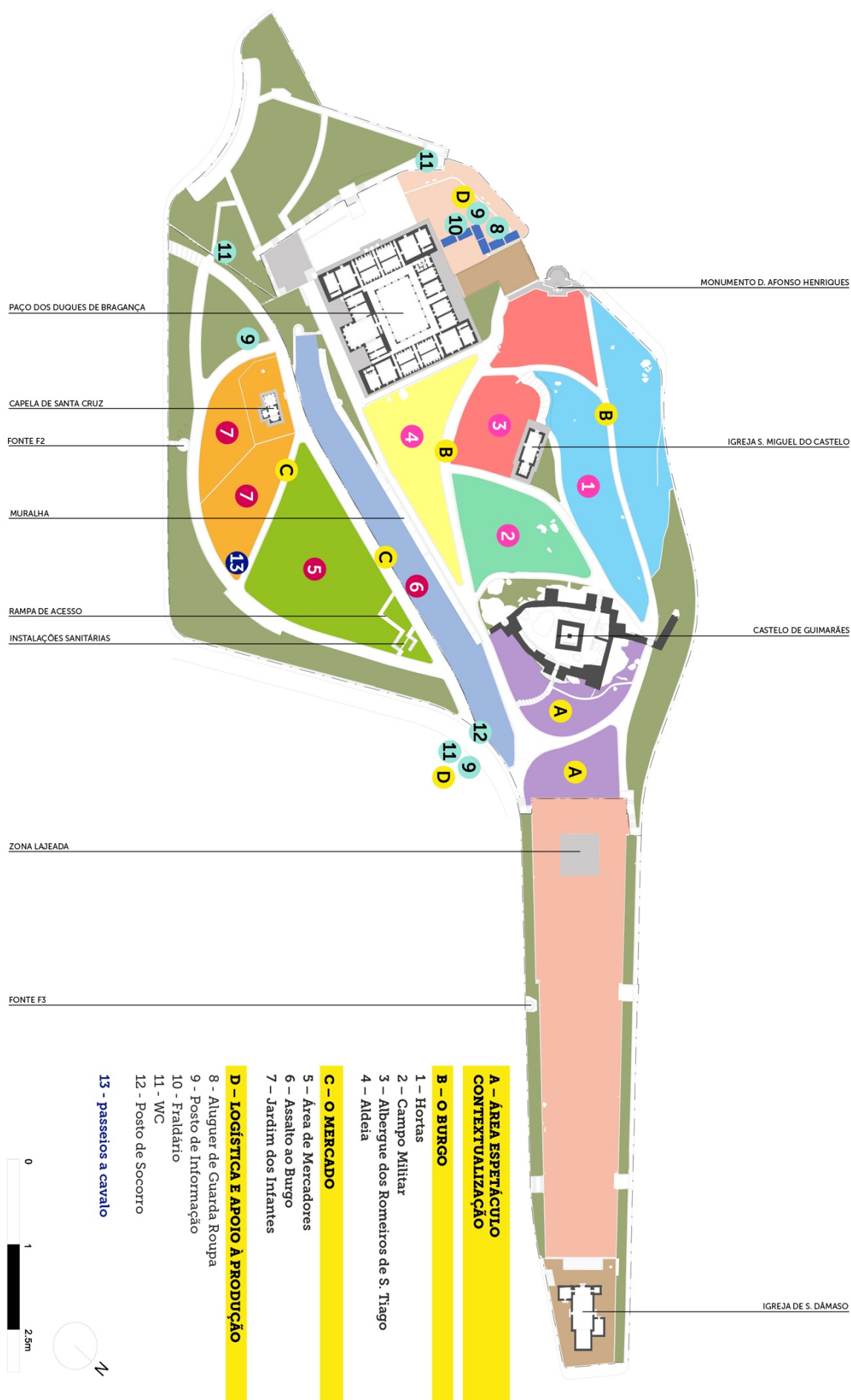
Dias: 21, 22 e 23 junho

Horário: 22h00

Local: Campo de S. Mamede

Duração: 40 minutos

= MAPA



= Descrição de Conteúdos:

- **O Burgo**

Na encosta do castelo de Guimarães a aldeia ferve de vida. É preciso afirmar um território, um povo, uma cultura.

Artífices, das mais variadas áreas, trabalham afincadamente servindo não só as suas gentes, mas principalmente as suas tropas, que se organizam para as novas campanhas.

Na Corte discutem-se e desenham-se novas estratégias para alargar as fronteiras do território. Para tal é necessário sangue novo não só para conquistar, mas também para povoar os territórios ocupados pelos Sarracenos.

Aldeia

Epicentro do comércio, à praça vem o povo que necessita fazer negócios e vender o seu produto. Os mestres de diversos ofícios trabalham afincadamente para suprir as necessidades de todo o burgo. Depois da jorna, vêm os homens à taberna a beber e a comer. Todos se juntam à mesa, ao final de um longo dia de trabalho, para pôr a conversa em dia e juntos partilharem histórias.

Albergue dos romeiros de S. Tiago

Os peregrinos vão rumando até Santiago. No “Ospital”, na estalagem ou numa tenda de campanha de irmãos Hospitalários, presta-se auxílio aos fiéis que por ali passam, alimentando-os ou curando-lhes as feridas que trazem nos pés. Para além de acolher peregrinos, não se nega auxílio aos mais pobres e desfavorecidos tornando esta a casa de Deus na Terra.

Hortas

Nem só de pão vive o homem. Nas hortas já se veem a crescer vários legumes que farão um belo caldo. Munidos de enxadas e com as mãos sujas de terra homens e mulheres cuidam da sua horta, pois dali vem o sustento da sua família.

Campo Militar

O clima é tenso nas diversas fronteiras. Os infiéis assombram as nossas terras e são estes homens os responsáveis por defendê-las. Treino militar, preparação física e estratégica para combate e a manutenção de todas as armas, deixam todo o exército mais preparado.

- **Jardim dos Infantes**

Naquele jardim, à espera dos infantes do reino encontram-se um conjunto de jogos e brincadeiras fundamentais para o desenvolvimento das futuras damas e cavaleiros. Pontaria afinada? Equilíbrio bem treinado? Então desafia-te a superar estes desafios.

- **Assalto ao Burgo**

Guerreiros, guerreiros! Pedras caem do céu! Ao Ataque! O Assalto ao Burgo está agora mesmo a acontecer. Precisamos dos mais corajosos, dos mais bravos para nos ajudar! Prontos para o assalto? Há moedas para saquear, iguarias para provar e bom vinho para as memórias afagar! Que esperais? Tendes medo das alturas ou será que vos espera fugir? Não há escapatória, começastes tereis de acabar! Mesmo que o azar seja o final, nada poderá correr mal. Ao Ataque Guerreiros!

- **O Mercado**

Aproveitando os dias de feira, muitos mercadores dirigem-se às terras de Guimarães para mercar os seus produtos. Tudo se vende pela maquia correta: joias, tecidos, alfaias e iguarias!

Zona de Iguarias

Área dedicada ao repasto de toda a população. À volta de uma mesa as conversas jorram como o vinho das pipas e por entre os pregões e o fumo das brasas, vão se partilhando os mais diversos petiscos e iguarias, confeccionados segundo as técnicas mais antigas.

Zona de Mercadores

Era o comércio uma das principais atividades económicas nos tempos Afonsinos. E como tal, todos aqueles que eram dotados da arte de criar objetos e utensílios de trabalho ou ócio, reuniam-se para mostrar e vender os seus produtos.

= Atividades para o público:

O visitante poderá, através de inscrição, participar num conjunto de atividades desenvolvidas como experiências pedagógicas e diferenciadoras. Em pequenos grupos (máximo 10 pessoas) esta é a forma ideal de vivenciar mais de perto a realidade da época.

Inscrições no posto de informação (9 no mapa)

a) Tecelagem

Descrição: Desde os primórdios da civilização que o ser humano teve necessidade de se cobrir. Dessa necessidade surge a fiação e a tecelagem que, juntamente com a tinturaria, originam peças úteis e agradáveis à vista.

Horário: Sexta 19h || Sábado, Domingo e segunda-feira: 16h30 e 19h00

Duração: 30 minutos

Local: Burgo || Aldeia

b) Sapateiro

Descrição: O ofício de sapateiro, profissão nobre e ancestral, realiza-se em pequenas oficinas, tendo como principal matéria prima o couro. Os sapateiros dominavam esta arte, na execução de peças feitas à medida, numa transmissão de conhecimento de geração em geração.

Duração: 30 minutos

Horário: Sexta 18h00 || Sábado, Domingo e segunda-feira: 15h30 e 18h00

Local: Burgo || Aldeia

c) Assalto ao Burgo

Descrição: Local onde só os mais bravos guerreiros irão viver aventuras para conseguirem assaltar o Burgo.

Há caminhos para fazer, obstáculos para passar, uma muralha para subir e descer!

Preparado para saquear um Reino? Preparado para viver um momento de Guerreiro?

Horário: Sexta 19h30 || Sábado, Domingo e segunda-feira: 17h00 e 19h30

Duração: 30 minutos

Local: Assalto ao Burgo

d) Na pele de um Guerreiro

Descrição: Os visitantes poderão tomar parte de um treino militar. Desde o experimentar de algumas vestes e armas às técnicas mais básicas do treino com espada e/ou lança.

Duração: 30 minutos

Horário: Sexta 18h30 || Sábado, Domingo e segunda-feira: 16h00 e 18h30

Local: Burgo || Campo militar (xxx no mapa)

e) Mesa Militar Pedagógica

Descrição: Uma aula animada sobre as algumas táticas de combate e principais semelhanças e diferenças entre as armas daquele tempo

Horário: Sexta 18h00 || Sábado, Domingo e segunda-feira: 15h00 e 17h30

Duração: 30 minutos

Local: Burgo || Campo militar

= Atividades complementares

Animação no Centro Histórico

Numa parceria com a Associação Vimaranesse de Hotelaria, a Câmara Municipal de Guimarães leva às principais ruas e praças do centro histórico (Rua da Rainha Dona Maria II, Largo da Oliveira, Praça de São Tiago, Rua de Santa Maria, Largo Martins Sarmento) um vasto programa de animação: música, teatro, dança e personagens preencherão os espaços de folia e boa disposição.

Jardim do Carmo

Rumo à Feira Afonsina!! Pensado para um público alvo familiar, este é um espaço com um conjunto de ações que pretende contextualizar os mais novos do período e da(s) história(s) do evento.

De uma forma pedagógica, mas divertida, os mais pequenos serão envolvidos numa história que lhes explicará o enquadramento do evento. Poderão também usufruir de uma série de oficinas onde poderão construir, montar ou colorir uma pequena lembrança da Feira Afonsina.