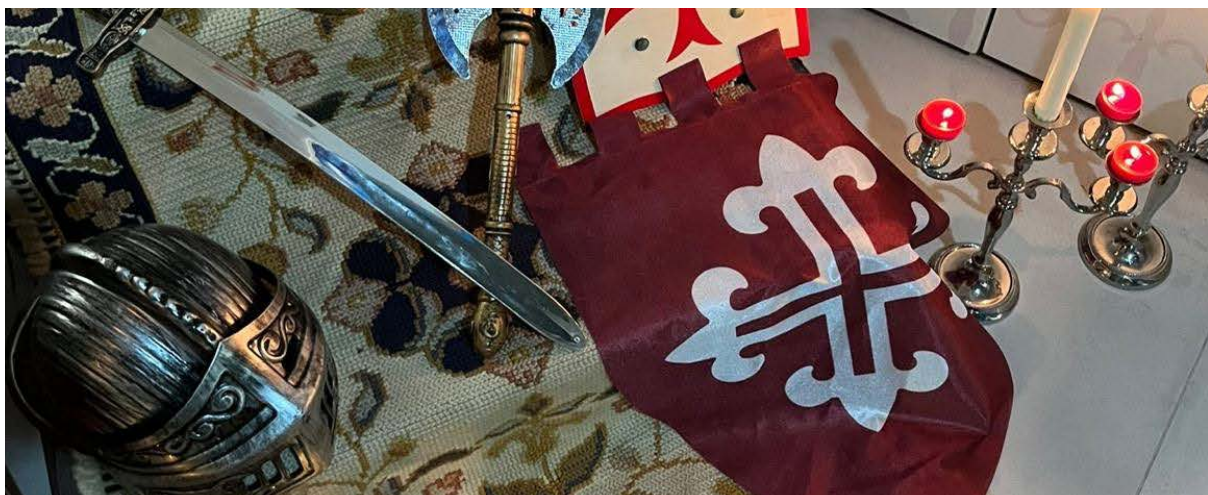


viagem medieval
em terra de santa maria

PROJETO
ENVOLVER
SANTA MARIA DA FEIRA

30 jul. a 10 ago. '25
santa maria da feira



www.viagemmedieval.com

guia de decoração medieval

comércio local

conquiste a história


santa maria da feira
câmara municipal

 feira
cultura e desporto, e.m.

guia de decoração medieval

02/03

comércio local

D. Afonso V

O Condado da Feira

Figura central da 28ª edição da Viagem Medieval, D. Afonso V entrou para a história com o cognome de O Africano por ter conquistado as praças de Alcácer Ceguer, Anafé, Arzila e Tânger, no Norte de África. Foi também este rei que criou o Condado da Feira, concedendo título a Rui Pereira, Senhor da Terra de Santa Maria e de seu Castelo.

No princípio deste reinado, ainda no tempo de Fernão Pereira, pai de Rui Pereira, realizaram-se importantes obras no Castelo da Feira que o transformaram em residência apalaçada, adquirindo uma configuração aproximada à da atualidade.

A governação de D. Afonso V foi longa, marcada por conquistas, conflitos de sucessão e intrigas sucessivas que vão inspirar 12 dias de animação e recriações históricas, numa edição especial que apela à identidade feirense pela expressiva componente de história local que contempla.

01. O Projeto

1.1. A Viagem Medieval de Santa Maria da Feira é o maior evento de recriação histórica em Portugal, transformando a cidade num palco vivo da Idade Média. O Projeto Envolver visa estender esta ambientação ao comércio local, envolvendo os estabelecimentos na criação de uma experiência imersiva para visitantes e residentes.

02. Materiais e elementos recomendados para a decoração

2.1. Cores sugeridas

- . Tons terrosos: castanho, bege, ocre;
- . Tons nobres: vermelho escuro, verde escuro, dourado;
- . Têxteis rústicos: linho, serapilheira, algodão cru.

2.2. Materiais a utilizar

- . Têxteis simples ou com padrões medievais;
- . Madeira, palha, corda, juta;
- . Escudos, armas, brasões, pergaminhos;
- . Ilustrações ou silhuetas de castelos, cavaleiros, mapas antigos;
- . Elementos naturais: folhas secas, ramos, feno;
- . Iluminação suave: lanternas, velas elétricas.

2.3. Evitar

- . Materiais plásticos modernos visíveis;
- . Cores neon;
- . Elementos que remetam a épocas posteriores ao século XV.

03. Sugestões

3.1. Ambientação de montras e fachadas

- . Pendurar tecidos simulando tapeçarias nas montras;
- . Criar um “canto medieval” com objetos temáticos;
- . Expor produtos dentro de molduras medievais;
- . Colocar escudos ou estandartes com brasões; Decorar portas e vitrines com molduras de papel envelhecido ou madeira;

3.2. O traje medieval dos comerciantes

A ambientação medieval não se faz apenas pela decoração — o envolvimento humano é essencial. Por isso, **o uso de trajes medievais pelos comerciantes é fortemente incentivado e valorizado** no âmbito do Projeto Envolver.

Trajes medievais

- . Vestidos longos e túnicas simples, em tons naturais ou escuros (castanho, verde, azul, vermelho profundo);
- . Aventais, coletes ou capas em linho ou algodão cru;
- . Chapéus, toucas ou lenços de época;
- . Botas simples ou sandálias de aspeto rústico (sem elementos modernos visíveis);
- . Evitar tecidos com brilhos, licras, logótipos ou padrões modernos.

O trajar ajuda a reforçar a autenticidade da recriação histórica e contribui para o ambiente imersivo da cidade durante a Viagem Medieval. Comerciantes trajados serão destacados pela organização e esta participação será considerada na avaliação geral.

04. Participação e reconhecimento

Após a decoração, os estabelecimentos serão visitados pela organização para validação, e serão incluídos numa votação online aberta ao público.

15 anos 15 prémios!

Os 15 estabelecimentos mais votados receberão prémios simbólicos e destaque nas redes oficiais da Viagem Medieval.

05. Conclusão

O Projeto Envolver é uma oportunidade para que cada comerciante se torne parte ativa da Viagem Medieval, ajudando a construir um evento ainda mais mágico e envolvente. A criatividade, o empenho e o orgulho local serão, como sempre, os grandes protagonistas.