

Comic Con Portugal 2024 – Uma viagem especial pelo Espaço da Cultura Pop

written by Rui Paulo Costa | 28 de Março, 2024



No dia da abertura fomos apresentados com uma visita guiada pelo CEO da Comic Con Portugal, Paulo Rocha Cardoso. Acompanhados de algumas individualidades, viajámos através deste universo da cultura pop.



Paulo Rocha Cardoso – CEO Comic Con Portugal, Luís Pedro Martins – Presidente Turismo Porto e Norte, Luísa Salgueiro – Presidente CM Matosinhos, Marta Pontes – Vereadora CM Matosinhos e Mário Duarte – Diretor Municipal CM Gaia. Foto de ANTÓNIO PROENÇA

“Quem não souber quem eu sou? A minha esposa resolveu o problema, a brincar, deu-me estas sapatilhas – Quem não te conhecer, as sapatilhas dizem BOSS”, brincou Paulo Cardoso, num momento descontraído durante a visita.

A atmosfera foi de pura animação, enquanto os repórteres anteviam e exploravam exposições de filmes, séries, banda desenhada e jogos, mergulhando em mundos paralelos e aventuras cósmicas. *“Daqui a pouco teremos um momento giro e institucional, vamos cortar uma fita. Vamos fazer o corte, vamos mesmo fazer o corte”, anunciou Cardoso, com emoção, enquanto conduzia os visitantes por entre os corredores repletos de stands e atividades.*

Durante a visita, partilhou um pouco da sua própria história pessoal: *“Eu fui diagnosticado com um tumor há dois anos atrás. O ano passado fui operado. Já está quase resolvido. Se eu ficar cansado e colapsar, vocês já sabem. É que foi-me*

implantado um computador na cabeça”...

Este foi o mote para falar da preocupação com a inclusão, destacando a introdução da credencial especial SUNFLOWER, com dados particulares, destinada a pessoas com necessidades especiais. Em caso de precisarem de ajuda, dirigem-se a um assistente que rapidamente atuará de maneira a resolver a situação. *“Estamos a dar os primeiros passos para tentar que haja uma maior inclusão”*, afirmou.

O evento que também é comemorativo dos 10 anos de existência, contou com algumas novidades, como legendagem automática nos auditórios e uma sala sensorial para quem tem problemas com ruído e luzes.

Durante a visita, as pessoas puderam desfrutar de lojas, áreas de “board games” e experiências únicas, descobrindo que a Comic Con Portugal é muito mais do que um evento, é uma celebração da cultura pop que une gerações.



Desfile COSPLAY encabeçado pelo 3º Lugar – Solo, SAHRI COSPLAY. Foto de ANTÓNIO PROENÇA.

“Aqui todos os visitantes irão desfrutar das lojas. Têm ali uma zona de board game que é uma área que os pais gostam muito, por causa dos jogos de tabuleiro e do retro gaming”, destacou Paulo Cardoso.

Muitos dos pais que vêm cá pela primeira vez e olham em volta pensam – *“Isto não é para mim.”* Quando entramos no evento, pensamos que não é para nós. Mas à medida que vamos passando e explorando, percebemos que muitas destas experiências fizeram parte do nosso crescimento e da nossa vida, desde os 8 aos 80 anos. Temos os Flippers, o SPECTRUM e outros elementos que nos são familiares.



Foto de ANTÓNIO PROENÇA

“Temos até a presença de Mike Grell, uma lenda, um autor da Marvel, aqui connosco”, anunciava Paulo Cardoso.



Mike Grell. Foto de ANTÓNIO PROENÇA

Os Legos, a própria FNAC têm uma ativação incrível – *“Eu aconselho todos a irem lá ver. É do outro lado, temos uma loja onde montamos uma pista de carrinhos para as pessoas experimentarem. “The Race Car”, por isso, recomendo a todos que visitem também essa área. Para nós, a adaptação deste espaço é notável. Vivemos aqui durante **quatro anos** e conhecemos cada canto dos **quatro pavilhões** que costumávamos usar. Para nós, criar um ambiente dinâmico onde as pessoas circulam entre o Market e as áreas de ativações e experiências era um desafio. Por isso, o espaço foi concebido com essa particularidade em mente”,* realçou Cardoso.

O Batman Day e a divulgação da ideia de **cosplay, em vestirmo - nos como os nossos heróis**, foi uma das grandes iniciativas que marcou o início de uma série de eventos ao longo do ano, todos eles destinados a enriquecer a cultura pop portuguesa.



Foto de ANTÓNIO PROENÇA

Outra das iniciativas foi o concurso escolar de artes gráficas, em parceria com os municípios, juntamente com a Porto Editora. *“Aqui estão as fotos vencedoras de cada concurso, representando o Porto, Matosinhos e Vila Nova de Gaia”,* mostra o nosso anfitrião com orgulho.

Há um espaço para os cosplayers poderem fazer sessões fotográficas em grupo, de modo a criar uma dinâmica única.



Foto de ANTÓNIO
PROENÇA

Existe ainda uma estrutura, BACKDROP, com arte impressa, para comemorar os 10 anos e utilizar pela primeira vez como nossa área CORPORATE, onde decorrem palestras direcionadas para a indústria “business to business”, bem como outras atividades – podcasts e reuniões de negócios. Muitas marcas que participaram no evento e procuraram um espaço reservado para reuniões ou negociações passaram a ter essa possibilidade.

“Temos uma área Kids, com leituras de contos, desafios de construção com Lego, sessões de pintura com a Faber-Castell e muitas outras atividades. Estamos a oferecer aos mais jovens uma experiência completa e divertida E ainda uma simulação de surf, uma atividade que pessoalmente me apaixonou. Infelizmente, não conseguimos trazer o grande Garrett McNamara”.



Foto de ANTÓNIO PROENÇA

“Não faltam atividades na Comic Con, há inclusive uma área dedicada, aos trabalhos oficinais com workshops diários onde os participantes podem aprender a criar os seus próprios fatos de cosplay, técnicas de maquilhagem e até dicas de fotografia. É importante proporcionar aos fãs todas as ferramentas necessárias para que possam expressar a sua criatividade da melhor forma possível. Nesta área, temos também uma coleção de fotografias retiradas das edições anteriores da Comic Con Portugal, apresentando inúmeros cosplayers e convidados que tornaram o evento ainda mais memorável ao longo dos anos. Além disso, estamos entusiasmados por receber vários convidados especiais de Espanha, que irão realizar várias atividades relacionadas com Star Wars e outras franquias de ficção científica”, contou-nos o CEO.



Foto de ANTÓNIO PROENÇA

Em destaque havia um “Gaming Stage”, muito animado onde decorriam competições de “eSports” e até partidas de futebol contra equipas icônicas como Braga e Guimarães. Além disso, tinham competições na área da Red Bull, onde se podiam experimentar as últimas novidades em jogos.

Esta área também incluía o Networking Lounge, onde os profissionais podiam estabelecer novas relações e parcerias com várias entidades.

“Temos ainda uma área dedicada aos fãs da Marvel, onde poderão desfrutar de bebidas temáticas baseadas nos super-heróis e ter a oportunidade exclusiva de ganhar merchandising oficial da Marvel que não está disponível em mais nenhum lugar do mundo”,

No final, Paulo Cardoso levou-nos para o local onde as individualidades representantes dos concelhos de Porto, Matosinhos e Vila Nova de Gaia, cortaram a fita, dando início oficial a esta Comic Con Portugal 2024. Eram precisamente 12 horas.

Reportagem de António Proença e Rui Paulo Costa