

# Iberanime – Cultura pop japonesa regressou ao Porto com novidades

written by O Cidadão | 18 de Outubro, 2025



O Iberanime Porto 2025 voltou a transformar a Exponor num ponto de encontro para os entusiastas da cultura pop japonesa. Ao longo de dois dias, milhares de visitantes participaram em atividades que cruzaram o anime, o manga, o cosplay, a música e a tradição nipónica, reforçando a posição do evento como o maior do género em Portugal.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

Depois da edição de Santarém, que contou com mais de 34 mil visitantes, a expectativa para o regresso ao Grande Porto era elevada. Com abertura de portas às 10 horas, o recinto recebeu fãs de todas as idades, muitos trajados das suas personagens preferidas, num ambiente de convívio e partilha de interesses comuns.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

À semelhança de anos anteriores, o programa foi amplo e estruturado em várias áreas temáticas. Desde o anime e manga ao gaming, passando pela dança, workshops, concursos e música ao vivo, o Iberanime ofereceu um leque de opções para curiosos e aficionados.

## **Concursos que celebram talento e criatividade**

Entre os principais destaques esteve o **Cosplay World Masters**, competição internacional com final agendada para maio de 2026, em Lisboa. Os participantes subiram ao palco principal para interpretar personagens de anime e videojogos, demonstrando técnicas de confeção e performance de elevado nível. As eliminatórias, realizadas na Exponor, permitiram que cosplayers portugueses e estrangeiros competissem por um lugar na final mundial.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

Outro momento de destaque foi o **World Cosplay Summit**, cuja final ocorre anualmente no Japão. As duplas portuguesas apresentaram-se com encenações detalhadas e figurinos inspirados em personagens icónicas, perante um júri que avaliou fidelidade, execução e criatividade. A energia do público acompanhou cada atuação, sublinhando a importância deste concurso no panorama do cosplay internacional.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

O **Iberanime Kids Contest** voltou a proporcionar aos mais novos uma introdução ao universo do cosplay. Crianças entre os seis e os treze anos subiram ao palco com entusiasmo, demonstrando que a paixão pela cultura japonesa se estende às novas gerações.

## **Música, performances e energia no palco principal**

Para além dos concursos, a programação incluiu o **Cosplay Spotlight**, dedicado a apresentações individuais, e o **Cosplay de Grupo**, que promoveu atuações coletivas. Em ambos os casos, a criatividade e o trabalho artesanal foram os pontos

centrais, valorizando o esforço dos participantes sem transformar o evento numa mera competição.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

A música teve, uma vez mais, um papel relevante. O cantor e ator japonês **Kota Shinzato**, conhecido pelo tema de abertura *Hands Up!* do anime *One Piece*, foi uma das presenças mais aguardadas. O público acompanhou as interpretações de canções originais e versões de temas emblemáticos da animação japonesa.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

A estreia da **Iberanime Orchestra** marcou a programação deste ano, com uma performance que uniu instrumentos clássicos e repertório inspirado em temas de anime e videojogos.

O cartaz musical contou também com **Spill the Tea**, projeto que combina música e cosplay, e com o grupo **Gaijin Sentai**, que regressou a Portugal com um repertório que mistura influências orientais, rock e metal.

## **O reforço da ligação Portugal–Japão**

Antes da atuação da Iberanima Orchestra, o CEO do Grupo Manz, **André Manz**, subiu ao palco e destacou a continuidade do evento na Exponor: ***“Realmente é bom que estejam aqui a aproveitar. Já está confirmado e contratado para este espaço mais dois anos, pelo menos, de edições do Iberanime”***, afirmou. ***“Todos os anos temos uma parceria muito especial com a Embaixada do Japão, desde o primeiro ano. Habitualmente temos uma personalidade da Embaixada ou do Consulado que faz a abertura oficial. Este ano contamos com a presença da cónsul Isabel Azevedo, que estará connosco para dar as boas-vindas.”***



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

Logo de seguida, subiu ao palco **Isabel Azevedo**, cônsul honorária do Japão no Porto, em representação da Embaixada do Japão: ***“É para mim uma enorme alegria estar hoje aqui neste evento de celebração da cultura japonesa em Portugal. Em nome do senhor embaixador, gostaria de expressar o meu agradecimento ao Grupo Manz por mais uma edição do Iberanime no Porto. Este evento tem sido, ao longo dos anos, uma ponte de amizade e intercâmbio cultural entre o Japão e Portugal, promovendo uma maior compreensão e valorização da cultura japonesa entre o público português.”***

A cônsul sublinhou ainda a presença do artista **Emano Kiyoho**, especialista em caligrafia japonesa (*shodô*), que se apresentou pela primeira vez em Portugal: ***“A sua presença é um motivo de grande alegria e representa um contributo inestimável para a preservação e divulgação daquela que é uma das expressões mais belas da cultura japonesa.”***



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

No final da sua intervenção, Isabel Azevedo reforçou o papel do evento na aproximação entre os dois países: ***“Agradeço, mais uma vez, ao Grupo Manz pela dedicação e pelo empenho em manter viva esta celebração da cultura japonesa, onde todos celebramos em união e amizade mais um ano deste evento no Porto.”***

Após as intervenções oficiais, teve início a atuação da **Iberanime Orchestra**, composta por violino, clarinete, guitarra, violoncelo e bateria, com arranjos de temas clássicos de anime e videojogos, num formato que recebeu uma receção calorosa do público.

## **Atividades, workshops e experiências imersivas**

No recinto, as atividades paralelas multiplicaram-se. A **Japan Arcade Experience** ofereceu aos visitantes uma viagem ao universo do *retrogaming* e das máquinas de arcade, enquanto as áreas de **PlayStation** e **Nintendo** receberam torneios e

demonstrações. A **Anime Sports Area** promoveu jogos e desafios físicos inspirados em séries de desporto japonesas, complementando a oferta lúdica.

Entre as novidades da edição de 2025 destacou-se a **aplicação móvel oficial do Iberanime**, disponível para Android e iOS, que permitiu consultar o programa completo, o mapa do recinto e outras informações úteis. A ferramenta foi apresentada como uma forma de melhorar a organização dos visitantes e facilitar o acesso a horários e inscrições.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

O evento contou também com um **espaço dedicado à saúde mental e bem-estar**, resultado de uma colaboração com o projeto **IA|PLUS**. Neste espaço, os visitantes participaram em conversas sobre equilíbrio emocional, identidade e expressão criativa, associando o cosplay e o consumo cultural à promoção da saúde psicológica.

## Arte, cultura e aprendizagem

A **Drawing Zone** recebeu artistas e ilustradores que compartilharam técnicas e experiências com o público. Neste espaço, profissionais e amadores puderam criar e trocar ideias, desenhar personagens e aprender novas abordagens de manga e ilustração digital.

Na vertente educativa, o stand da **Embaixada do Japão** manteve-se como uma paragem obrigatória. Os visitantes tiveram oportunidade de vestir *yukatas*, participar em workshops de caligrafia e língua japonesa, e experimentar corridas de feijões – uma das atividades tradicionais promovidas no espaço cultural.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

A **LanguageCraft**, parceira habitual do evento, dinamizou aulas de iniciação ao japonês, workshops de *onigiri*, demonstrações de *shodô* e uma conferência sobre estudar no Japão, oferecendo ainda um sorteio de cursos de língua japonesa.

No domínio artístico, o **Concurso Cartaz Manga** e o **Concurso de Desenho Manga** deram palco a jovens criadores. O primeiro teve como tema “Daruma”, símbolo japonês associado à perseverança,

e o segundo “Mecha”, género que explora robôs e ficção científica. Os vencedores receberam conjuntos de materiais de desenho no valor de 300 euros.

## Cosplayers, artes marciais e cultura em movimento

A **Glow Zone** foi outro ponto de passagem importante para os cosplayers. Neste espaço, era possível realizar retoques rápidos de maquilhagem e verificar os detalhes dos fatos antes das atuações.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

As **artes marciais** marcaram presença com demonstrações de karaté, aikido, kendo e judo, protagonizadas por academias nacionais. Estas apresentações procuraram divulgar o lado técnico e filosófico das disciplinas japonesas, reforçando o vínculo entre cultura física e mentalidade oriental.

Outras atividades incluíram o **Para Para Dance**, em que o público foi convidado a reproduzir coreografias sincronizadas

ao ritmo de músicas japonesas, e o **Karaoke**, espaço de convívio onde grupos de amigos interpretaram temas de anime e J-pop.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

O **Anime Music Video Contest** e o **Jojo Pose Contest** completaram o alinhamento competitivo, juntando fãs da edição de vídeo e imitadores das poses da série *JoJo's Bizarre Adventure*, respetivamente.

Ao longo dos dois dias, os visitantes exploraram **stands de artistas e marcas**, e a **Vila dos Artistas** promoveu o contacto direto entre criadores e público.



Foto: VÍTOR LIMA/OCidadão

No final do fim de semana, a organização reafirmou o compromisso de **regressar à Exponor** e destacou o **crescimento sustentado do evento**, que “**continua a expandir-se em torno da cultura japonesa em Portugal**”.

Com a edição de **2025**, o **Iberanime Porto** reafirmou-se como um espaço de **encontro, aprendizagem e partilha**, aproximando **Portugal do Japão** através da **arte, música e criatividade**.

*Reportagem OC: Rui Paulo Costa (texto) ; Vítor Lima (fotos)*