

RELATÓRIO DO EVENTO

SANA 2025 PARTE 1.

Duração do evento: 24/01 a 26/01.

NOME: CAIO VITOR MONTENEGRO BEZERRA.

DESCRIÇÃO DO EVENTO:

O Sana é um dos maiores eventos de cultura pop, geek e oriental do Brasil, especialmente na região Nordeste. Criado em 2001, o evento teve sua primeira edição em Fortaleza, Ceará, inicialmente como um encontro entre fãs de anime e mangá. Com o passar dos anos, expandiu sua programação para incluir games, K-pop, cinema, quadrinhos, dublagem, cosplay e música, tornando-se um dos principais eventos do segmento no país.

O QUE O SANA REPRESENTA HOJE:

O Sana se destaca por sua diversidade de atrações, abrangendo desde **campeonatos de e-sports** até **palestras sobre o mercado geek e nerd**. Além disso, o evento realiza iniciativas sociais como o **Projeto GeekAção**, que proporciona ingressos a jovens em situação de vulnerabilidade, e campanhas de arrecadação para instituições beneficentes.

Atualmente, o Sana acontece em duas edições anuais: uma em **janeiro** e outra em **julho**, cada uma trazendo novidades e atrações exclusivas. Com um público que pode ultrapassar **80 mil visitantes**, o evento continua crescendo, mantendo-se como um dos mais importantes encontros geek do Brasil.

EVOLUÇÃO DO EVENTO:

- **Anos 2000:** Começou como um evento menor, voltado para animes e mangás, realizado em colégios e espaços pequenos.
- **Anos 2010:** Com o crescimento da cultura geek, o Sana expandiu-se para incluir shows, competições de cosplay de nível nacional, painéis com dubladores e criadores de conteúdo famosos. O evento passou a ser realizado no **Centro de Eventos do Ceará**, um dos maiores espaços de convenções do Brasil.
- **Anos 2020:** O evento se consolidou como um grande festival, atraindo **dezenas de milhares de pessoas** a cada edição. A programação passou a incluir convidados internacionais, shows musicais com artistas japoneses e grandes nomes do cenário geek nacional e mundial.

ATRAÇÕES:

Neste relatório não irei relatar todas as atrações, mas sim aquelas que julguei mais interessantes e tive a oportunidade de participar ou visualizar.

As atrações serão divididas em: artes ; tecnologia ; entretenimento.

ARTES:

Durante o evento pude ver diversas atrações artísticas, desde cosplays até exposições de artes, o mais atraente no entanto foi o que chamavam carinhosamente de “corredor dos artistas”, uma área dedicada exclusivamente para artistas independentes exporem e venderem suas obras, foram diversos artistas com vários estilos e formas de arte que realmente ocuparam grande parte das minhas memórias do evento.

Além disso, também houveram locais dedicados à exposição de quadrinhos brasileiros de escritores, oficinas de pixel art e até mesmo um local dedicado a artes marciais, onde instrutores ensinaram e aplicaram noções básicas de taekwondo.

TECNOLOGIA:

No quesito de tecnologia também houveram algumas atrações interessantes como palestras e stands diversos, mas os que mais me chamaram a atenção foram os seguintes: stand de experimentação de realidade virtual, área do desenvolvedor e a palestra sobre desenvolvimento de games.

A área de realidade virtual convidava os presentes a testarem a realidade virtual de um jogo com a utilização de óculos de realidade aumentada, permitindo uma experiência muito interessante para o público geral.

A área do desenvolvedor foi a atração tecnológica que mais me pareceu atraente, nela diversos desenvolvedores nacionais independentes expuseram seus jogos para o público geral, permitindo que jogassem e testassem seus jogos, tive a oportunidade de conversar com os desenvolvedores de um dos jogos chamado “shard squad” que se encontra na fase beta na Steam, conversamos muito sobre o mercado, o processo de desenvolvimento do jogo e os pontos importantes que mudaram o rumo da gameplay, por ter tido esse contato mais direto com os desenvolvedores sinto que realmente aprendi muito com eles além da diversão que tive ao jogar.

A palestra sobre desenvolvimento e jogos foi muito interessante, infelizmente não pude assistir ela por completo, mas os pontos de vista do palestrante sobre os desafios do desenvolvimento, as técnicas e como o mercado atual está se comportando me abriram muitos horizontes.

ENTRETENIMENTO:

No quesito entretenimento devo dizer que não aproveitei tanto as atrações de forma ativa, mas observei muitas delas como a área de swordplay, onde pessoas competem em desafios de equipe usando armas medievais improvisadas e praticam arqueria com flechas não letais, os stands de venda variados que possuíam uma enorme variedade de produtos, os dubladores de cavaleiros do zodíaco que estavam presentes e até mesmo deram uma palestra sobre dublagem, o ator Jason Isaacs que teve uma conversa com o público sobre seu papel em Harry Potter, o dono do canal caldeirão furado que teve outra conversa com o público também sobre Harry Potter devido ao seu canal

ser focado nisso, batalhas de dança, rap e imitações, e muitas outras atrações que realmente animaram o evento.

CONCLUSÃO:

Apesar de não ter sido capaz de aproveitar tudo o que o evento ofereceu, sinto que minha ida ao evento me estimulou de diversas formas, principalmente ao me mostrar os limites da criatividade artística e profissional da humanidade, e a capacidade de nos reinventarmos em cultura, tecnologia e entretenimento.

IMAGENS DO EVENTO:



(batalha de dança [k-pop])



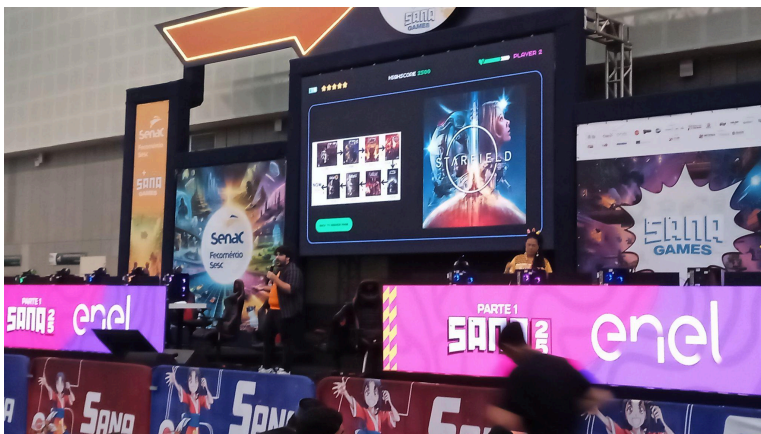
(stand de taekwondo)



(área do desenvolvedor)



(karaokê)



(palestra sobre desenvolvimento de games)



(stand de realidade virtual)



(exposição de HQ's)



(swordplay)



(arquearia)



(oficina de pixel art)



(eu e o jungkook {ele que quis tirar a foto})