



ŐSZI MONDOČON

ÍRTA: HIROTAKA

A MondoCon már körülbelül 8 éve adja a rajongóknak a negyedéves conadagot és ez idő alatt szépen lassan egyre nagyobb területet foglalt be a Hungexpón, ami örvendetes. A mostani őszi rendezvény ismét nőtt, amivel a legnagyobb területű MondoCon-t kaptuk. A hangulat ismét igazán jó volt, és lehet csak az aktuális stresszes időszak miatt, de kissé egyhangúnak éreztük.

Ennél felemásabb időt, mint ami a mostani conon volt, ritkán láttam. Szombaton kellemes, napos, vasárnap esős, borongós. Igazából tipikusan őszi, de imádtuk.

Előgondolatok és elrendezés

Szombati napon a szokásos időben érkeztünk a helyszínre, és hamar rájöttem hiányérzetem okára. Nem igazán volt sor. Ennek két oka lehet: 1. rendkívül hatékony volt a beengedés 2. kevesebben jöttek. Tapasztalatom szerint valahol mindkettő igaz. Egyrészt, már sokan voltak bent, és a biztonsági őri táskamolesztálásnál nagyobb részt hagytak, mint nyáron. Másrészt érezhetően kevesebben voltak, mint nyáron. Persze nem voltak kevesen és csalóka lehet, hogy nagy területen oszlott el a nép. Nyilván nem számoltam területi eloszlást, csupán szemre állítom ezt.

Mint általában: programok csekkolva, megbeszélve, ki mire megy. Most is elosztottuk erőinket, hogy több programon tudjunk részt venni, mivel több olyan műsor volt egy időben, amit



meg szeretnénk volna nézni, de minimum bele-nézni. Példának okáért említsük az animés kerekasztalt, ami ütközött a meidzsis előadással vagy a vasárnapi zenekvízt, ami koppra ugyanabban az időpontban volt, mint a fandub és szinkronbeszélgetés. Mindegyik olyan programszám, aminek érdeklődői között biztos, hogy van metszet, így hát dönteni kell.

Mindenek előtt érdemes szót ejteni arról, mi változott. Most először egyszerre négy csarnokot is bitorolhatott a nép. Egyszerre volt nyitva a B és a D pavilon. Csakhogy helyre tegyük: a D az, amiben régebben (tavaly) voltak az árusok és a gamer részleg. A B pedig, amiben idén voltak az árusok és a gamer szektor. Most a D-be került a con aréna, a társasjáték, sci-fi-, fantasy-, cosplay klubok, az Amai teaház és egy külön kis színpad, ahol társasjátékos és szerepjátékos előadások voltak.



A programfüzetbe ezúttal nem térkép került, hanem QR-kód, ami a pavilonok térképére vezetett. Ez okos dolog, viszont a D pavilon kissé üres volt. Ennek megint két oka lehet: 1: kevés embert érdekelt, ami ott volt. 2: sok ember nem találta meg vagy nem is tudta, hogy nyitva van ez a csarnok. Itt is mindkettő igaz lehet, utóbbira bizonyíték lehet, hogy a bejáratnál azt hallottam valakitől, „hogyan kell feltenni a karszalagot?”. Ez azért elgondolkodtató.

Így viszont járulékosan pont ezek miatt lehetett ülni, enni és beszélgetni a D-ben. Most több volt a pad, amiért nagy piros pont, de szerintem még elért volna pár. Bár beszélgetni itt csak akkor volt érdemes, ha éppen nem volt pankráció, mert attól a saját gondolatát sem hallotta az ember, pláne ha valaki épp egy társasjátékra koncentrált. Igen, megint volt pankráció, amit legalább annyian szeretnek, mint amennyien szidják és a pokolba kívánják.



Leginkább talán az Amait sajnáltam, mert az ő területükön eléggé sokan szoktak inni, enni, játszani. Most viszont meglehetősen kriptahangulat uralkodott. Ha már halloween.

Programok

Ahogy a Nagy Bumm az univerzum, a tér és idő kezdete, úgy az amv verseny a Mondo-Con programszámainak kezdete. Jó, persze ezt megelőzi az előfárasztás, amit megnyitó néven illetnek. Továbbá volt egy remek yosakoi táncbemutató is, ami egyébként eléggé feldobta a hangulatot, mivel nagyon ügyesek voltak az előadók, és hát japán kulturális dolog, aminek nem tudok nem örülni. De nevezzük ezt inkább pre-shownak. Főleg, mivel utóbbi a programfüzetben sem szerepelt.

Az AMV versenyt most kezdő és haladó kategóriákra osztották, ami nekem egészen tetszett,

szívesen látnám még viszont ezt az elosztást. És még olyan AMV-t is láttam, ami bejött. Két dolog mellett viszont nem tudok elmenni. Az egyik, hogy most az amv-k nem voltak jó minőségűek, ahhoz képest, amit megszoktam. Ez a sötét jeleneteknél látszott a legjobban. Nem hiszem, hogy mindenki így küldte volna be, így valami technikai gondra tudok gondolni. A másik meg, hogy most új szabályként, elvileg szigorúbban nézik az erőszakot, mivel kiskorúak is részt vesznek a rendezvényen. Ezt két dolog miatt tartottam érdekesnek. Az egyik, hogy volt egy AMV, amiben töményen nem volt más csak öngyilkosság. Nem igazán tudom miben barátságosabb egy olyan videó, amiben vér ugyan nincs, de látom a karakter nyakát és a kést, vagy ahogy épp ugrik a metró elé.

További összekötésem - bár ez szőrszálhasogatás - , hogy az AMV verseny után a kerekasztal jött, aminek a témája az animékben lévő szexualitás. Nem is tudok jobbat elképzelni azoknak

a fiatalokéknak, akik szüleikkel jöttek ki és a nagyteremben ültek. Oszlassuk a sztereotípiát az animékkal kapcsolatban!

A kerekasztal témája amúgy érdekes volt és egész jó gondolatokat lehetett volna kihozni belőle. Na, a vendégek mindenről beszéltek, kb. csak a témáról nem. Ebben a topikban több gondolat hangzott el egy korábbi kerekasztalon - ahol a fan-service volt a téma -, mint most. Nem szeretném a szereplők hozzáállását, felkészültségét, tudását, tapasztaltságát ostromolni (pedig lehetne), de barátok között maradjunk annyiban, hogy nem a megfelelő emberek lettek kiválasztva a feladatra. A fő lényeg két dolgon volt. Az egyik, hogy a szexualizált karaktereknek, meg amúgy az anime fan-service iparának milyen társadalmi háttere van, ami okés, mert tagadhatatlanul hozzátartozik, jó alap és kiindulópont lett volna a ténylegestémához, ha a műsor többi része az animés részre koncentrált volna. A következő fél órában viszont ehelyett inkább az egymás ízlésén való vitatkozáson volt a hangsúly, ami lehet valakinek vicces, nekünk annyira nem volt az. Ezt megszakította a szexi vagy nem, trap vagy nem, végtelenül kínos,

„Az AMV versenyt most kezdő és haladó kategóriákra osztották, ami nekem egészen tetszett, szívesen látnám még viszont ezt az elosztást.”

fárasztó, felesleges és időhúzó játék. Nehogy ismét a témáról kelljen valami értelmeset mondani. A szexualizáljunk tárgyakat körkérdéses játéknál szerintem nem lehet lejjebb, de ki tudja. Az utolsó fél óra lényegében teljesen értéktelen és ostoba showműsor volt. Régebben azt kérdeztem, miért nincs ennek a műsornak 1,5 óra, most inkább azt, miért is kell erre 1,5 óra?



Én egyébként a felénél felálltam és nem bírtam tovább (youtube-ról pótoltam a „lemaradást”), ellenben átmentem az előadásokhoz. Nah, itt mindjárt jobb kedvem lett. Elkaptam a videojátékok eredetének a végét, ami egészen érdekes volt, mondjuk, ha jól vettem ki, inkább a konzolgenerációkat mutatta be az előadó.

Ez egy angol nyelvű előadás volt, amit nagyon jónak gondolok, hogy ilyen is akad, egyrészt színesíti a programok palettáját, másrészt a külföldről érkezett közönség is be tud rá ülni. Egy gondom volt csak vele, hogy halkán beszélt a figura, de anynyi baj legyen.

A következő előadást teljesen imádtam. Dózsa Gergő előadásáról, ami a 150 éve volt a Meiji restauráció címet kapta, csak elismerően tudok nyilatkozni. Ez volt Gergő harmadik japán történelmi előadása, és ahogy azt az első kettőnél megszokhattuk, most is egy felkészült, informatív, tartalmas egy óra volt. Ezzel a harmadikkal már úgy voltam, hogy akkor is megnézem, ha tornádó tombol, és bátran mondhatom, hogy minden conon el tudnék viselni egy előadást Gergőtől, mert mindig alaposan felkészül és sokféle forrásra hivatkozik. Egyszerűen jó végighallgatni.

Ezután a remek élmény után a con legtöbb helyszínére igyekeztünk benézni, plusz még pár baráti tali is befért, mert anélkül nem is con a con. Bejártam a B csarnokban a gamer részleget, ahol a színpadon LoL ment. Ezzel kapcsolatban egy érdekes megfigyelés: kevesebb széket helyeztek



„Ez volt Gergő harmadik japán történelmi előadása, és ahogy azt az első kettőnél megszokhattuk, most is egy felkészült, informatív, tartalmas egy óra volt.”

ide és a közönség is foghíjas volt. Ugyanez érvényes volt a legtöbb játék lehetőségre is. Valahogy nem lógtak annyian itt, amennyien szoktak. A CoD-os rész konkrétan üres volt. Pedig lehetett a legújabb résszel játszani. Volt ezenkívül Tekken, Just Dance, Minecraft, Super Mario Odyssey, Gravel, mindenféle VR játék, God of War stb.

Ahogy korábban említettem, megjártuk a D csarnokot is. Itt valóban kényelmesen elértek a társasjáték szerelmesei, sok asztalon sokféle társasjátékot lehetett kipróbálni.

Színpadot is kapott ez a csarnok nagyon helyesen, újabb piros pont. Ott jártunkkor a Scythe társasjátékot mutatták be. De volt itt szó Warhammer történelemről vagy sminkekről.

Itt kaptak helyet még a cosplay klubok. Meglátásom szerint, itt bőven volt nekik hely, tudtak beszélgetni, kényelmesen kitelepülni. Mindenképp jó dolognak tartom, hogy a D pavilont

is kibérelték, mert egyre zavaróbbá vált, hogy minden egy csarnokba van bezsúfolva. Kellett ez. Ráadásul így végre cosplay öltözőknek is lett hely, amiért évek óta rágják a szervezők fülét a cosplayesek. Ide pakolták be a conarénát is, ahol a megszokott programokkal várták a mozgékony lelkű érdeklődőket. Volt itt kidobós, LARP, K-pop táncitanítás, harcművészeti oktatás, rohamosztagos kiképzés, szóval volt választék. Plusz a pankráció, de erről már írtam.

Továbbiakban a nagyszínpad felé vettük az irányt, ugyanis egy rég látott program jött el újra, ez pedig a rajzcsata. Régen is szerettem, és most is tetszett, ez egy olyan program, ami sosem okozott csalódást, mindig szórakoztató volt nézni a szereplőket, ahogy rajzoltak. Bár egy kicsit kínos volt néha, hogy a műsorvezetők milliószor kimondták, hogy Panton, mivel azért kaptak a Pantontól egy halom Panton cuccot, hogy reklámozzák a Pantont.

Aminek logója, amúgy folyamatosan fent virított a kivetítőn. Mindenesetre nem venném zokon, ha egy ideig megint lenne rajzcsata. Ezután következett a Blizzard cosplay verseny, amit azért mi sem hagyunk ki. És mit mondhatnék, pazar volt. Remek jelmezeket láttam, tényleg csak elismeréssel tudok nyilatkozni róla. Azt hiszem minden Blizz játékok képviselve volt. Nem is csoda, tömve volt a K pavilon.

Gyors eredményhirdetés és technikai szünet után ismét volt koncert, a japán LazyGunsBrisky nevű csajbanda zengte be a nagyszínpadot. A csajok egy szuper bulit csaptak, csápolt és őrjöngött a közönség. Jeee! Ezúttal a hangosítással sem volt baj, hallatszottak a hangszerek, és ami fontosabb, az énekes hangja is, ami kevésbé szokott. Egy probléma azért most is akadt, az a nagyon gyakori sípolás, ami olykor kimondottan fül-süketítő volt. Ettől függetlenül a koncert remekül sikerült.

Convasárnap+álmoság+fárasztó poénok+fárasztó műsorvezetők=AMV Mortal Kombat. De biztos van bennünk valami mazohizmus, hogy élvezzük a programot. Erős a gyanú, hogy az AMV-k miatt. Most retró volt a téma, ergo régi amv-eket láttunk. Igazán nosztalgikus volt és a pecsás conokat idézte fel jó néhány.

Az elmúlt conok alkalmával megnéztük a fanszinkron versenyt és a szinkronszínész beszélgetést, most viszont az ütközés miatt a zenekvíz választottuk, ami régi, kedvenc programunk. A zenekvíz szintén az a műsor, ahol egy animés jól érzi magát, a kérdőív is mindig képes megújulni és változatos lenni. Tényleg kár az ütközésért, jobb volt, mikor a cosplayversennyel volt egy időben.

Meg is izzasztott egy-két feladat, de nagyon élveztük. Egy probléma van csak vele, ahogy régebben is, most sem sikerült időben kezdeni a kvízt és nagyon elhúzódott, így nem tudtam odaérni Dai-setsu animés rétegződés előadására, ami eléggé bosszantott. Ezt az előadást utólag bepótoltam, és hát bocsi Dai, de ez erősen hiányos előadás volt. Oké, az embernek kevés ideje van, nekem sincs sok, de egy kérdőív erősen segítette volna az előadást. Csak tapasztalati úton levonni következtetéseket ebben a témában, erősen szubjektív, ami torzítja a valóságot. Ha pl. tavaszra lett volna időzítve, addig kiforrhatott volna. A piramisdiagram sem jó erre a célra. Egyrészt a rétegek között nem mutatja az átfedést, ami egy szubkultúrában meghatározó jelenség. Továbbá nem ér-

tek egyet a hierarchikus viszonyrendszerrel sem. Halmazábra jobb lett volna. Az egyes rétegek az oda tartozók száma alapján lettek besorolva, de hogy lehet ez alapján rangsorolni valamit, ha semmilyen számérték nincs a birtokunkban. Az egész előadás számomra összeszedetlen volt. Pedig a téma érdekes és bele lehetne merülni. Jah, és azok, akik nem ismerik az animéket, miért is részei az animés közösséget bemutató diagramnak?

„...a japán LazyGunsBrisky nevű csajbanda zengte be a nagyszínpadot. A csajok egy szuper bulit csaptak, csápolt és őrjöngött a közönség.”



Ezt követte egy Japánnal kapcsolatos előadás, a japánok utazásairól és az onsen kultúráról volt szó. Maga a téma tök jó, az előadás tartalmas volt, felkészült és információdús. Az előadó stílusával viszont nem voltam annyira kompatibilis. Valahogy úgy éreztem, hogy egy egyetemi tárgy előadásán ülök, amire az első alkalommal bemegek, utána soha többet.

Kicsit merevnek éreztem, robotszerű és nyögve nyelős volt, mint egy játék, ami csak 15 fps-sel fut. De ez egyéni probléma, objektíven egy korrekt előadást kaptunk.

A nagyszínpadon eközben a Cosplay Champion Cup döntője és a performance ment, de mivel már évek óta nem érdekel a cosplay, ezért megejtettük az AniMagazin szerkesztői találkozót.

Este még egy előadásba néztünk bele, az animék jellegzetességei és kliséi, de 15 percnél nem bírtam tovább, több pontatlanságot is találtam az elhangzott infókban, így hanyagoltam.

Ezen a napon is voltak gamer versenyek, egészen sok: Hearthstone, Heroes of the Storm, Quake, Grand Turismo.

Mi volt még?

A fűrge ujjal rendelkezőknek most is voltak workshopok, ahol értelemszerűen halloweenhez köthető holmikot lehetett craftolni mindkét nap. Lehetett készíteni youkaios kulcstartót vagy de-nevér hajcsatot, plüss pókot, és volt tökfaragó verseny is.

Az árusok a szokásos felhozatalt adták, de egy valami mindig megfog: most a Geekcorner által kihozott gunplák, amik eddig nem voltak, és mióta Bécsből meg Japánból beszereztem egyet, eléggé rákattantam és nagyon jó áron tudtam két SD gunplát venni.

Táncoslábúaknak ott volt a megszokott DDR is, aki pedig éhes volt, a K emeletén és a B pavilonban tudott szushit enni. Kajálda egyébként most elég sok volt ezeken kívül is. Lehetett melegszendőt, hot dogot, pizzát enni (csokisat is). Egy ideje van olyan helyszín, hogy meeting room, itt volt szombaton AMV-s beszélgetés és Randicon, vasárnap pedig írói és rajz workshop.

A vasárnap esti vetítés pedig a Mirai no Mirai című Hosoda film lett, aminek ez már a sokadik premier előtti vetítése. Vajon lesz majd olyan, aki megnézi moziban, rendes vetítési rendben vagy már mindenki megnézte?

Összehordtam itt mindenfélét, jót és rosszat is, de egybegyúrva a dolgokat, azért nem lehet panaszkodni a mostani őszi MondoConra. Hozták, amit elvártunk és különösebb fennakadások sem voltak a programfolyamban. Biztos, hogy mindenki talált magának elfoglaltságot. Mindenki kellemesen jól érezte magát és biztos, hogy feltöltődött conenergiával. Folytatás télen, egészen pontosan január 5-én, ami egy kicsit szerencsétlen dátum, de ezzel nem lehet mit tenni.

