

NYÁRI MONDOCON

Nyári con még sosem volt ilyen jó!

// Hírotáka

Az elmúlt két évben a nyári conon a 40 fokot nyaldosta a hőmérő higanyszála. Szerencsére ezúttal másképp volt: elviselhető meleggel és kis széllel kedveskedett az időjárás a conos közönségnek. Interaktív programok, hatalmas emberlavina és újabb rekord megdöntése jellemezte az idei Nyári MondoCont.



Rendezvény:
Nyári MondoCon 2015

Időpont:
2015. július 11.

Helyszín: Hungexpo

További képek:
[AniPalace](#) [facebook](#)



Egynapos conon még sosem voltak ennyien, mint most július 11-én, ugyanis több mint 10000 ember látogatott ki a Hungexpóra. Ez már akkor látszott, amikor megérkeztünk a bejáratához. A bejutás ismét zökkenőmentesen zajlott, és hamar megtelt minden szabad terület. Mi elsőnek a con legnagyobb újdonságát a matsurit néztük meg. A K pavilon mögött állítottak fel néhány pultot kör alakban és mindezt fekete-vörös lampionokkal, szalagokkal díszítették, feldobva a hangulatot. A pultoknál rengetegféle hagyományos – animékben is látott – játékot lehetett kipróbálni.

Aki tehát játékos kedvében volt, az próbálhatott róka-, vagy démonmaszkot, beöltöztethet yukatába vagy kendőruhába, írhatott emát (kívánság fatáblára), halászhatott pálcikával (hal helyett) vizes lufit. Aki még tovább töltötte itt az idejét, az origamit hajtogathatott és be kötött szemmel dinnye helyett vizes lufit csaphatott atomjaira (persze előtte a szembekötés és megforgatás megvolt). Fantasztikus volt az egész, nagyon sokan megfordultak itt nap közben. Elképesztően jó ötlet volt ezt megvalósítani, így bármikor szívesen fogadom programként.

A matsuri mellett helyezték el a Kultúr Kornert is. Egy



kis sátorban voltak az előadók és előtte félig-meddig a fák alatt a közönség. Voltak ugyan kihelyezve székek, de a nap folyamán ezek kevésnek bizonyultak, a többi ember állt vagy a fűvön ült. Véleményem szerint ez a matsuris-korneres hely kicsit szűkösen volt megoldva. A 25-ös csarnok mellett kényelmesebben elfért volna, de valószínűleg azért került ide, mert itt több a fa, ami árnyékot vetett.

„...elsőnek a con legnagyobb újdonságát a matsurit néztük meg (...) a pultoknál rengetegféle hagyományos – animékben is látott – játékot lehetett kipróbálni.”

Ismét a Fogadóba kerültek az árusok, ami határozottan jobb hely, mint a 25-ös. Egyrészt nagyobb, másrészt három irányban is ki lehet nyitni, ami a könnyebb közlekedést és levegőáramlást segíti. Bár ekkora tömegnél még így is elkerülhetetlen volt a levegőtlenység, kellemetlen szagokkal és hőmérséklettel. De még így is sokkal jobb volt a helyzet, mint tavaly a 25-ösben. A választék az elmúlt időszakban egy hangyányival javult, de még így is ugyanazon címek körül forog. Egy-két kivétel akad csupán és ott rendszerint nagy tömeg halmozódik fel. Sok az olyan áru, amit én már magaménak tudok olyan szinten, hogy négyhavonta megnézem kirakva a pulton. Az elrendezés nem volt túl jó.



A nap elején ez lényegtelen volt, mert alig lehetett mozdulni az épületen belül, de később már jól látszott, hogy a DDR-es szoba felé vezető út lényegében egész nap járhatatlan volt (talán a nap legvégére javult a helyzet). Nagyon szűkre szabták ott a járatot. Míg a többi részhez viszonylag kis türelemmel oda lehetett jutni. Zavart, hogy nem volt körforgalom, mert a DDR-es rész felől jövet jobb lett volna, ha ki lehet térni jobbra az ajtó és az épület másik oldala felé, hogy ne ugyanazon az úton kelljen visszamenni tovább növelve a tumultust. Pont ezen a szakaszon egy asztalnál lehetett kalligráfiát írni. Miért itt? Biztos könnyű feladat, miközben lökdösnék hátulról.

A legnagyobb szívfájdalmam az volt, hogy ismét nem volt Kenshin új kötet (most öszre ígérték, de hiszem, ha látom). Szomorú vagyok, hogy évente mindössze egy kötet jön, és ha tavaszra ígéri, akkor talán öszre megérkezik. De a türelem Kenshin vs. Shishio fájtot terem. A másik, amit venni szerettem volna, a nemrég megjelent Idő



felett járó lány regény. Gondoltam, hogy ha már annyi könyves pult van, akkor talán lesz, de sajnos nem láttam.

A Fogadóból kilépve közvetlenül az ajtónál kapott helyet a Bubble Tea és különféle fantasy workshopok, itt is lehetett kártyázni, gózni. Voltak még itt fantasy, sci-fi klub asztalok. Ismét kérdezem miért itt? Jó az épületből kilépve egyből meg lehet őket látni, de emiatt szintén indokolatlanul torlódott föl a tömeg. Főleg úgy, hogy a 25-ös előtt egyedül árválkodott a Gyűrűk Ura klub pultja, ahová ezeket remekül el lehetett volna helyezni, vagy éppen a színpad mögé, ahol egész nap árnyék van. Úgy érzem tehát, hogy kicsit összetömörítették a helyszíneket, hogy minél közelebb legyenek egymáshoz, de ez sokszor zavaró tömeget keltett. Amilyen sokan voltak (amit lehetett is tudni előre) sehol nem lett volna eldugva, vagy kieső helyen egy program sem.



utóbb írtam, hogy a versenypogramban is le kéne vetíteni, hogy a nyertes is lássa szép nagyban a művét (nem tudom, hogy most ez megtörtént-e).

Essen szó a programokról is. A nagyszínpadon hangzatos Taiko koncert adta meg az alaphangulatot és zengte be az expó területét.

Aki szeretne volna, az ki is próbálhatta, mit tud kezdeni a méretes ütőhangszerrel. Visszatérő program ez a MondoCon színpadán. Jó így. A kockaszal szösem vonzott és egy ideje a cosplay verseny sem ébreszt ellenállhatatlan vágyat a megnézése iránt. Mivel az expón random sétálva többébb animéből beöltözött és igazán remek cosplayeket láthattam (Free, Kuroko, Barakamon, Mirai Nikki, Soul Eater, Death Note, SAO stb.

A szavazólapon látottak alapján ismét sokan indultak a versenyen, és ebből 18 fellépő öltözött be valamilyen animéből, ami egész jó arány, az elmúlt conokhoz képest. Változatlanul hódít a Magi, de túl nagy változatosságot nem mutat. A szavazólapok egyébként ezúttal jó minőségűek voltak, nem volt az oldaluk tépve, rágva, kutyafoggal vágva.





Én csak a tömegvízre tértem vissza a nagyszínpadhoz. Ami kicsit csúszott. De a nap végére nem volt probléma. A kvíz ismét jó volt, remek animés kérdésekkel, maradjon így. A karaoke bemutató igazán kellemes műsorszám volt, nagyon jól megadta a hangulatot, a fellépők ügyesek voltak és a számokat is melyeket előadtak a közönség is jól ismerte és együtt énekelte tapsolt az előadókkal. Bár egy ponton lelohadt a dolog, amikor egy amerikai szám valahogy belekerült a repertoárba. Nem kellett volna. Remélem többször köszönhetjük őket a színpadon.

A Kultúr Korner most egészen érdekes volt számomra, mivel két előadást is megnéztem. Az egyik a seiyuu előadás volt, mely újdonság és jó ötletnek tartom. Összeszedett és informatív volt, az előadón látszott, hogy ez az első szereplése, de ettől függetlenül tetszett. Ezt a témát még többször elő lehet venni. Akár úgy hogy csak szinkronszínészeket mutatnak be, akár korokra bontva a legnépszerűbbeket, stb. Ami ennél is fontosabb volt számomra, az animés kerekasztal. Főszerkesztőnk Catrin és cikkírónk Daisetsu (AnimeKommentár) is a vendégek között volt, Ricz (Ricz/Ronin Factories) és Junchi (Mondo) mellett. A műsort ezúttal is FullMoon (Mondo) szervezte és vezette. Már az előadás előtt összegyűltünk és megalapoztuk a dolgot, megnéztük a szavazás eredményét, melyben a God Eater nyert. Kicsit csúszott a program, így volt időnk bőven mindent



Anime kerekasztal: „A beszélgetésre nagyon sokan voltak kíváncsiak, és fantasztikus baráti hangulatban telt...”



átrágni. Sajnos időhiány miatt gyorsítani kellett a tempón és egy-két előretervezett téma is kihagyásra került. Remélem összesen 1,5 óra műsoridőt kap a program. A beszélgetésre nagyon sokan voltak kíváncsiak, és fantasztikus baráti hangulatban telt, aminek nagyon örülök. Az többi előadás már a fantasy, sci-fi vonalat erősítette, Star Trek, Star Wars, Gyűrűk Ura témában, de megemlékeztek a nemrég elhunyt Christopher Lee-ről is. Remek szakértő vendégeket hívtak. Starosta József kovácsmester beszélt arról, hogyan készítsünk fénykardot, Zöld Attila Fegyver- és páncéllkovács ismertette, hogyan készülnek Gondor és Mordor fegyverei. Hallgathattunk előadást még az időtutazásról és a napot az otaku szócsata zárta. Kiegészítő program volt még a ninja számháború és a papírsárkány készítése és röptetése. Mindkettőhöz remek idő volt.

Feljejtethetetlen nap volt, rengeteg interaktív programmal, biztos vagyok benne, hogy mindenki talált magának olyan programot, ami érdeklő és ezek között talált lehetőséget a lazításra, beszélgetésre, ismerkedésre, találkozásra. Senki nem unatkozott ebben biztos vagyok. Egyetlen negatívumként az előnytelen helykihasználtságot tudom felhozni, de ez sem eget rengető.