

Presstext zur Veranstaltung

HARUCON 2023

15.04. & 16.04.

Endlich war es wieder wieder soweit – Kärntens Manga, Anime und Geek Convention fand wieder statt! Für all jene, die neu in diesem Themenbereich sind hier ein paar Fakten und Informationen zur Erklärung:

Was ist Anime und Manga?

Unter den Begriffen Manga und Anime lassen sich Comics, Zeichnung u.dgl. aus dem asiatischen Kulturraum zusammenfassen. Es handelt sich hierbei um jugendkulturelle Bereiche die in den letzten Jahren mehr und mehr auch im westlichen Mainstream angekommen zu sein scheinen – was uns als Veranstalter in Verbindung mit dem partizipativen Ansatz aus der Offenen Jugendarbeit u.a. als Anstoß diente, dieses Event umzusetzen.

Was bedeutet Cosplay?

Unter Cosplay ist nicht nur das Verkleiden als fiktive Figur aus einem Comic, einer Serie oder einem Buch zu verstehen, sondern auch die handwerklichen Fähigkeiten, die die oft extrem komplexe und herausfordernde Erstellung des Cosplay-Kostüms sowie das Schlüpfen in die Rolle und Lebenswelt jener Figur. Cosplay ist nicht mit dem Verkleiden zu Fasching oder Halloween zu vergleichen.

Was ist ein Geek oder Nerd?

Unter Geek- oder Nerd-Kultur ist im weitesten Sinne die Gaming, Technik sowie Wissenschafts-Affinität in der Lebenswelt junger Menschen zu verstehen. Noch vor einigen Jahren war der Begriff der „Nerds“ noch negativ behaftet, doch dank großer TV-Serien wie „The Big Bang Theory“ ist der Begriff zu einem eigenen jugendkulturell relevanten Bereich gewachsen, der sein Schattendasein längst abgelegt hat.

Das Rahmen-Programm

Die oben beschriebenen Begriffe umfassen grob das Angebot und die Schwerpunktsetzung des Programms der HARUCON. Die BesucherInnen konnten sich auch dieses Jahr über ein breitgefächertes Programm freuen, das u.a. folgende Punkte als Highlights zu bieten hatte:

Wettbewerbe

Cosplay Wettbewerbe

Vor den Augen der BesucherInnen sowie einer Fachjury wurden die besten und eindrucksvollsten Cosplays auf der Bühne präsentiert, und mit Preisen ausgezeichnet. GewinnerInnen wurden in mehreren Kategorien ausgezeichnet, die von der reinen Bewertung des Cosplays bis hin zu Tanz-Performances uvm. reichten.

Hier die GewinnerInnen der diesjährigen Cosplay-Bewerbe:

X-Cosplay

1. Kataga Cosplay
2. Baconraptor
3. Jessie Cosplay

X-Cosplay Judges Choice

1. Aquannalena
2. Ghost Clay
3. Cosplaying Lee

Performance Cosplay

1. Fantasy Heaven
2. Clay, Lilli und Oliver
3. lilacos.kitsune und boyswhocry

Dance-Off

1. LeosDances
2. Demonz

Zeichen-/Video- und Foto-Wettbewerbe

Das individuelle kreative Schaffen hat in der Anime- und Manga-Kultur große Bedeutung - das Zeichnen von bekannten Charakteren, das Erfinden eigener Figuren, das Erstellen und Bearbeiten von Video-, Bild und Tonmaterial sind nur einige Aspekte, die hier eine wichtige Rolle spielen.

Aus diesem Grund wurden auch dieses Mal wieder mehrere Bewerbe in diesen Themenbereichen veranstaltet, um der Community die Chance zu bieten, die eigenen Kreationen vor einem breiten Publikum zu präsentieren.

Hier die GewinnerInnen dieses Jahres:

Fotowettbewerb (Profis)

1. VaniZiva

Fotowettbewerb Digital

1. Kat

Zeichenwettbewerb im Vorfeld der Veranstaltung

1. Firintale
2. Marsha Roscher
3. ekoryia

Bad Photoshop

1. keopi.crow
2. VaniZiva
3. Kat

Zeichenwettbewerb vor Ort (AnfängerInnen)

1. Joey

Zeichenwettbewerb vor Ort (Profis)

1. kevin_mueller58

AMV Wettbewerb

1. Sylvia Stani
2. Dominik Mühlbacher
3. Raphael del Fabro

Gaming Turniere

In mehreren Kategorien und Spielen wurden E-Sports Turniere abgehalten. Dank der Unterstützung von Kooperationspartnern war dafür gesorgt, dass modernste Technik vor Ort zur Verfügung stand. Folgend die SiegerInnen der heurigen Gaming Turniere:

Tekken Turnier

1. Keung
2. Alexander Kagramanov
3. Taki

Mario Kart Turnier

1. Gyro
2. Philipp
3. Dolchi

Interaktive Quizze

Die BesucherInnen hatten selbst auch die Möglichkeit an interaktiven Quizzen teilzunehmen. Auf der Mainstage des Events wurden Fragen präsentiert, die vom Publikum interaktiv beantwortet wurden konnten - den GewinnerInnen winkten tolle Sachpreise.

Animequiz

1. The One and Only (Jens)

K-Pop Quiz

1. Nici + Flo + Lia
2. Demonz

Soundquiz

1. Hoya

Nudel-Essen Speedrun

Hier konnten sich die BesucherInnen im Nudel-Schnellesen messen. Zu gewinnen gab es tolle Sachpreise mit Themenbezug. Belohnt wurden jeweils die TeilnehmerInnen, die am jeweiligen Tag die schnellste Zeit volegten.

Samstag

Rene C.

Sonntag

1. Kevin D.

Div. kleine Challenges für das Publikum

Die BesucherInnen der Harucon konnten außerdem je nach Wunsch einige weitere Challenges bewältigen, und dabei kleine Sachpreise gewinnen. Alle notwendigen Infos gab`s am Infostand.

Artist Alley

Im so genannten „Artist-Alley“ stellten lokale wie internationale KünstlerInnen ihre selbst erstellten Kunstwerke in Form von Schmuck, Zeichnungen usw. aus, gaben nützliche Tipps und tauschten sich mit Gleichgesinnten aus.

Cosplay-Village

Einige der bekanntesten CosplayerInnen aus dem In-und Ausland waren auch diesmal auf der HARUCON vertreten. Die BesucherInnen hatten die Chance, sich mit ihren Stars zu fotografieren oder auch mit ihnen über Kostüme und deren Erstellung o.ä. ganz ungezwungen zu sprechen. Dieses Jahr waren deutlich mehr CosplayerInnen vor Ort als in den letzten Jahren - im Vorfeld der Veranstaltung hatten Interessierte die Möglichkeit, sich beim Veranstalter zu bewerben - die besten bekamen einen eigenen Cosplayer-Stand und kostenlosen Zugang zur Harucon.

KPOP-Corner & Zeichenecke

Der immer weiter steigende Trend der Pop-Musik aus Südkorea ist in Österreich angekommen! Mit einem KPOP-Quiz sowie einer Dekorationsecke für Fotokarten und Binder konnten sich kundige BesucherInnen mit Gleichgesinnten messen und austauschen.

Außerdem war für ausreichend Platz und Ausstattung gesorgt, um allen ZeichnerInnen kreativen Raum für Austausch zu schaffen. In der Zeichenecke konnte nach Lust und Laune gezeichnet werden.

Cosplay-Repair-Area

Wer bereits einmal mit einem aufwändigen Cosplay auf einer stark besuchten Convention war, der kann bestätigen, wie angenehm es ist einen Cosplay-Repair-Stand vor Ort zu haben. Eine kleine Werkstatt mit fachkundigen HelferInnen stand während des gesamten Events allen BesucherInnen tatkräftig zur Verfügung um kleine Schäden am Cosplay schnellstmöglich zu reparieren.

AusstellerInnen-Area

Die Universität Klagenfurt (Studienbereich Game Studies), Gilead, Cillerian (E-Sports), Hive Games uvm. waren auch diesmal wieder unter den hochkarätigen AusstellerInnen.

Ein besonderes Highlight war das riesige Raumschiff des Vereins „Gilead“, in dem die BesucherInnen Live-Rollenspiele vom Feinsten erleben konnten. Außerdem gab es ein breites Angebot an Tabletop Spielen von „Hive Games“, das keine Wünsche offen lies.

Händler-Area

In der großen Händler-Area konnten die BesucherInnen nach Lust und Laune shoppen. Besonders zu erwähnen ist hierbei, dass es sich um HändlerInnen handelt, die sich speziell dem Themebereich der Convention verschrieben haben – d.h. es gab allerlei heißbegehrte Sammlerstücke aber auch lizenzierte Fanartikel aller namhaften Franchises zu erwerben.

Workshops

Das umfassende Workshop Programm hatte auch dieses Mal wirklich für alle etwas zu bieten. Zeichnen (am Papier sowie digital, Cosplay-Bau, Rüstungsbau, und auch wissenschaftlichen Input wie Game-Studies uvm. sind nur einige der Themen. Teilnehmen konnten alle BesucherInnen selbstverständlich kostenlos, es war lediglich eine Voranmeldung am Infostand erforderlich.

Bring & Buy Area

BesucherInnen hatten hier die Möglichkeit ihre gebrauchten Comics, Spiele, Bücher usw. mit auf die Convention zu bringen, und sie ähnlich eines Flohmarktes zu verkaufen oder zu tauschen.

Gastronomie

Selbstverständlich war auch für das leibliche Wohl der BesucherInnen gesorgt. Auf der ganzen Convention wurde wie immer kein Alkohol ausgeschenkt – ein Aspekt, der klar das Programm in den Vordergrund stellt, und die junge Besucherschaft an erster Stelle sieht.

Die kulinarische Verpflegung der BesucherInnen übernahm dieses Jahr Verena Kulterer, die Betreiberin des beliebten Katzen-Cafès in der Klagenfurter Innenstadt. Außerdem war im Gastro-Bereich ein „Maid-Cafè“ zu finden, das allen Interessierten einen Einblick in diesen speziellen Kulturbereich gab.

Gaming-Area

Neben den E-Sports Side-Events im Rahmenprogramm stand allen BesucherInnen eine große und frei zugängliche Gaming-Area zur Verfügung, die wieder in Zusammenarbeit und mit der großartigen Unterstützung des Jugendforums Mozarthof realisiert wurde. Beim Stand des E-Sport-Vereins „Cillerians“ konnten mehrere interaktive Spiele ausprobiert werden, die VR-Station erfreute sich besonderer Aufmerksamkeit.

Abendprogramm – K-Pop

Nach einem langen Con-Tag konnten die BesucherInnen den Samstag mit einem K-POP (koreanische Musik)-DJ und ausgelassener Stimmung ausklingen lassen.

Zum Veranstalter - koja – Offene Jugendarbeit in Kärnten

Die koja GmbH hat mit dem Jugendkulturzentrum kwadr.at sowie der Trendsporthalle Megapoint 2 der wichtigsten Jugendeinrichtungen in Klagenfurt in Betrieb. Nur durch die effiziente Leitung sowie das hochprofessionelle Team ist das Veranstellen eines derart großen Events neben dem Betrieb der Offenen Jugendarbeit überhaupt realisierbar.

Weiterführende Links:

www.harucon.at

www.koja.or.at

Kontakt:

Bei Fragen stehen wir gerne per E-Mail unter office@koja.or.at oder telefonisch unter +43677 64406566 zur Verfügung!

Bilder vom Event:

Auf Anfrage können wir gerne auch Fotos zur Verfügung stellen. Mit entsprechendem Copyright Verweis auf die koja GmbH können die Medien im Rahmen der Berichterstattung zur HARUCON 2023 gerne genutzt werden.