

# DESSO NOTTE

ですノーツ



 **DESUCON 10**

8.-10.6.2018

# Sisällys

TIETOA JA OHJEITA .....	4	ILTAOHJELMA .....	11
CONISSA TAPAHTUU.....	5	LAHDEN KARTTA.....	12
JÄRJESTYSSÄÄNNÖT .....	6	SIBELIUSTALON KARTTA .....	13
MEIDOKAHVILA .....	7	OHJELMAKARTTA .....	14
KUNNIAVIERAAT.....	8	OHJELMA .....	16
COSPLAY .....	10	CREDITS .....	27

## Arvon conikävijät

Desuconin uutena pääjärjestäjänä minulla on ilo ja kunnia olla mukana teidän kanssanne todistamassa Desuconin juhluvuoden käynnistymistä! Olen kiertänyt erilaisia con-tapahtumia yli kymmenen vuoden ajan ja joka tapahtumassa on mahtavaa nähdä, miten intohimoiset harrastajat tekevät kerta toisensa jälkeen laadukkaampia coneja. Tapahtumia pyritään aina parantamaan ja vaikka muutokset eivät aina näy suoraan kaikille kävijöille, kehitystä tapahtuu vähintään pienten hienosäätöjen kautta.

Juhluvuoden kunniaksi haluamme tietysti kunnianhimoisesti tuottaa teille parasta mahdollista kokemusta, johon pääsemme vain ja ainoastaan teidän avullanne. Olemme vuosien saatossa saaneet teiltä loistavia ideoita palautteen muodossa, mutta nyt tarvitsemme teitä enemmän kuin koskaan! Tavoitteena on tietysti iskeä juhluvuoden tapahtuma täyteen speaktaakkeleita, jotka lyövät kaikki kävijät ällikällä!

Nauti siis Desucon Frostbitestä täysin rinnoin, oli kiinnostuksesi sitten luennoissa, kunniavieraisissa, cosplayssa, AMV:issa, peleissä tai muissa aktiviteeteissa. Haastankin sinut tuttujen ja turvallisten ohjelmien lisäksi kokeilemaan tässä tapahtumassa myös asioita, joita et yleensä conissa kokeile!

Samalla kun nautit Frostbitestä, muista myös miettiä, miten Desuconit voisivat olla vielä parempia tapahtumia juuri sinulle. Anna viikonlopun jälkeen palautetta ja kerro uusista oivalluksistasi, jotta voimme kehittää eri osa-alueita ja toteuttaa myös uusia asioita.

Yhdessä me voimme tehdä kesän Desuconista unohtumattomimman con-tapahtuman Suomen historiassa!

Renne Brandt  
Pääjärjestäjä

# TIETOA JA OHJEITA

## Pääsymaksut

Desucon Frostbite on pääsymaksullinen tapahtuma. Sisään pääsee ennakoon ostetulla pdf-lipulla, joka vaihdetaan ovelta rannekkeeksi. Koska tapahtuma on K-18, tarkistetaan myös kävijän henkilöllisyys ranneketta lunastettaessa.

## Cosplay-propit

Cosplay-asuun kuuluvat propit voi Desuconissa tuoda tapahtumaan rauhallisin mielin. Emme rajoita propien käyttöä, elleivät ne ole aidosti vaarallisia tai erehdyttävästi vaarallista esinettä muistuttavia jäljitelmiä. Pyydämme kuitenkin, että mietit itse, kuinka suuria esineitä on järkevää kuljettaa mukana. Narikka on ilmainen ja auki ympäri vuorokauden. Isoja proppeja ei saa viedä myyntipöytäsalin.

## Häirintäyhdyshenkilöt

Desucon ei hyväksy häirintää, kiusaamista tai ahdistelua ketään kohtaan mistään syystä. Desuconilla on kaksi häirintäyhdyshenkilöä, joiden kanssa on mahdollista keskustella luottamuksellisesti, mikäli kokee joutuneensa häirinnän kohteeksi.

Heidi Päivinen 040 511 6882  
[hoothoot@desucon.fi](mailto:hoothoot@desucon.fi)  
Teppo Suominen 044 781 5519  
[isperia@desucon.fi](mailto:isperia@desucon.fi)

## Ruoka ja juoma

Conittaessa täytyy myös muistaa syödä ja juoda! Vettä löytyy ympäri Sibeliustaloa sivotelluista vesipisteistä ja Sibeliustalon Lastu-ravintolasta saa kahvia, teetä, limsaa sekä pikkupurtavaa. Lastussa on lounasbuffet lauantaina klo 11–18 ja sunnuntaina klo 11–16. Muita ruokapaikkoja näkyy kartassa sivulla 12, ja info auttaa myös tarvittaessa.

## Aukioloajat

Desucon Frostbite kestää kolme päivää. Ovet aukeavat perjantaina 26.1. kello 17:00 ja sulkeutuvat sunnuntaina 28.1. kello 17:00. Tapahtuma on auki molemmat yöt.

Animehuone: koko conin ajan  
Karaoke: pe 17–22, la 10–22, su 10–15  
yksityisajat pe & la 22–00  
Kirpputori: pe 18–20, la 10–20, su 10–14  
Kuvauspalvelu: pe 17–20, la 10–16, su 10–16  
erikoiskuvat la 18–20  
Lautapeli: pe 18–00, la 09–00, su 09–17  
Meidokahvila: la 11–21, su 11–16  
Myyntipöytäsalin: la 10–18, su 10–16  
Ravintola Lastu: pe 17–01, la 08–02, su 08–17  
Pelisali: koko conin ajan  
Tanssipeli: pe 18–02, la 10–02, su 10–15  
Taidekuja: la 10–18, su 10–16

## Majoittuminen

Lattiamajoitus järjestetään Lahden yhteiskoululla (Kirkkokatu 2). Majoitus ja patjat on varattu etukäteen, joten niitä ei voi enää lunastaa. Majoitus on auki molempina öinä klo 18:00–11:00.

Sibeliustalon edestä pääsee Desubussilla majoituspaikalle klo 20:00–00:30 ranneketta vilauttamalla. Aamulla bussi kulkee koululta Sibeliustalolle klo 8:00–11:00 välillä. Bussi kulkee puolen tunnin välein.

## Pukuhuoneet

Kaikille konkävijöille tarkoitetyt pukuhuoneet löydät tutulta paikaltaan toisesta kerroksesta, myyntipöytäsalin viereiseltä käytävältä. Pukuhuoneita on kaksi naisille, yksi miehille ja yksi unisex-pukuhuone. Kaikissa pukuhuoneissa on cosplayensiapupakki, joka sisältää mm. hiuslakkaa, liimaa ja hakaneuloja. Muistathan, että pukuhuoneet ovat tarkoitettu nimensä mukaisesti pukujen vaihtamiseen, eivät narikaksi tai oleskelutilaksi.

**Huom! Pääsalin ohjelmissa saatetaan käyttää kirkkaita, vilkkuvia valoja.**

# CONISSA TAPAHTUU

## Taidekuja

Taidekujalla kaikenlaiset taiteilijat voivat myydä omia tuotoksiaan muille conikävijöille. Valikoimaan voi kuulua originaalitoitää taikka niiden printtejä, fan arttia, omakustanteita, kirjanmerkkejä, pehmoleluja, pinssejä, paitoja ja niin edelleen! Vain taivas on rajana! Taidekuja löytyy toisen kerroksen myyntipöytäsalista lähellä pukuhuoneita. Kumpanakin päivänä löydät pöytien takaa eri myyjät! Taidekuja on myyntipöytäsalin tapaan auki lauantaina 10-18 ja sunnuntaina 10-16.

## Pelisali

Pelisalista löydät paitsi PS4:n tyypiset uusimmat konsolit, myös vanhoja ja jo täysin unohdettuja pelilaitteita historian syvyyksistä. Jos et ole ennen päässyt kokeilemaan vanhoja kunnan klassikoita (kuten Mega Man 2, Mega Man X, Contra, Battletoads) niin älä epäröi vaan tule kokeilemaan! Pelisali on avoinna koko tapahtuman ajan ja suljetaan päättäjäisten alkamisen yhteydessä, klo 16.30.

## Kirpputori

Kirpputori löytyy jälleen desuconista, tällä kertaa myyntipöytäsalin lavalta, jonne voit tuoda myytäväksi tarpeettomat tavarasi tapahtuman ajaksi! Kirpputorilla voit myydä mangaa, animea, figuureja, pehmoleluja, cosplayasuja tai mitä tahansa muuta japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvää. Myyjämme hoitavat tavaroiden näytteilleasettelun ja myynnin, eli tavarantoimittajien tarvitsee vain tuoda tuotteensa kirpputorille.

## Yhdistyspöydät

Metsähallin parvelta löytyy joukko yhdistyksiä, jotka esittelevät toimintaansa. Yhdistyksiin lukeutuu mm. anime- ja pelitapahtumia, nuorisjärjestöjä sekä muita yhdistyksiä.

## Go & Mahjong

Tule tutustumaan perinteisiin japanilaisiin peleihin Metsähallin kakkosparvelle! Helsingin yliopistollinen go-seura YliGo on tuonut paikalle go-settejä ja seuran jäsenet perehdyttävät pelin saloihin lautapelipisteen aukioloaikoina. Mahjongia voi harjoitella Helsingin yliopiston anime- ja mangaseuran (Yama) opastuksella. Tarjolla on myös mahjong-settejä vapaaseen pelailuun sekä automaattinen mahjong-pöytä! Tule kokeilemaan, vaikka et olisi aikaisemmin pelejä pelannut! Pelien opettajat ovat paikalla kakkosparvella perjantaina klo 18-00, lauantaina 09-00 ja sunnuntaina 09-17.

## Tanssipelit

Tympiikö pelkkä kävely ja istuminen? Tule tutustumaan japanilaisiin rytmipeleihin Metsähallissa ja testaa samalla rytmitajusi ja koordinaatiokykyysi. Haasta itsesi Beatmania IIDX:n parissa tai pidä hauskaa läpsyttelämällä Pop ´n Musicia, löydä sisäinen diskodiivasi tanssipelien parissa tai elä idolin elämää Vocaloidien tahtiin Project Divassa! Tanssi- ja rytmipelit ovat pelattavissa avajaisista päättäjäisiin, poikkeuksena kuitenkin osa yöstä. Pelipisteet suljetaan klo 02 ja niille voi palata pitämään hauskaa taas klo 10 aamulla.

## Karaoke

Laula iloksesi tai haasta kaverisi taistoon toisen kerroksen karaokehuoneessa! Karaokehuone käyttää UltraStar-ohjelmistoa ja kappaleet ovat anime- ja vähän muunkin musiikin tutuimpia. Karaokehuone on avoinna perjantaina 17-22, lauantaina 10-22 ja sunnuntaina 10-15. Tarjolla myös yksityisaikoja perjantai- ja lauantai-illoille klo 22-00! Varaa perjantain ajat ennen tapahtumaa ja lauantain ajat lauantai-aamuna infopisteeltä.

# JÄRJESTYSSÄÄNNÖT

**Kaikkien kävijöiden tulee noudattaa näitä järjestyssääntöjä Desucon Frostbitessa ollessaan yhteisen viihtyvyyden ja turvallisuuden vuoksi. Järjestyksenvalvojiilla on oikeus poistaa pääsymaksua maksamattomat ja järjestyssääntöjä rikkovat tapahtumalueelta. Pääsymaksuja ei palauteta.**

Desucon Frostbite on K18-tapahtuma, ja tapahtumapaikalla on A-oikeudet. Oman alkoholin ja muiden pähteiden tuominen tapahtumaan on kielletty, eikä päihtyneitä henkilöitä päästetä sisään tapahtumaan. Tupakointi on sallittu vain sille varatuilla tupakointipaikoilla. Häiritsevästi käyttäytyvät henkilöt poistetaan tapahtumapaikalta.

Suomen lainsäädännön velvoitteiden mukaan tuli- ja teräaseiden tai näitä erehdyttävästi muistuttavien jäljitelmien tuominen tapahtumaan – kuten kaikille muillekin julkisille paikoille – on kielletty. Tämä ei koske puusta, pahvista, muovista, askarteluvaahdosta tms. valmistettuja aseita eikä puisia harjoittelumiekköjä (shinait, bokkenit jne), mutta kylläkin teroittamattomia metallimiekköjä ja deaktivoituja tuliaseita. Airsoft-aseet ovat sallittu, kunhan ne ovat selkeästi osa kantajansa asua ja niiden piippu on tukittu mekanismiin jääneiden kuulien varalta. Proppien kanssa liikkuesssa on noudatettava erityistä huolellisuutta ja varovaisuutta, ja isoja proppeja ei saa viedä myyntipöytäsaliiin.

Suosittellemme käyttämään omaa harkintaa sen suhteen, mikä on "erehdyttävästi muistuttava" jäljitelmä – ja myös sen suhteen, kuinka paljon vähemmänkään erehdyttävien sellaisten kanssa kannattaa heilua ihmisten ilmoilla mummoja säilyttelemässä. Kiellettyjä ovat myös esimerkiksi puiset ja alumiiniset pesäpallomailat ja muut astalat. Kaikki asejäljitelmät tarkastetaan ja varustetaan punaisella tarkistusteipillä sisäänpääsyn

yhteydessä; ilman tätä teippiä tapahtuman sisällä kanniskellut jäljitelmät viedään tarkastettavaksi tai poistetaan.

Kulkuväylien tukkiminen on kielletty yleisen viihtyvyyden vuoksi. Tämä koskee kaikenlaisia pusupiirejä ja kulkueita; portailla ei saa myöskään istua. Käytävillä kulkemista häiritsevä kameroille poseeraaminen on kielletty. Kannustamme käyttämään omaa harkintaa tilanteiden suhteen ja muistutamme, että ihmisjoukostaustaa vasten hämärässä käytävässä kahden sekunnin varoitusajalla otetussa kuvassa tuskin kukaan on erityisen edukseen. Metsähalli ja toisen kerroksen päädyssä sijaitseva kuvauspiste ovat tätä tarkoitusta varten huomattavasti parempia paikkoja. Huomioitavaa on kuitenkin, että myös Metsähallin tukkiminen oman kuvauspisteen tai hengailuringin pystyttämällä on kielletty.

Järjestyksenvalvojat ohjaavat valokuvaustoiminnallaan tai muuten tukoksia aiheuttavat Metsähalliin; toistuvista häiriöistä seuraa tapahtumasta poistaminen. Tukoksia kuvaamalla aiheuttaneille tullaan tapahtumasta poistamisen sijaan tarjoamaan myös mahdollisuutta luovuttaa kameransa infoon tapahtuman ajaksi vakuudeksi siitä, ettei tulevia sääntörikkomuksia tapahdu.

Kävijöiden tai työvoiman sopimattomasta häiritsemisestä seuraa tapahtumasta poistaminen.

Lattiamajoitustiloissa ja niiden läheisyydessä on yöaikaan vältettävä meteliä nukkujen yörauhan takaamiseksi. Käyttäkää järkeänne ja omaa harkintaanne, rakkaat ihmiset ja kanssaotakut. Sibeliustalolla ei ole sallittua yöpyä.

Mikäli mieleesi tulee kysyttävää järjestyssäännöistä tai propeista, tapahtuman info Metsähallissa vastaa kysymyksiisi.



TERVETULOJA DESUCONIN MEIDOKAHVILA

YUME NO GAKUENSAIN!

Desu Academiassa on nyt koulufestivaalit!

Rentoudu kiireisen conipäivän  
keskellä ja nauti pientä  
purtavaa tai herkullisia  
leivonnaisia ihanien  
Desu Academian  
oppilaiden  
tarjoilemana!

夢の学園祭

Yume no Gakuensai

OLEMME AVOINNA:

LA 11-21

SU 11-16

# TENSAI OKAMURA

Useista original anime -töistään tunnettu ohjaaja-animoija Tensai Okamura teki ensimmäisen animeprojektinsa insinööriopiskelijana Wasedan yliopiston mangatutkimuskerhossa.

Valmistuttuaan hän meni animoijaksi Madhouse-studiolle, jossa hänen ensimmäinen työnsä oli SF Shinseiki Lensman -elokuva. Okamura on uransa alkutaipaleella työskennellyt klassikkojen Neon Genesis Evangelion ja Tonari no Totoron parissa. Tätä nykyä Okamura on freelancer.

Animoimisen lisäksi Okamura on työskennellyt kuvakäsikirjoittajana, jakso-ohjaajana ja ohjaajana. Hänet tunnetaan erityisesti animesarjojen Darker Than Black, Wolf's Rain ja Ao no Exorcist ohjaajana. Okamuran tuoreista ohjauksista Nanatsu no Taizai ja Kuromukuro ovat nähtävillä Netflixissä.

Okamura pitää lauantaina haastatteluohjelman klo 10:30–12:00 pääsalissa, jonka jälkeen on luvassa kävijöiden Q&A klo 13:00–13:30. Nimikirjoitustilaisuus pidetään sunnuntaina Puusepässä klo 11:00–12:00.





# DJ GENKI

DJ Genkinä tunnettu Genki Hikota aloitti musiikkiuransa vuonna 2009 **HARDCORE TANO\*C** -indie-levy-yhtiöllä. Hän on ollut mukana monessa doujin-artistiprojektissa ja yksi **SKETCH UP! Recordings** -levy-yhtiön omistajista. Vuodesta 2012 hän on tehnyt musiikkeja Konamin **Beatmania IIDX** -rytmipelille, jonka myötä hän on ollut aktiivisesti yhteistyössä tanssi- ja musiikkipelien kanssa. Klubimusiikkiin keskittyvän DJ Genkin läpimurto animemusiikin maailman oli vuonna 2016 julkaistu Yuri!!! on Ice lopputunnari "You Only Live Once".

DJ Genkin puheohjelma pidetään **Puusepän salissa perjantaina klo 21:00-22:30**. Desuconin iltebileissä on jälleen tarjolla kunniavierasohjelmaa täyspitkän DJ-setin muodossa, joka tulee sisältämään niin animeremixejä kuin Genkin omiakin kappaleita. Hänet voi myös bongata pelaamasta **Beatmania IIDX**, jonka piireissä hänet tunnetaan kappaleiden lisäksi pelitaidoistaan.

# COSPLAY

Frostbite on cosplayta pullollaan! Vaikka cosplay-kilpailut painottuvatkin lauantaille, palvelevat esimerkiksi pukuhoneet ja kuvauspiste conikävijöitä koko viikonlopun ajan.

## Paikkaliput

Lauantain cosplay-kisoja pääsee seuraamaan vain ilmaisella paikkalipulla. Paikkalippuja jaetaan infopisteellä lauantaina kello 11 alkaen. Muista hakea lippu sekä itsellesi että kaverillesi, niin varmistat pääsysi seuraamaan pukuloistoa!

## European Cosplay Gathering -karsinta

Desucon Frostbitessa järjestetään Suomen European Cosplay Gathering- karsinnat lauantaina!

Suomella on ollut voittoisat vuodet ja nyt onkin aika nähdä miten seuraavat edustajat tulevat pärjäämään. ECG vie voittajat heinäkuiseen Ranskaan Japan Expo-tapahtumaan yhteen Euroopan kovimmista kisoista. Tule pääsaliin pidättämään henkeäsi, kun luvassa on taatusti Suomen kovatasoisinta cosplayta tarjolla! Paikkalippuja katsomoon jaetaan infossa lauantaina kello 11 alkaen ja itse kisa käynnistyy 18.00! Voittajat julistetaan lavaosuuden päätteeksi!

## Yksilö-cosplay-kilpailu

Kovan kysynnän jälkeen tarjolla on perinteinen yksilö kilpailu ilman esiintymistä. Tässä kisassa kilpailijat pääsevät näyttämään erityisesti kädentaitojaan ja ihania luomuksiaan. Lavaosuus on pääsalissa ECG-karsinna yhteydessä. Tulethan siis katsomaan timantin kovaa cosplaykilpailua, johon kilpailijat laittavat parasta päällensä!

## Pukuhuoneet

Kaikille conikävijöille tarkoitetut pukuhuoneet löytyvät Sibeliustalon toisesta kerroksesta, myyntipöytäsalin ja kuvauspisteen väliseltä käytävältä. Pukuhuoneita on kaksi naisille, yksi miehille ja yksi unisex-pukuhuone (sijaitsee kuvauspisteen vieressä).

Pukuhuoneista löytyy peilejä, cosplay-ensiaputarvikkeita kuten liimaa ja hiuslakkaa, sekä silitys mahdollisuus. Pukuhuoneet ovat auki koko tapahtuman ajan!

## Kuvauspiste

Kuvauspiste Conikuvat.fi:n maksuton kuvauspiste palvelee toisessa kerroksessa karaoken vieressä. Tule ikuistamaan asusi yksin tai porukalla ammattitaitoisten kuvaajien avulla! Valmiit kuvat löytyvät osoitteesta <https://conikuvat.fi>

Kuvauspisteen aukioloajat:  
pe 17–20  
la 10–16 + erikoisemmat kuvat 18–20  
su 10–16

## Desulounge

Perjantaina Sibeliustalon Lastussa päästään jälleen nauttimaan Desuloungesta. Alkuillasta loungea kuullaan kevyttä puheohjelmaa neljältä puhujalta. Loppuillasta loungea pääsee nauttimaan livemusiikista, kun lavalle nousee kolme erilaista musiikkikokoonpanoa, jotka soittavat Desuconin teemaan sopivaa musiikkia.

Lounge on avoinna Desuperjantaina Lastussa klo 19–00. Lue lisää illan aikataulusta ja esiintyjistä Desuconin verkkosivuilta.

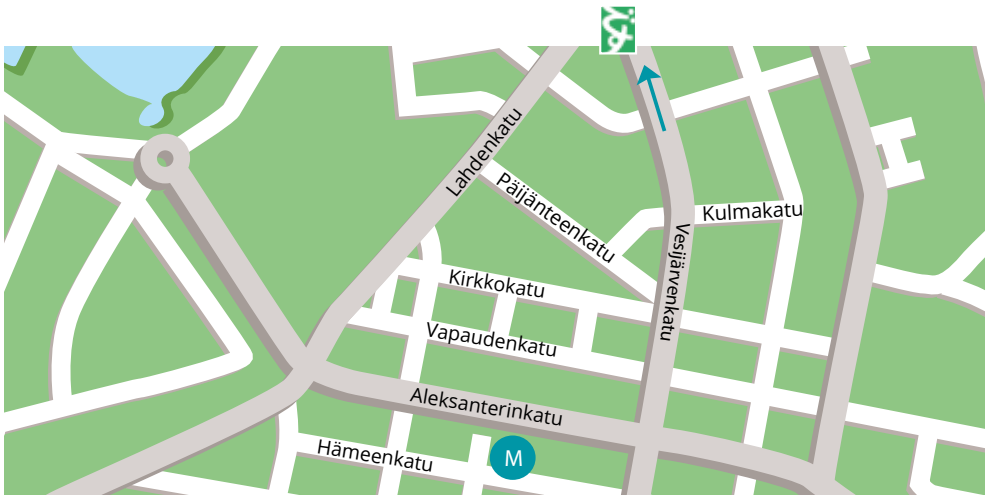
## Iltabileet

Desuconin iltabileet tulevat taas! Jo kesällä tutuksi tullut Musaklubi Möysä (Hämeenkatu 16) toivottaa teidät tervetulleeksi nauttimaan talven kovimmista bileistä. Desulouantaina bileet alkavat kello 20 ja jatkuvat kahteen saakka. Bileiden kohokohtana on tietysti DJ Genki! Kunniavieraan lisäksi kävijöitämme tanssittaa tanssiryhmä pΔrallel yhteistyössä DJ Movestachen kanssa, ja aivan uutena tuttavuutena pääsemme kuulemaan DJ Bionikin levyjen pyörittelyä.

Lue lisää illan aikataulusta ja esiintyjistä Desuconin verkkosivuilta.

## Ohjeita iltabileisiin:

- Vieköö propit narikkaan bileiden ajaksi
- Omien juomien tuonti ehdottomasti kielletty!
- Suosittehan käteistä baaritiskeillä välttääksenne jonotusta
- Muistakaa juoda vettä!



# LAHDEN KARTTA



Sibeliustalo, Ankkurikatu 7

A Ankkurin ostoskeskus, Ankkurikatu 1

M Matkakeskus, Mannerheiminkatu 15

Y Lahden Yhteiskoulu, Kirkkokatu 2

B Musaklubi Möysä, Hämeenkatu 16

C Hotelli Cumulus, Vapaudenkatu 24

G Kauppahotelli Grand, Hämeenkatu 4

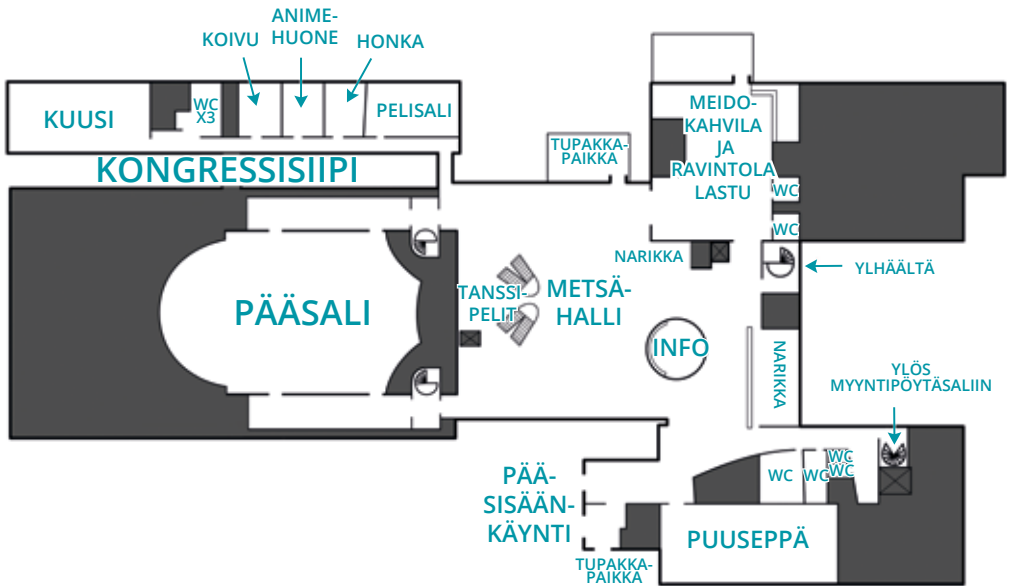
S Scandic Hotel, Vesijärvenkatu 1

O Forenom House, Rauhankatu 14

● Ravintola / muu ruokapaikka

# SIBELIUSTALON KARTTA

## 1. kerros



## 2. kerros



# Perjantai

klo	Pääsali	Kuusi	Puuseppä	Koivu	Honka
17:00-17:30	Ovet aukeavat				
17:30-18:00	Avajaiset				
18:00-18:30		Nippon superior - nationalismi animessa	Synkän mielen syöverit: depressio ja ahdistus animessa ja mangassa	Cossi-Pirkka	
18:30-19:00					
19:00-19:30		Kiyohiko Azuma & arjen ilot			
19:30-20:00			Anime propagandana, eli mitä anime haluaa meidän ajattelevan	Kinbakun eli Shibarin lyhyt oppimäärä	Onigiripaja
20:00-20:30		The Fantasy of Manga			
20:30-21:00					
21:00-21:30			Genki Hikota pelimusiikkien taustalla		
21:30-22:00					
22:00-22:30					
22:30-23:00					
23:00-23:30			Perjantai-illan Musavisa tri. 6: Bokura no Mirai		
23:30-00:00					

# Lauantai

klo	Pääsali	Kuusi	Puuseppä	Koivu	Honka
07:00-07:30					Aikaisten lintujen aamunavaus
07:30-08:00					
08:00-08:30					
08:30-09:00					
09:00-09:30					
09:30-10:00					
10:00-10:30			Ihmemaasta Isekaihin - Alice Liddellin monet seikkailut	Taistelu-koreografia-työpaja	
10:30-11:00	Tensai Okamura haastattelu-ohjelma	The world is mine: sukellus ihmisyyteen ja voimaan			
11:00-11:30					
11:30-12:00					
12:00-12:30		Kuinka olla hyvä Husbando?	Kritiikki ja individualismi animeskenessä		
12:30-13:00				Worblatyöpaja	Elämmekö suomalaisen anime-harrastuksen kultaaikaa
13:00-13:30	Tensai Okamura Q&A	Oikotie cossiin	Lasten ääni animessa ja mangassa		
13:30-14:00					
14:00-14:30					
14:30-15:00		AMV-raati	Anime hiuksissa, hiukset animessa	OC Muodin Huipulle	Ihastuttavampi ja vihastuttavampi Kyoto Animation - Euphoniumista itään
15:00-15:30					



Luento

Työpaja

Keskustelupiiri

Paneeli

Erikoisohjelma

Muu ohjelma

klo	Pääsali	Kuusi	Puuseppä	Koivu	Honka
15:30-16:00		AMV-raati	Anime hiuksissa, hiukset animessa	OC Muodin Huipulle	Ihastuttavampi ja vihastuttavampi Kyoto Animation - Euphoniumista itään
16:00-16:30		Persona-pelien arkisimulaation kehitys ja realismisuus	Voittamattoman päähahmon hyödyt ja haitat	Desudeitti	JAV-keskustelupiiri
16:30-17:00					
17:00-17:30					
17:30-18:00		Kevyempää kyberpunkkia	Tiede; Seikkailut ja animeteollisuuden komein tuottaja		
18:00-18:30					
18:30-19:00	Cosplay-kilpailu			Illallinen lautapelin kanssa :D	Kaaoscosplay
19:00-19:30		Mangakerronnan helmiä	Musiikin käyttö animessa		
19:30-20:00					
20:00-20:30					
20:30-21:00		Kehitysvammaisuus Animessa & Mangassa	Ruutujen takaa - silmälasiestetiikka animessa		
21:00-21:30					
21:30-22:00					
22:00-22:30			Animevisa		
22:30-23:00					
23:00-23:30					
23:30-00:00					

## Sunnuntai

klo	Pääsali	Kuusi	Puuseppä	Koivu	Honka	
10:00-10:30			Kakut animessa	Oikotie cossiin: Pikaproppipaja		
10:30-11:00		Sotafantasiaa ja historiaa: Avaruustaistelulaiva Yamaton tarina			Tensai Okamuran nimikirjoitus-tilaisuus	
11:00-11:30						
11:30-12:00	AMV-kisa		Pelkkää rakkauttako otome-peleissä?	Otakuäänet - Anisonin anatomia		Type-Moon -keskustelupiiri
12:00-12:30						
12:30-13:00						
13:00-13:30						
13:30-14:00		Muoti historiaa, historiallista muotia	Pappapaneeli osa II: Moraalisesti harmaat			
14:00-14:30						
14:30-15:00		Hahmo-markkinointi ja anime	KariKari - TariTari		Matalan kynnyksen "Luo oma hahmokaartisi" -piirustus-työpaja	
15:00-15:30						
15:30-16:00						
16:00-16:30						
16:30-17:00	Päätäjäiset					
17:00-17:30	Ovet sulkeutuvat					

# OHJELMA

Symbolien merkitykset:



Vaatii ilmaisen lipun Infotiskiltä



Ennakoilmoittautuminen



Kunniavierasohjelma



Osallistumismaksu

## Perjantai

### Avajaiset

Perjantai 17:30–18:00

Pääsali

Desuconin avajaiset

### Nippon superior - nationalismi animessa

Petteri "Tsubasa" Uusitalo

Perjantai 18:00–19:00

Kuusi

Japanilaisilla animefaneilla on yleensä oikeistolaiset arvot. Ei siis ihme, että isänmaallisuudesta ja nationalismista näkyy usein kaikuja myös animessa ja mangassa. Japanilainen nationalismi on kuitenkin monin paikoin erilaista kuin vaikkapa eurooppalainen, joten länsimaalainen saattaa helposti tulkita monia symboleita ja elementtejä väärin. Tule kuulemaan, miksi japanilaisen oikeistolaisuuden ydin saattaaakin natsiunivormujen sijaan löytyä maanviljelyksestä.

### Synkän mielen syöverit: depressio ja ahdistus animessa ja mangassa

Meri "akadora" Rajamäki

Perjantai 18:00–19:30

Puuseppä

Mielenterveys ja sen ongelmat ovat pitkään olleet Japanin yhteiskunnassa vaiettu aihe, vaikka asenteet ovatkin pikkuhiljaa muuttumassa. Onkin olemassa manga- ja animesarjoja, jotka tuovat näitä ongelmia etualalle näyttäen, että esimerkiksi depression ja ahdistuksen eri muotoja on yhtä monta kuin niistä kärsiviä ihmisiäkin on. Pysin analysoimaan luennolla muun muassa erilaisia selviytymis- eli coping-mekanismia, sekä erilaisia taustoja, joista mielenterveyden ongelmat kumpuavat. Koska aihe on kokonaisuudessaan hyvin laaja, tällä luennolla pureudun nimenomaan depression, ahdistuksen sekä sosiaalisten tilanteiden pelon kuvaukseen animessa ja mangassa.

### Cossi-Pirkka

Lime

Perjantai 18:00–20:00

Koivu

Tule kuulemaan ja jakamaan vinkkejä ja niksejä cossien tekoon liittyen. Jaetaan yhdessä parhaat keinot, ja jos sinulla on ongelma, johon et keksi ratkaisua, voit tulla porukalla ihmettelemään, jos joku toinen osaa vastata paremmin. Kannattaa miettiä etukäteen, jos on jotain tiettyjä aiheita, joista haluat puhua tai joissa tarvitset apua. Mukaan voi liittyä missä kohtaa vain ohjelmaa!

## Kiyohiko Azuma & arjen ilot

Talezz

Perjantai 19:00–20:00

Kuusi

Kiinnostaisiko kuulla, millainen on riivattu pehmolelu kämppiksenä? Miten pärjää rikas 10-vuotias lukiossa ystävien, opettajien ja tenttien keskellä? Entäpä miten kuuluu pienen lapsen päivät leikin parissa? Eipä kuulosta häääppöiseltä, mutta Kiyohiko Azuma on yksi tunnetuimmista Slice of Life -mangakoista, jonka tarinat ovat valloittaneet maailman. Mikä on hänen menestyksensä salaisuus? Kuinka hän eroaa muista lajin edustajista? Miten pelkkä arki voi olla niin viihdyttävää ja mielekästä, kun niin monet muut tähtävät suuriin tunteisiin ja täydellisyyttä säteileviin hahmoihin? Läpi käydään niin kaiken alku ja juuri Wallaby, Yotsuban isoisa Try! Try! Try!, unohtamatta klassikkosarjaa Azumanga Daioh! tai yhä T-paidassa kulkevaa vihertukkaista Yotsubaa.

## Anime propagandana, eli mitä anime haluaa meidän ajattelevan

Otso Rajala

Perjantai 19:30–21:00

Puuseppä

Animessa on paljon toistuvaa memetiikkaa. Jotkin näistä animen meemeistä ylittävät genererajat ollen kiinteästi sidoksissa Japanin yhteiskunnan sen hetkiseen tilaan. Sen sijaan, että kyseiset meemit olisivat aikalaiskuvauksia, ne pyrkivät propagoimaan ideoita. Ideoita, joilla ei ole suoraa kosketusta aikalaiseen todellisuuteen, mutta joilla ihan hyvin voisi ollakin, kunhan jokainen katsoja täällä tosimaailmassakin ganbaroi kuten 2D-senpai ja sen nakamat. Vähän kuin propaganda. Tai siis, täsmälleen kuin propaganda. Luennolla tarkastellaan animea eri vuosikymmeninä propagandan linssin läpi.

## Kinbakun eli Shibarin lyhyt oppimäärä



Minna Rikalainen, Satu "7,62 RK95 TP" Valli

Perjantai 20:00–22:00

Koivu

Kiinnostaisiko sinua oppia sitomaan vaikka kaverisi tai tyttöystäväsi nättiin pakettiin? Mikäli edellinen lause kuulosti hyvältä, tämä ohjelma on juuri sinua varten. Työpajassa käymme läpi muutaman erilaisen perinteisen kinbaku-sidontatekniikan käytännössä ja teoriassa. Tutustumme myös pintapuolisesti shibarin eli kinbakun historiaan ja sen merkitykseen Japanin kulttuurissa. Ohjelma on suunnattu aloittelijoille emmekä käy siinä läpi kovin monimutkaisia tekniikoita. Huom. Materiaalimaksu 15 €. Ohjelmaan on ennakoilmoittautuminen.

## Onigiripaja



Sirpa "Nelfes" Kovanen, Nahvi

Perjantai 20:00–23:00

Honka

Onigiri on suosittu riisistä tehty välipala, joka vilahtaa tuon tuosta myös animessa. Nyt voit oppia tekemään onigireja itse! Pajassa valmistetaan yhdessä erilaisia täytteitä ja furikake-maustesekoitusta, minkä jälkeen osallistujat saavat tehdä itselleen mieluisia onigireja. Lopuksi onigirit tietysti syödään teen ja jutustelun lomassa. Suurin osa täytteistä sisältää kalaa, joten pajaa ei suositella kala-allergikoille. Pajaa ei suositella myöskään niille, jotka ovat allergisia seesaminsiemeneille. Materiaalimaksu on 5 euroa, ja mukaan mahtuu 15 osallistujaa. Ohjelmaan on ennakoilmoittautuminen.

## The Fantasy of Manga

Oona Hintikka

Perjantai 20:00–21:30

Kuusi

If you take a look at the list of popular manga throughout the years, you're bound to notice how many of the series at least dabble in fantasy – there are epic adventures in distant lands, vampire mysteries, and magical girls galore. But what is fantasy in manga, really? And where does this abundance of the fantastical in Japanese popular media stem from? During the program we map out the history of fantasy in Japan and attempt to figure out how fantasy manga could be categorized. Luento on englanninkielinen.

## Genki Hikota pelimusiikkien taustalla

Perjantai 21:00–22:30

Puuseppä

DJ Genkinä tunnettu kunniavieras Genki Hikota kertoo musiikin tuottamisesta peli- ja animealalle.

## Perjantai-illan Musavisa tri. 6: Bokura no Mirai

Ada "mansikka" Aaltonen, Ville "Shipuli" Vainio

Perjantai 22:30–00:00

Puuseppä

Perjantai-illan animemusavisa tekee paluun ja kutsuu juuri Sinut mukaan talven hyytävimpään mittelöön animemusiikin tiedon saralla! Visa käydään vapaamuotoisesti 1-4 hengen joukkueissa, joten voit saapua paikalle yksin tai kavereiden kanssa. Visaan ei tarvitse ilmoittautua etukäteen.



# Lauantai

## Aikaisten lintujen aamunavaus

Katariina Mäkinen, Katriina Mäkinen

Lauantai 07:00–09:00

Honka

Oletko aamuvirkku, jolla ei ole aamuisin conissa mitään tekemistä? Jätä Metsähallissa nuokkuminen, tule ja liity muiden aamuvirkkujen seuraan! Paikalle tuodaan mangaa, erilaisia pelejä ja askarreltavaa, joten jokainen löytänee mieleistään tekemistä. Myös omien pelien tuonti on toki sallittu ja paikalle voi tulla silloin kun itselle parhaiten sopii, yksin tai kaverin kanssa. Myös vain juttuseuraa kaipaavat ovat tervetulleita!

## Ihmemaasta Isekaihin - Alice

Liddellin monet seikkailut

Toni "Jefre Akemire" Jefremoff

Lauantai 10:00–11:30

Puuseppä

Kaikki meistä tuntee Lewis Carrollin klassikkosadun Liisan seikkailuista ihmemaassa. Nyt suurennuslasin alle päätyvät sadusta tutut elementit ja niiden hyödyntämistavat animessa, niin sovitus- kuin parodiameielessäkin. Puhumme myös siitä, kuinka se on vaikuttanut nykyään suosittuun Isekai-genren syntymään.

## Tensai Okamuran haastatteluohjelma

Lauantai 10:30–12:00

Pääsali

Kunniavieras Tensai Okamura on jättänyt kädenjalkensä niin animen kuva- kuin tarinankerrontaan. Ohjaajana hänet tunnetaan muun muassa Wolf's Rainista, Blue Exorcistista ja Seitsemästä kuolemansynnistä. Haastattelussa Okamura kertoo työstään ja uransa vaiheista.



## The world is mine: sukellus ihmisyyteen ja voimaan

Taneli "pantherbd" Torkkola  
Lauantai 10:30–11:30  
Kuusi

Luento hyppää tähän Arai Hidekin mestariteokseen, ja käsittelee teoksessa tuotuja aiheita ihmisyydestä, voimasta, ja yhteiskunnasta. Näkökulmat tulevat lain molempien puolien lisäksi harmaalta alueelta.

## Taistelukoreografiatyöpaja

Erik "Njyyrikki" Niemi, Meri "umiyo" Laitinen  
Lauantai 10:30–12:30  
Koivu

Erityisesti cosplaykisaamisesta kiinnostuneille suunnattu työpaja. Ohjelma on jaettu kahteen osaan, joista ensimmäisessä tarkastellaan onnistuneen taistelukoreografian elementtejä teoriassa, ja jälkimmäisessä osuudessa syvennytään käytännön harjoituksiin. Käytännön osuuteen on ennako- ilmoittautuminen ja mukaan otetaan korkeintaan kahdeksan paria. Ilmoittautumisesta tiedotetaan Twitterissä #desucon-tagissa.

## Kuinka olla hyvä Husbando?

Heidi "Miuku" Uusitie  
Lauantai 11:30–13:00  
Kuusi

Oletko husbandomateriaalia? Haluaisitko olla? Tervetuloa luennoille kuulemaan (ja oppimaan) husbandona olemisen salat! Olitpa sitten aikeissa hurmata sen tietyn tai muuten vaan utelias selvittämään, miten tulla hyväksi husbandoksi, tämä on luentosi. Kuten viime vuoden waifuluennoille, tännekin kannattaa saapua pilke silmäkulmassa.

## Kritiikki ja individualismi animeskenessä

Patrik "Natombrio" Vaskivuori  
Lauantai 11:30–13:00  
Puuseppä

Sword Art Online, Naruto, Oreimo. Jakaudumme helposti leireihin ja oman mielipiteesi muodostaminen teoksista käy täten vaikeaksi. Isolla osalla animeskenessä mukana olevista on vahva mielipide näistä sarjoista, mutta ovatko nämä mielipiteet itse muodostettuja, vaiko jatkuvan kärjistyneen keskustelun jonkin ääripään muodostamia? Tule kuuntelemaan faktaa ja mielipiteitä mielipiteiden muodostumisesta ja siitä, mitä voimme oppia tästä kaikesta.

## Elämmekö suomalaisen animeharrastuksen kulta-aikaa

Sampo "AnimeRotta" Riihimäki

Lauantai 12:30–14:30

Honka

Animen katsominen on helpompaa kuin koskaan ennen, informaatiota on tarjolla valtavasti ja animetapahtumien määrä on runsas. Kaukana ovat ajat VHS-kasettien metsästämisestä ja työläästä tiedonkeruusta. Nykyhetken helppous luo helposti käsityksen kultakaudesta, mutta onko vaivattomuus tuonut myös onnen? Ehkä onni olikin kätkeytyneenä ylipakattuihin huoneisiin, jossa harrastajat aseistettuna hikoilevilla käsillä ja ihastuneilla katseilla tiirailivat löytämänsä uutta aarretta. Keskustelupiirissä pohdimme, onko nykyinen individualismiin ja teknologiaan keskittyvä animeharrastus kultaista verrattuna menneisyyden yhtenäisempään harrastustoimintaan yhdistyksineen ja foorumeineen. Tervetuloa kertomaan näkemyksesi asiasta!

## Worblatyöpaja

Noora Nevalainen, jesmo

Lauantai 12:30–14:30

Koivu

Tervetuloa tutustumaan Worblan saloihin! Pajassa käydään läpi Worblan työstämisen perusteita ja kokeillaan Worblaa myös ihan käytännössä kokeneiden cossaajien ohjaamana.

## Tensai Okamura Q&A

Lauantai 13:00–13:30

Pääsali

Kunniavieras Tensai Okamura vastaa fanien lähettämiin kysymyksiin. Tule kuulemaan vastauksia suoraan animemaailman keskiöstä!



## Oikotie cossiin

swangel

Lauantai 13:00–14:30

Kuusi

Saitko hyvän idean kaksi päivää ennen conia? Arvostatko yöuniasi tai ovatko rahat vähissä? Nykypäivänä cossit ovat aina viimeisen päälle tehtyjä. On kauniita kirjailuja, upeita armoreita, henkeäsalpaavia proppeja ja tuhansia tunteja työtä. Välillä sitä tahtois vain saada nopean cossin kasaan, jotta pääsee pitämään hauskaa. Täällä et siis opi tekemään aidonnäköistä armoria tai siistejä sivusaumojia, mutta kuulet kikkoja ja ideoita, kuinka cossin voi saada nopeasti kasaan jämämaterialleilla, luovuudella ja erikoisilla ratkaisuilla!

## Lasten ääni animessa ja mangassa

Ria "MissAlic3" Huhmarkangas

Lauantai 13:00–14:30

Puuseppä

Lapsuus on värikästä ja unohtumatonta aikaa. Maailman näkee eri silmin, ja uudet asiat tuntuvat suurilta ja tärkeiltä. Lapset tarjoavat viihteessä raikkaan, viattoman näkökulman, mutta tarinankerronta lapsen silmin ei ole aina kovin onnistunutta. Ohjelmassa tutustumme lapsen näkökulmaan ja monenlaisiin lapsihahmoihin animessa ja mangassa. Miten maailman voi nähdä lapsen silmin ja miten se voi vaikuttaa tarinaan ja muihin hahmoihin?

## AMV-raati

Jenni "cloud\berry" Puurila, Sanna "Sawnah" Nousiainen, Tomi "Hapsu" Haapoja, Kira "Kira" Murto, Marjet "Purachina" Nyman, MKtsudo

Lauantai 14:30–16:00

Kuusi

AMV-raati on humoristinen ohjelma, jossa ennalta määritetyt panelistit ja raadin jäsenet arvostelevat esitettäviä animemusiikkivideoita. Raadin jäsenet ilmaisevat sekä omia mielipiteitään että kommentoivat yleisiä positiivisia ja negatiivisia AMV-trendejä. Ohjelma ei ota itseään turhan vakavasti ja sitä kannattaakin saapua seuraamaan pieni pilke silmäkulmassa.

## Anime hiuksissa, hiukset animessa

Heidi "Hoothoot" Päivinen, Johanna

"Huilailee" Kari

Lauantai 14:30–16:00

Puuseppä

Hiukset tekevät animehahmon. Luennoitsijat pohtivat hiusten merkitystä hahmoille ja hahmotyypeille itselleen sekä animessa yleisesti. Miten sarjan juoni kerrotaan hiusten välityksellä? Onko värillä väliä ja vaikuttaako animen trendit tukkaan? Onko animehiuksissa mitään järkeä edes animen sisäisten lakien mukaan? Keratiinista kaljuun, tällä luennolla saat vastauksen.



## **Hastuttavampi ja vihastuttavampi Kyoto Animation – Euphoniumista itään**

**Juuso “Javeliin” Hämäläinen**

**Lauantai 14:30–16:30**

### **Honka**

Ihastuttivatko orkesteritytöt, haamujengi ja lohikäärmesisäkkö? Vihastuttiko kertomus kiusaamisesta, koska se tuntui niin epärealistiselta? Tule piiriin kertomaan omat kokemuksesi! Muutama vuosi sitten keskustelupiirissä puhuttiin Kyoto Animationin tuotanto läpi silloin keskeneräiseen Euphoniumiin asti, joten nyt kerrataan mitä Kioton lahja maailmalle onkaan tuottanut viime vuosina. Tarkemman syynin alle pääsevät Sound! Euphonium, Phantom World, Dragon Maid ja uusimmat elokuvat, kuten High Speed! ja Koe no Katachi (kannattaa siis spoilerien varalta olla ajan tasalla näistä kaikista). Samalla kurkataan myös hieman uuden sarjan, Violet Evergardenin suuntaan. Tervetuloa!

## **OC Muodin Huipulle**

**Iida “Damatrix” Reitti, Katariina Rysä**

**Lauantai 14:30–16:30**

### **Koivu**

Mitä pitää tietää, kun lähtee suunnittelemaan hahmolle seikkailuun sopivaa vaatekerta? OC Muodin Huipulle -työpajassa esittelemme, miten hahmon vaatetus voi kieliä hahmon luonteesta, roolista sekä tarinan miljööstä. Työpajassa käydään ikonien, esimerkkien, ohjeistusten sekä harjoitusten kautta läpi, kuinka vaatetuksella voi ilmentää hahmon luonnetta ja funktiota tarinassa. P.S. Omat piirustusvälineet mukaan! Työpajasta saa parhaiten irti, mikäli myös vaatetetava hahmo löytyy omasta takaa, mutta mikäli kaikki hahmosi ovat jo muodin huipulla ja haluat osallistua, työpajan pitäjät lainaavat sinulle omia hahmojaan.

## **Persona-pelien arkisimulaation kehitys ja realismi**

**Emilia “Sienitarha” Joutsio, Eetu Laine**

**Lauantai 16:00–17:30**

### **Kuusi**

Persona-peleissä yhdistyy tunnetusti perinteinen RPG dungeon crawling ja vahvasti maailmaan upottava arkielämä, jotka yhdessä luovat koukuttavan ja sulavan kokonaisuuden. Peleihin voi upota helposti kymmeniä ellei satoja tunteja juuri hidastempoisen arjen takia. Minkälaista pelien arki sitten on, ja miten realistista? Luennoilla lähdemme analysoimaan pelien arkisimulaatiota, sen kehitystä ja realismisuutta pelisarjan eri osissa.

## **Voittamattoman päähahmon hyödyt ja haitat**

**Marko “Lambda” Göös**

**Lauantai 16:00–17:30**

### **Puuseppä**

2010-luvulla ranobeista tehtyjen animesovittusten myötä yhä enemmän ilmaa allensa saanut ilmiö päähahmoista, jotka ovat kaikkivoipaisia eivätkä yksinkertaisesti pelkää mitään tai ketään, on tuonut eteemme täysin uudenlaisen päähahmon. Tämä totaalinen pyhimys voi tehdä mitä tahansa milloin tahansa, ja hänellä on aina täydellinen ratkaisu ongelmaan kuin ongelmaan sarjassansa. Ohjelmassa käsittelemme ajatuksiani tästä yleistyvästä hahmotyypistä, ja siitä mitä hahmotyyppi tarjoaa sarjallensa, tai vie siltä pois.

## **JAV-keskustelupiiri**

**anounyym1, Sebastian “CasterNoMae”**

**Holm, Henri “TeslaCoil” Hyvönen**

**Lauantai 16:30–18:30**

### **Honka**

Kiinnostaako japanilainen aikuisviihde ja siihen liittyvät asiat? Kaipaisitko kenties vinkkejä koskien alan tuottajia ja teoksia? Tervetuloa keskustelemaan “asiantuntijoiden” kanssa japanilaisesta 3D-erotiikasta.

## Desudeitti

Tinka, Harri Honkonen

Lauantai 16:30–19:00

### Koivu

Etsitkö conista samanhenkistä ihmistä tai Sitä Oikeaa? Desudeitti on speed dating -ohjelma sinkuille. Desudeitti tarjoaa mahdollisuuden tavata uusia ihmisiä viisi minuuttia kerrallaan. Mukaan ennakkoluuloton asenne ja iloinen mieli! Osallistujamäärästä riippuen tarjolla heteronormatiivinen sekä sateenkaarideitti. Ohjelmaan on ennakkoilmoittautuminen netissä. Lämpimästi tervetuloa!

## Kevyempää kyberpunkkia

Mikko "Lmmz" Lammi

Lauantai 17:30–18:30

### Kuusi

Kun liha ja metalli yhdistyvät, kysessä on yleensä synkkä ja ankea dystopia, jossa henki on halpaa ja kyynisyys normaalia. Mutta onneksi ei aina! Ohjelmassa luodaan katsaus muutamaa pirteämpiin kulmiin kyborgien ja megakorporaatioiden maailmoissa animeteoksissa eri vuosikymmenillä. Tule oppimaan, miten rakennat oman kissatyttykyborgisi! #kevytkyborgit

## Tiede; Seikkailut ja animeteollisuuden komein tuottaja

Niilo "Nailo" Nurminen

Lauantai 17:30–19:00

### Puuseppä

Shikura Chiyomaru on puolipistesarjan luoja ja (mahdollisesti) sinunkin lempianimesi musiikintuottaja. Luennolla käsitellään puolipistesarjan syntyä, viehätystä ja Chiyomarun uraa muusikosta animeteollisuuden moniosaajaksi. Mahdollisista juonipaljastuksista varoitetaan luennon aluksi.



## Cosplay-kilpailu

Lauantai 18:00–20:00

### Pääsali

Tule mukaan jännittämään, kuinka käy tämän vuoden European Cosplay Gathering -karsinnassa! Luvassa myös uskomattomia taidonnäytteitä yksilökilpailun muodossa ja väliaikashowta! Kuka vie potin kotiin ja ketkä lähtevät edustamaan Suomea Ranskaan heinäkuussa? Haethan paikkalippusi lauantaipäivän aikana infosta, jos mielit mukaan seuraamaan tätä spektaakkelia!



## Kaaoscosplay

Inka "Teepurkki" Harilainen,

Jalle, Adria "Laventelimorso"

Seppelin

Lauantai 18:30–23:00

### Honka

Tervetuloa tekemään työpajaan monenmoisista eri materiaaleista mitä mieleen sattuuukaan! Löytyy tavallisista kankaista ja muovipurkeista lähtien materiaaleja, joista lähteä työstämään itselleen uutta asua. Saa tulla myös korjaamaan vanhoja cossejansa, väsäämään proppeja, pehmoleluja, asustetta jne. Kaavoitusapua annetaan sitä tarvitseville. Ei ennakkoilmoittautumista. Pajamaksu 3 €.



## Mangakerronnan helmiä

Maaret "Arana" Stepanoff

Lauantai 19:00–20:30

### Kuusi

Yleensä mangaa on tarkoitus lukea nopeasti eteenpäin soljuvan kerronnan viemänä. Jos matkalla malttaa kuitenkin pysähtyä tutkimaan lähemmin mangan kuvakerrontaa, saattaa sarjakuvasta löytyä ihan uusia puolia. Mangakat ohjaavat tarinaansa ja myös lukijoiden tuntemuksia mitä erilaisimmilla teknisillä kikkailuilla, joiden merkitystä ei aina tule ymmärtäneeksi, vaikka ne vaikuttaisivatkin huomaamatta lukukokemukseen. Luennolla luodaan katsaus tällaisiin visuaalisiin temppuiluihin, jotka tekevät mangasta vastustamattoman elävän ja kekseliään viihdemuodon.

## Musiikin käyttö animessa

Valtteri "Tounis" Strömsholm

Lauantai 19:00–20:30

Puuseppä

Animemusiikista ja sen säveltäjistä on puhuttu oneissa aiemminkin, mutta tällä kertaa upoudutaan siihen, miten musiikkia käytetään kohtausten tasolla. Vaatiiko surullinen kohtaus viulun ja/tai pianon ja miten Sawanon biisit saa kohtausten kuin kohtausten tuntumaan isolta. Pohditaan, miten tietyt kappaleet assosioituu eri kohtauksiin ja miten tekijät saavat tästä irti maksimaalisen hyödyn.

## Illallinen lautapeliä kanssa :D

Allu "Allu--" Onishko, Jenna "Xenji"

Lukkari

Lauantai 19:00–00:00

Koivu

Tervetuloa perinteiseen lauantai-illan lautapeli-ohjelmaan! Lautapelibuffetista saat valita itse haluamasi annoksen erilaisia pelejä. Voit nauttia lautapeleistä yksin, kutsua kaverin mukaan tai tulla vaikka porukalla pelaamaan. Omien lautapeliä tuonti on sallittu omalla vastuulla!

## Kehitysvammaisuus Animessa & Mangassa

Siiri "Shewon" Laiti

Lauantai 20:30–22:00

Kuusi

Kehitysvammaisuus koetaan Japanissa tabuksi, jonka päälle peitellään hiljaisuuden peitto, yrittäen vaimentaa ihmisyyttä heiltä jotka eivät sovi valmiiksi muokattuun muottiin. Kapeakatseisuus ja häpeä kehitysvammaisuuteen on kuitenkin herättänyt vuosien varrella animen ja mangan tekijöitä rikkomaan rajoja ja tuomaan esille kehitysvammaisuutta uudessa valossa. Tule kuuntelemaan ja näkemään, kuinka kehitysvikaiseksi kategorisoitu ihminen kokee Japanin tavan piilotella kehitysvammaisuutta ja miten kehitysvammaisuus esitetään glitteripölyn ja taisteluaupien takaa japanilaisissa sarjoissa.

## Ruutujen takaa - silmälasiestetiikka animessa

Myy Lohi

Lauantai 20:30–22:00

Puuseppä

Todellisuudessa jopa puolet maailman väestöstä käyttää silmälasia - animessa aniharva. Lasit ovat animehahmon suunnittelussa tietoinen estettinen valinta. Millaisia merkityksiä kakkuloihin animessa liittyy? Millaisilla hahmoilla tavallisimmin on rillit, miten ne vaikuttavat henkilöahmon statukseen ja katsojasuhteeseen? Luennolla tarkastellaan silmälasia motiiveina animessa ja mangassa yllättävistä ratkaisuista aina konventioista kuluneimpiin. #pleksispeksit

## Animevisa

Daiz

Lauantai 22:00–00:00

Puuseppä

Lauantai-illan perinteinen animevisa

# Sunnuntai

## Kakut animessa

Milla "Minizy" Hallikas

Sunnuntai 10:00–11:00

### Puuseppä

Tutustumme lyhyesti kakkujen merkitykseen ja historiaan Japanissa ja lopulta selvittämme, miten niitä esitetään animessa. Millaisia ovat leipomista harrastavat ja herkuista pitävät hahmot, ja voiko kakku olla tärkeä osa juonenkuljetusta? Käsittelemme makeita ja suussa sulavia juonikuviota mm. Ore Monogatarista, Yume-iro Pâtissièrestä ja K-on!:ista. #kakkuluento

## Sotafantasiaa ja historiaa: Avaruustistelulaiva Yamaton tarina

Johannes "Gorim" Myllyniemi

Sunnuntai 10:30–12:00

### Kuusi

Leiji Matsumoton 1970-luvulla tuottama manga ja anime Uchuu Senkan Yamato eli Space Battleship Yamato on perinteisesti nähty yhtenä ensimmäisistä menestyneistä animesarjoista, joka oli suunnattu pikemminkin aikuisille kuin lapsille. Tule kuuntelemaan mistä Uchuu Senkan Yamatossa on todella kyse, mikä on sarjan historiallinen konteksti ja miten tuoteperhe on muuttunut vuosikymmenten kuluessa. Luennolla pohditaan tuoteperheen asemaa animen ja ajalleen tyypillisen historiallisen revisionismin kentässä. Sarjaa, elokuvia tai muutakaan materiaalia ei tarvitse olla nähnyt, mutta luento sisältää juonipaljastuksia 1970-luvun Yamato-sarjoista.

## Oikotie cossiin:

### Pikaproppipaja

#### swangel

Sunnuntai 10:30–12:30

### Koivu

Hienon propin väsäämiseen menee useita tunteja, joskus jopa kymmeniä. Mutta mitä saisit kasaan lyhyessä ajassa halvoilla materiaaleilla, ilman tuntien kuivumisaikaa jokaisen gessokerroksen välissä? Tässä pajassa pääset kokeilemaan kelvollisten proppien kasaamista tavanomaisista materiaaleista. Tule kokeilemaan tai jakamaan omia vinkkejäsi! Pajaan saa tulla koko ajaksi tai vaikka pyörähtämään hetkeksi milloin tahansa pajan aikana. Sisään otetaan niin paljon kerrallaan kuin huoneessa on tilaa ja niin kauan kuin materiaaleja riittää! Pajassa on vapaaehtoinen materiaalimaksu omantunnon mukaan. :)

## Tensai Okamuran

### nimikirjoitustilaisuus

Sunnuntai 11:00–12:00

### Puuseppä

## AMV-kisa

Sunnuntai 11:30–13:30

### Pääsali

Desuconin perinteinen AMV-kisa. Kilpailu järjestetään yhteistyössä AMV.fi:n kanssa. Muista hakea ilmainen paikkalippusi Infotiskiltä!

## Pelkkää rakkauttako otome-peleissä?

Taru "Sagacosplay" Lepistö

Sunnuntai 12:00–13:30

### Kuusi

Otome- tai bishoujo-peleissä on tarkoitus luoda jonkinlainen suhde pelaajahahmon ja toisen hahmon välille. Mutta mitä muuta niissä peleissä on? Miksi pelit saavat välillä korkeita ikäsuositusrajoja? Onko kyse vain seksuaalisesta sisällöstä vai löytyykö taustalta muutakin? Esitelmässä käydään ensin läpi mikä peleissä on ideana, jotta mukaan voi tulla kuuntelemaan vaikka pelit eivät olisi tuttuja. Lopussa sitten pureudutaan teemoihin muutaman peliesimerkin kautta.



## Otakuänet - Anisonin anatomia

Jussi "JuicyP" Kinnunen

Sunnuntai 12:00–13:30

Puuseppä

Mikä saa anisonin kuulostamaan animelta? Miten anisonit eroavat tavallisesta jiponista? Luennolla selvitetään modernin anisonin alkuperää tutkimalla japanilaisen populäärimusiikin historiaa. Luvassa puhetta idoleista ja denpa-musiikista.

## Type-Moon -keskustelupiiri

Sunnuntai 12:30–16:30

Koivu

Perinteinen Type-Moon -keskustelupiiri Desuconissa. Ei ennakkoilmoittautumista, keskustelupiiriin voi liittyä vapaasti milloin vain ja sieltä saa lähteä vapaasti oman aikataulun mukaan.

## Worblatyöpaja

Noora Nevalainen, jesmo

Sunnuntai 12:30–14:30

Honka

Tervetuloa tutustumaan Worblan saloihin! Pajassa käydään läpi Worblan työstämisen perusteita ja kokeillaan Worblaa myös ihan käytännössä kokeneiden cossaaajien ohjaamana.

## Pappapaneeli osa II: Moraalisesti harmaat

Ila "iilai" Silakka, Emilia "Hiilihanko"

Rissanen

Sunnuntai 13:30–15:00

Puuseppä

Viimeksi suurennuslasin alla oli papat hahmotyyppinä, ja mikä on heidän roolinsa animeissa. Pääsimme kurkistamaan pappojen sielunmaisemaan ja yhdessä löysimme jotain kaunista. Mutta mitä tapahtuu, kun maailman pahuus on liikaa, ja pappa kasvaa kiertoon? Siitä otamme selvää tällä kertaa.

## Muoti historiaa, historiallista muotia

Mette

Sunnuntai 13:30–15:00

Kuusi

Japanin historiaan sijoittuvien animesarjojen hahmodesignien historiallinen korrektiusti vaihtelee suuresti, mutta mihin näissä sarjoissa sitten pukeudutaan? Koska todellisuus ja tyylilliset valinnat ovat yhtä kiinnostavia, luento kertoo siitä mikä oli oikeasti muodissa ja miksi. Samalla tavalla käydään läpi, mikä on historiallisissa sarjoissa muodissa, ja kuinka paljon se eroaa todellisuudesta.

## Matalan kynnyksen "Luo oma hahmokaartisi"



-piirustustyöpaja

Aurora Frestadius, Stella

Sunnuntai 14:30–16:30

Honka

Tunnetko olevasi täysi tumpelo kynän ja paperin kanssa? Vai sorrutko aina pipertämään niitä pienimpiäkin yksityiskohtia ja yhden piirustuksen valmiiksi saamisessa menee vähintään kymmenen tuntia? Jos vastasit jompaan kumpaan, tai molempiin, KYLLÄ, on tämä piirustuspaja juuri sinua varten. Työpajassa on tavoitteena suunnitella ja piirtää kokonainen hahmokattaus animestereotyyppiin nojautuen työpajassa annettavaan maailmaan! Tarkoituksena ei ole jäädä tekemään jokaisesta hahmoluonnoksesta täydellisen upeaa taideteosta vastaavaa piirustusta; tässä työpajassa menemme tunnelma edellä. Työpajan alkuun lämmittelemme hieman piirustuskäsiämme rennon mukavilla harjoituksilla. Työpajassa vallitsee turvallinen ja salliva ilmapiiri, täällä ei arvostella kenenkään teknistä taituruutta vaan jokaisen pajaan saapuvan tuotokset nähdään tasavertaisina. Työpajaa vetää tekstiili- ja pukusuunnittelua opiskeleva Aurora Frestadius ja hänen apukätenään toimii taitava vapaa-ajan piirtäjä Stella Lahti. Työpaja tarjoaa pajamaksua (2 €) vastaan erilaisia papereita ja piirtimiä, omatkin taiteiluvälineet saa tuoda mukaan!

## Hahmomarkkinointi ja anime

Perttu "Odyzz" Murto

Sunnuntai 15:00–16:30

### Kuusi

Anime rakentuu paljolti hahmojen varaan – ja niin myös animen markkinointi. Ohjelmassa pohditaan hahmokeskeisyyden rakentumista ja vaikutusta animen sisältöön ja fanittamiseen.

## KariKari – TariTari

Johanna "Huilailee" Kari, Jussi "niidel"

Kari

Sunnuntai 15:00–16:30

### Puuseppä

Ensimmäistä kertaa yhdessä sitten vuoden 2010! Parivaljakko Kari ja Kari pureutuvat sarjaan Tari Tari. Söpöjä tyttöjä, kakunsyöntiä ja tari-tarinaa riittää, mutta maistuuko tavanomainen slice of life kenellekkään ja pitäisikö sen edes maistua? Onko animessa mitään mieltä ilman viittoja ja robotteja? Onko kaikki originaalianime sittenkään hyvää?

## Päätäjäiset

Su 16:30–17:00 Pääsali

Desuconin päätäjäiset



# Desuconin teille tällä kertaa toivat:

Pääjärjestäjä: Renne "Renbrandt" Brandt	Sidosryhmät: Markus "Elmore" Hiltunen
AMV-kilpailu: Laura "chikasole" Koivuranta	Sponsorit: Tytti "Precious" Levänen
Art Director: Teppo "Isperia" Suominen	Stage manager: Henna "Kizzy" Mäkelä
AV-tekniikka: Yuri "thanos" Lustre	Taidekuja: Milla "Suiggari" Huhmarkangas
Cosplay: Anette "riko" Pitkänen	Talous: Alexander "ObD" Lindholm
DesuTV: Rudolf "Rustoga" Westerholm	Taltiointi: Anssi Matti "Shadikka" Helin
Graafinen suunnittelu: Veera "Puhvi" Kontiokari	Tekniikka: Tomi "Logima" Simsiö
Green room: Emilia "mica" Salminen	Tiedotus ja valokuvaus: Santtu "Japsu" Pajukanta
Iltabileet: Tanja "Murrmeli" Ahlstén	Tiedotusjärjestelmät: Elias "tieturi" Mikkola
Info: Heidi "Hoothoot" Päivinen	Tilat: Maria "corbin" Laukkanen
Kunniavieraat: Kasperi "ka-ke" Jaakkola	Turvallisuus: Emilia "Äämelia" Eloranta
Kahvila: Tessa "noredon" Länsipuro	Työvoima: Juho "floundz" Mäkinen
Logistiikka: Sampsa Antti "smapsis" Helin	Yövastaavat: Jari "RanEncounter" Helenius ja Jani "Jaegerjaq" Hukka
Majoitus: Anne "Chianne" Valtanen	WWW- ja muu tekniikka: Aarni "AKX" Koskela
Markkinointi: Laura "Reggy" Pimiä	WWW- ja verkkotekniikka: Santeri "Hilzu" Hiltunen
Ohjelma: Johannes "Gorim" Myllyniemi	
Pääsali: Yuri "thanos" Lustre	

Erityiset kiitokset: Tracon ry, Säätyyhteisö B2 ry, Tietovelhot Oy, Sibeliustalon henkilökunta, Hideyuki Shima, Pyry Kontio, Noora Kontio, tulkit, sponsorit, yhteistyötahot, kävijät ja JUURI SINÄ.

