

Sini Gröhn

GRAAFISEN ILMEEN LUOMINEN  
KAWACON 2014 –TAPAHTUMALLE

Viestinnän koulutusohjelma  
2014

## GRAAFISEN ILMEEN LUOMINEN KAWACON 2014 –TAPAHTUMALLE

Gröhn, Sini  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Syyskuu 2014  
Ohjaaja: Merimaa, Henry  
Sivumäärä: 32  
Liitteitä: 19

Asiasanat: graafinen suunnittelu, graafinen ilme, kuvittaminen, visuaalinen, taitto

---

Toiminnallisen opinnäytetyön aiheena on vuoden 2014 graafisen ilmeen luominen Kawacon–tapahtumalle, joka on Joensuussa vuosittain järjestettävä japanilaisen nuoriso- ja populaarikulttuurin tapahtuma.

Opinnäytetyössä käydään läpi Kawacon 2014 –tapahtuman ilmeen syntyprosessi suunnittelusta toteutukseen sekä tutkitaan japanilaiseen sarjakuvaan, animaatioon sekä populaarikulttuuriin keskittyvien nuorisotapahtumien visuaalisia ilmeitä Suomessa. Lisäksi opinnäytetyössä tutkitaan tällaisten tapahtumien markkinointiin olennaisesti liittyvää maskottikulttuuria.

Opinnäytetyö sisältää opinnäytetyön tekijän omia sekä Kawaconin henkilökunnan ja kävijöiden kyselyllä saatuja mielipiteitä Kawacon 2014 –tapahtuman graafisen ilmeen osalta. Työn lähteinä on myös käytetty alan kirjallisuutta, internet-artikkeleita sekä kuva- ja asiantuntijalähteitä.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on koota ja esittää tapahtumalle tehtävän graafisen ilmeen vaiheet sekä löytää yhtäläisyyksiä vähän tutkittujen japanilaiseen kulttuuriin keskittyneiden tapahtumien visuaalisten ilmeiden välillä Suomessa.

## GRAPHIC DESIGNING FOR KAWACON 2014 -EVENT

Gröhn, Sini

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Media & Communication

September 2014

Supervisor: Merimaa, Henry

Number of pages: 32

Appendices: 19

Keywords: graphic design, illustration, visual, layout

---

The purpose of this thesis was to design and create a visual look for Kawacon 2014 – event which is a convention mainly concentrating on Japanese popular culture, animation and comics.

The thesis goes through the process of making the different parts of Kawacon's visual look and explores the graphic designs of other Finnish anime conventions. In addition, the thesis covers briefly the mascot culture that is a big part of the marketing of these kinds of conventions.

The sources for this thesis mainly include books about graphic designing and event management, Internet sources for images and articles about anime conventions and an e-mail send by an expert in all the matters concerning Kawacon itself. An inquiry was also held in Kawacon and the given answers of visitors and employees are included in the thesis as feedback about the visual look.

The purpose of this thesis is to show the process behind creating a visual look for an event and to find similarities between the visual looks of anime conventions in Finland.

.

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO JA TERMISTÖÄ .....	5
2	JAPANILAISEN SARJAKUVAN, ANIMAATION JA POPULAARIKULTTUURIN TAPAHTUMAT .....	6
2.1	Yleistä coneista .....	6
2.1.1	Conien markkinointi .....	7
2.1.2	Maskotit .....	9
2.2	Kawacon .....	12
3	GRAAFISEN ILMEEN LUOMINEN .....	13
3.1	Suomalaisten conien visuaaliset ilmeet .....	13
3.2	Edellisien Kawaconien ilmeet.....	14
3.3	Kawacon 2014 -tapahtuman teema ja yleisilme .....	17
3.3.1	Värimaailma .....	18
3.3.2	Kuvitukset .....	19
3.3.3	Elementit .....	19
3.3.4	Fontit .....	20
4	TUOTOKSET .....	21
4.1	Ranneke.....	21
4.2	Flaieri .....	22
4.3	Nettisivut.....	23
4.4	Juliste .....	23
4.5	Paita.....	24
4.6	Käsiohjelma .....	24
4.7	Kylttien kuvitukset.....	25
5	LOPPUTULOKSIEN TARKASTELU.....	26
5.1	Toimeksiantajan näkökulma .....	26
5.2	Tapahtumakävijöiden näkökulma .....	27
5.3	Oma mielipiteeni opinnäytetyöstä kokonaisuutena .....	28
6	LOPUKSI .....	30
	LÄHTEET .....	31
	LIITTEET	

## 1 JOHDANTO JA TERMISTÖÄ

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi Kawaconin vuoden 2014 visuaalisen ilmeen luomisen, koska sain siihen tilaisuuden ja työ kattoi paljon asioita joita toivon tulevaisuudessa ammatillisessa mielessä tekeväni. Tahtoisin valmistuttuani jatkaa kuvittamisen alalla ja erityisesti tapahtumagrafiikka on yksi mielenkiinnon kohteistani. Opinnäytetyö auttoi minua ymmärtämään paljon paremmin tapahtumien järjestämistä ja sen vaatimuksia varsinkin yleisesti visuaalisuuden suhteen ja kehitti henkilökohtaisia taitojani luovalla alalla työskentelyssä.

Opinnäytetyöni toiminnalliseen sisältöön kuului tapahtuman grafiikan luominen ja visuaalisen ilmeen suunnitteleminen. Pääasiallisiin tehtäviin kuului käsiohjelman kuvasisältö ja taittaminen, juliste, flaieri, ranneke, nettisivujen ulkoasun suunnittelu, tapahtuman t-paitakuva ja tapahtumapaikan kylttien kuvitukset. Lisäksi opinnäytetyössä tarkastellaan muiden suomalaisten conien visuaalisia ilmeitä, Kawaconin aikaisempien vuosien ulkonäköjä ja coneille läheistä maskottikulttuuria. Kawacon järjestettiin 28.–29.6.2014 ja opinnäytetyön työstäminen aloitettiin 1.1.2014.

Opinnäytetyössä käytetään paljon alan termistöä. Con on varsinkin puhekielessä yleisesti käytetty termi, joka tarkoittaa suurta harrastajakunnan tapahtumaa. Con tulee englannin kielen sanasta convention. Tässä opinnäytetyössä conilla viitataan vain japanilaiseen sarjakuvaan, animaatioon ja populaarikulttuuriin keskittyneisiin tapahtumiin, mikä on Suomessa varsinkin puhekielessä hyvin yleistä. Anime on yleisnimi japanilaiselle animaatiolle ja manga tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa. Cosplay taas tulee sanoista costume play ja tarkoittaa pukuilua. Cosplayiksi voi kutsua minkä tahansa fiktiivisen tai realistisen henkilön, asian tai ilmiön ilmentämistä asulla. Vänkäreiksi kutsutaan vapaaehtoisia avustajia, jotka ovat iso osa conien työvoimaa.

Kuvituksen tarkoitus on viihdyttää, somistaa ja tukea tekstiä. Kuvittaja muuntaa halutun sanoman mielikuviansa kautta kuviksi ja käyttää tilanteeseen sopivia erilaisia

kuvatekniikoita (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15). Opinnäytetyössä tärkeimmässä osassa onkin kuvittaminen ja sen käyttäminen Kawaconin markkinoinnissa.

## 2 JAPANILAISEN SARJAKUVAN, ANIMAATION JA POPULAARIKULTTUURIN TAPAHTUMAT

### 2.1 Yleistä coneista

Con eli Suomessa useimmiten ainakin mangaan ja animeen keskittynyt tapahtuma on yleensä kaksi- tai kolmepäiväinen kokoontuminen, jossa japanilaisesta sarjakuva-, animaatio-, nuoriso- ja populaarikulttuurista kiinnostuneet ihmiset tapaavat kanssaharrastajia ja nauttivat harrastukseen liittyvistä ohjelmista. Conien järjestyspaikkana toimii usein hotelli tai muu laaja tapahtumapaikka, kuten tapahtumakeskus tai koulu. Kasvaneen suosion takia useat conit ovat muuttuneet maksullisiksi. Lipun hinta on yleensä noin 10-25 euroa. (Kemppainen 2014; Sakura-con 2014)

Ohjelmana coneissa on useimmiten ainakin paneeleja, joista voi oppia eri näkökantoja animeen ja japanilaiseen kulttuuriin, cosplaytä, tanssipelejä, karaokea, roolipelausta, konsoli- ja lautapelejä sekä animenäytäntöjä. Lisäksi tapahtumissa myydään usein anime-aiheisia myyntituotteita. Suomessa hyvin yleisiä ovat myös taidekujat, jossa harrastajapiirtäjät myyvät tuotoksiaan, sekä erilaiset cosplaykilpailut ja -näytökset. Noin 80 % konkävijöistä pukeutuu cosplay-asuun vähintään päiväksi tapahtumassa käydessään ja monet saattavat vaihtaa asua jopa muutaman kerran päivässä. Cosplay onkin ehkä conien näyttävin ominaispiirre. Conissa käymisen tarkoitus on hauskanpidon lisäksi muun muassa löytää uusia ystäviä. (Kemppainen 2014; Sakura-con 2014)

Vuonna 2014 Suomessa järjestetään 25 anime- ja manga-aiheista tapahtumaa 14 eri kaupungissa (Sunrise of Creativity 2014). Suurin osa coneista järjestetään kesäaikaan ja ne ovat pääasiassa ikä-rajattomia esimerkiksi Lahdessa järjestettävää Desu Frostia lukuun ottamatta. Suurimpiin coneihin Suomessa kuuluvat nykyään

Kuopiossa järjestettävä Animecon, Tampereella pidettävä Tracon ja Desucon Lahdessa, joista kaikki ovat ympärivuorokautisia ikärajattomia coneja. Esimerkiksi Tracon 8 -tapahtuman virallisten nettisivujen mukaan vuoden 2013 kävijämäärä oli 5477 henkilöä (Tracon 8 2014). Tracon on nykyään trendin mukaisesti sisäänpääsymaksullinen con, mutta silti esimerkiksi vuoden 2014 liput tapahtumaan myivät loppuun jo ennakolta.

Conin järjestäminen vaatii yhden ihmisen idean lisäksi monien sponsoreiden, vapaaehtoisjärjestöjen ja väkäreiden apua. Tällaisen tapahtuman järjestäminen onkin täysin verrattavissa muiden yleisötapahtumien järjestämiseen eli se vaatii onnistuakseen kolmen strategisen ja kolmen operatiivisen kysymyksen vastaukset ennen suunnitteluun ryhtymistä. Tapahtumajärjestämisen strategiset kysymykset ovat: miksi tapahtuma järjestetään, kenelle ja mitä, missä, milloin. Operatiiviset kysymykset ovat: miten tapahtuma järjestetään, millainen sen ohjelma ja sisältö on ja kuka toimii isäntänä. (Häyrinen & Vallo 2014, 103–106; Kemppainen 2014) Useinkaan conien tarkoitus ei ole tuottaa rahaa, vaan luoda harrastajakunnalle yhteinen aika, paikka ja mahdollisuus tapaamiseen ja harrastuksen jakamiseen. Kohdeyleisönä ovat yleensä animeharrastajat ja muut aiheesta kiinnostuneet. Tapahtumat hyvin usein sijoittuvat kesäaikaan, jolloin suuri osa potentiaalisista kävijöistä on kesälomalla ja toimintaa voidaan laajentaa myös ulkotiloihin. Myös cosplay on monissa tapauksissa mielekkäämpää kesäaikaan. Ohjelma rakentuu tarjonnan, kysynnän ja tapahtuman ajaman imagon mukaan. Con-tapahtumien järjestäjänä toimivat usein aktiiviset paikalliset animeharrastajat ja fiktiivisenä isäntänä conin maskotit.

### 2.1.1 Conien markkinointi

Markkinointistrategiaa valitessa on mietittävä millä markkinoinnin välineillä haluttu kohderyhmä saavutetaan ja mitä käytetään eri viestien välittämiseen. Tapahtumien markkinoinnin välineinä voivat toimia viestinnän ohella toiset tapahtumat. Viestintä käsittää esimerkiksi sosiaalisen median, mainonnan, suora- ja televisiomarkkinoinnin, sponsoroinnin, promootiot ja painotuotteet. Toisissa tapahtumissa tapahtuvalla ihmisten kohtaamisella eli henkilökohtaisella myyntityöllä

voi olla valtava vaikutus. Ilman henkilökohtaista myyntityötä tapahtumaa voi olla vaikea markkinoida, sillä se pitää myydä usealle taholle, kuten jäsenistölle suoramarkkinointina, asiakkaille ja välikäsille. Tapahtumaa harvoin saadaan myytyä pelkällä tiedottamisella ja mainonnalla. Usein vain pieni osa kävijöistä ostaa sisäänpääsylipun vasta ovelta, joten on tärkeää huomata mikä myyntikanava tavoittaa kohderyhmän kustannusten, tulosten ja ajan suhteen tehokkaimmin. (Häyrinen & Vallo 2014, 35; Juurakka, Kauhanen & Kauhanen 2002, 114) Conit käyttävätkin usein hyväkseen muut sisartapahtumat ja myyvät ennakkolippuja niissä. Paikalla on conin työntekijöitä ja rekvisiittana conin visuaalinen ilme, jotta kävijöiden mielenkiinto tapahtumaa kohtaan heräisi. Kohderyhmä on usein sama kuin toisen tapahtuman kävijäkunta. Conien ollessa hyvin usein tuottoa tavoittelemattomia ja kohtuullisen pienen budjetin projekteja, tärkeä osa markkinointia on myös sissimarkkinointi. Sissimarkkinointi on henkilökohtaista markkinointia, jota jokainen voi harrastaa huomaamattaan conista puhumalla tai tarkoituksen mukaisesti conia puheissaan mainostaen. Moni kuuleekin tuttaviltaan ja Internetistä kannattaako kyseiseen tapahtumaan osallistua.

Ennakkolippuja coneihin myydään usein myös tapahtuman nettisivuilla. Nettisivut ja sosiaalinen media ovatkin erittäin tärkeä osa conimarkkinointia. Hyviltä nettisivuilta löytyy kaikki potentiaalisen kävijän osallistumispäätökseen tarvitsemat tiedot kuten ohjelmat ja muu tarjonta, visuaalisesta ilmeestä nouseva mielikuva ja käytännön asiat, kuten lipunmyynti ja conin säännöt. Sosiaalinen media auttaa pitämään tapahtuman tuoreessa muistissa erinäisillä tiedotteilla. Sosiaalisen median aktiivinen käyttö nostaa tapahtuman näkyvyyttä. Internetissä tapahtuva markkinointi onkin conien osalta tärkeää, koska usein kävijät eivät ole vain paikallisia.

Mainonnalla tarkoitetaan lähinnä joukkotiedotusvälineissä tapahtuvaa ja tunnistettavissa olevaa tiedottamista. Maksuttomat lehti-, radio- ja televisiopuffit eivät ole mainontaa, mutta silti tärkeä osa mediaviestintää. (Juurakka, Kauhanen & Kauhanen 2002, 116) Suomen conit harvemmin käyttävät mainontaa varmasti budjettikysymyksistä johtuen, mutta esimerkiksi julistemarkkinointi ja flaiereiden jako muissa coneissa ja paikallisesti on sitäkin tärkeämmässä osassa. Conit ovat erittäin visuaalisia tapahtumia ja niiden jokavuotinen ilme on tärkeä osa tunnistettavuutta.



### 2.1.2 Maskotit

Maskotti on organisaatiota edustava hahmo, symboli ja kommunikaatioväline. Parhaimmillaan maskotti on sen arvojen henkilöitymä, viestii tehokkaasti ja auttaa erottumaan joukosta. Hahmosta tulee maskotti vasta kun sitä käytetään aktiivisesti ja johdonmukaisesti organisaation toimissa ja markkinoinnissa. Hyvin suunniteltu yritysmaskotti voi esiintyä kampanjoissa ja myyntitavaroissa, mutta harvemmin yksittäistä kampanjaa varten luotu maskotti toimii koko yrityksen keulakuvana. Esimerkki poikkeustapauksesta on Mikki Hiiri, joka toimii Disneyn ikonina vaikka ei koskaan oltu suunniteltu sellaiseksi (CGmascot 2010).

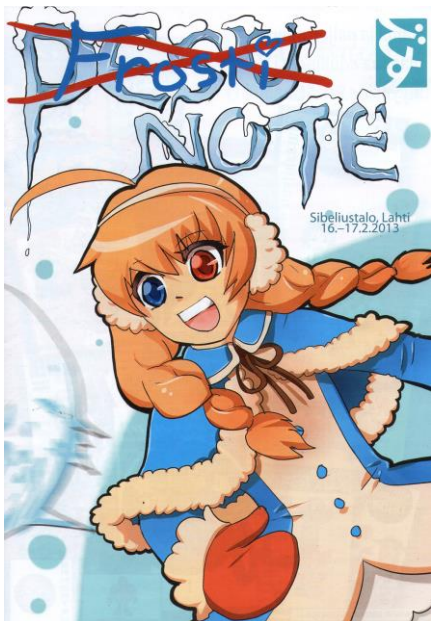
Maskotit ovat katseenvangitsijoita ja hyvin suunniteltuina herättävät nopeasti huomiota voimakkailla väreillään ja persoonallaan. Yritykset saattavat pelätä maskottien käyttöä osana brändiään, koska ne usein tuovat mukanaan mielikuvan luovuudesta ja leikkisyydestä. Jotkut voivatkin luulla, että yritys ei ota toimiaan niin vakavasti (Trzeciak 2014). Osalle organisaatioista, yrityksistä ja tapahtumienjärjestäjistä tällainen maine voi olla haitaksi, kuten esimerkiksi laki- ja pankkiala, mutta toisia se auttaa nostamaan tunnettavuutta.

Hyvän maskotin ominaisuuksiin kuuluu yhteys organisaation toimiin ja arvoihin, taustatarina, puoleensa vetävä ulkonäkö, kohdeyleisöön menevä tyyli sekä rekvisiitta (CGmascot 2010). Onnistunut esimerkki maskotin käytöstä yrityksen mainonnassa on Ronald McDonald, joka on näkyvyytensä ansiosta helposti tunnistettavissa McDonaldsin maskotiksi (Kuva 1). Ronald McDonaldin iloinen luonne ja lähestyttävyyys jäävät mieleen ja hänen värityksessään toistuvat punainen ja keltainen muistuttavat alitajuisesti pikaruokalan tarjonnasta ja logosta. Ronald McDonaldin ja tämän pikaruokaan viittaavien ystävien taustatarinaa McDonaldlandin asukkaina voi seurata esimerkiksi sarjakuvissa ja televisiomainoksissa. Maskotti on pääasiassa suunnattu lapsille, jota tukee klovnin hilpeä ulkonäkö. Ronald McDonaldista on tullut jo niin tunnettu, että hänen mukaan sa on nimetty lastensäätiö, joka kerää rahaa lasten terveydenhuollon edistämiseen. Tämä luo samalla positiivista mielikuvaa McDonaldsille.



Kuva 1. McDonalsin maskotti.

Lähes poikkeuksetta con-maskottien luonne on tehty iloiseksi, helposti lähestyttäväksi ja energiseksi, jota kuvataan väreillä ja aktiviteeteilla; conit eivät useinkaan pelkää leimautuvansa maskottien takia liian lapsellisiksi. Esimerkiksi Desu Frostin maskotti ilmentää luonnettaan hymyilemällä leveästi ja heittämällä lumipallon, mikä viittaa samalla myös talvella järjestettävän tapahtuman ajankohtaan (Kuva 2). Useimmiten con-tapahtumilla saattaa olla ihmismäisen maskotin lisäksi pieni ja söpö otus toisena maskottina. Tämä voi olla fantasiaolento tai tunnistettavissa oleva eläin ja sen tarkoituksena on toimia niin sanottuna söpönä matkakumppanina conissa. Olennon ja ihmisen, tai kahden muun tapahtumamaskotin, yhteiset seikkailut luovat mielikuvaa ystävydestä ja antaa mahdollisuuden tilanteiden kuvaamiseen. Esimerkiksi BakaConin maskotilla on mukanaan kissa, joka käsiohjelman kannessa kommunikoi ihmisen kanssa kertomalla oman mielipiteensä matkan suunnasta ihmismaskotin valikoidessa laajasta valikoimasta (Kuva 3).



Kuva 2. Desu Frostin käsiohjelman kansi vuonna 2013.



Kuva 3. BakaConin käsiohjelmien kannet vuosina 2009 ja 2010.

Maskottien toimivuuden kannalta on myös tärkeää pitää hahmojen ulkonäkö helposti tunnistettavissa vaikka grafiikan tyyli muuntelisikin. Ihmishahmoilla hiukset ovat hyvä lähtökohta. Esimerkiksi BakaConin maskotti Baka-Chan on muuttanut piirrustustyyliään vuosien 2009 ja 2010 välillä, mutta hänen pitkät violetit saparoilla

kiinnitetyt hiuksensa pitävät kiinni hahmon tunnistettavuudesta. BakaConin maskotin vaatteissa on myös käytetty samankaltaisia vaaleanvihreän ja keltaisen sävyjä, jotka luovat jatkuvuutta. Baka-chanin hömppeli luonne kuvastuu myös hahmon ilmeiden ja tekemisien kautta. Baka tarkoittaa japaniksi tyhmää.

## 2.2 Kawacon

Kawacon on Joensuussa vuosittain järjestettävä japanilaiseen nuoriso- ja populaarikulttuuriin keskittynyt fanitapahtuma, joka kokoaa aiheesta kiinnostuneita harrastajia yhteen. Nykyisin Kawaconin teemaa ei ole tarkemmin määritelty, vaan se mukautuu vastaamaan kunkin vuoden vapaaehtoisien ohjelmajärjestäjien tarjontaa; esimerkiksi viime vuosina Kawaplay on ollut vahvasti esillä. Kawaplay on myös länsimaisiin peleihin ja roolipeleihin keskittyvä pelipaikka conissa. Erityisesti ohjelmassa ja sisällössä on nähtävissä mangan ja animen vaikutus sekä roolipelaus, mutta myös esimerkiksi japanilainen musiikki ja coplay. Myös länsimainen populaarikulttuuri on sekoittunut kokonaisuuteen, mutta muiden conien tavoin pääpaino on Japanissa. Kawacon tarjoaa kävijöilleen muun muassa luentoja harrastukseen liittyvistä aiheista, cosplaysesityksiä, kilpailuja, karaoken, taidekujan, iltabileet ja mahdollisuuden pelata rooli-, lauta- ja videopelejä. Alueella on myös oma kahvila ja myyntipöytiä (Makkonen Facebook-viesti 11.8.2014; Makkonen 2014).

Tapahtuma järjestettiin ensimmäistä kertaa vuonna 2011. Sen virallinen järjestäjä on Kawacon ry, mutta yhdistyksen jäsenyyttä ei vaadita toimintaan mukaan tulemiselle. Kawacon järjestetäänkin vuosittain aina täysin vapaaehtoisvoimin ja sen toiminta on niin sanotusti ylesihyödyllistä eli tuottoa tavoittelematonta. Seuraavan vuoden 2015 con on jo vahvasti suunnitteilla. Vuonna 2013 tapahtuma sai 520 lipullista kävijää ja satoja järjestäjiä, väkäreitä, ohjelmanjärjestäjiä ja yhteistyökumppaneita. Vuonna 2014 lipunostaneita oli 486 henkilöä (Makkonen Facebook-viesti 11.8.2014).

Kawacon on saanut nimensä tapahtumapaikkansa mukaan. ”Kawa” tarkoittaa japaniksi jokea ja tällä viitataan Joensuun halki virtaavaan Pielisjokeen. (Kawacon 2014)

### 3 GRAAFISEN ILMEEN LUOMINEN

#### 3.1 Suomalaisen conien visuaaliset ilmeet

Mainoskuva voidaan erottaa korkeataiteista kolmella piirteellä: funktiosidonnaisuus, alkuperä ja anonymisyys. Funktiosidonnaisuudella tarkoitetaan sitä, että mainoskuvan esteettiset pyrkimykset määräytyvät muun kuin tekijän mukaan. Alkuperällä viitataan siihen, että alkuperäisellä kuvalla tai kuvien määrällä ei ole merkitystä mainoskuvan arvoon. Kuvia ei myöskään signeerata, joten ne ovat anonyymejä. (Hovi 1990, 14-16) Conien julisteissa ja muissa mainosmateriaaleissa käytetyt kuvitukset ovatkin tapahtumaa markkinoivia mainoskuvia, joten niiden sisältöön vaikuttaa paljon tapahtumien järjestäjien toiveet ja tavoitteet tapahtuman mielikuvan luomisen suhteen.

Usein con-tapahtumien mainonnassa käytetään tapahtuman omaa maskottia, joka toimii ikään kuin tapahtuman fiktiivisenä isäntänä. Yksittäinen con voidaankin erottaa muista nimen lisäksi tutun hahmon avulla, vaikka hahmon tyyli olisi muuttunut. Maskotti ilmentää conin tunnelmaa ja tuottamia tunteita muun muassa ilmeiden avulla ja niihin on helppo samaistua, mutta aina kaikki conit eivät halua käyttää maskotteja. Edukseen erottuu esimerkiksi vuoden 2009 scifiin painottuvan Finnconin ja animetapahtuma Animeconin yhteinen ilme, jossa teemaa ”matka” kuvattiin surrealistisella lentävällä laivalla (Kuva 4). Kuva kertoo paljon tapahtuman haluamasta, myös scifiin viittaavasta imagosta ja luo ennakkokäsityksiä tapahtuman tunnelmasta ilman ihmishahmoa.



Kuva 4. Finnconin ja Animeconin vuoden 2009 käsiohjelman kansi.

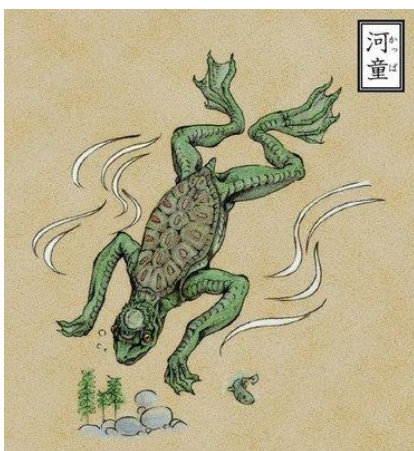
Conien markkinointimateriaaleissa käytetään usein kirkkaita ja iloisia sävyjä, jotka herättävät katsojan huomion. Vaikka conien kävijöihin kuuluu ja haetaan kaiken ikäisiä, ovat grafiikan tyyli usein leikkisiä ja ehkä jopa lapsekkaita. Tämä saattaa johtua nuorten suuresta osuudesta conkävijöissä tai anime- ja mangakulttuurin tarkoituksella hyödynnetyistä stereotyyppioista; nuorten sarjojen anime- ja mangahahmojen luonteet ja ulkonäkö ovat hyvin usein yli-liioiteltuja ja harrastajat ovat siihen tottuneet.

### 3.2 Edellisten Kawaconien ilmeet

Kawaconin graafikko on vaihtunut joka vuosi. Tämä ei ole ollut tietoinen päätös vaan vapaaehtoistyön tekijöiden saatavuudesta johtuva ilmiö. Kawaconin painottuessa japanilaiseen populaarikulttuuriin, eritoten animeen ja mangaan, on täysin luonnollista, että kaikkien vuosien kuvituksissa on käytetty niin sanotusti mangamaista tyyliä. Tällä tarkoitetaan esimerkiksi hahmojen suurisilmäisyyttä ja ääriviivojen käyttöä. Mäkinen (2009, 59) sanookin ohuen ääriviivan olevan yksi mangatyylin selkeimmistä tunnusmerkeistä. (Makkonen Facebook-viesti 11.8.2014)

Kawaconin ihmismaskotti Kawa-chanin oli alun perin tarkoitus olla androgyyni hahmo eli hänen sukupuolensa ei kuulunut olla tunnistettavissa. Kahtena ensimmäisenä vuonna näin olikin, joskin vuoden 2012 versiossa Kawa-chanissa on jo huomattavissa naisellista pyöreyttä (Kuva 6). Vuonna 2013 androgyynisyyden idea hylättiin lopullisesti ja Kawa-chanista kasvatettiin virallisesti nainen (Kuva 7). Samalla Kawa-chanin päälly- ja aluspaidan värit vaihtoivat paikkaansa. Vaatetus on muutoin pysynyt samankaltaisena kaikkina neljänä vuonna aina farkkuja ja paitayhdistelmää myöten, joten hahmo on ollut tunnistettavissa piirustustyylien ja Kawa-chanin hiusten sävyn ja mallin muutoksista huolimatta. Kawa-chan on seikkaillut tapahtumassa paikan päällä ainakin vuosina 2013 ja 2014 cosplayn muodossa, joten vaatetuksen huolellinen suunnittelu on ollut tärkeää myös tästä syystä.

Kawaconin toisen maskotti Kappa on japanilaiseen kansantarustoon kuuluva järvissä ja joissa asuva kilpikonnamainen olento, jolla on sammakon jalat sekä nokka tai ihmismäinen suu. Perinteisesti kappa on väritykseltään vihreä, sininen tai keltainen ja kantaa päänsä päällä taikavoimia antavaa nestettä (Kuva 5). Tarun mukaan kapan syömäksi joutumista pystyi välttämään kumartamalla tai tarjoamalla sille palan kurkkua tai vesimelonia, johon vuoden 2012 Kapalla varmasti viitataan (Kuva 6). Kawaconin Kappa on pysynyt kaikki neljä vuotta vihreänä, joskin vuonna 2012, sille ilmestyi suun sijaan nokka, joka on pysynyt siitä lähtien. Kapan keltavihreät silmät ovat taittuneet ajan myötä keltaruskeaan.



Kuva 5. Kappa.



Ensimmäisien Kawaconien visuaalisista ilmeistä on huomattavissa, että tapahtumilla ei ole ensin ollut selkeää jatkuvaa tai kertaluontoista graafista teemaa. Vuonna 2013 kuitenkin materiaaleissa toistui hienovaraisesti puunlehdet. Pääasiassa toisiinsa Kawaconit linkittääkin maskotit, maskottien värit ja logon fonttien tyyli. Maskotit poseeraavat värिताustaa vasten, joten tunnistettavaa maisemaa kuvilla ei ole. Värien voidaan kuitenkin katsoa edustavan aina sen vuotista teemaa, esimerkiksi vuonna 2013 tämä oli keväisen keltavihreä ja vuonna 2011 tummansininen (Kuvat 6 ja 7). Kawaconien ilmeet muistuttavat toisiaan tosin siinä suhteessa, että värimaailmat on joka vuosi pidetty kirkkaina ja iloisina, jolla on varmasti ollut tarkoitus luoda positiivista, menevää ja nuoremmillekin helposti lähestyttävää kuvaa tapahtumasta.



Kuva 6. Kawaconin käsiohjelmien kannet vuosina 2011 ja 2012.





Kuva 7. Kawacon 2013 -käsiohjelman kansi.

### 3.3 Kawacon 2014 -tapahtuman teema ja yleisilme

Teema on kattoajatus, jolla tapahtuma pysyy yhtenäisenä. Sen valinnassa täytyy käyttää harkintaa ja todeta sopiiko se organisaation mielikuvaan, arvomaailmaan ja tavoiteprofiiliin, sekä luoko se haluttua imagoa ja antaako se tapahtumalle mahdollisuuden näkyä. Teema voi olla puhutteleva, houkutteleva tai leikittelevä ja sen muuttaminen visuaaliseksi antaa parhaillaan epäkonkreettisille asioille, kuten esimerkiksi tapahtumien luonteelle ja hengelle, mahdollisuuden näkyä väreinä ja kuvina. Valittu teema on perusta tapahtumasta luotaville mielikuville, joten nuorekkuteen pyrkivät saavat rikkoa rajoja ja kokeilla uutta. Teeman on kuitenkin kuljettava läpi koko tapahtuman (Häyrinen & Vallo 2014, 198-199)

Kawacon tapahtumalla ei aikaisempina vuosina ole ollut selkeästi erottuvaa teemaa, ellei esimerkiksi vuoden 2013 puunlehtiä oteta huomioon. Teeman käyttäminen nousi puheeksi jo ensimmäisellä kokoukerralla ja se koettiin hyväksi ideaksi ja tavaksi erottuvasti markkinoida tapahtumaa.

Kawaconin teemaksi lopulta päätyi joki, jolla oli tarkoitus kuvastaa tapahtumakaupungin Joensuun läpi kulkevaa Pielisjokea. Samalla tapahtumalle saatiin yleistuntua matkaamisesta, kesästä ja seikkailusta. Joki- tai vesiteemaa ei myöskään ole käytetty muissa coneissa lähiaikoina, joten erottuminen valtakunnallisestikin oli mahdollista.

### 3.3.1 Värimaailma

Vastaväreiksi kutsutaan värejä, jotka sekoituessaan komplementtiväreihinsä muodostavat harmaata. Komplementtivärillä tarkoitetaan väriympyrässä vastapuolella olevaa väriä. Vastavärien käyttö luo kuvaan jännitettä, joka tekee siitä mielenkiintoisemman. (Mäkinen 2009, 41) Jokiteemaan liittyen ensimmäinen valikoitu teemaväri oli turkoosi, joka tuntui trendikkäältä ja erottuvalta valinnalta. Vaikka turkoosi ei olekaan pääsävy, voidaan sen vastavärin ajatella olevan punaoranssi (Kuva 8). Kawa-chanin hiusten väri onkin oranssi, jota tukee esimerkiksi julistekuvan muut lämpimät ruskean sävyt, beige sekä keltainen. Lisäksi teemavärinä kulki kapin vihreä, joka sointui erinomaisesti keltaisen ja sinisävyjen välimaastoon.



Kuva 8. Väriympyrä ja vastavärit.

Useat taiteilijat ovat huomanneet, että värin hienoinen murtaminen esimerkiksi vastaväriä lisäämällä, tai kylläisyyttä tai valoisuutta muuttamalla, tekee siitä kauniimman. Vaikka puhtaat sävyt ovat vaikuttavampia, on murrettu väri katsojalle

mielenkiintoisempi ja korostaa vierellään olevaa puhdasta sävyä. Esimerkiksi turkoosin voidaan kokea olevan murrettu väri jo itsessään, koska se ei kuulu kuuteen ensimmäiseen niin sanottuun puhtaaseen väriin. (Mäkinen 2009, 44) Kawaconin kuvituksien väreistä lähes kaikki ovat murrettuja. Koin saavuttavani tällä tavoin väriharmonian, jolloin kuvan eri elementitkin tuntuivat yhtenäisemmiltä. Lisäksi lisäsin jokaisen kuvan ja kuvituksen päälle saman tekstuurin, jonka avulla kuva elävöityi ja värit saivat eri vivahteita.

### 3.3.2 Kuvitukset

Mainostavilla kuvituksilla on valtavasti kilpailua huomiosta, joten niiden on erotuttava muista värien, ääriviivojen, sommittelun, typografian ja sanomansa avulla. Kuva voi olla onnekkaan kokeilun tulos, mutta valmis työ on usein harjoittelun, ahkeruuden ja taidon ansiota. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 7; Mäkinen 2009, 4) Kawaconin kuvitusten tyyli muovautui tekemisen kautta. Lähtökohtana toimi kuitenkin päätös yhdistää graafikon oma tyyli ja edellisvuosien maskotit yhteen. Ääriviivallisuudella korostettiin mangamaista ulkonäköä, mutta perinteisen mustan tai yksivärisen sijaan ääriviiva koostui useista väreistä. Tämä sai aikaan mielenkiintoisemman ulkonäön. Vertaa liitteitä 4 ja 5.

Kuvitusten sisältö pyrittiin pitämään kepeänä, hilpeänä ja hupsuttelevana. Erityisesti kylttien kuvituksissa käytettiin huumoria ja viittauksia populaarikulttuuriin. Tästä esimerkkinä muun muassa Freddie Mercury –kappa (Liite 18) ja Mona Lisaksi pukeutunut Kawa-chan (Liite 17). Muuten ilmeet ja eleet tahdottiin pitää positiivisina ja avoimina.

### 3.3.3 Elementit

Toistuvat elementit pitivät yleisilmeen koossa. Esimerkiksi yksi helposti huomattavammista toistuvista elementeistä oli julisteen ja käsiohjelman taustalla olevat tumman turkoosit vesiväriäiskät. Näillä saatiin kuviin aaltojen ja räiskeiden kuvitelmaa, joka jokiteemaan sopi mainiosti. Samaa veden loiskuntaa kuvasivat pienet valkeat pisteet kansikuvan ja julisteen päällä. Tuskin huomattavissa oleva

fakta on, että valkoisten tippojen muodostama kaari on sama kuin japanilaisessa The Great Wave off Kanagawa –maalauksessa. Läiskät ja pisteet toistuivat myös mustavalkoisina jokaisella käsiohjelman sivulla.

Toistuviin elementteihin kuului tietysti myös muut jokiteeman sopivat rekvisiitat kuten julisteen ja käsiohjelman kannen ruori, flaierin ja käsiohjelman kompassit, käsiohjelman ankkurit ja Kawa-chanin kapteenin takki. Muita tärkeitä jokeen viittaavia asioita ulkonäössä olivat muun muassa julisteen Kapan merirosvon silmälappu ja aarrekartta Joensuuhun.

### 3.3.4 Fontit

Suunnittelijat yhdistävät usein toisiensa vastakohtaisia fontteja näyttääkseen eron eri informaatioiden välillä tai korostaakseen yhtä tiettyä asiaa (Marshall & Meachem 2012, 26). Juurikin tapahtuman nimeä korostaakseen Kawaconin logo eli nimen japanilaistyylinen fontti Mufferaw eroaa julisteen muista teksteistä. Julisteen toinen fontti Nunito eroaa otsikkofontista pääosin pyöreillä kulmillaan ja pienkirjaimilla (Liite 5). Julisteen teksteihin lisättiin paksut äärirajat, jotta vaaleat kirjaimet eivät hukkuisi taustaan. On myös tärkeää huomioida tekijänoikeuslaki maassa, jossa työ tullaan julkaisemaan (Marshall & Meachem 2012, 199). Koska logon fontti haluttiin pitää mahdollisimman samankaltaisena edellisiin vuosiin verrattuna, valikoitui otsikkofontiksi aiempia muistuttava Mufferaw, joka on kaupalliseen käyttöön ilmainen fontti. Myös kaikki muut Kawaconin markkinointimateriaaleissa käytetyt fontit ovat käyttövapaita markkinointitarkoituksiin.

Käsiohjelmassa logon fonttia on käytetty erottamaan otsikot muusta tekstistä. Käsiohjelmassa myös leipätekstin ja ingressit erottaa erilaisista kirjasintyypeistä; ingresseissä käytettiin huomiota herättävää, pitkänomaista ja vain kapitaalikirjaimista koostuvaa Open Sans –fonttia, taas kun leipätekstin Gill Sans MT säästi tilaa pienellä kirjainvälillään ja pienkirjainten käytöllä. Open Sans oli myös hyvä valinta ohjelmien alaotsikoiden fontiksi. (Liitteet 8-12)

## 4 TUOTOKSET

Jokainen graafisen suunnittelun työ alkaa toimeksiannosta, jossa määritellään mahdollisimman yksityiskohtaisesti paino- ja verkkotuotetta koskevat tavoitteet ja toiveet. Siinä ilmenee myös materiaalin kohderyhmä, sivumäärä, muodot, värisyydet, budjetti, aikataulu, vastuu-alueet sekä laadulliset tavoitteet (Juholin 1998, 156). Kawaconin päättäjät antoivat graafikolle vapaat kädet ilmeen luomiseen. Koko graafisen työn ollessa ilmainen yhden ihmisen opinnäyte, ei budjetista tai työnjaosta ilmeen osalta tarvittu erikseen keskustella. Suullisessa toimeksiannossa kuitenkin sovittiin A3- ja A4-kokoisesta julisteesta tapahtumalle, noin 20 sivuisen mustavalkoisen ja A5-kokoisen käsiohjelman taitosta sekä kuvituksesta, yksiväripainatteen paidan printin suunnittelusta ja toteutuksesta, nettisivujen graafisen ilmeen suunnittelusta, opastekylyttien kuvittamisesta sekä erinäisten muiden grafiikoiden, kuten esimerkiksi sarjakuvien, rannekkeiden ja flaierin, tuottamisesta. Sarjakuvat karsiutuivat työnkuvasta projektin kuluessa aikataulusyistä.

Opinnäytetyöprojekti lähti virallisesti käyntiin tammikuun 1. päivä vuonna 2014, jolloin tapahtuman markkinointi- ja sponsorivastaava ja hänen alaisensa eli nettisivujen koodaaja ja graafikko kokoustivat työn sisältöihin ja aikatauluun liittyen. Ennen kokousta osasta työhön liittyvistä osa-alueista oli jo suullisesti sovittu ja toimialat jaettu. Graafikko oli vastuussa töistään markkinointivastaavalle, jonka ylempi taho oli pääjärjestäjä, ja nettisivujen koodaaja teki yhteistyötä graafikon kanssa. Koko graafisen työn oli määrä valmistua portaittain 28.6.–29.6.2014 järjestettävään tapahtumaan mennessä.

Jokiteema nousi yhdeksi vaihtoehtoista jo ensimmäisessä kokouksessa ja se suullisesti hyväksyttiin. Tältä pohjalta aloitettiin itse materiaalien työstäminen.

### 4.1 Ranneke

Ensimmäiseksi työtehtäväksi muodostui rannekkeen taittaminen ja värin valikointi, koska rannekkeita myytiin ennakolta Desucon Frostbite 2014 animetapahtumassa 14.–16.2.2014 (Liite 1). Tässä vaiheessa prosessia tapahtuman visuaalinen asu ei

ollut vielä selvillä, mutta jokiteema oli hyväksytty. Rannekkeiden sävy valittiin painotalon värivalikoimista. Turkoosi oli vaihtoehtoista teemaan sopivin, mutta samalla trendikäs valinta. Tässä vaiheessa työsty Kawaconin logo, joka oli ainoa elementti joka painettiin rannekkeeseen. Logo pohjautui erittäin suurelta osin viime vuotisiin jatkuvuuden takaamiseksi, joskin logon fontti ei ollut täysin sama. Esteettisistä syistä joidenkin kirjainten välistystä myös muokattiin ja reunoja paksunnettiin. Yksiväripainettavaan rannekkeeseen saatiin elävöittävä liukuväriefekti rasterilla.

## 4.2 Flaieri

Flaieri eli lentolehtinen haluttiin samaan tapahtumaan rannekkeiden kanssa (Liite 1). Flaieri toimi myös Kawaconin esittelypisteen tietokoneennäytöllä diana. Flaieria varten täytyi suunnitella yksi tai molemmat maskotit ja liittää mukaan tieto tapahtuman ajankohdasta. Flaierin kooksi piti tulla A4.

Ensimmäisenä syntyi luonnos Kapasta, joka pysyi lyijykynäversiosta tussausvaiheeseen melko samanlaisena. Kapan tarkoitus oli hymyillä lempeästi ja kantaa jokiteemaan liittyvää kompassia, jonka nuoli näytti idässä sijaitsevaan Joensuuhun. Kuva skannattiin ja reunoja siloteltiin Illustrator-ohjelmalla. Tämän jälkeen työ vietiin vektorimuodossa Photoshop-kuvankäsittelyohjelmaan ja tehtiin siellä loppuun asti eli väritettiin ja aseteltiin paikoilleen. Taustan väri muotoutui pitkälti rannekkeen värin pohjalta. Kaupalliseen käyttöön ilmaisia tekstuureja käytettiin taustalla ja päällä tuomaan rosoisuutta ja vesiteemaa esille. Flaieriin tehtyä kappa-kuvaa käytettiin myös Twitter- ja Facebook-tilien profiilikuvina ja taustakuvina sekä nettisivun bannerina.

Flaierin Kawacon-logo oli värillinen versio rannekkeessa käytetystä. Tiedot tapahtuman ajankohdasta laitettiin eri fontilla, joka korosti logoa, mutta yhteensopi myös visuaalisesti sen kanssa. Kaukaaluettavuus oli myös tärkeä osa valintaa, jonka vuoksi kirjaimet olivat paksuhkoja.

### 4.3 Nettisivut

Samaan aikaan flaierin kanssa käynnistyi nettisivujen suunnitteleminen. Nettisivujen koodaaja antoi pohjaksi esimerkkejä toimivista sivumalleista ja muiden tapahtumien internetsivut näyttivät suuntaa mitä sivuille tulisi ja voisi tulla. Ensimmäisen ja toisen luonnoksen (Liite 2) avulla koodaaja aloitti työnsä. Lopullinen viimeistelty versio syntyi enimmäkseen koodaajan toimesta, joka muunteli sivua hieman, jotta se toimisi moitteettomasti netissä. Luonnoksessa näkyneet elementit, kuten musta palkki, pääasiallinen asettelu, rullattava kuvabanneri ja tausta kuitenkin pysyivät (Liite 3).

### 4.4 Juliste

Kawaconin juliste valmistui maaliskuussa ja sitä jaettiin Joensuussa ja muissa kevään ja alkukesän coneissa. (Liite 5)

Julisteissa olevalla tekstillä on usein viesti joka halutaan välittää eteenpäin vastaanottajalle. Jotta tämä viesti pääsisi perille, täytyy kuvituksen, kuten myös typografian ja sommittelun, herättää mielenkiintoa, soveltaa tunnusomaisia piirteitä ja olla helppolukuista. Kokonaisuutena esimerkiksi julisteen graafisen suunnittelun kuuluukin informoida ja edistää myyntiä. Mainostavan kuvan ei kuitenkaan tarvitse olla kaunis tai välttämättä liittyä mainostettavaan tuotteeseen, tapahtumaan tai ilmiöön, kunhan se vetoaa katsojan luonteen tiettyihin ominaisuuksiin, jotka saavat halutun reaktion aikaan (Ahjopalo-Nieminen 1999, 18; Bohman & Hallberg 1988, 48). Kawaconin julisteen kuvitus ei konkreettisesti kuvaa conia tai ole välttämättä edes realistinen, mutta sen tarkoitus oli herättää mielikuva seikkailusta, hyvästä tunnelmasta ja iloisesta tapahtumasta.

Julisteen teko alkoi luonnoksesta, jossa Kawa-chan oli iloinen jokilaivan kapteeni. Toisessa luonnoksessa Kappa leikki merirosvoa. Yhdistin nämä kuvat tussauksen jälkeen Photoshopissa ja pyöristin rajoja Illustratorissa. Seuraavaksi laitoin taustalle aiempiin tuotoksiin sopivan turkoosin taustan ja väritin hahmot.

Kylmien ja lämpimien värisävyjen tiedostaminen auttaa luomaan kaksiulotteiselle pinnalle kolmiulotteisuudentuntua. Luonnossa ilman vaikutuksesta kaukaisemmat kohteet näyttävät sinisemmiltä, joten kuvassa lämpimien sävyjen tuominen eteen saa aikaan taustan tuntua. (Mäkinen 2009, 42) Kawaconin julisteen kuvassa lämpimämpi sävyinen Kawa-chan pomppaa kuvasta, sillä taustalla on käytetty kylmiä sävyjä.

Lisäsin kuvaan flaiierissa käytettyjä elementtejä kuten valkoisia tippoja ja päällistekstuuriin. Lopuksi asettelin kuvan päälle otsikon, halutut tekstit ja Facebook-logon niin, että ne saivat tilaa ja huomiota, mutta eivät asettelullaan peittäneet kokonaan myöskin tärkeää kuvituskuva.

#### 4.5 Paita

Kawaconin työntekijöille jaettiin heidät massasta erottavat työpaidat, joihin tarvittiin yksivärisenä painettava kuvituskuva (Liite 6). Samaa kuvaa käytettiin myös myyntipaidoissa, mutta perinteisesti mustalle pohjalle painettuna. T-paidat tilattiin HW-Company -painotalosta, jonka värivalikoiman mukaan työpaidan väri valittiin.

T-paidan kuvan suunnittelu lähti paitakeskeisyydestä ja siitä mikä oman makuni ja havainnointini mukaan tuntui trendikkäältä ja toimivalta. Ruorin muodostama pyöreys ja symmetrisyys tekivät kuvaan selkeän siluetin, joka kaukaakin katsottuna näytti hyvältä. Ruorin sisältä kurkistivat maskotit Kawa-chan ja Kappa, joista paidat tunnisti Kawaconin paidoiksi. Logo luki ala-oikean kulman bannerissa, joka kaatoi vähän kuvan painoa oman esteettisen makuni mukaan kauniisti alaspäin.

Työvoimapaidan väriksi valikoitui kahdesta sinisen sävystä tummempi, jotta valkoinen painoväri pääsi paremmin oikeuksiinsa.

#### 4.6 Käsiohjelma

Käsiohjelma oli yksi tärkeimmistä ja näkyvimmistä Kawaconin grafiikoista, sillä se jaettiin jokaiselle kävijälle (Liitteet 7-13). Käsiohjelman tekstit tulivat ohjelmanpitäjiltä ja sisäkansien mainokset mainostajilta.



Kansikuvana toimi paitakuvan väritetty versio, jolla haluttiin alitajuisesti saada paidankuva näytille. Se tehtiin samalla tekniikalla kuin julisteen kuvakin ja siinä käytettiin samoja värisävyjä yhtenäisyyden tukemiseksi. Lisäksi se sopi kanteen erittäin hyvin.

Fontit valikoituivat seuraavasti; otsikoissa toimi logon fontti, leipätekstin fontti säästi tilaa ja oli helposti luettava ja ingressin kirjaintyyppi erosi sopivasti molemmista, jotta saatiin sivun tekstimassaan rytmiä. Sisäsivujen kuului olla mustavalkoisia keskiaukeamaa lukuun ottamatta, mutta turhan kliinistä vaikutelmaa karttaen taustalle laitettiin kevyen harmaa roisketekstuuri. Joka sivun ala-reunaa koristi myös ankkuri, jotta sisäsivuillakin pysyisi jokimainen tunnelma. Muuten kuvituksina käytettiin jo valmiiden kuvitusten mustavalkoversioita.

Kartat käsiohjelmaan täytyi tehdä erikseen, koska viimevuotisien alkuperäiset olivat hävinneet ja niissä oli vääriä kohteita merkittynä. Päällepiirsin Photoshopissa uudet vanhoja apuna käyttäen ja vaihdoin väriskaalan ja fontit uuteen teemaan sopivammiksi. Karttoja käytettiin myös infotiskillä ohjeistusapuna.

Käsiohjelmaa työstettiin noin maaliskuusta alkaen aina painoon menoon asti eli kesäkuun alkuun. Muutoksia teksteihin ja sitä myötä aseteluun tuli paljon ja myös aika myöhäisessä vaiheessa. Lopullisessa tuotteessa joidenkin grafiikoiden laatu oli huono eli ne näyttivät pikselöityneiltä. Selitystä tähän ei ole löytynyt, sillä koneen asetusten mukaan kaiken piti olla kunnossa.

#### 4.7 Kylttien kuvitukset

Viimeisenä opinnäytetyön tehtävänä oli toteuttaa tapahtuma-alueelle tulevien opastekylttien kuvitukset (Liitteet 14–19). Kawaconin työntekijät taittoivat kuvat ja tekstit myöhemmin kylteiksi. Listaan halutuista kuvituksista kuului seuraavat aiheet; kunniakirja, luento, myyntipöydät, taidekuja, karaoke, Kawa-play, Kawa Café, greenroom, wc, vesipiste, info, ensiapu, tupakkapaikka ja tupakointi kielletty.

Kylttien kuvissa käytettiin samaa piirtotekniikkaa kuin aikaisemmissa kuvituksissa, mutta ainoana erona oli taustattomuus, joka helpotti esimerkiksi kylttien tulostusvaihetta ja säästi mustetta. Kylteissä Kappa pääsi seikkailemaan laajemmin ja harrastamaan con-aktiviteetteja. Ilmeet yliliihoiteltiin ja kuvissa muutenkin käytettiin huumoria ja viittauksia populaarikulttuuriin. Lisäksi tupakointiaihetta varten syntyi uusi hahmo, hiisi, jonka imagoon tupakka sopi paremmin.

Kuvitukset valmistuivat viimeisellä viikolla ennen tapahtumaa ja niitä työstettiin kahdella eri työkoneella, joka saattaa näkyä toisien kappojen laadussa. Pyrkimys oli kuitenkin saada aikaan tasaista ja hyvää jälkeä. Kuvien levityksestä alueelle vastasivat conin työntekijät.

## 5 LOPPUTULOKSIEN TARKASTELU

### 5.1 Toimeksiantajan näkökulma

Pääjärjestäjän Mitro Makkosen henkilökohtainen mielipide oli, että Kawaconin vuoden 2014 graafikko onnistui erittäin hyvin graafisen ilmeen suunnittelussa. Ilme oli hänen mukaansa kaunista katseltavaa, värikästä, inspiroivaa, kekseliästä ja kawaconmaista. Tämä koskee grafiikkaa kautta linjan. Laatu pysyi tasaisen korkeana julisteessa, nettisivuissa, kuvituksessa, ohjelmalehtisessä ja paitakuvassa.

Kriittistä palautetta pääjärjestäjä antoi aikatauluista; sovitut sekä määrätyt deadlinet pitivät, mutta vain juuri ja juuri. Tällaisissa projekteissa olisi hänen mukaansa hyvä olla paljon pelivaraa. Myös yhteistyössä oli erinäisiä ongelmia, sillä aina ei ollut tiedossa mitä kukakin tiesi tai ei tiennyt ja mitä graafikko oli kulloinkin tekemässä. Hänen mukaansa syyt tähän löytyivät viestinnästä. Pääjärjestäjä ei ollut varma alkubriiffin tehokkuudesta ja edistymisen valvomisesta sekä siitä, että toimitettiin esimerkiksi vanhat materiaalit referenssiksi tarpeeksi ajoissa. Lisäksi ongelmana oli etätyö, sillä kokoukset olisivat toimivat varmasti paremmin samassa tilassa ollessa.

Parannusehdotuksena Kawaconin ja grafiikan tuottajien ongelmiin pääjärjestäjä kertoi, että etätöinä tapahtuvissa projekteissa pitäisi pitää säännöllisesti yhteyttä ja deadlinet kannattaa tehdä mielellään kuukautta ennen todellista tarvetta. Tässä tapauksessa myös tilaaja-toimittaja –malli ei vaikuttanut hyvältä, vaan parempi olisi ollut esimerkiksi tasa-arvoisten henkilöiden grafiikkatiimi, joka olisi kommunikoinut julkisesti osana Kawaconin järjestämistä omana esimiehenään.

Kawaconin markkinointi- ja sponsorivastaava Janne Krohn toimi grafiikkojen ensimmäisenä hyväksymisasteena. Hänen mielestään ilme oli markkinointimielessä onnistunut. Teema oli hyvä ja sitä käytettiin hyväksi muun muassa väreissä. Ilme oli hänen omasta mielestään viimevuotista parempi, koska siinä näkyi kädenjälki, mikä sopi hänen mielestään fanitapahtumalle. Nettisivut olivat toimivat, paitakuva hyvä ja mainokset kiinnostavia.

Janne Krohnin kritiikki käsitteli myöskin kommunikaation ongelmia ja välimatkaa. Hänen mukaansa ongelmat koostuivat pääasiassa molempien osapuolten kiireistä, jonka vuoksi aikataulut venyivät. Myöhästymiset eivät kuitenkaan olleet kohtuuttomia ja lopputuloksen laatu oli hyvä. Hän arveli, että työtä olisi ilmeeseen suhteen riittänyt kahdellekin graafikolle ja arvosti siis graafikon suoritusta.

## 5.2 Tapahtumakävijöiden näkökulma

Kawaconissa oli mahdollisuus täyttää kävijäkysely tapahtuman tämän vuotiseen visuaaliseen ilmeeseen liittyen. Lomakkeen täytti yhdeksän con-kävijää, joista kahdeksan oli naisia, joten sukupuolten välisiä mielipide-eroja on tässä tapauksessa turha tarkastella. Kyselyn täyttäneet olivat 16–33 –vuotiaita ja heidän keski-ikänsä oli 23, joka on Kawaconin kävijöitä silmämääräisesti tarkastellessa vain hieman korkeampi kuin todellisen kävijäkunnan. Lomakkeessa oli kaksi osaa, joista ensimmäinen oli kysymys ”Onko Kawaconin visuaalinen ilme mielestäsi onnistunut? Mikä toimi?” ja toinen ”Mikä ei toiminut? Miten sen voisi parantaa?”. Kyselyn johdannossa korostettiin tämänvuotisuutta ja mainittiin graafiseen aineistoon liittyvät osa-alueet. Kaikki vastauksista olivat asiallisia ja hyvin perusteltuja.

Kävijät pitivät tapahtuman yhtenäisestä, simppeleistä ja selkeästä tyylistä, joka sopi tapahtuman luonteeseen. Tyylin kuvattiin olevan myös yllättävä, omaperäinen ja muista vuosista hyvällä tavalla poikkeava, joskin samaan aikaan uskollinen hahmoille ja tapahtuman luonteelle. Sitä kuvattiin myös sanoilla ystävällinen, suloinen ja kotoisa. Värimaailma sai paljon kehuja ja sitä kuvattiin muun muassa harmoniseksi ja eloisaksi. Erityisesti kävijät pitivät julisteesta ja paidan/käsiohjelman kannen kuvasta. Julisteiden kuvattiin erottuvan voimakkaasti ilmoitustauluilta ja paitakuvan olevan söpö ja oston arvoinen. Onnistumisina mainittiin myös käsiohjelman tekstien asettelu ja fontti sekä opaskylttien selkeys ja huumori.

Kritiikkiä Kawaconin visuaalisessa ilmeessä sai eniten käsiohjelman kuvien tekninen laatu ja kappojen tyyli. Osaan kappakuvista kaivattiin enemmän valoja ja varjoja muovimaisuuden poistamiseksi. Osa kapoista näytti myös olleen tehty nopeammin kuin toiset. Käsiohjelman reunoissa olevan ankkurin sanottiin myös rajaavan sivujen ulottuvuuksia ja sen toivottiin jatkuvan ikään kuin reunojen yli. Käsiohjelman sivulla seitsemän ollut Kappa-hahmo näytti vinksahaneelta rajauksensa takia ja sivuille kaivattiin väriä. Kawaconin nettisivujen tekstien värien sanottiin olevan myös haastavia lukea. Tapahtumalle olisi myös ollut hyvä valita selkeät ja toistuvat teemavärit ja opastekyltit olisivat saaneet olla näkyvämmiin ja värikkäämmiin esillä.

### 5.3 Oma mielipiteeni oppinäytetyöstä kokonaisuutena

Tehtävänäni Kawacon 2014 –tapahtuman koko visuaalisen aineiston tuottajana oli rankka, mutta palkitseva. Eniten koin oppineeni itsestäni luovan työn tekijänä ja tämän suuruisen tapahtuman järjestämiseen liittyvistä asioista ja aikatauluista, ennemmin kuin itse graafisen aineiston luontiprosessista. Nyt ymmärrän enemmän tapahtuman järjestämisen vaatimia henkilö- ja työmääriä sekä vastuualueiden hierarkiaa. Graafikkona kuuluiin markkinointi- ja sponsorivastaavan Janne Krohnin alaisuuteen, joten valmiit työni jaoin pääasiassa hänelle. Olin yhteydessä myös yksittäisistä asioista vastuussa oleviin henkilöihin, kuten paidan painotaloon viejään sekä käsiohjelman printtausvastuussa olevaan pääjärjestäjään Mitro Makkoseen.

Opin työskennellessäni myös omasta itsestäni ja kyvystäni luoda materiaaleja. Suurin kompastuskiveni olikin omasta mielestäni deadlinet, jotka selkeästä aikataulutuksesta huolimatta eivät osuneet muun elämän kanssa yhteen. Osan työtehtävistä jouduin tekemään kiireessä viime hetkillä aivan omista aikataulutukseen liittyvistä virheistä johtuen; tulevaisuudessa osaankin huomioida, että yllättäviä sairastumisia ja muita aikataulua rikkovia tapahtumia saattaa tulla ja niille täytyy olla aikaa varattuna. Organisoitukykyäni oli myös koetuksella esimerkiksi käsiohjelman taittovaiheessa, kun materiaaleja saapui sähköpostiin viime tipassa ja useista eri lähteistä. Koen kuitenkin osaavani nyt toimia paremmin paineen alla ja osaavani arvioida eri töiden vaatimia aikoja paljon paremmin. Samalla opin paremmin käyttämään työtä vaatinutta Photoshop-kuvankäsittelyohjelmaa ja kehittäneeni omaa luovuuttani.

Työskentely Kawaconin muun henkilökunnan kanssa oli mielekästä ja sosiaalisesti helppoa, mutta kaukotyöläisyyteni varmasti verotti oman osuutensa viestinnän aktiivisuudesta. Koin pääasialliset kontaktini helposti lähestyttäviksi ja hierarkian selkeäksi ymmärtää, mutta välillä välimatka toi päänvaivaa. Hankalaksi ja aikaa vieväksi koin myös fonttien ja tekstuureiden tekijänoikeus- ja käyttöoikeusselvitysten löytämisen ja ymmärtämisen.

Itse graafiseen aineistoon olen tyytyväinen. Tein parhaani siinä ajassa joka minulle annettiin ja jonka lopulta aikataulun muuttuessa sain. Erityisesti pidän julistetta luovana saavutuksena, koska siihen pääsin käyttämään aikaani ja ajatuksiani eniten. Ennen julisteen tekoa en myöskään ollut kovin harjaantunut tietokoneella värittäjä, mutta nyt olen alalla itsevarmempi. Myös kylttien kuvia oli mukava ja antoisaa suunnitella, koska aiheiden kuvittamisessa sai leikitellä viittauksilla ja huumorilla. Lisäksi opinnäytetyö mahdollisti pitkäaikaisen haaveeni suunnitella paitaprintti, johon myöskin olen tyytyväinen.

Visuaalisessa ilmeessä pidän vähemmän kylttikuvien väritystyylisiä. Ne ovat keskenään yhtenäiset, mutta kiireen ja eri työkonoiden takia ne jäivät hieman yksinkertaisiksi. Nettisivuilla ei myöskään ollut niin paljon grafiikkaa kuin alun perin suunnittelin ja alun perin kaavailtu sarjakuva jäi toteuttamatta. Mutta kaiken

kaikkiaan koen onnistuneeni täyttämään annetut työtehtävät, panostaneeni oman osaavuuteni verran ja pyrkinyt oppimaan uutta prosessin aikana.

Tulevaisuudessa haluan osallistua samankaltaisiin projekteihin. Työ oli kokonaisuudessaan miellyttävä kokemus, mutta ensi kerralla osaan soveltaa opinnäytetyössä oppimiani asioita ja tehdä siitä näin sujuvamman.

## 6 LOPUKSI

Kawaconin vuoden 2014 ilmeen luominen oli kokonaisuudessaan oiva opinnäytetyöprojekti. Se vaati luovuutta, alan ammattitaitoa, aikaa, kärsivällisyyttä ja kommunikointikykyä. Lisäksi työn tulokset olivat nähtävillä niin sanotusti oikeassa maailmassa. Opinkin projektista, että voin olla itsevarma graafisen osaamiseni suhteen, mutta aikataulutuksessa on vielä kehittämisen varaa.

Kuitenkin mikä tärkeintä, Kawacon 2014 ja sen visuaalisen ilmeen voidaan katsoa olleen tämän vuoden osalta onnistunut. Pääjärjestäjä Mitro Makkonen kertoi, että tapahtumaan osallistui 486 lipun ostanutta kävijää ja sen lisäksi noin 150 conitealaista, väkäreitä, ohjelmanjärjestäjää ja yhteistyökumppania. Vuoden 2015 ja järjestyksessään viides Kawacon on jo suunnitteilla.

Muutkin suomalaiset conit varmasti jatkavat kukoistuskauttaan ja suuren tarjonnan vuoksi niiden on alettava rikkoa rajoja ja keksittävä aivan uusia visuaalisia ideoita ja markkinointikeinoja erottuakseen massasta.

Käyttögrafiikkaa, kuvituksia ja sarjakuvaa tuottavat taiteilijat ovat luoneet ja suunnitelleet suuren osan meitä kaikkia ympäröivästä visuaalisten viestien maailmasta. Sanan kirjallisessa merkityksessä, he edustavatkin näkyvimpiä ammattikuntia (Heikkinen 1996, 5). Toivon, että tulevaisuudessakin pääsen näyttämään maailmalle taitojani ja tuotoksiani.

## LÄHTEET

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Bohman, Hallberg. 1988. Graafinen suunnittelu. Gummerus Oy. Jyväskylä.

CGmascot. What is Mascot Design? Haettu 11.8.2014.  
<http://www.cgmascot.com/design/mascot-design/>

Heikkinen, M. 1996. Kuvien taitajat. Oy Edita Ab. Helsinki.

Hovi, P. 1990. Mainoskuva Suomessa: kehitys ja vaikutteet 1890-luvulta 1930-luvun alkuun. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 8. Helsinki.

Häyrinen, E. & Vallo, H. 2014. Tapahtuma on tilaisuus. Tallinna Raamatutrukikoda. Tallinna.

Juholin, L. 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Juurakka A. & Kauhanen J. & Kauhanen V. 2002. Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus. Dark Oy/WSOY. Vantaa.

Kawacon. Haettu 5.8.2014.  
<http://www.kawacon.info/>

Kemppainen, V. Conit ovat valloittavia. Haettu 12.8.2014.  
<http://www.lansi-savo.fi/xon/conit-ovat-valloittavia-93271>

Krohn J. Oppari ja Kawapalaute. Vastaanottaja: Sini Gröhn. Lähetetty 18.8.2014 klo 11:44. Viitattu 20.8.2014.

Makkonen, M. Vastaanottaja: Sini Gröhn. Lähetetty 11.8.2014 klo 13:21. Viitattu 14.8.2014.

Makkonen, M. 2014. Kawacon 2014 – käsiohjelma.

Marchall L. & Meachem L. 2012. How to use type. Laurence King Publishing.

Mäkinen, R. 2009. Mangan värit. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Sakura-con. Haettu 11.8.2014.  
<http://www.sakuracon.org/aboutus/faq.php>

Sunrise of Creativity. Haettu 12.8.2014.  
<http://sunriseofcreativity.blogspot.fi/p/vuoden-2014-conit.html>

Tracon 8. Haettu 12.8.2014.  
<http://2013.tracon.fi/>

Trzeciak, B. The Benefits of Mascot Design In Brand Recognition. Haettu 10.8.2014.  
<http://www.pixelrushstudio.com.au/content-marketing/mascot-design-brand-recognition/>

## KUVALÄHTEET

Kuva 1. McDonalsin maskotti.  
<http://www4.images.coolspotters.com/photos/112069/ronald-mcdonald-profile.jpg>

Kuva 2. Desu Frostin käsiohjelman kansi vuonna 2013. Skannaus.

Kuva 3. BakaConin käsiohjelmien kannet vuosina 2009 ja 2010. Skannaus.

Kuva 4. Finnconin ja Animeconin vuoden 2009 käsiohjelman kansi. Skannaus.

Kuva 5. Kappa.  
[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20120322190027/cryptidz/images/4/43/Kappa11.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20120322190027/cryptidz/images/4/43/Kappa11.jpg)

Kuva 6. Kawaconin käsiohjelmien kannet vuosina 2011 ja 2012. Skannaus.

Kuva 7. Kawacon 2013 -käsiohjelman kansi. Skannaus.

Kuva 8. Väriympyrä ja vastavärit.  
<http://piritankadenjalki.files.wordpress.com/2013/11/variympyra.gif>

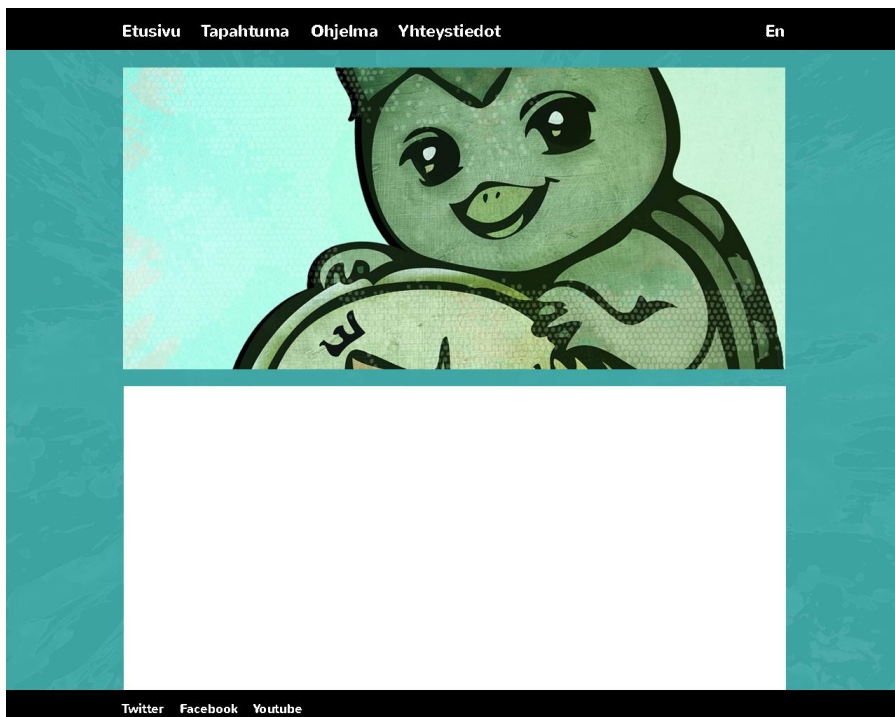




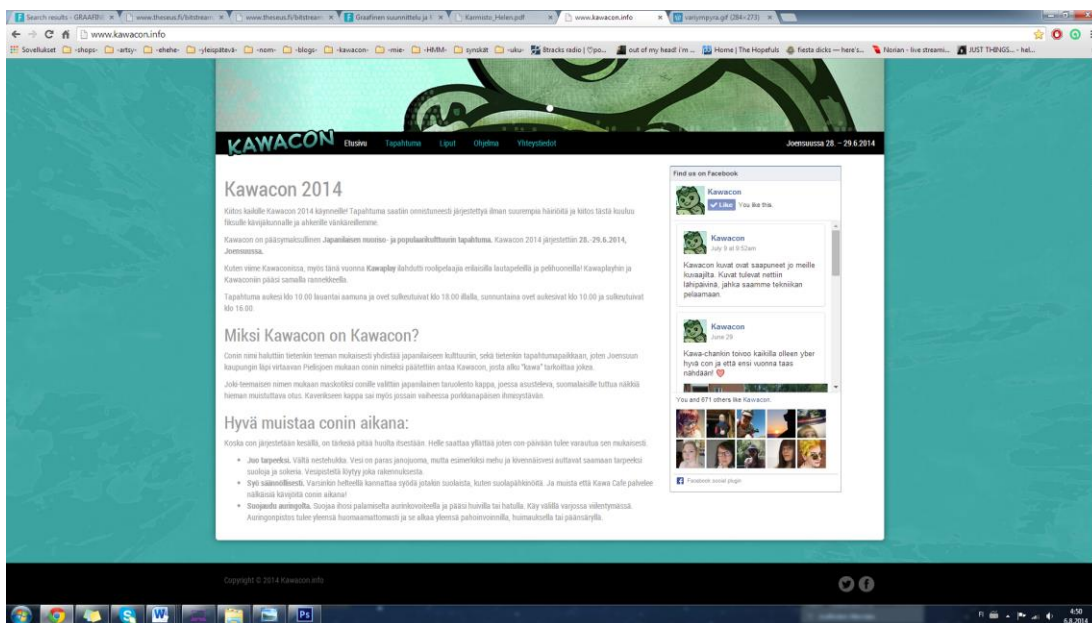
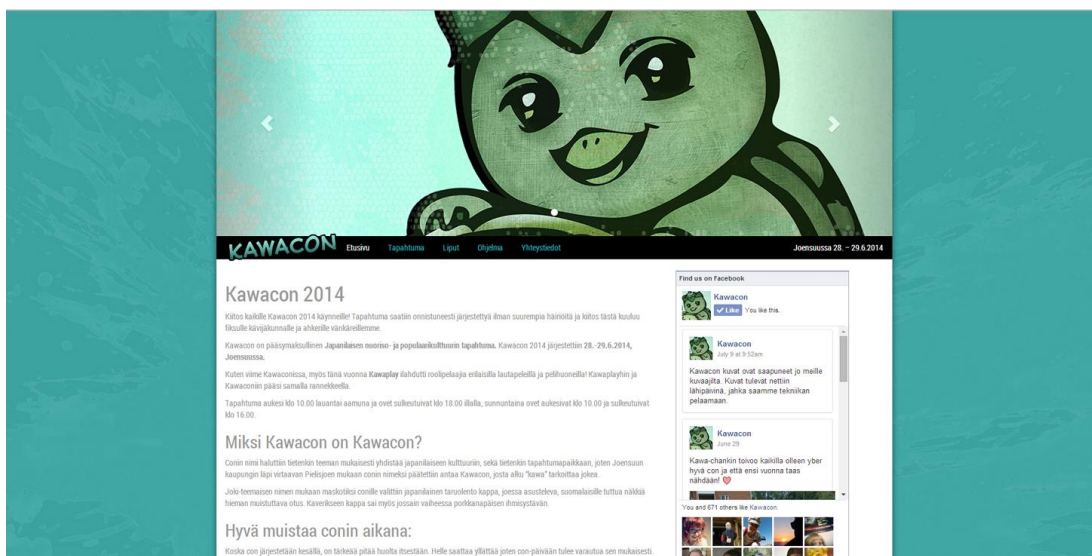
Kuvassa Kawacon 2014 –tapahtuman ranneke.



Kuvassa Kawacon 2014 –tapahtuman flaieri/diaesityksen kuva.

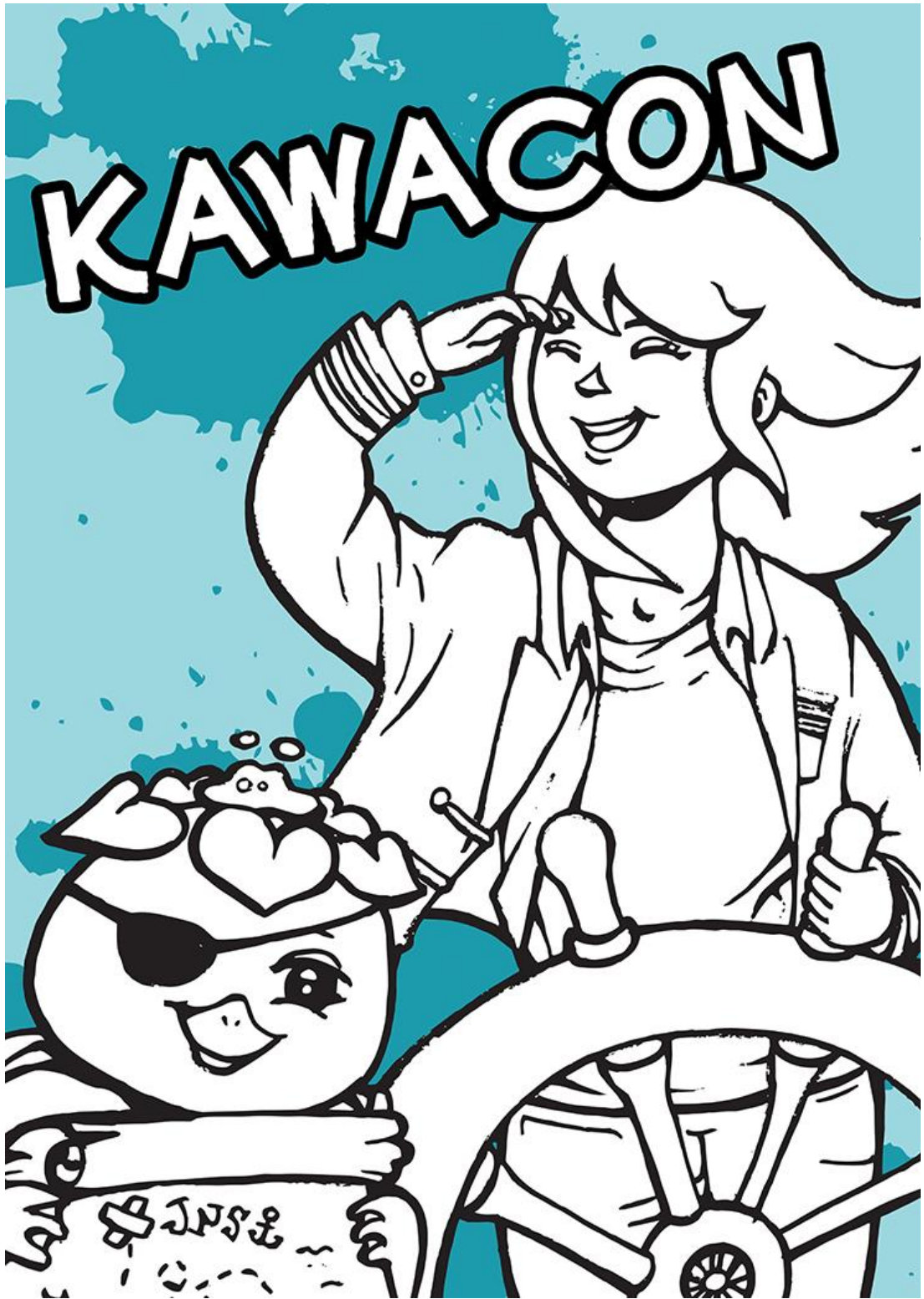


Kuvissa Kawaconin nettisivun ensimmäinen ja toinen luonnos.



Kuvissa Kawaconin nettisivut.





Kuvassa Kawaconin juliste värittämättömänä.



Kuvassa Kawaconin lopullinen juliste.





Kuvassa Kawaconin paidan kuvitus värinvalikointivaiheessa.



Kuvassa Kawaconin paidan kuvitus työvoimapaidan värisellä taustalla.



Kuvassa Kawaconin käsiohjelman kansi.





## JÄRJESTYSSÄÄNNÖT

KAIKKIEN KÄVIJÖIDEN TULEE NOUDATTAA NÄITÄ JÄRJESTYSSÄÄNNÖTJÄ KAWACONISSA OLLESSAAN YHTEISEN VIIHTYVYDEN JA TURVALLISUUDEN VUOKSI.

Järjestyksenvalvojilla on oikeus poistaa pääsymaksua maksamattomat ja järjestyssääntöjä rikkovat kävijät tapahtuma-alueelta. Pääsymaksuja ei palauteta.

- Puuvissa ei saa olla teräviä osia, jotka voivat aiheuttaa vaaratilanteita.
- Käytävien ja portaiden tukkiminen istumalla tai muulla toiminnalla on kielletty yleisen turvallisuuden ja viihtyvyyden varmistamiseksi.
- Itseäsi suuremmat propit tulee jättää luentojen, yms. ohjelmien ajaksi narikkaan.
- Päihtäiden käyttö ja päihtyneenä esiintyminen tapahtumapaikalla on kielletty.
- Järjestyksenvalvojen ohjeita tulee noudattaa.
- Järjestyksenvalvojilla on oikeus poistaa sääntöjä rikkova paikalta.
- Pukuun kuuluvat asejäljittämät ovat sallittuja pienin rajoituksin. Tuli- ja teräseiden tai näitä erehdyttävää muistuttavien jäljittämien 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 tuliasiaita.

Jos havaitset tatarurman tai järjestyshäiriötä, ilmoitathan lähimmälle järjestyksenvalvojalle asiasta

### TUPAKOINTI

Koska kyseessä on koulualue, on conialueella tupakointi kielletty. Tupakointi on sallittu conialueen läpi kulkevalla Peltolankadulla, jossa otattehan huomioon, että tupakantumpit tulevat kadunvarrelta löytyviin tuhkakuppeihin. Kiello koskee myös sähkökupakointia.

## ALKUSANAT

Kawacon tulee neljättä kertaa! Kawacon on joensulainen animen, manga, cosplayn ja monien muiden japanilaisen nuoriso- ja populaarikulttuurin harrastajien tapahtuma. Sana kawa tulee japanista ja tarkoittaa jokea, con taas tulee sanasta convention ja tarkoittaa suurta harrastajakunnan tapahtumaa. Vuonna 2013 Kawaconissa kävi noin 520 lipun ostanutta kävijää, sekä satakunta järjestäjää, väkärää, ohjelmanjärjestäjää ja yhteistyökumppania.

Tässä Kawaconissa on sekä vanhaa, että uutta. Uutta ovat iltabileet ja meido-palvelu. Tuttua ja turvallista ovat asialliset ja asiattomat ohjelmat, sekä Kawaplay, jonka aukioloaika on tänä vuonna pidentetty. Kappa on myös keksinyt miten pääsään ilmanvaihto toimii. Toivottavasti siellä on tänä vuonna hieman viileämpää.

Suomalaisen animeharrastuskentän keskiossa ovat perinteisesti olleet paikalliset animeseurat, jotka järjestävät viikottaisia aktiviteetteja, sekä harrastajakunnan koole kokoavat conit. Kawaconin tavoitteena on olla koko harrastajakuntaa palveleva tapahtuma. Ohjelmaa ja tekemistä löytyy asiaohjelmasta kiinnostuneelle vanhemmalle harrastajakunnalle, sekä helposti lähestyttävää nuoremmille.

TERVETULOA KAWACONIIN!

Mitro Makkonen,  
pääjärjestäjä



## NÄIN SELVIÄT CONISTA

KAWACON ON KESÄINEN JA LÄMMIN TAPAHTUMA. HELLE SAATTAA YLLÄTTÄÄ, JOTEN VARAUDU SEN MUKAISESTI.

- Juo tarpeeksi. Vältä nestehukkaa. Vesi on paras janojuoma, mutta mehu tai kivennäsvesi auttavat saamaan tarpeeksi suoloja ja sokeria. Vesipisteitä löytyy ympäri conia joka rakennuksesta. Kannattaa myös kantaa omaa vesipulloa mukana.
- Muista syödä! Varsinkin helteellä kannattaa syödä jotain suolaista. Pientä purtavaa saa Kawacafesta, tai lähialueen kaupista. Oikeaa ruokaa saa Joensuun keskustan ruokapaikoista.

- Muista levätä. Conissa on paljon tekemistä, mutta väsyneenä kivakkaan asiat eivät oikein innosta ja pienetkin vastoinkäymiset tuntuvat katastrofelta. Pidä taukoja ohjelmien välissä ja nuku hyvät yöunet conipäivien välillä.
- Sosialisoidu! Tervehdi reippaasti muita conikävijöitä ja mene rohkeasti juttelemaan myös uusille ihmisille. Käy katsomassa ja osallistumassa myös sellaisiin coniohjelmiin, jotka eivät ole sinulle ennalta tuttuja.

- Suojaudu auringolta! Suojaa ihosi palamiselta aurinkovoiteella ja pääsi huivilla tai hatulla. Käy välillä varjossa viilentymässä. Auringonpistos tulee yleensä huomaamatta ja se alkaa pahoinvoinnilla, huumauksella tai päänsärkyllä.

- Ensiapupiste löytyy F-rakennuksesta. Sieltä löytyy apua mm. pieniin haavoihin. Cosplaykorjausapua saa mm. infosta.

## INFOPISTE

Missä on lähin vessa? Mistä saa ruokaa? Milloin juna lähtee? Entä bussi?

Askarruttavatko monet kysymykset mieltäsi? Oletko eksyksissä? Ei hätää! Infopiste auttaa sinua kysymyksissäsi. Infopisteeltä C-rakennuksen aulaan saat tiedon niin coniasioihin kuin myös juna- ja bussiaikataulut. Kadonneita tavaroita voi myös käydä etsimässä infopisteeltä löytötavaroiden joukosta.

Tervetuloa kysymään!

## NARIKKA

Älä anna kantamusten hidastaa conipäivääsi! Kawaconin narikka palvelee conikansaa ilmaiseksi C-rakennuksen 2. kerroksessa conin aukioloaikoina.



Kuvissa Kawaconin käsiohjelman sivut 2-5.



## LIPUN-MYYNTI

Lipunmyynti sijaitsee Peltolan C-rakennuksen ovelta ja on avoinna lauantaina 9.30-17.30 ja sunnuntaina 9.30-13.30.

Koko viikonloppu ranneke: 10 euroa  
Yhden päivän ranneke: 6 euroa

Jos ostit lauantaina yhden päivän rannekkeen, mutta haluat sittenkin osallistua myös sunnuntaipäivälle, älä ota ranneketta irti! Voit päivittää lauantaina ostetun rannekkeen sunnuntaina 4 eurolla koko viikonloppu rannekeeksi.

## KAWA CAFÉ

TÄNÄKIN VUONNA KAWA CAFÉ TARJOOA SUOLAISTA JA MAKEAA SOPUHIINTAAN CONILAISILLE! TARJOLLA MM. KAHVIA JA TEETÄ, HERKULLISIA KAKKUPALOJA MAKEAN YSTÄVILLE JA NUUDELEITA PIENEEN NÄLKÄÄN.

Tänä vuonna tervetulleeksi kahvilaan teidät toivottavat ihanat Kawameidomme! Meidot palvelevat teitä kahvilassa Lauantaina kello 11-15 ja Sunnuntaina kello 10-14. Meidot huolehtivat niin tilauksesta, pöytäintarjoilusta kuin astioiden keräämisestäkin. Meidojen lopetessa kahvila jatkaa vielä toimintaansa normaalisti.

Tervetuloa nauttimaan antimistamme!

## TAIDEKUJA

Taidekuja sijaitsee Peltolan koulun F-rakennuksessa, siellä on mahdollisuus ostaa taidekujalaisten omatekoista taidetta koko Kawaconin aukiolon ajan. Tarjoamme paikalla mahdollisuuden commissioneihin, maksullisiin kuvapyyntöihin, vaikka lempi animemahmostasi. Hinnat riippuvat tekijöistä ja paljonko työtä kuvan teko vaatii. Otathan mukaan käteistä, sillä paikalla ei ole kortinklubi mahdollisuutta.

## ILTABILEET WHISPERISSÄ

Kawaconin iltabileet pidetään nuorisokeskus Whisperissä osoitteessa Torikatu 17. Whisper on kävelymatkan päässä conipaikalta Joensuun keskustassa (merkitty karttaan). Bileet alkavat klo 18:00 ja päättyvät klo 22:00.

Bileet koostuvat kahdesta DJ:stä, bilejuonnosta ja yleisestä häiröilystä. Esinnyttäjä DJ Jaeger ja Kensokyrö Heavy Industries.

Kuten coninikin, myös iltabileet ovat päihteettömät. Jos näikä yllättää, paikan päällä on Kawakioski, josta saa pientä purtavaa ja juomista.

Sisäänpääsy rannekeella tai päivälipulla.

## MUU ILTAOHJELMA

Eikä iltabileiden villi meno ja hektinen tunnelma ole sinua varten! Vaihdohtoisia iltaohjelmia tarjoaa pitkää auki oleva Kawaplay, sekä elokuvateatteri Tapion elokuvanäytös.

## MAJOITUS

Kawaconin lattiamajoitus on järjestetty con-alueen läheisyyteen Peltolan ammattiopiston opiskelija-asuntolan tiloihin (Peltolankatu 1, 80220 Joensuu). Hinta on ovelta 8e/yö.

Majoituspaikan ovet ovat auki perjantaina klo 18.00-22.00 ja lauantaina klo 17.00-23.00.

Myöhemmän kellonaikaan emme ota majoittujia sisään – ellei asiasta erikseen sovi. Asuntola tyhjenetään majoittujista conipäivän ajaksi klo 10.00 mennessä. Lisää tietoa saa infosta.

## MAJOITUKSEN SÄÄNNÖT

NÄIHIN SÄÄNTÖIHIN TEIDÄN TÄYTYY SITOUTUA JA NOUDATTAA ERITTÄIN TARKASTI!

- Majoitus-alue on täysin savuton eli tupakoinnin tulee tapahtua asuntolan ulkopuolella.
- Terä- ja tulliaseiden ja erehdyttävästi näitä muistuttavien jäljeltmien tuominen on kielletty.
- Majoitus ja ylipäätään koko tapahtuma on täysin päihteeton! Eli ei tuoda omia alkoholijuomia eikä esiinnyä päihtyneenä.
- Asuntola pidetään siistinä. Viedään roskat roskisiin ja ruokaillessa siivotaan omat jäljet.
- Käyttyäytään asiallisesti ja huomioidaan muut ihmiset.
- Huoneiden ovia ei missään nimessä saa laittaa lukkoon!
  - Alä käytä mikroa, jääkaappia tai uunin. (Paisi solujen 1 ja 2 mikroa on käytössä, ja solun 1 ja 2 jääkaapit)
  - Vältä turhat ulkona käynnit!
  - Hiljaisuus alkaa 23.00, joten antakaa muille rauha nukkuu.

Kiitos!



6



7

## ASIALLINEN OHJELMA

### C-RAKENNUS AUDITORIO

#### LAUJANTAI

MIESHAHMOJEN KUVAUS SHOUJOSARJOISSA  
Laura Mulari, La 11:00

Shoujosarja ilman bishouna, joka saa päähenkilön sydämen pampallemaan terävällä katseellaan tai röyhkeällä virneellään olisi kuin kesä ilman Kawaconia. Luennolla tarkastellaan näiden hurmurien syvintä olemusta. Onko hahmoilla keskenään yhteisiä piirteitä, jotka toistuvat sarjasta toiseen? Pyörivätkö samanlaiset hahmot sarjasta toiseen? Luennonjohtaja saattaa jopa villintyä kertomaan miksi nämä hahmot ovat sellaisia kuin ovat.

IHANAN KAMALAA MAANVILJELYÄ - HARVEST MOON-PELISARJAN DS-SUKUPOLVI  
Emmi Runila, La 12:00

Kevätmyrsky tappoi turnipsi-istutukseksi, viisi kanaa sairastuu samaan aikaan, tuleva aviopuoliso kiukuttelee mustasukkaisuussaan ja pelibugit ovat pääsemässä voitolle kahdenvälisessä taistelussa. Kuulostaako tutulta? Tervetuloa Harvest Moon-maanviljelypelisarjan DS-sukupolven pariin! Luennolla käydään läpi kaikki Nintendo DS-pelikonsoleille julkaissut Harvest Moon-pelit ja pohditaan, mikä peleissä ärsyttää ja mikä toisaalta saa jatkamaan maanviljelyä vielä

monen (pelij)vuoden jälkeen. Etukäteistietoa pelisarjasta ei välttämättä tarvitse olla, mutta luennon jälkeen saatat löytää itsesi itkemässä romahtaneen kanalasi perään DS-konsolin ruudun äärellä.

DARREN SHAN - KIRJASTA MANGAKSI  
Laura Räsänen, La 13:00

Darren Shanin saga alkoi noin 15 vuotta sitten nuorten kirjasarjana ja nyt suosituista sarjasta tehty manga on löydettyä viisä jopa markkettien hyllyiltä suomeksi. Mikä tekee tästä sarjasta niin suosittua, että siitä on päädytty tekemään manga? Kuinka uskollinen manga on alkuperäisteokselle ja millaisen vastaannon se sai fanien keskuudessa? Varoitus: Luussa mahdollisia juonipaljastuksia, luennonjohtajan henkilökohtaisia mielipiteitä ja leffaversion lyttämistä.

LEGEND OF GALACTIC HEROES – PARAS SCIFIANIME IKINÄ  
Mitro Makkonen, La 15:00

On yleisesti tunnistettu totuus, että Lugh on paras scifianime ikinä. Mutta mikä oikein tekee sarjasta paremman kuin muista scifiaiheisista animesarjoista? Luennolla paneudutaan vertailemaan tätä suurenmosta sarjaa muihin eeppisiin scifisagaan, kuten Gundamiin.

KARISMAATTISET PYÖVELIT  
Arto Turunen, La 16:00

Pohdintaa oman käden oikeudesta animessa ja mangassa. Käymme läpi erilaisia henkilöitä joiden persoonassa tämä piirre ilmenee vahvasti ja vaihtelevin tavoin. Mietimme, miksi jotkut tykkäävät näistä oman oikeutensa airuista. Onko pohjalla jokin suurempi juttu, jota media ja viihdettöisyys ruokkivat huomaamattamme?

#### SUNNUNTAI

CHOBITS VS. DOLL  
Lassi Väinänen, Su 10:00

Chobits on monelle tuttu sarja ja viaton Chi on valloittanut monien sydämet. Harvempi tuntee kuitenkin Mitsukazu Miharan tekemää mangaa Doll, mikä käsittelee Chobitsin kaltaisia androideja, mutta hyvin feministisestä näkökulmasta kyllästyttynä miesvihalla. Luennossa vertailemme näitä hyvin erilaisia, mutta pohjaltaan samanlaisia sarjia.

DEITTIMUPELIT  
Katja Määttä, Su 11:00

Luennolla käsitellään otome-pelejä, (kirjaimellisesti "neitopeli") jotka ovat naispelaajille suunnattuja romanttisesti sävyntyneitä videop pelejä. Yksi pätevästä peleistä on, juonen päämäärän lisäksi, kehittää romanttinen suhde pelaajaan ja hänen valitsemansa mieshahmon välille. Luennonjohtaja puhelee otome-peleistä yleisesti ja kertoo peleistä, joihin on törmännyt. Keskusteluun saa ottaa osaa!

TÄYDELLISTÄ ANIMEA ETSIMÄSSÄ  
Tekla Kokkonen, Su 12:00

Mikä tekee animesta hyvän? Onko se ani-

maatio, osaavat ääninäyttelijät sekä hyvä musiikki vai jotain aivan muuta? Mikä taas murskaa animen lytynkö, onko se liian pitkälle jatkettu juoni vai huono animaatio? Mikä taas on fannomeiden vaikutus eri animesarjoihin? Tule pohtimaan näitä asioita kuva & selitys-painotteiselle luennolle, joka sisältää valitusta ja pari fanservaitavaa kuvaa.

JENOVAN TODISTAJAT - SYVEMPI KATSAUS FINAL FANTASY 7:N MAAILMAAN  
Serafima Jolkonen, Liisa Ronkainen, Jaakko Kärkölä, Su 13:00, kesto 2h

Oletko ihastunut Final Fantasy 7:aan, sen maailmaan ja hahmoihin? Tiesitkö, että pelin spin-offit eivät rajoitu Advent Children-elokuvaan? Tervetuloa luennolle, jolla kolme panelistia jotka tietävät kaiken Final Fantasy 7:sta, sen hahmoista ja maailmasta, paljastavat ja analysoivat kaiken kaikesta! Luento sisältää, vähemmän yllättäen, juonipaljastuksia.

PSEUDOKLASSISEN JAPANIN ERITTÄIN LYHYT OPPIMÄÄRÄ  
Otto von Kantanen, Su 15:00

Oletko opiskellut japania jo sen verran, että mangasta/animesta/peleistä nauttaminen onnistuu alkuperäiskielellä, mutta välillä tulee vastaan hahmoja, joiden puhe ei vastaa lainkaan mitä tunneilla opittua, eikä sanarjasta ole apua? Kyse voi olla populaarikulttuurissa usein esiintyvistä vanhanaikaisten puhetaipien kooesteesta, joka ei vastaa minkään tietyn ajan puheta, mutta on tehokas luomaan tunnelmaa. Tarjolla johdanto yleisimmisiin esiintyviin jippoihin ja esimerkkejä puhujan suusi-keista. Tarkoitettu japania jonkin verran opiskelleille, mutta saattaa osoittautua mullekin mielenkiintoiseksi.



8



9

Kuvissa Kawaconin käsiohjelman sivut 6-9.

## OHJELMAKARTTA

## LAUANTAI

	Auditorio	Myyntipöydät	Pääsali	E253	Karaoke	E251	Taidekuja	F104	Kawaplay
10:00	Avajaiset								
11:00	Mieshahmojen kuvaus shoujosarjoissa		Cosplay-impro						Auki koko päivän!
12:00	Ihanan kamalaa maanviljelyä - Harvest Moon-pelisarjan DS-sukupolvi			Tanssipelit, puuhapaja sekä Oculus-Rift	Karaoke	Kuvauspalvelu			*Pirun pesä-roolipeli *Hämylehdon noita-roolipeli
13:00	Darren Shan - kirjasta mangaksi	Avoinna	Cosplaynäytös - Jumalten Mittelö				Taidekuja	Mangatyöpaja	
14:00									
15:00	Legend Of Galactic Heroes – paras scifianime ikinä		FFFight-Jumalten kaarti						*World of Darkness-roolipeli *Harmaa Taivas-roolipeli
16:00	Karismaattiset pyövelit		Tuhoa Turha Tuote						
17:00									
18:00									Kawaplay on auki klo 20:00 saakka
19:00->									

Elokuvateatteri Tapio: Henkien Kätkemä

## SUNNUNTAI

	Auditorio	Myyntipöydät	Pääsali	E253	Karaoke	E251	Taidekuja	F104	Kawaplay
10:00	Chobits vs. Doll		Cosplayshakki						Auki koko päivän! *Pirun pesä-roolipeli *Hämylehdon noita-roolipeli
11:00	Deittisimulointi			Tanssipelit, puuhapaja sekä Oculus-Rift	Karaoke	Kuvauspalvelu			*Promethean: the Created-roolipeli *Harmaa Taivas-roolipeli
12:00	Täydellistä animea etsimässä	Avoinna	Cosplaydeitti				Taidekuja	Manganaäyttely	
13:00	Jenovan Todistajat - Syvempi katsaus Final Fantasy 7:n maailmaan								
14:00			Mangalympia- laiset						
15:00	Pseudoklassisen japanin erittäin lyhyt oppimäärä								
16:00	Päättyjäiset								



10



11

ASIATON OHJELMA  
F-RAKENNUKSEN PÄÄSÄLI

YLEISÖLLÄ ON MAHDOLLISUUS OSALLISTUA USEISIIN ASIATTOMIIN OHJELMIIN. OLITPA COSSISSA TAI ET, JÄNNITTÄVÄT ASIATTOMAT OHJELMAT TARVITSEVAT SINUA! OSA OHJELMISTA KERÄÄ ENNAKKOILMOITTAUTUMISIA INFOPISTEELLÄ. TULE MUKAAN OSALLISTUMAAN JA KUTSU KAVERISIKIN.

COSPLAY-IMPRO PAJA  
Team Nitsakia, La 11:00

Hingutko päästä lavalle ja outoihin tilanteisiin. Nyt on oiva tilaisuus. Cosplay-impron juontajat tarvitsevat teitä elävyytämään mitä kummallisimpiin tilanteisiin.

Mitä tapahtuu kun Naruto joutuu autille saarelle, tai Eren joutuu esittämään piileviäkyykyään tule ottamaan siitä selvää. Mukaan tarvitsen kyyry eläytyä hahmoosi, hyvää meininkiä ja uskallustah heittäytyä mukaan.

COSPLAYNÄYTÖS  
– JUMALTEN MITTELÖ  
Team Tomppa, La 13:00

Ota loistelas pukusi mukaan ja tule mittoimaan sillä ja jumalallisilla taidoillasi Kawaconin moniulotteiseen Cosplay-näytökseen. Näytöksen hostaa jumalallisilla voimillaan TEAM Tompan väki.

FFFIGHT: JUMALTEN KAARTI  
TEAM TOMPPA, La 15:00

Jumalallisen TEAM Tompan rinnalle on saatu valittua uljaat apujumalat. Nyt sinun, mahtava soturi, on aika nostaa aseesi olallesi ja tulla taistelemaan paikastasi jumalalliseen kaartiimme.

Ole valmis, sillä luvassa on eppinen ja huumorin täyteinen näytös.

TUHOA TURHA TUOTE  
Visa Kyllönen, La 17:00

Omistatko jotain turhaa fanikrässä? Onko animeharrastus mielestäsi materiaalisuutun liikaa? Vai oletko harvinaisen ja eksotaisen keräilijä? Tuhoa Turha Tuote on armoston huutokauppoajelma, jossa korkein tarjoaja päättää Turhan tuotteen kohtalon. Saatko tuotteet uuden hyvän kodin, vai osakseen julkisen tuloituksen?

Tule ja Huuda!

## COSPLAY SHAKKI

Milla Tuominen, Petro Hirvonen ja Ilkka Reponen, Su 10:00

"Jo monen vuoden ajan ovat hyvistelevä ja pahisteleva maa olleet sodassa keskenään. Viimeisenä oljenkortena selvittää riidat ja lopettaa sota on päätetty ottaa yhteen taistelulentäjien sijaan jalossa lajissa, nimittäin shakissa. Kunnan puolen sinä valitset tässä eppisessä taistossa, jossa mielet ja mielekkäät kohtaavat toisensa viimeistä kertaa selvittääkseen maailman kohtalon!"  
Cosplayshakki on velhoshakin tapaan toimiva peli, jossa cosplayhahmot toimivat shakkinappuloina kahden pela-

jan pelatessa shakkiä. Hahmot toimivat pelaajien liikuttamina ja saavat suorittaa erikoiskäskyjä nappuloiden syönnin tapahtuessa. Mustat shakkinappulat edustavat pahiksia ja valkoiset nappulat hyviksiä. Liity mahtavaan nappuloiden liigaan joko seuraamaan tapahtumia tai osaksi peliä!

COSPLAY-DEITTI  
Team Nitsakia, Su 12:00

Onko rakkausrintamalla hyvin hiljaista. Jos vastaus on kyllö, niin on sinun aika ilmoittautua Kawaconin leikkimieliseen cosplay deittiin.

MANGALYMPIALAISET  
Visa Kyllönen, Su 14:00

Kawaconin mangaharrastajien urheilukisat tulevat taas! Tänä vuonna atleetitset joukkueet kilpailevat viidessä jännittävässä ja yllytyksellisessä lajissa, joita yhdistää manga. Dopingin käyttö on sallittua ja suosittelava, maksimaalisen suorituksen ja jännityksen takaamiseksi. Nappaa siis mukaan 3.hengen tiimi ja ilmoittaudu info pisteellä!

## STAATTINEN OHJELMA

## KARAOKKE

Jenna Varonen, E-rakennus 2krs.  
La 10-17, Su 10-15

Päästä sisäinen esiintyjäsi valloilleen ja tule karaokeen laulamaan lempibiisejäsi yksin tai ystäväsi kanssa! Karaokesta löydät anime- ja pelimusiikkia laidasta laitaan ja jonkin verran myös englannin-, korean- ja suomenkielisiä kappaleita.

## PUUHALUOKKA

Harri Karhu, E253, koko conin ajan

Puuhaluokassa on tarjolla perinteisiä tanssipelejä, sekä Oculus Rift-demoa ja uutuuksena taistelevien koodiroittien peliä. Tule kokemaan tulevaisuuden augmented reality jo tänään!

## MANGATYÖPAJA

Kapu Matilainen ja Petteri Häyrinen, F104, La 12-17

Tule piirtämään kanssamme! Luvassa ohjattua piirtelyä. Pajan aikana toteutetaan yhteisiä pieniä sarjisprojekteja. Piirrelleä saa toki ihan muuten vaan. Tutustu myös piirustuskilpailuun. Et tarvitse välttämättä omia piirustusvälineitä.

NÄYTTELY  
F104, Su 12:00

Piirustuskilpailun ja mangatyöpajan satoa näyillä. Tuo kilpailupiirroksesi mangatyöpajan luokkaan sunnuntaina klo 11 mennessä. Piirustuskilpailun palkintojen jako klo 12:00.

## ANIMUHAHMOTUNNISTUSKISA

Tiina Lankinen, all over the place

Tunnetko animehahmosi? Kappa on leivittynyt conialueen täyteen animehahmojen kuvia. Osallistu tunnistuskisaan ja hae tarvittavat lippulaput infossa. Parhaiten tunnistaneiden kesken arvotaan palkinto päättäjissämme.

## KUVAUSPALVELU

Tule kuvauttamaan cosplayasusi lauantaina ja sunnuntaina klo 11-13.

## MANGAKIRJASTO

Animeconin lainaama mangakirjasto toimii myyntipöytäsalissa. Tule pitämään pieni tauko ja lukemaan mangaa.



12



13

Kuvissa Kawaconin käsiohjelman sivut 10-13.



## KAWAPLAY G-RAKENNUS AUKI LA 10-20 & SU 10-16

LAUTA-, VIDEO- JA ROOLIPLEJÄ  
KOKO VIKONLOPUN AJANI!

### LAUTAPELIVUOKRAAMO

Kawaplay auki, auki koko conin ajan

Nopea erä Carcassonnea tai koko päivän kestävä lautapelimaratoni? Kawaplayn lautapelejä on runsas valikoima lautapelejä vapaasti lainattavissa. Pelejä löytyy helpoista klassikkopeleistä vaativiin harrastajapeleihin. Tervetuloa pelaamaan lautapelejä hyvässä hengessä yksin tai porukalla, peliseuraa löytyy varmasti.

### VIDEOPELIT

auki koko päivän

Kiireiden conin keskellä täytyy välillä istua alas. Paras tapa kuluttaa istumisaikaa on pelata sinussa Super Mariossa vanhalla Nintendolla tai rakentaa mökki Minecraftissa. Hurjimmat voivat testata taitojaan Touhouin vauhdikkassa räiskeysessä. Kawaplayn videopelit ovat vapaassa käytössä koko tapahtuman ajan!

### POKÉMON-HUONE

auki koko päivän

Pakko kerätä kaikki suloiset otukset! Ja sitten laittaa ne ottamaan matsia kaverien otuksia vastaan! Pokémonfanit ja kaiken tasoiset kouluttajat tapaavat Kawaplayn Pokémon-huoneessa.

Ota omat käsikonsolit ja kortit mukaasi, tai tule tutustumaan hommaan järjestäjien opastamana.

### KAWAPLAY PÖYTÄROOLIPELIT

Kawaplayssa on taas tarjolla pöytäroolipelejä! Toivotamme tervetulleiksi hypäämään mukaan seikkailuihin niin ensi kertalaiset, kuin vanhatkin harrastajat. Neljä pelinjohtajaa ovat kirjoittaneet neljä erilaista seikkailua täynnä jännittävää ja tiukkaa meininkiä. Tutustu siis tässä seikkailuihin ja tule rohkeasti mukaan Kawaplayn kuumottavimpien tarinoiden päähenkilöksi. Pelit kestävät n. 3 tuntia.

### PIRUN PESÄ

Sebastian Schiavone,  
La 12:00 ja Su klo 11:00

Vuosi 1990, lämmin kevätilta Joensuussa, alkava kesä juhliä nauravia ihmisiä puistoissa, oksista ja kuolleiden eläinten osista kasattuja nukkeja metsässä, kadonneita ihmisiä, nuoren tytön verisiin riimuin tahrittu ruumis kallonkolossa, ja kolme päivää aikaa saada murhaaja kiinni ennen seuraavaa uhria. Näistä ja monesta muusta synkstä juonenkäänteestä on Pirun Pesä tehty, Tule World of Darknessin maailmaan selvittämään verinen mysteeri ja astu sisään varjoihin.

### HÄMYLEHDON NOITA

Jani Malmi, La 12:00 ja Su klo 11:00

Vedan Tolkienien Keskimaaan sijoittuva roolipeliskenaariota. Peli sijoittuu ajallisesti Hobitin ja Taru Sormusten Herrasta kirjojen väliin. Peliin ovat tervetulleita kaikki, erityisesti aloittelijat! Skenaarion nimi on Hämylehdon Noita.

### WORLD OF DARKNESS

Juri Kingelin, La 14:00

Tässä Pimeyden Maailman sijoittuvasa skenaarissa hahmot ovat tavallisia teinejä maailmassa joka muistuttaa omaamme, mutta jonka varjoissa hirviöt vaativat ja taikus elää. Halloween-juhlaan lähtevät nuoret joutuvat kauhan keskelle ja salaperäisten tapahtumien pyörteeseen kun varjojen asukit lähtevät viettämään omia juhlaan pienessä amerikkalaiskaupungissa. Peli tarjoaa tunnelmointia, kauhua ja toimintaa kolmesta kuteen pelaajalle, eikä aiempaa kokemusta tarvita.

### HARMAA TAIVAS

Tuure Keränen, La 14:00 ja Su klo 12:00

N. 1900-luvun fiktiiviseen Eurooppaan sijoittuva seikkailu, jossa tarinan sankarit toimivat ilmalavan miehistönä. Kuka on hän, joka meidät palkkasi, miksi hänellä on tarve päästä Venäjälle ja kuka varasti laihvit? Systemiä toimii pelinvetäjän oma yksinkertainen, pääpaino tarinalla ja filistelyllä.

### PROMETHEAN: THE CREATED

Juri Kingelin, Su 12:00

Kaikki jotka kulkevat tässä maailmassa eivät ole sitä mitä näyttävät. Kuolleista luodut miehet ja naiset kulkevat ihmisten joukossa, Pyhän Tulen palaessa rinnassaan. He eivät ole oikeita vaan sieluttomia virheitä, olentoja joiden ei pitäisi olla olemassa... mutta ovat silti. Toivoa on silti: ihmisyyden on jokin jonka voi saavuttaa ja Tulen voi muokata oikeaksi sieluksi. Peli tarjoaa esittelyn Prometheanin maailman ja lähettää sieluttomat sankarit Elämän Veden jäljille, eliksiiriin jonka sanotaan tarjoavan ihmisyyden saajilleen.

### ELOKUVATEATTERI TAPIO

HENKIJEN KÄTKEMÄ  
Elokuvateatteri Tapio esittää 2.salissa lauantai-illan teemaelokuvan Henkien kätkemä kello 19:00. Liput 7,5€



## TAPAHTUMAPAIKKA

TAPAHTUMAN AIKANA KÄYTTÖSSÄ OVAT PELTOLAN RAKENNUKSET C, E, F JA G, SEKÄ MAJOITUKSEEN KAKSI ASUNTOLARAKENNUSTA MELKEIN VASTAPÄÄTÄ TAPAHTUMAPAIKKAA. TAPAHTUMAN AIKANA RAKENNUSTEN KESKELLÄ SIAITSEVALLE PARKKIPAIKALLE EI SAA JÄTTÄÄ AUTOJA MUUTEN KUIN ERIKOISLUVALLA (TAVARANKULJETUKSET YMS.), MUTTA LÄHISTÖLLÄ ON PALJON MUITA PARKKIPAIKKOJA YLEISÖN KÄYTTÖÖN.

### C-RAKENNUS

#### INFO

Infopisteeltä saa tietoa ja vastauksia kiperiin kysymyksiin koko conin ajan C- talon aulassa. Infopisteen yhteydessä toimii myös löytötarvapistet, jonne voi tuoda tai tulla kyselymään eksyneitä tavaroita.

#### NARIKKA

Tapahtumasta on ilmainen narikka, joka sijaitsee C-rakennuksen yläkerrassa.

### E-RAKENNUS

#### KAWA CAFE

Kahvio pyörii koko tapahtuman ajan. Tarjolla on suolaista ja makeaa pikkupurtavaa sekä lämmintä ja kylmää juotavaa. Pienenä näikään kahviosta saa myös lämpimiä nuudeleita.

#### MYNTIPÖYDÄT

Tapahtumasta tulee löytymään erilaisia myyntipöydä, joten muista varata mukaasi tarpeeksi käteistä shoppailua varten, kaikille pöydille eivät välttämättä kelpaa visat sun muut kortit.

### F-RAKENNUS

#### ENSIAPU

Ensiapu-piste löytyy F-rakennuksesta. Esimerkiksi laastareita saa myös infopisteeltä ja narikasta. Conin aikana kulkee kierteleviä ensiapuihmisiä, joilta voi pyytää apua.

#### TAIDEKUJA

Taidekujalla pääset näkemään ja ostamaan erilaisten taiteilijoiden teoksia. Mukaan kannattaa ottaa käteistä, sillä kortti ei kelpaa taidekujalla. Jos olet kiinnostunut osallistumaan taidekujalle ilmoittautumishojeet löytyvät taidekujaa-osion alta.

### G-RAKENNUS

#### KAWAPLAY

Kawaplayn ohjelmasta voit lukea lisää kawaplay-osion alta!

### C-RAKENNUS

auditorio, narikka, infopiste

### E-RAKENNUS

kahvio, myyntipöydät

### F-RAKENNUS

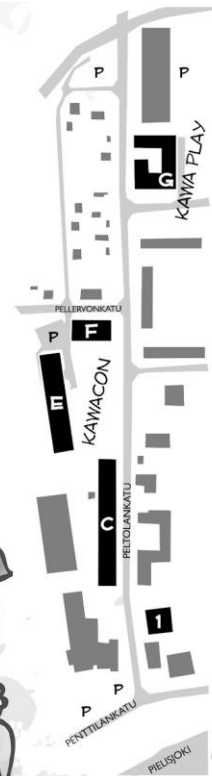
sali, taidekuja

### G-RAKENNUS

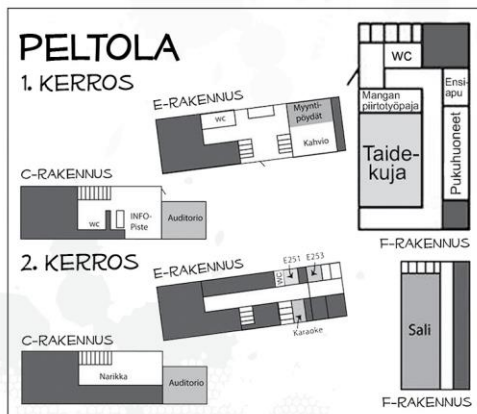
Kawaplay

### I-RAKENNUS

majoitus



Kuvissa Kawaconin käsiohjelman sivut 14-17.



## LOPPUSANAT

Kawaconin tekee hurjien vapaaehtoisten joukko. Mukana on vastaavia, vankareita, ohjelmanjärjestäjiä ja yhteistyökumppaneita. Suuret kiitokset kaikille teille jotka teette Kawaconin mahdolliseksi. Kiitokset conitean jäsenille, vastaaville, jotka tekevät conin suunnitteluyön ja järjestämisen vuoden mittaan. Kiitokset ahkerille ja aktiivisille väkäreille, jotka rakentavat ja toteuttavat conin. Kiitokset järjestysneuvajille, jotka pelastavat conin näkymättömältä

tuholta. Kiitokset kekseliäille ja luoville ohjelmanjärjestäjille, jotka tekevät conin sisällön. Kiitos mitä moninlaisimmille yhteistyökumppaneille ja sponsoreille. Ja kaikkein suurin kiitos kävijöille.

Myös tulevat Kawaconit tarvitsevat tekijänsä. Vapaaehtoisen ja omaehtoisen harrastustoiminnan periaatteena on, että kaikki jotka haluavat jotain tehdä, otetaan mukaan ja jokaiselle keksitään heidän kykyjään vastaava tehtävä. Ehkäpä sinusta tulee seuraavan Kawaconin tekijä. Tehkääme yhdessä Kawaconista jokavuotinen joensuulainen perinne.



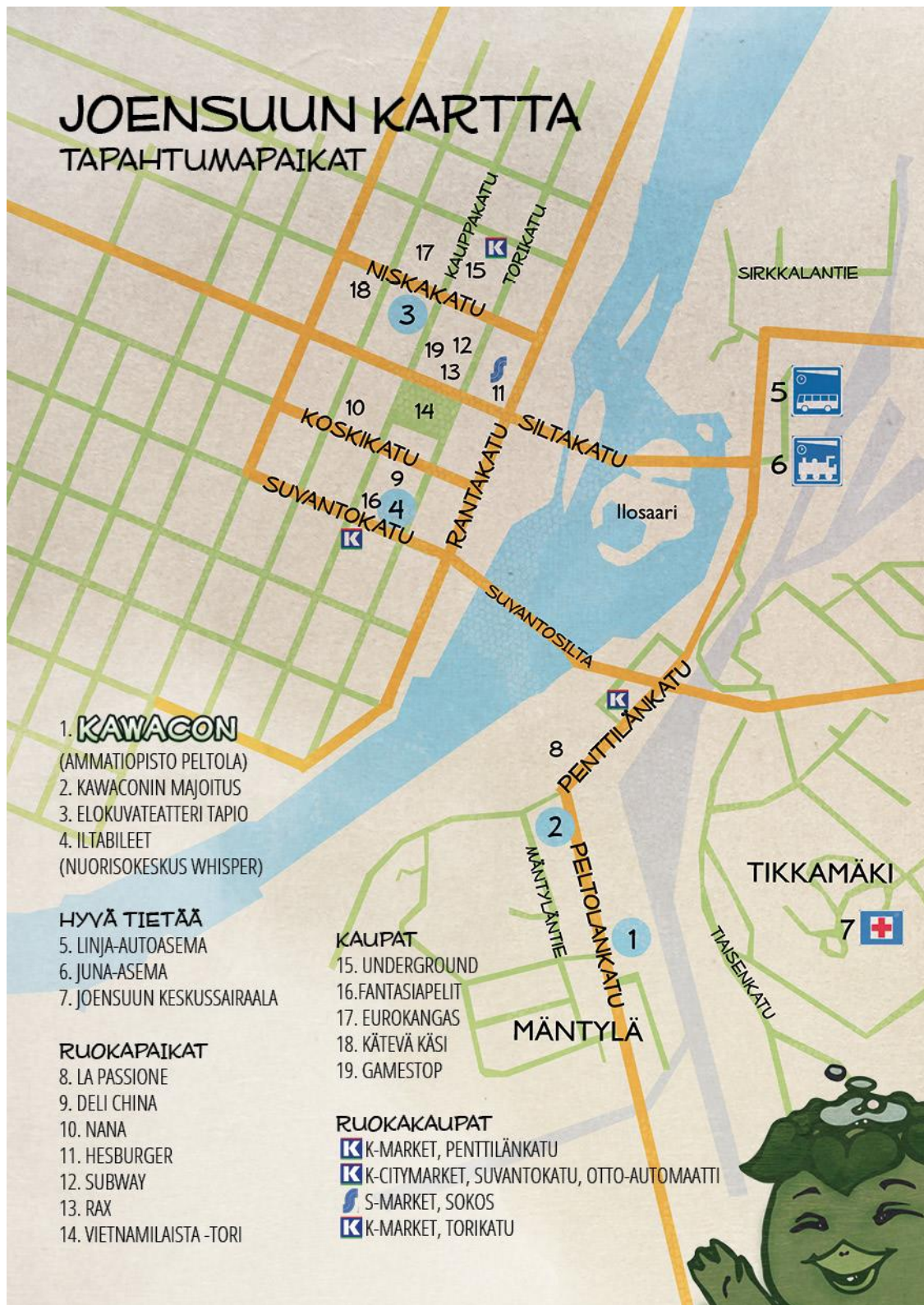
FANTASIAPELIT

**Massiivinen  
mangavalikoima  
lähellä sinua!**

Helsinki: Kaivopiha - 010 583 1100 Lappeenranta: Kievarinkatu 5 - (05) 541 1375  
Joensuu: Suvantokatu 8 - (013) 284 314 Oulu: Rautatiekatu 10 - (08) 374 906  
Jyväskylä: Kauppakatu 29 - (014) 216 629 Tampere: Kuninkaankatu 5 - (03) 222 52 00  
Kuopio: Tulliportinkatu 27 - (044) 726 5849 Turku: Humalistonkatu 8 - (02) 232 84 13

Kuvassa Kawaconin käsiohjelman sivut 18-19.





Kuvassa Kawaconin käsiohjelman takakansi.

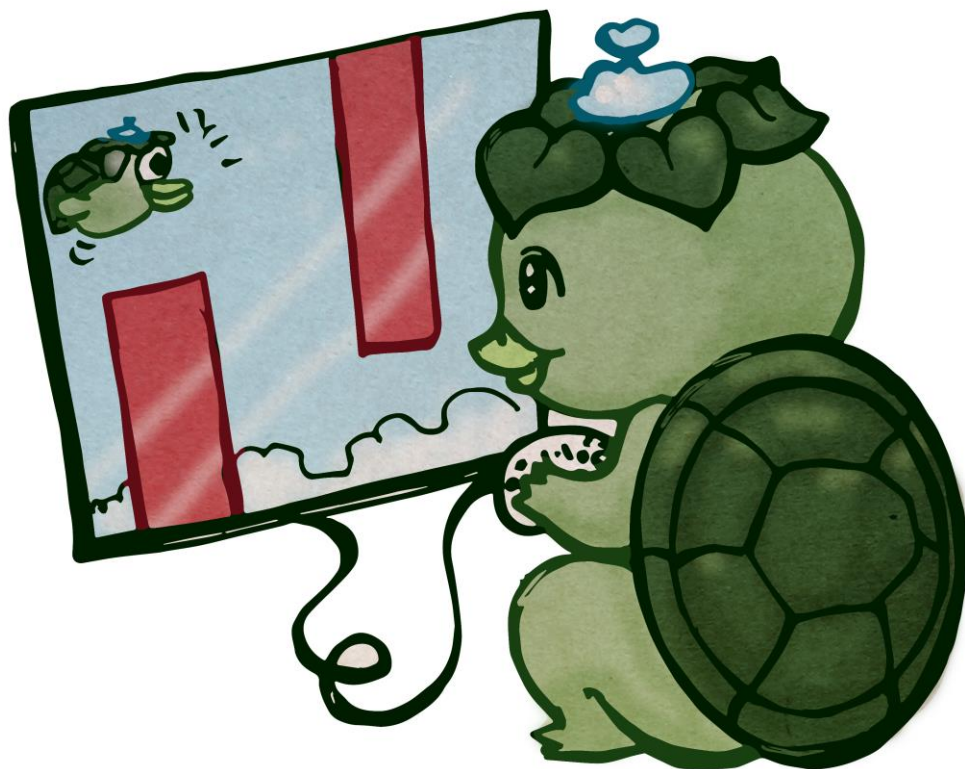


Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Myyntipöydät, WC ja Luento.



Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Ei saa tupakoida ja Tupakkapaikka.





Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Greenroom ja Kawa Play.





Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Taidekuja ja Kawa Café.



Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Karaoke ja Kunniakirja.



Kuvissa Kawaconin kylttikuvitukset aiheille Ensiapu, Info ja Vesipiste.