

HANKERAPORTTI

Luova Merenkurkku

MERENKURKKU
KVARKEN
WORLD HERITAGE SITE

OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ
UNDERVISNINGS- OCH KULTURMINISTERIET

Sisällysluettelo

Hankkeen esittely lyhyesti 3
Hankkeen vaikutukset ja niiden arviointi 3
Hankkeen vaiheet ja toimenpiteet 3
1. Tilat 4
Maailmanperintöportti 4
Infopisteet 5
2. Tuotteet 5
Pilottipaketti Merenkurkun maisemista ja eläimistä 6
Postikorttisarjat 6
Merenkurkku-villapaita 7
Tuotekuvaukset 7
3. Kävijäkokemukset 7
Merenkurkun merihirviö -pakopeli 7
360-kuvakierros 8
Merenkurkku-reppu 8
4. Tapahtumat 8
Merenkurkun saariston tarinaillat 8
Heritage Talks in Kvarken 8
Lasten maailmanperintö -kesänäyttelyt 9
5. Ideat pankkiin 9
Viestintä ja tulosten esittely 9

Liitteet: kuvaliite

Hankkeen esittely lyhyesti

Merenkurkun maailmanperintö ry (jatkossa yhdistys) toteutti vuosina 2021–2023 *Luova Merenkurkku* -hankkeen opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamana. Tavoitteena oli vahvistaa Merenkurkun saariston maailmanperinnön vierailukestävyyttä ja saavutettavuutta. Hankkeessa kehitettiin olemassa olevia käyntikohteita ja luotiin uusia kävijäkokemuksia. Toimenpiteiden kohderyhminä olivat pääasiassa kävijät sekä paikallisia toimijat ja yrittäjät.

Hankkeeseen rajattiin 4 osaa hankesuunnitelman perusteella:

1. Tilat
2. Tuotteet
3. Kävijäkokemukset
4. Tapahtumat

Neljään osa-alueeseen käytettiin hankkeen ostopalvelubudjetti noin 41 000 €. Kaikkien hankintojen yhteydessä painotettiin paikallisuutta, ekologisuutta ja kestäviä valintoja. Luova Merenkurkku osoittautui nimensä mukaisesti luovaksi prosessiksi. Prosessiin kuului olennaisesti ideoiden kartoitus, rajaus ja testaus budjetin puitteissa. Hankkeen projektinvetäjänä toimi Piia Orava ja hankesuunnittelijana Fia Antus.

Hankkeen vaikutukset ja niiden arviointi

Hankkeen avulla Merenkurkun saariston maailmanperinnöstä ja sen viestistä tehtiin entistä selkeämpi ja saavutettavampi. Lisäksi pilotoitiin useita uusia tapoja nähdä maailmanperintö.

Hankkeen keskiössä on ollut lukemattomat keskustelut ja yhteydenotot paikallisten toimijoiden ja yrittäjien kanssa, joista monen kanssa saimme tehdä luovaa yhteistyötä tavalla tai toisella. Voisikin katsoa, että näiden kanssakäymisten pohjalta hanke vahvisti omalta osaltaan Merenkurkun saariston maailmanperinnön brändiä ja varteenotettavuutta yhteistyökumppanina. Kasvojenkohotus maailmanperinnön infopisteillä otettiin myös iloisesti vastaan, minkä soisi luovan entistä vahvempaa sitoutumista maailmanperintöön ympäri maailmanperintökuntien.

Konkreettiset tulokset jäävät elämään osaksi yhdistyksen toimintaa ja antavat myös testattua mallia tulevaisuuteen esimerkiksi tapahtumien tai taideyhteistöiden osalta. Joidenkin hankkeen tulosten lopullinen arviointi jää vielä 2023 kesäsesongille, jolloin esimerkiksi uusi kassatiski ja pakopeli pääsevät todelliseen testiin. Lisää tulosten arviointia löytyy seuraavasta luvusta Hankkeen vaiheet ja toimenpiteet.

Hankkeen vaiheet ja toimenpiteet

Hanke muodostui neljästä eri osasta, ja seuraavassa selostetaan mitä hanke toteutti näiden osioiden puitteissa. Valokuvia hankkeen vaiheista löytyy erillisestä kuvaliitteestä, ja ne on numeroitu neljän eri osion alle.

Luova Merenkurkulla oli myös työryhmä, joka koostui edustajista eri maailmanperintökunnista. Työryhmää osallistettiin erityisesti tuotteiden ja kävijäkokemuksien yhteydessä.

- **Korsnäs:** Camilla Moliis / hanketyöntekijä Korsnäsin kunnassa
- **Maalahti:** Magdalena Lindroos / Taidepaja Malakta
- **Mustasaari:** Annica Reini / Kulttuurisihteeri Mustaaren kunta (sijaisena toimi Tiina Prittinen)
- **Vaasa:** Erkki Laakso / VisitVaasa
- **Vöyri:** Göran Backman / Merenkurkun saariston neuvottelukunta

Lisäksi työryhmässä oli mukana virkistyskäytön erikoisasiantuntuja Tuija Warén Metsähallituksen luontopalveluista ja Merenkurkun maailmanperintö ry:n toiminnanjohtaja Kenth Nedergård.

1. Tilat

Tässä hankkeessa maailmanperinnön tiloihin lukeutuvat vierailukeskus Maailmanperintöportti sekä maailmanperintökuntien infopisteet Mustasaaressa, Vöyrissä, Maalahdessa, Korsnäsissä ja Vaasassa. Tämän osan tavoitteena oli päivittää tiloja niin, että ne palvelevat maailmanperinnöstä viestimistä paremmin sekä tekevät maailmanperinnöstä ns. saavutettavamman erilaisille kävijäryhmille. Tiloihin liittyvät kuvat löydät kuvaliitteestä numerolla 1.

Maailmanperintöportti

Vierailukeskuksen osalta keskityttiin maksuttoman aulatilan kehittämiseen, joka on vierailukeskuksen nk. käyntikortti. Aula on auki ympäri vuoden aina kun samassa rakennuksessa oleva ravintola Berny's on auki. Aula oli pysynyt suhteellisen muuttumattomana avaamisestaan 2018 saakka. Haasteensa aulatilaan tuo se, että se on osittain miehittämätön talvikaudella. Aulassa on pieni puotinurkkaus.

Vierailukeskukseen liittyen kerättiin dataa teettämällä kevyt kysely siellä vierailleille Nordic World Heritage VR -verkoston edustajille. Lisäksi Luova Merenkurkku pääsi vaikuttamaan laajemman kävijäkyselyn sisältöön, joka toteutettiin Maailmanperintöportilla kesällä 2022 Metsähallituksen ja yhdistyksen toimesta.

Maailmanperintöportin venevajat ja lasten talo

Yksi suurimmista uudistuksista näkyy aulan venevajarakennelmissa. Aulassa oli alun perin yhteensä 5 tyyliteltyä vanerista venevajarakennelmaa, joiden sisäseinillä on kuvia ja vanhoja karttoja maailmanperinnöstä sekä näytöt. Jokaisella venevajalla oli omistettu yhdelle maailmanperintökunnalle, ja näytöissä pyöri kuntien mainosklippejä.

Ensiksi venevajojen määrää vähennettiin kolmeen. Näin aulaan saatiin toivottua tilaa. Samalla toteutui synergia- ja kierrätysajatus, sillä kartoitimme, olisiko alueen yrittäjien, koulujen, infopisteiden keskuudessa kiinnostunut taho ottamaan kaksi poistettua venevajaa uusiokäyttöön. Venevajat saivat uuden kodin Kvarken Breweryltä, jonka tuotteilla on käytössä Merenkurkun maailmanperintölogo.

Venevajojen kuntanimistä myös luovuttiin, sillä idea viidestä maailmanperintökunnasta jää satunnaiselle kävijälle hieman hataraksi. Jäljelle jääneet venevajat saivat uudet funktiot: infovenevaja, maailmanperinnön venevaja sekä lasten venevaja, joka on nimeltään lasten talo. Infovenevaja ja maailmanperinnön venevaja säilyivät muuten ennallaan, mutta niiden näyttöjä varten luotiin käsikirjoitus olemassa olevista maailmanperinnön arvoihin ja kävijäkohteisiin liittyvistä videoista.

Lasten taloa varten taiteilija Sanna Ek maalasi räätälöidyn kuvamaailman, joka on fantasiamaisen kaunis, mutta samalla pieni katsoja voi oppia maailmanperinnöstä. Maalaukset digitoitiin ja teipattiin venevajan sisäpinnoille. Näytöllä pyörii pieniä tehtäviä kuvamaailmaan liittyen. Tämä oli toivottu uudistus, sillä aulaan oli kaivattu viihdykettä lapsille. Lasten taloa varten hankkeesta tehtiin myös rahoitushakemus budjetin laajentamiseksi. Koska lisärahoitusta ei saatu, lasten talon projekti sovitettiin hankkeen budjettiin.

Maailmanperintöportin kalusteet

Kalustevalinnoilla pyrittiin tukemaan vierailukeskuksen toimintoja sekä mahdollisesti pidentämään aulassa vietettyä aikaa. Lasten talon läheisyydessä on mukava penkki ja säkkituoli, jossa voi seurata lasten leikkiä, levähtää tai istahtaa vaikkapa opastuksen ajaksi.

Hankkeessa pilotoitiin myös info- ja kassatiski, joka tuo kesäoppaat toimistosta aulan puolelle. Toiveena on, että palvelu tulee entistä selkeämmäksi kävijöille. Neutraalin sävyinen tiski on myös suunniteltu monikäyttöiseksi niin, että sen voi halutessaan siirtää talvikaudella varastoon tai hyödyntää muualla.

Maailmanperintöportin graafiset materiaalit

Aulaan teetettiin uusia graafisia materiaaleja kuten tervetuloakyltti, puodin kyltit sekä Weichsel-näyttelyn kyltti ja sisäänpääsytiedot teippauksena näyttelyn oveen. Selkeiden kylttien avulla tilojen eri toiminnot selkeytyvät ja auttavat kävijöitä navigoimaan tilassa. Studio Strandmanin luomassa graafisessa ilmeessä leikitellään luovasti ajatuksella mannerjäästä tai Merenkurkun miljoonista kivistä. Aulaan lasten katsomakorkeudelle ripotellut eläintarrat kertovat puhekuplissaan pieniä faktoja maailmanperinnöstämme.

Maailmanperintöportin puoti

Puotinurkkauksen kohdalla halusimme ajatella ekologisesti ja strategisesti – miten puodin toimintaa voisi parantaa ja tehostaa hyödyntämällä olemassa olevia rakenteita? Paikallisen puusepän toimesta tehtiin pari uutta vanerivitriiniä vanhan mallin mukaisesti ja lisättiin kaikkien vitriinien oviin kahvat. Näinkin pieni muutos auttaa asiakasta hoksaamaan, että vitriinien tuotteisiin on sallittua koskea, kun puoti on auki. Puotia varustettiin myös erilaisin telinein, jotka auttavat tuotteiden esillepanossa. Jätämme jälkeemme myös luovan idean: puodin ollessa kiinni talvikaudella, vitriinejä ja telineitä voisi hyödyntää erilaisiin teemanäyttelyihin. Ehkäpä paikalliset museot tai maailmanperintölogoa käyttävät yrittäjät olisivat kiinnostuneita laittamaan esineitään ja tuotteitaan esille.

Puodissa kuten muuallakin aulassa haluttiin lisätä valaistusta, jotta vitriinien sisältö ja graafiset materiaalit tulisivat paremmin esiin – myös talven pimeinä päivinä. Hyvä valaistus auttaa myös navigoimaan tilassa.

Infopisteet

Infopisteillä tehtiin ensimmäiset kartoittavat vierailut heti hankkeen aluksi. Käyntien pohjalta luotiin infopistepaletti, josta infopisteet saivat valita etäpalavereissa heille sopivimmat elementit. Palettiin kuului mm. infokyltit ulos, roll-up tai vastaava taulu, flyerit, maailmanperinnön pikkufaktoja kertovat eläinteippaukset sekä puuveistos tiirasta. Kuten listaus kertookin, infopisteillä keskityttiin ilmeen selkeyttämiseen ja graafisen ilmeen toistuvuuteen. Samat elementit toistuvat myös Maailmanperintöportilla.

Räätälöidyn paletin lisäksi hanke sai mahdollisuuden varustaa infopisteitä sekä Maailmanperintöporttia maailmanperintönäyttelyn osilla, josta Vaasan pääkirjasto päätti luopua. Näyttely oli EU-rahoitteisen Lystra-hankkeen tuottama, ja osat on suunniteltu niin, että ne toimivat myös erikseen. Luova Merenkurkku löysi suurimmalle osalle näyttelyn osalle kodin, ja kirjasi ylös myös ideat vielä kodittomiksi jääneille.

2. Tuotteet

Tuotteiden osalta hankkeessa keskityttiin kahteen asiaan: potentiaalisten myyntituotteiden kartoitukseen Merenkurkun maailmanperintö ry:n tarpeisiin sekä tuotteiden suunnitteluun yhdessä luovien yhteistyökumppaneiden kanssa. Huomioitavaa on, että molemmissa kriteereinä olivat laatu, kestävyys sekä kotimaisuus ja paikallisuus. Tiloihin liittyvät kuvat löydät kuvaliitteestä numerolla 2.

Kartoituksen lopputuloksena syntyi listaus hankittavista tuotteista, joka kattaa erilaiset tuoteryhmät edukkaista pientuliaisista (esim. magneetit, saippuat jne.) hintavimpiin kotimaisiin tuotteisiin (esim.

saunatekstiilit, käsityönä tehdyt puutuotteet). Listauksen kattavuus perustuu huomioon, että Maailmanperintöportin puodissa ostoksia tekevät niin edullisia pikkumuistoja etsivät turistit kuin suurempaa ostovolyymiä edustavat iäkkäämmät pakettimatkailijat.

Uusien tuotteiden suunnittelussa haluttiin tehdä yhteistyötä paikallisten taiteilijoiden kanssa, joita maailmanperintö inspiroi. Taiteilijoille tarjottiin työn tueksi tietopaketti, joka sisälsi Merenkurkun saariston ja Korkearannikon yhteisen interpretaatiosuunnitelman sekä kuvapankin. Interpretaatiosuunnitelma kokoaa maailmanperintökohteen pääteeman ja alateemat. Tässä välissä vielä mainittakoon, että geologinen maailmanperintömme ei välttämättä ole se helpoin aihe, kun se täytyisi paketoida visuaaliseen muotoon. Tästä syystä kaikki kontaktoidut tahot eivät olleet valmiita yhteistyöhön. Seuraavat yhteistyöt vietiin kuitenkin loppuun:

Pilottipaketti Merenkurkun maisemista ja eläimistä

Ensimmäisenä lähdettiin toteuttamaan pilottituotepakettia vaasalaisen Ideabutiikin kanssa. Paketti sisälsi kaksi meille räätälöityä designia, joista teetettiin testierä avaimenperiä, magneetteja ja korviksia kotimaisesta vanerista.

Interpretaatiosuunnitelman teemavalikoimaa rajattiin edelleen alateemoihin jään vaikutus, biologinen monimuotoisuus sekä maankohoaminen ja meren vaikutus. Lopputuotteissa yhdistyykin hienosti maailmanperinnön geologiset ydinmaisemat siellä elävien eläinten ääriviivoihin. Ahvenen raidoissa toistuu kaloille elintärkeä flada- ja kluuvialtaiden helminauhamainen järjestelmä. Merikotkan sulkapuku on taas korvattu mannerjään muovaamien De Geer -moreenimuodostumien raidoittamalla maisemalla.

Pilottipaketista ahventuotteet vaikuttaisivat menestyneen paremmin, jos tarkastelee tuotteiden myyntiä. Kevyesti voisi analysoida merikotkan olleen muotona ehkäpä liian ’raju’. Saimme myös yleisesti palautetta, että tuotteet saatettiin kokea turhan hintaviksi (avaimenperät ja magneetit 15 €, korvakorut 25 €). Oppina tästä voisi panostaa vielä yleisesti tuotteiden kotimaisuuden, paikallisuuden ja käsityön korostamiseen viestinnässä, mikä perustelee tuotteiden hintapolitiikkaa.

Postikorttisarjat

Hankkeen aikana taiteilijayhteistöitä toteutettiin tuotteiden osalta erityisesti postikorttisarjoina. Tämä yhteistyön muoto koettiin erityisen onnistuneeksi sekä hankkeen että taitelijoiden puolesta. Sarjassa taitelija pääsee tutustumaan aiheeseen syvemmin ja luomaan jatkuvuutta. Me tarjosimme taiteilijoille raamit, mutta myös suhteellisen vapaat kädet osoittaa meille, miltä maailmanperinnön kuvamaailma voi näyttää. Itse tuotteet myös palvelevat maailmanperintöviestinnällistä tarkoitusta, sillä monella on mahdollisuus napata postikortteja mukaansa. Korttien taustapuolelle lisättiinkin Merenkurkun logo sekä maailmanperintömme pääteema: Merenkurkun saaristo on paras paikka maailmassa kokea ja ymmärtää viimeisimmän jääkauden jälkeistä maankohoamista.

Postikortit ovat yksi Maailmanperintöportin suosituimmista tuotteista, ja kauniit korttisarjat tukevat tätä. Lisäksi taiteilijoiden luomat kuvamaailmat toivat uusia tuulia postikortteihin, jotka ovat pitkälti valokuvia saaristosta. Postikorteille hankittiin myös korkea postikorttiteline, jotta niin uudet kuin vanhat kortit pääsivät oikeuksiinsa.

Korttisarja Merenkurkun vuodenajoista ja tyrnistä

Vuoden 2022 korttisarjan luova yhteistyö syntyi Studio Strandmanin kanssa, joka luo graafista taidetta. Korttisarjassa haluttiin nostaa esiin saariston vuodenajat. Näin pystymme viestimään, että Merenkurkun saariston luonnonperintö on auki ja vierailtavissa ympäri vuoden, eikä vain ruuhkaisimmalla sesongilla kesän aikana. Korttien maisemissa toistuu saariston kivisyys, ihmiset harrastamassa sekä eläimet vuodenaikaan sopivalla värityksellä höystettynä.

Vuodenaikasarjan lisäksi lähdimme kokeellisesti työstämään yhtä rajatumpaa luontoaihetta, tyrnimarjaa. Tyrnin voisi sanoa olevan Merenkurkun saariston 'kulta', ja laji viihtyy erityisen hyvin saariston maankohoamisrannoilla ja on sikäli vahvasti kytkeytynyt maailmanperintöarvoihin. Kokeilun lopputulos vangitsi tyrnin niin hienosti, että päätimme tehdä siitä sekä postikortin että vaneriset kotimaiset vaneritarjottimet pyöreänä ja suorakaiteen mallisena. Tämä on hyvä osoitus siitä, kuinka kuvituksia voi hyödyntää eri tuotteissa. Tarjotin- ja korttisetti voisi myös toimia oivana liikelahjana Merenkurkun saariston maailmanperinnöstä.

Korttisarja perustuen lasten taloon

Korttisarjaideaa ja sitä kautta taiteilijayhteistyötä haluttiin jatkaa myös lasten talon tiimoilta, ja lasten talon taitelija Sanna Ekiltä tilattiin 4 korttikuvituksen sarja vuodelle 2023. Pohjana toimi yhtäältä lasten talon kuvamaailma ja toisaalta sen tunnelma. Näissä korteissa tiivistyykin fantasiamainen, yksityiskohtainen ja hauska tapa katsoa maailmanperintöä. Erityisesti jääkautta kuvaava kortti oli todellinen heureka-hetki taiteilijan kanssa!

Merenkurkku-villapaita

Hankkeen aikana aloitettiin yhteistyö käsityön talo Loftetin kanssa kohti Merenkurkun saariston maailmanperinnön omaa villapaitaa, eli Merenkurkku-villapaitaa. Kutominen ja 'neuloosi' on ollut pinnalla viime vuodet, ja lähialueen Strömsö-villapaita ponnahti suureen suosioon. Tästä syystä nähtiin ajan koittaneen myös Merenkurkku-villapaidalle. Luova Merenkurkku -hanke osallistui villapaitaprojektin ideointiin, tuotti inspiraatiopaketin maailmanperinnöstä sekä hoiti projektin ensiviestintäaskelia sosiaalisessa mediassa ja paikallismedioissa. Projektin etenemistä voi jatkossa seurata Loftetin kanavissa.

Tuotekuvaukset

Vanerituotteiden pilottipaketille, tyrnitarjottimille ja vuodenaikakorttisarjalle järjestettiin tuotekuvaukset Granösundin saaristolaismuseossa Södra Vallgrundissa. Lopputuloksena oli herkullinen kuvapankki kulttuurimiljöössä ja yhteistyön vahvistaminen paikallistoimijan kanssa. Kuvia käytettiin sosiaalisessa mediassa ja verkkosivuilla kataloginomaisesti, ja mukana oli tuotetiedot ja hinnat. Tuotekuvien hyödyntäminen on yksi tapa lisätä kiinnostusta ja tietoutta, että vierailukeskuksesta löytyy puoti.

3. Kävijäkokemukset

Kävijäkokemusten osalta hankkeessa tuotettiin Merenkurkun merihirviö -pakopeli Maailmanperintöportille, avoin 360-kuvakierros verkkoon sekä koululaisryhmille suunnattu Merenkurkku-reppu yhteistyössä yhdistyksen *Maailmanperintöpedagogi Merenkurkun saaristossa* -hankkeen kanssa. Edellä mainitut tekevät omalta osaltaan maailmanperintöä saavutettavammaksi. Kävijäkokemuksiin liittyvät kuvat löydät kuvaliitteestä numerolla 3.

Merenkurkun merihirviö -pakopeli

Merenkurkun merihirviö -pakopeli pelataan Maailmanperintöportin Weichsel-päänäyttelyssä, ja kyseessä on nk. pakolaatikko. Pelin tarina yhdistää elementtejä Merenkurkun saariston merihirviötarusta ja luonnonperinnöstä. Peli toteutettiin yhteistyössä Robot Workshop Finlandin ja KvarkenEscapen kanssa. Tehtävät on pakattu lukittuun laatikkoon, ja pelaajat hyödyntävät näyttelyä pelin ratkaisemiseksi. Konseptin avulla näyttely saa pysyä näyttelynä, ja peli on helppo siivota pois. Lisäksi laatikkoon on suhteellisen helppo uudistaa tehtäviä. Hanke toteutti pelin yhteyteen myös pelaajille mukaan annettavan tarran ja diplomin sekä lahjakortin.

Tavoitteena pakopelissä on lisätä maksullisen Weichsel-näyttelyn käyttöastetta, sekä tarjota uusi tapa kokea maailmanperintö. Pakopeli soveltuu myös esteettömiä tiloja tarvitsevalle avustettuna. Kesäkuuhun 2023 mennessä peli oli saanut hyvää palautetta. Jatkoideana voisi olla ulkokäyttöön

toteutettavan lainattavan pakopelilaatikon luominen tai pakopelipakettien luominen yhdessä esimeriksi vierailukeskuksen yhteydessä olevan ravintola Bernyn kanssa.

360-kuvakierros

Kotisohvalta käsin maailmanperinnöstä voi nauttia 360-kierroksella Kuula-palvelussa. Kierrosta voi katsella ilman erillistä sovellusta niin tietokoneella, mobiilisti kuin VR-laseillakin. Kimmokkeen kierroksen luomiseen antoi Nordic World Heritage Network, jonka toimintaan osallistuttiin myös hankkeesta. Maailmanperinnön 360-kierros Kuulassa esiteltiin myös kansainväliselle VEGA-projektille mahdollisena opetusvälineenä. VEGAssa oli mukana Smedsby-Bölen koulu maailmanperintökunta Mustasaaresta. Kuula-palvelu oli jo maailmanperinnöllä käytössä interaktiivisen kartan näkymättömänä taustaoperaattorina, joten oli hienoa löytää palvelulle uusi, julkisempi käyttötarkoitus. Merenkurkun 360-kierroksen jälkeen myös Ruotsin Korkearannikko innostui luomaan tilille oman avoimen 360-kierroksensa.

Merenkurkku-reppu

Merenkurkku-reppu oli luovan ideoinnin yhteistyön tulos *Maailmanperintöpedagogi Merenkurkun saaristossa* -hankkeen kanssa. Kolmeen eri ikäluokalle tarkoitettuun reppuun koottiin välineitä ja materiaaleja, jotka auttavat koululaisryhmiä kokemaan maailmanperinnön niin ulkona maailmanperintöalueella kuin luokassakin. Pilotointi suoritetaan yhteistyöhankkeessa.

4. Tapahtumat

Tapahtumien tavoitteena oli testata ja luoda uusia tapahtumakonsepteja maailmanperinnölle sekä fyysisesti että virtuaalisesti. Osaltaan tapahtumat myös lisäsivät maailmanperinnön saavutettavuutta. Tapahtumiin liittyvät kuvakoosteet löydät kuvaliitteestä numerolla 4.

Merenkurkun saariston tarinaillat

Syksyllä 2022 hanke pääsi käyttämään luovia voimiaan vahvasti Merenkurkun saariston 7 tarinaillan järjestämiseen yhteistyössä Merenkurkun maailmanperintö ry:n *Ihminen ja maankohoaminen* sekä Merenkurkun neuvoston *StoryTagging*-hankkeen kanssa. Hanke käytti osaamistaan erityisesti tapahtumasarjan viestinnässä niin verkkosivuilla, sosiaalisessa mediassa ja viestintämateriaalien luomisessa. Tämän yhteistyön kautta hanke saavutti tavoitteensa tuottaa uusia kulttuurikeskeisiä kokemuksia. Lisäksi tarinaillat olivat oiva tilaisuus osallistaa paikallisia turismi- ja kulttuuritoimijoita. *Ihminen ja maankohoaminen* -hankkeessa tuotettu ääniopas on huomioitu myös hankkeessa tuotetussa flyerissä sekä Merenkurkun verkkosivuilla.

Tarinaillat olivat todella suosittuja osallistujamäärän ollessa 20–70 per ilta. Arviomme on, että koronan jälkimainingeissa fyysinen osallistuminen tuntui mukavalta ja oli helppoa myös vanhemmille osanottajille ilman ilmoittautumista. Lisäksi tapahtuman sarjamaisuus antoi myös monia mahdollisuuksia osallistua ja toistuvuus jätti muistijäljen. Mainittavaa myös on fyysisten flyerien toimivuus alueen infotauluilla.

Heritage Talks in Kvarken

Kevättalvella 2023 oli Heritage Talks in Kvarken -verkkoluentojen vuoro. Koska tarinailloissa jaettiin juttuja ja kokemuksia kasvotusten, Heritage Talkseissa haluttiin vuorostaan nostaa esille inspiroivaa tietoa ja tutkimusta maailmanperintötwistillä. Vuoden teemaksi nostettiin hankkeen tuotteissakin näkynyt tyrni ja maankohoamismetsä. Teema näkyi tapahtuman materiaalien värimaailmassa sekä ohjasi 2 luennon sisältöä, jotka suunnattiin tällä kertaa yrittäjille. Mats Sabel Dynamo Närpesistä avasi maatilamyymäläverkoston ja antoi vinkkejä hyvään palvelumuotoiluun. Maria Ehrnström-Fuentes Hankenilta kertoi lampaanvillasta osana kestävää taloutta. Tavoitteena oli tarjota inspiraatiota ja aloitteita uusiin luoviin ratkaisuihin tuotteissa, palveluissa ja elämyksissä.

Verkkoluentoihin osallistui noin 10 henkeä per luento, ja keskustelu kävi aktiivisena luentojen jälkeen. Jatkossa Heritage Talkseihin voisi kokeilla ennakkoilmoittautumista, joka vahvistaisi sitoutumista ja linkin saisi suoraan sähköpostiin. Saimme palautetta, että avoimen linkin löytäminen ei ollut välttämättä helppoa, vaikka se jaettiin somekanavilla ja verkkosivulla. Heritage Talks in Kvarken -nimi kuitenkin sai jalansijaa, ja toivoisimmekin luennoille jatkoa nimen ja konseptin vakiinnuttamiseksi. Teema voi olla mikä vain, ja jo luotua verkkosivua voi hyödyntää seuraavienkin Heritage Talksien yhteydessä. Nimi on myös suunniteltu siten, että jokin muukin maailmanperintö voisi järjestää vastaavanlaisen tapahtuman (esim. Heritage Talks in Rauma).

Lisäksi Heritage Talks -viikko antoi mahdollisuuden järjestää ja testata oheistoiminta: hankehenkilökunta piti Maailmanperintöportin puotia auki ja koosti sinne lahjapakkauksia teemaan liittyen. Vaikka myynti ei ollut suurta hiljaisella talvikaudella, vahvistettiin taas kerran puodin näkyvyyttä. Lisäksi houkuttelimme alueen yrityksiä osallistumaan teemaan somessa tai omassa toiminnassaan. Samassa rakennuksessa oleva ravintola Bernys tarjosikin viikolla tyrnikakkua ja Vaasan pääkirjasto järjesti Merenkurkku-aiheisen kirjanäyttelyn.

Lasten maailmanperintö -kesänäyttelyt

Viime töikseen hanke järjesti upeista lasten talon alkuperäismaalauksista kiertävän kesänäyttelyn Vöyrin ja Korsnäsin kirjastolle kesä- ja heinäkuussa 2023, jotka toimivat myös maailmanperinnön infopisteinä. Erityisesti kirjastot esittivät infopistekäynneillä toiveen näyttelyideoista, joten hanke sai vahvistettua myös tätä yhteistyökuviota infopisteiden kanssa.

Tapahtumaosion loppuun vielä mainittakoon, että päätimme ettei varsinaista loppuseminaaria järjestetä. Edellä mainitut tapahtumat palvelivat hankkeen kohderyhmiä paremmin. Lisäksi aktiviteeteista on viestitty läpi hankkeen verkossa ja yhteistyökumppaneihin on pidetty tiivistä yhteyttä.

5. Ideat pankkiin

Hankkeen läpi jatkuneesta luovasta prosessista yhdistykselle jäi myös koonteja ideoista, sillä kaikkea ei pystytty ajan ja budjetin puitteissa toteuttamaan. Yleiset ideat koottiin PowerPoint-muotoiseen tiedostoon. Tiloihin liittyen koostettiin Word-muotoinen huonekorttitiedosto, jossa jokaisella tilalla (vierailukeskus ja infopisteet) on oma taulukkonsa, johon on kirjattu tiloihin hankitut tuotteet, niiden painotiedostot jne. Näin on helppo tilata lisävarusteita tarpeen vaatiessa. Viestintäsuunnitelmasta löytyy ideoita erilaisiin viestintätilanteisiin sekä eri vuodenaikojen viestintään. Tiedostot soveltuvat sisäiseen käyttöön. Lisäksi Luova Merenkurkussa ideoitiin ja esiteltiin myös tulevaisuuden hankeideoita perustuen hankkeessa esiin nousseisiin teemoihin. Ideoista koostettiin oma dokumenttinsa.

Viestintä ja tulosten esittely

Hankkeen toimenpiteistä ja tuloksista viestittiin Merenkurkun saariston maailmanperinnön sosiaalisessa mediassa (Facebook suomeksi ja ruotsiksi , Facebook englanniksi sekä Instagram) sekä verkkosivuilla hankeaikana. Lisäksi hanke on ollut esillä säännöllisesti Merenkurkun maailmanperintötoimijoiden yhteisessä uutiskirjeessä sekä Suomen maailmanperintökohteiden yhdistyksen blogissa ja somekanavilla.

Hanketta ja sen toimintaa on myös esitelty säännöllisesti Merenkurkun maailmanperintö ry:n hallituksen kokouksissa sekä Merenkurkun maailmanperintötoimijoiden tiedonvaihtokokouksissa. Lisäksi hankkeesta on pidetty esityksiä mm. Nordic World Heritage VR -verkoston tapaamisissa, Merenkurkun saariston neuvottelukunnassa, saariston yhteistyöyrittäjille, Luova Merenkurkun työryhmälle, sekä infopisteiden edustajille. Hanke on luonnollisesti ollut esillä myös tarinailloissa ja Heritage Talks in Kvarken -verkkoluennoilla.

Maksullista some- ja lehtimainontaa hyödynnettiin pakopelin, tapahtumien ja Merekurkku-villapaidan yhteydessä, hankkeen tuottaessa itse materiaalit. Lisäksi tapahtumien yhteydessä hyödynnettiin maksuttomia tapahtumakalentereita kuten Pohjanmaan tapahtumakalenteria, Merenkurkun sivuja luontoon.fi-sivustolla sekä ilmaisjakeluita kuten esimerkiksi Vaasa-lehden menot-palsta ja Vöyrin kommunbladet.

Lehdistöä kontaktoitiin tapahtumien ja pakopelin yhteydessä. Ilkka-Pohjalaisen toimittaja osallistui Bergön tarinailtaan, mutta valitettavasti se ei johtanut artikkeliin. Merenkurkun neuvoston viestijä teki blogikirjoituksen Maalahden tarinaillasta. Vasabladetin toimittajatiimi testasi pakopelin ja kirjoitti siitä artikkelin verkkolehteen. Lisäksi VisitVaasan kesäoppaat testasivat pelin kesällä 2022 ja somettivat siitä VisitVaasan kanavissa.

Huomionarvoista on myös, että hankeviestintää hoidettiin läpi hankkeen suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi.