

Tarinareitti:

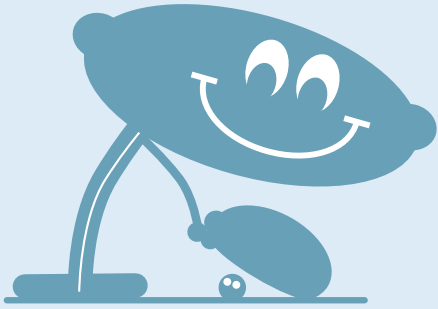
HYÖDYNTÄMIS- JA AKTIVOINTIOPAS YRITTÄJÄLLE



Juha Iso-Aho, Anu Nuutinen ja
Pekka Vartiainen (toim.)

OPPAAN KÄYTTÄJÄLLE

MISTÄ TARINOIDEN aiheita LÖYTYY? MITEN TARINOITA LUODaan? MITEN TARINOITA VOI HYÖDYNTÄÄ MATKAILUTUOTTEISSA?



TÄMÄ TARINAREITTI-OPASKIRJANEN ON TARKOITETTU AKTIVOIMAAN JA AUTTAMAAN MATKAILUYRITTÄJIÄ TARINOIDEN KÄYTTÄMISESSÄ OMAN LIIKETOIMINTANSA JA TUOTEPALETTINSA OSANA.

Tarinat ovat matkailun ydinsisältöä. Matkailijoiden kertomukset kokemuksistaan ja elämyksistään saavat usein tarinan muodon. Ainekset matkakertomuksiin saadaan paitsi matkan vaiheista ja kohteista, myös nähtyihin paikkoihin liittyvistä, paikan päällä kuulluista jutuista ja tarinoista.

Paikan tarina voi olla myös syy lähteä matkaan. Loch Nessille mennään katsomaan järvestä asuvaa hirviötä, vaikka on suhteellisen varmaa, ettei sitä koskaan nähdä. Uusi-Seelanti kiinnostaa monia Taru Sormusten Herrasta –elokuvasarjan kuvauspaikkojen takia, vaikka lavasteita ei juuri ole kohteissa jäljellä. Mielikuvituksen avulla voi saada kiinni elämyksen reunasta ja sukeltaa tarinaan.

Rural Explorer –hankkeessa koottiin mielenkiintoisiin paikkoihin liittyvää tarina-aineistoa erilaisin menetelmin Etelä-Karjalan ja Kymenlaakson maakuntien maaseutumaisilta alueilta. Tarkoituksena oli löytää ennen kaikkea vähemmän tunnettuja kohteita ja nostaa niitä esiin tarinoiden avulla. Hankkeessa hyödynnettiin perinteentutkijoiden ja muiden asiantuntijoiden osaamista sekä arkistomateriaalien esiin kaivamisessa että haastatteluiden tekemisessä. Käytössä olivat myös aikaisemmat julkaisut kuten paikallishistoriat ja tarinakokoelmat. Aineistoista työstettiin elämyksellisiä tarinatekstejä, jotka on julkaistu kokoelmana nimeltä *Tarinajoki*: Kertomukset matkailijan oppaana Kaakkois-Suomessa. Tarinoita jatkokehiteltiin yhdistämällä niihin muun muassa valokuvaa, videota, animaatioita ja sävellyksiä.

Tässä Tarinareitti-oppaassa kuvataan havainnollisesti tarinoiden matka tausta-aineistosta valmiiksi kertomukseksi ja edelleen eri ilmaisukeinojen yhdistelmiksi.

Olemme pyrkineet avaamaan nämä vaiheet niin, että tarinoista kiinnostunut matkailuyrittäjä saa kuvauksista käytännön työkaluja omaan tuotekehittelyynsä. Oppaassa on myös tuote-esimerkkejä sekä yrittäjien kokemuksia tarinoiden ja paikalliskulttuurin yhdistämisestä Suomessa ja Kreetalla.

Rural Explorerin tuottamat tarinat ovat kaikkien hyödynnettävissä paitsi sähköisinä ja painettuina julkaisuina, myös erilaisilla verkkoalustoilla, jotka esitellään oppaassa. ■

Imatralla 11.5.2020

Juha Iso-Aho, projektipäällikkö

Sisällys

Juha Iso-Aho, Anu Nuutinen ja Pekka Vartiainen (toim.)

Tarinareitti: Hyödyntämis- ja aktivointiopas yrittäjälle (2020)

Humanistinen ammattikorkeakoulu

© tekijät ja Humanistinen ammattikorkeakoulu 2020, Helsinki

Ulkoasu ja taitto: Kirsi Pääskyvuori/Sivupainajainen

ISBN 978-952-456-379-6 (painettu)

ISBN 978-952-456-380-2 (verkko)

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkopainatus)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 110.

Oppaan käyttäjälle	2
Pekka Vartiainen Tarina on talo, jonka kertoja rakentaa	3
Juha Iso-Aho Tarinan toiset ulottuvuudet eli miten tarina tuotteistetaan?	7
Ninni Koponen, Tarinat matkailuyrittäjän työkalupakissa – elämyksiä ja kokemuksia	20
Merja Tuominen-Gialitaki Kreeta tarinoiden verhon takaa	22
Anu Nuutinen Missä tarinat ovat? Miten paikat voi löytää?	25
Kirjoittajat	28
Kiitokset	28
Kirjallisuutta	29



Euroopan maaseudun kehittämisen maatalousrahoitus: Eurooppa investoi maaseutualueisiin

PEKKA VARTIAINEN

TARINA ON TALO, JONKA KERTOJA rakentaa

Harmaatukkainen, keski-ään jo ohittanut mies istuu yksinään olohuoneessa, juo kahvia ja syö suklaata. Taustalta alkaa kuulua pianon soittoa. Mies katsoo pianoa soittavaa naista. Nopeasti virtaavissa kuvissa näkyy joukko lapsia soittimeneen ryhmittyneenä naisen ympärille, kaksi nuorta seisoo lähekkäin hississä, juoksee käsi kädessä raitiovaunussa ja suutelee. Kuva huoneesta, jonka taustalta kuuluu lapsen itkua, kynttilöitä, raskaana oleva nainen lepäämässä sängyllä. Nainen kulkee kahden lapsen kanssa metsäpolkua, juoksevat veteen, mies ja nainen lepäävät rannalla, riitelevät sateessa. Kuva kahdesta vanhenevasta käsivarresta koskettamassa toisiaan, lähikuva naisen nauravista kasvoista, ihmiset tanssimassa huoneessa ylioppilaslakit päässä, mies ja nainen kahdestaan rannalla. Sitten musiikki lakkaa, hiljaisuus. Nainen seisoo jähmettyneenä keittiössä, mies eteisessä, hakee tukea naulakosta, kulkee raskain askelin yksinään lumessa, laskeutuu polvilleen ja nostaa katseensa. Kaksi nuorta heittävät toisiaan lumipalloilla ja kisailevat lumen keskellä. Kuva siirtyy miehen surullisista kasvoista pianoon, jota kukaan ei soita. Taustalta kuuluu kellon yksitoikkoinen tikitys. Kuvaan tulee huoneessa istuvan miehen vakava katse, jolle nousee kohta hymynkare. Mies nostaa palan suklaata huulilleen, musiikki alkaa taas soida samalla, kun kamera siirtyy hieman etäämmäksi huonetilasta. Kuvaruutuun ilmestyy puoliksi avattu suklaalevy, jossa näkyy teksti ”rakasta” ja suklaatehtaan logo. ■

Televisiosta tutun mainoselokuvan kesto on vain puoli toista minuuttia, mutta lyhyeen aikaan on saatu mahduttettua yhden avioliiton tarina ensikohtaamisesta rakastumiseen, perheen perustamiseen ja toisen puolison kuolemaan. Temaattisesti elokuvassa käsitellään ajan kulumista ja vanhenemista, parisuhdetta, muistoja, niiden syntyä ja muiston pysyvyyttä. Teknisesti tässä tapauksessa jälkimmäisestä huolehtii tuote, suklaa ja maku, joka nostaa suklaata nauttivan miehen mieleen menneen ajan.

Kyseinen mainoselokuva on vain yksi esimerkki siitä, miten tarinoita ja tarinallisuutta hyödynnetään tuotteistamisessa. Vastaavan kaltaisia esimerkkejä on helppo löytää muitakin.

Jo 1970-luvun Suomessa maitoa kaupattiin maalaistytön ja kaupunkilaispojan rakkaustarinalla, tänään moderni lentoyhtiö vie asiakkaansa tuotteisiinsa ikiaikaisen tuhlaajapoika-tarinan siivin, asunnonvälitysyritys tarjoaa asunnon ostajalle mahdollisuutta olla osa tarinaa, teleyhtiö rakentaa toimintansa perustalle pyrkimyksen edistää lasten ja vanhempien välistä vuorovaikutusta ja ilmentää sitä kuvitteellisella kertomuksella isän ja teini-ikäisen pojan kipuilevasta suhteesta.

Monet tutkijat ovatkin sitä mieltä, että elämme parhailaan tarinoiden uutta tulemistä. Ihminen on aina ollut ”kertova ihminen”, *homo narrans*, ja on edelleen sitä mitä suuremmassa määrin.

TARINOITA TALOSTA

Leirinuotiolla voi ehkä kertoa mitä tahansa tarinoita, mutta ei miten tahansa. Parhaimmista, mieleenpainuvimmista tarinoista löytyy yhteys siihen, mitä me olemme yksilöinä ja yhdessä toisten kanssa. Tarina, hyvin kerrottuna, antaa meille tietoa maailmasta ympärillämme, meistä itsestämme ja suhteestamme toisiin ihmisiin. Hyvä tarina on kuin virkistävä uni, joka auttaa meitä näkemään.

Hyvästä tarinasta löytyy juoni, joka vie jännityksen huippuunsa ja antaa sen purkautua. Verevät, mielenkiintoiset henkilöhahmot kuuluvat nekin tarinaan, kuten myös tapahtumien näyttämönä toimiva ympäristö, joka maistuu, tuntuu, tuoksuu ja näyttää juuri siltä, miltä sen tässä tarinassa kuuluukin näyttää. Eikä hyvä tarina ole koskaan hätäilemällä tai lyhyesti kuitattu. Tarinankertomiseen käytetty aika on aina se aika, jonka tarina tarvitsee tullakseen kerrotuksi.



HYVÄSTÄ TARINASTA LÖYTYY JUONI, JOKA VIE JÄNNITYKSEN HUIPPUUNSA JA ANTAA SEN PURKAUTUA.

Ehkä tarina on kuin talo, joka tarvitsee kaikki ne tekijät, jotka pitävät talon pystyssä: kunnan perustuksen, pitävän kattorakennelman, paksut seinät ja riittävästi huoneita, jotta sisään mahtuvat kaikki talosta suojaa hakevat. Tarina on kuin talo, jonka kattoharja kohoaa ensiksi silmiemme eteen. Talon ylimmäisistä ikkunoista meidät toivottavat tervehdysiksi pää- ja sivuhenkilöt, joiden jalkojen alla alkaa tapahtua: henkilöiden väliset suhteet pistävät asioita liikkeelle, luovat tilanteita, ristiriitoja, joiden ratkaisu kuitenkin hämmöittää jo jossakin. Katolla jökötävä savupiippu tupruttaa ulos tarinatalon sisään kertynyttä ilmaa kertoen meille sen, että talossa on eletty ja eletään edelleen.

Eivätkä tarinat synny tyhjiössä, kuten ei talojakaan rakenneta ilman ennakkokäsitystä siitä, miten taloja on rakennettu ja miltä talon tulee näyttää. Kaikkien tarinoiden taustalta löytyy tarinankerronnan historia, lyhyt tai pitkä, suullinen tai kirjoitettu, hyvin tunnettu tai piiloihin kätkeytyneet. Tarinatalojen materiaalia ovat tarinat, jotka kuljettavat mukanaan toisia tarinoita.

Tänään raja kuvitteellisen ja toden, fiktion ja faktan välillä on häilyvä. Aikamme tarinankerronta pohjautuu käsitykseen modernista proosasta, romaanista, joka hyödyntää laajalti aineistoa oman maailmansa luomiseen. Kirjailija Matti Pulkkinen totesi aikoinaan eräässä romaanissaan (!), että romaani on kuin sika, joka syö kaikkea. Se tarkoittaa, että niin romaanin kuin tarinan kertomiseen kuljetaan kaikki aistit avoinna. Maailmamme on tehty tarinoista, joten periaatteellista eroa käytettävissä olevan aineiston ja käyttämättömän välillä ei ole. Tarinatalo voidaan rakentaa oikeastaan mitä tahansa aineistoa hyödyntäen.

Rural Explorer -hankkeessa tarinat syntyivät historiallisista tutkimuksista ja selvityksistä, raporteista, haastatteluiden pohjalta, muistiin tallennetuista tarinoista tai suullisesta tarinaperinnöstä. Jotkut tarinat tarvitsivat syntyäkseen vahvempaa tarinallista etäisyydenottoa kohteesta, toisissa yhteys tarinan ja paikan välillä oli hyvinkin läheinen. Yhteisinä tekijöinä kaikille tarinoille oli paikka, kohde, ja sitä mittaillevalta kertoja.



TARINAN LUONNOLLISIN ESITYSTAPA ON KERTOMUS.

TALONRAKENTAJAN TYÖVÄLINEET

Tarinan luonnollisin esitystapa on kertomus. Kymmene kertoo kertomuksia vaihtelee, ja ehkä on niinkin, että yhä harvemmilla tuota kykyä löytyy. Mikä ei tarkoita sitä, ettemmekö nauttisi, suorastaan janoaisi kertomuksia. Mutta muut kuin kertomukselliset tiedon esitystavat hallitsevat meitä siinä määrin, että kovin moni ei ehkä enää hallitse kirjallisten tarinoiden kerrontakeinoja.

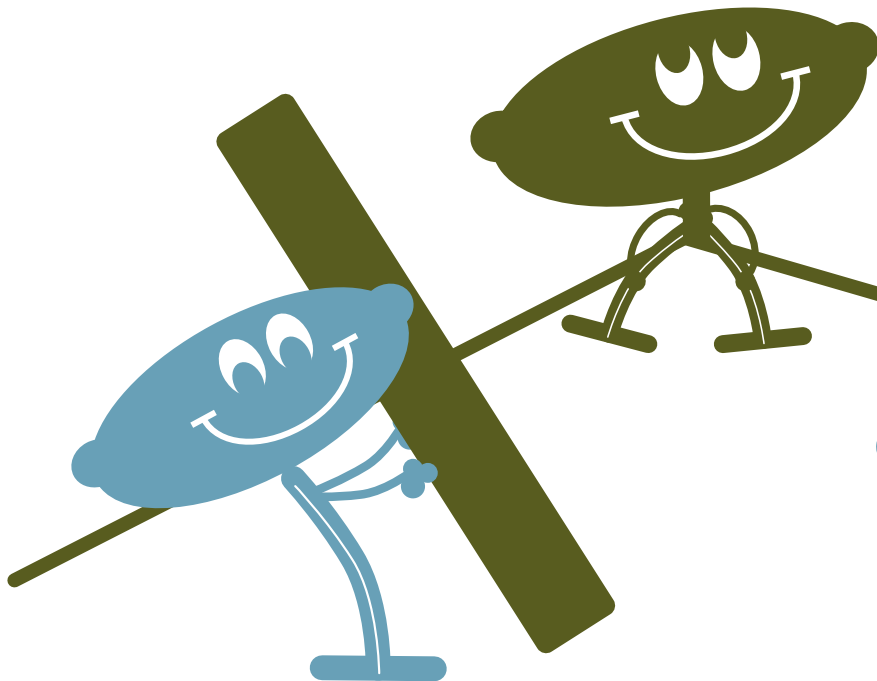
Kertomusten keinovalikoima on runsas ja kertomisen muotoja on useita. Perinteisin lienee suora kerrontatapa. Kuvausta, kuvallisuutta, kohtauksesta toiseen etenemistä ja dialogia voidaan lomittaa mukaan, jolloin suoran kerronnan voima ja vaikutus kasvaa. Tunkeutumalla kuvaamiensa henkilöiden päähän sisälle tai kasvattamalla eläytyvää esitystä ajatuspuheella tai tajunnan kulkua imitoivalla assosiaatioiden ketjulla kertomisen intensiteetti kasvaa entisestään.

Tarinankerrontaan voidaan sisällyttää myös tekijöitä, jotka vievät kertomusta kohti syvempää ymmärrystä inhimillisen elämän kaikista kokemustasoista. Tällaisia ovat esimerkiksi tarinan tulevia tapahtumia ennakoivat tai aiempaan kurkottavat takaumat, joiden avulla rakennetaan tai puretaan jännitystä tarinaan. Näkökulmia vaihtelemalla henkilöstä toiseen, ajan ja paikan määrittelyn tai määrittelemättömyyden, tarinan yksityiskohtien ja tarinan ”aukkokohtien”, kertomatta jätetyn avulla tarinaan saadaan rakennettua mielenkiintoa, jota juonenkulkua tihentävät rakenteelliset tekijät tukevat.

Kaikki tarinat on aloitettava jostakin, tarinaa on vietävä eteenpäin siten, että sitä kuuleva tai sitä lukeva ymmärtää kertomuksen lähtökohdat, taustan ja henkilöiden aseman tarinassa. Ja tarinaan on rakennettava kertomuksen kaari, joka vangitsee vastaanottajan mielenkiinnon, saa tämän jännittämään ja toimimaan yhdessä henkilöiden kanssa ja viimein löytämään helpottavan ratkaisun. Kun tarina on saatettu loppuun, se jatkaa parhaimmassa tapauksessa vielä pitkään kulkuaan tarinan vastaanottajassa.

TARINANKERTOJAN MUISTILISTA

Talonrakennus on iso projekti, ja kuten kaikki projektit, jostakin sekin on aloitettava. Yksinkertainen muistilista tarvittavista näkökohdista on hyvä pitää käsillä. Siihen voisivat kuulua seuraavat kuusi muistettavaa asiaa, joihin vastaamalla talonrakennusprojekti etenee:



1. KENESTÄ TARINA KERTOO?

Tarina tarvitsee henkilön, jonka kautta tarinaa katsova, kuunteleva tai sitä lukeva voi eläytyä kertomuksen tilanteisiin ja toimintaan. Henkilön ei tarvitse olla meidän kaltaisemme, ei välttämättä edes ihminen.

Rural Explorer -hankkeen aikana luodussa tarinassa Ievasvuoren kalliomaalauksista toimintaa, tässä tapauksessa maalausten syntyä, katsotaan ulkopuolisen, tässä ajassa elävän kertojan näkökulmasta. Tarinan tavoitteena on antaa lukijalle visuaalinen kuva kalliomaalauksista ja samalla siirtää painopistettä tarinan sisällä kohti yleisempää näkökulmaa menneisyyden arvoituksellisuudesta ja tavoittamattomuudesta. Tarina rakentuu kertojan maalausten tekijälle esittämien kysymysten varaan. Tarinasta muodostuu näin kahden, ajallisesti etäisen ihmisen välinen ”keskustelu”, jossa tosin toinen on mykkä ja arvoituksellinen.

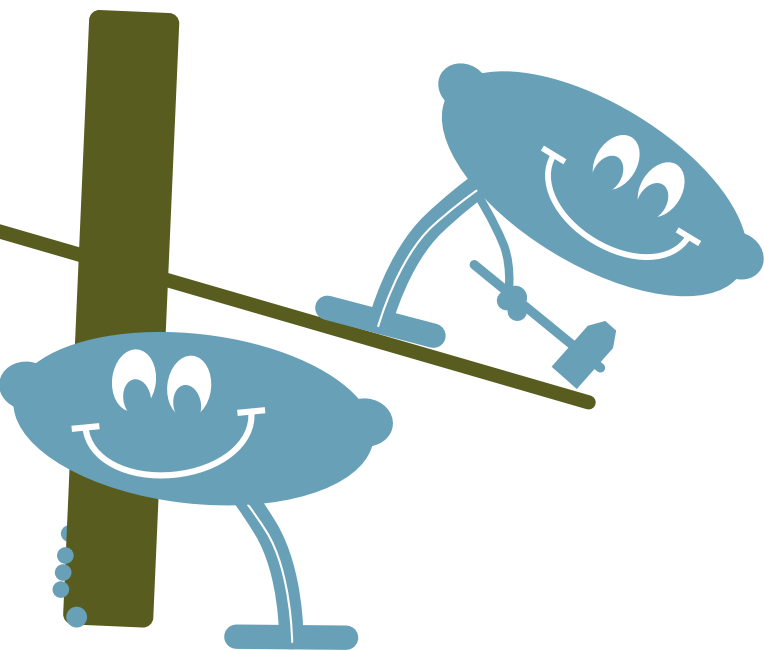
Vastaavasti kertomuksessa ”Ratsumies” kiihkeä toiminnallinen hetki on kuvattu pakenevan sotilaan näkökulmasta. Esitys nostaa pintaan pelon ja paniikin tunteita ja saa meidät eläytymään takaa-ajettavan sisäiseen maailmaan. Samalla pääsemme kurkistamaan maantieteelliseen paikkaan sidottuun hetkeen ja kuvittelemaan tapahtumat mielessämme.

2. KENEN NÄKÖKULMASTA TARINA ON KERROTTU?

Onko tarina aina pakko kertoa päähenkilön näkökulmasta? Mitä tarinalle tapahtuu, jos se kerrotaan jonkun toisen, sivuhenkilön, satunnaisen kohtausta seuraavan tai vaikkapa eläimen näkökulmasta?

Albert Edelfelt on tunnettu taiteilija ja eittämättä historiaan jäänyt suurmies. Kun hänen vierailunsa Ruokolahdella 1800-luvun lopulla taipuu tarinaksi, näkökulma siirretään häntä emännöivään kansanparantajaa Elli Jäppiseen. Kertomuksessa ”Nainen katsoo syrjäsilmin vieraan touhuja” taiteilijan hahmoa, tämän olemusta ja puhetapaa tulkitaan Ellin silmin. Tarinan lukija saa Ellin silmät ja näkemyksen paitsi Edelfeltistä taiteilijana myös siitä ympäristöstä, jossa vierailu tapahtui. Kohtauksesta toiseen etenevä kerronta jättää myös jotakin kertomatta, mikä herättää uteliaisuutta ja lukijan halun täyttää toiminnalliset aukkopaidat tulkinnoilla.

Tarinoissa toisen maailmansodan aikaisista tapahtumista Rautjärvellä kuvataan desanttien kiinniottoa. Historiallinen aineisto toimii kehyksenä kohtaukselle, jossa sama tapahtuma kerrotaan kiinniotetun desantin ja kuulustelua ovenraosta seuraavan pienen pojan näkökulmasta. Kyseessä on kaksi kertomusta, joissa näkökulmien vaihtelun avulla päästään lähemmäksi kuvittelemaan, mitä todellisuudessa tapahtui. Kerronnallisilla ratkaisuilla pyritään toteamaan, miten tapahtumat ovat aina henkilöön ja tämän tulkintaan sidottuja oli hän sitten ulkopuolinen taho tai tarinassa sisällä.



3. MIKÄ MENE PIELEEN?

Mielenkiinto tarinaan kehittyi monta kertaa siitä, että jokin asia menee pieleen tai tarinan henkilöt kohtaavat ylivoimaisia ongelmia ja esteitä. Tarinan jännitettä voidaan myös nostaa tätä kautta. Ongelmat tai pulmat voivat olla käytännöllisiä tai tunne-elämään kytkeytyviä, pettymyksiä rakkautessa, kivun tai menetyksen tunteita. Tarinaa seuraava haluaa tietää, miten ongelmat ratkaistaan.

”Kumma kivi” on kertomus Ruokolahdella sijaitsevasta nähtävyydestä, erikoiseen asentoon jähmettyneestä siirtolohkareesta. Kertomus kolmen kaveruksen retkestä kiville on kuvitteellinen. Pojat lähtevät matkalle ratkaisemaan heille kerrottua, kiveen liittyvää salaisuutta. Matkanteko on yksi tarinankerronnan perinteisistä kaavoista, joten tältäkin osin kyseinen kertomus liittyy tarinoiden ikaikaiseen muottiin. Tarinan henkilöillä on tehtävä suoritettavana, tehtävä ei ole helppo, se on outo ja arvoituksellinen. Kun he lopulta pääsevät perille ja ryhtyvät toimeen, hetken näyttää siltä, että tilanne laukeaa ilman vakavia seurauksia.

Kymenlaakson Nuolniemelle sijoittuvassa ”Pässinhakureissu”-tarinassa tehdään matkaa siinäkin. Humalassa toikkaroivat miehet lähtevät ostamaan pässiä tutulta mieheltä. Kaupanteko kyllä onnistuu, mutta kun lähdetään kotimatalle, loppulema on jotakin muuta kuin odotettu.

4. MIKÄ ON TARINAN JUONI?

Virallisen määrittelyn mukaan juoni on toiminnan ja tapahtumien kulun esitys niin valittuna ja järjestettynä, että syysuhteet yksittäisten tapahtumien välillä korostuvat. Aristoteleen mukaan juoni on toiminnan jäljittelyä.

Juonessa on siten kysymys tarinan järjestämisestä. Tarinaa voidaan kertoa paitsi monesta eri näkökulmasta myös monin eri tavoin. Juonen sommittelu on yksi keskeisimmistä tarinankerronnan keinoista. Tapahtumia ei tarvitse kertoa niiden tapahtumajärjestyksessä vaan järjestystä voidaan muuttaa sen mukaan, miten se on tarinan kuljettamisen kannalta toimivaa. Aikatasoja voidaan vaihdella, rakentaa juoni siten, että siinä korostuu tarinan toiminnallisuus, tai siten, että sen avulla ymmärrämme paremmin henkilöiden luonteet. Tarinan järjestämisellä, juonen avulla voidaan myös painottaa kertomuksen aatteellista ja maailmankatsomuksellista sisältöä.

Tarina Herransaaren kartanosta käsittelee Ruosteelähteen aarretta. Perimätiedon mukaan aarre löytyy, jos sitä haetaan tiettyjä rituaaleja noudattaen. Kirjoitetussa tarinassa on eno ja nuori poika, jolle eno kuolinvuoteellaan kertoo eräästä kerrasta, jolloin hän lähti etsimään aarretta. Aarretta ei koskaan löytynyt, koska jokin meni pieleen. Tarina lähtee liikkeelle enon kuolinvuoteelta, siirtyä sitten enon kertomukseen aarteen etsinnästä, palaa välillä kerrontahetkeen ja päättyy enon toteamukseen epäonnistumisen syistä. Tarina vaihtaa näin juonellisesti aikaa ja paikkaa, vaikka kerrontahetki on koko ajan sama.



MITÄ TARINALLE TAPAHTUU, JOS SE KERROTAANKIN JONKUN TOISEN, SIVUHENKILÖN, SATUNNAISEN KOHTAUSTA SEURAAVAN TAI VAIKKAPA ELÄIMEN NÄKÖKULMASTA?

5. MITÄ YKSITYISKOHTIA LÖYDÄT TARINAAN?

Hyvästä tarinasta löytyy sopiva määrä yksityiskohtia, jotka vievät tarinaa eteenpäin ja myös pysäyttävät. Yksityiskohtien avulla voi viedä lukijan sisälle tarinaan, herättää aistit näkemään, tunteemaan, kuulemaan, jopa haistamaan tai maistamaan mitä ympärillä tapahtuu. Mutta, jos yksityiskohtia on liikaa, ote tarinaan kirpoaa – jos taas liian vähän, tarinan perässä saattaa olla vaikea enää pysyä mukana. Tasapainon löytäminen on tärkeintä, tässäkin.

Kertomuksessa ”Hyppy kalliolta” kuvataan julmaa kohtausta, jossa nuori mies ja hänen veljensä pakotetaan hyppäämään kalliolta varmaan kuolemaan. Tarinan kertoja on toinen veljeksistä, joka joutuu suorittamaan hypyn kahteen kertaan. Tarinan kerronnalliseen rytmiin on ripoteltu yksityiskohtia (haavoittuminen piikeistä, veren valuminen, itkevä ja huutava veli, keihäillä hännäävät sotilaat, palava kylä, liekkien rätinä ja ihmisten huudot) ja loppuun on laitettu vielä kertojan viimeinen kuulokuva: ennen kuolemaansa hän kuulee vielä jostakin kantautuvan ”soiton särkyneen äänen”.

Joutsenon Muukonsaareissa 1938 pelatun ensimmäisen lentopallo-ottelun tarinan lomaan on ripoteltu yksityiskohtia kertojan isoista käsistä ja koppavanolaisesta siskon miehestä, joka kehuskelee pelillisillä taidoillaan siinä määrin, että se alkaa kertojaa harmittaa. Lopulta hän iskee palloa kovaa päin ärsytyksen kohdetta, että tämän ”korvat vain lepattivat”.

50-luvun Rautjärvelle sijoittuva tarina ”Metsurin kivi” sijoittaa sisälleen metsämiehen kokemusmaailman työnteosta luonnon keskellä. Terävä saha ”syö” puuta, joka kaatuu rytisten ja raskaasti mätkähtäen maahan, ”maa tärahtelee” ja ”kevyt tuulenvire” leyhähtää miehen kasvoille, joita hikipisarot alkavat kohta valua. Hyttysset saapuvat hien houkuttamina paikalle ja muutama laskeutuu miehen kädelle. Lepohetkeä pitäessään mies kuulee käen kukunnaa. Ennen vahingossa tekemäänsä suurta historiallista löytöä aika tuntuu pysähtyneen miehen ympärillä.

6. MITEN TARINA PÄÄTTYY?

Perinteinen tarina päättyy tavalla, jossa sankarille annettu tehtävä viedään päätökseen ja ongelmat ratkeavat. Tarinan loppu voi olla onnellinen tai surullinen, tai vaikka jotakin siltä väliltä. Tarinan lopussa päähenkilö on muuttanut maailmaa tai joidenkin ihmisten elämää, tai tapahtumat ovat muuttaneet häntä itseään. Ehkä sankari on opettanut muille jotakin tärkeätä ja oppinut samalla jotain itsekin. Lopun tehtävänä on viedä tarina päätökseen, ja usein on niin, että mitä selkeämpi loppu on, sitä tyytyväisempiä tarinan kokijoina olemme mekin.

Mutta tarinan loppu voi olla myös avoin, jolloin päättävältä siirtyy tarinan kertojalta kuulijalle, katsojalle, lukijalle. Jos loppu on liian avoin, se saattaa herättää kiusaantumista ja kiukkua. Ehkäpä puoliavoin loppu on tässä se paras ratkaisu: tarina antaa osittaisen ratkaisun, mutta jättää kuitenkin jotakin myös piiloon löydettäväksi toisella kertaa.

Immalanjärven lähellä sijaitsevan Karjukallion tarinaperintöä kuvastamaan laadittiin kertomus, eräänlainen aikuisten satu karjusta, joka löytää kadonneen elämänilonsa ja karkaa läävästä vapauteen. ”Karjukallio” etenee satutarinan tavoin ympäristön ja tilanteen kuvauksesta muutosta ennakoivaan toimintaan: isäntä huolestuu possunsa alakuloisesta olemuksesta ja päättää, että karju syödään tulevana jouluna. Jotta syötävänä olisi muutakin kuin rasvaa, isäntä laatii karjulleen aktivointiohjelman, jonka toivoo kiinteyttävän possua ja vahvistavan tämän lihaksistoa. Näin tehtyään karju virkistyy siinä määrin, että alkaa haikailla kiipeämistä lähistöllä kohoavalle vuorelle. Sinne tämä sitten eräänä aamuna loikkaakin ja tarinan lopussa katselee ylhäältä alas ”entiseen elämäänsä, joka haihtuu kuin aamu-usva alkavan päivän tieltä”.

Lappeenrannan lähistöllä aikoinaan sijainneen tanssipaviljongin historiaan sukelletaan tarinassa ”Karhusaari”, jossa kertoja muistelee tapaamistaan

tulevan miehensä kanssa. Muistojen kultaamassa tarinassa kerrotaan ystävän kanssa tehdystä matkanteosta Karhusaareen, ensikohtaamisesta nuoren miehen kanssa, vaipumisesta tanssin pyörteisiin ja illasta, joka päättyy romanttiseen tuokioon rantakallioilla. Lopussa kertoja toteaa kaiken kuuluvan jo menneisyyteen, mutta tulleen myös osaksi pysyviä muistoja.

Yksi hetki on läsnä tarinassa luolaan vihollisilta kätkeytyneistä kyläläisistä, joiden kamppailua uhkaavia joukkoja vastaan kerrotaan nuoren pojan näkökulmasta. Poika puolustaa asemia yhdessä toveriensa kanssa, torjuu edestä, takaa ja ylhäältä tulevia hyökkäyksiä, haavoittuu ja jää lopulta seuraamaan avonaisen luolan ylitse lentävän linnun hahmoa. Loppu jää avoimeksi, emmekä tiedä, miten taistelussa lopulta käy. Tarinan tehtävänä on viedä meidät hetkeen, keskelle sekasortoa ja pelkoa tuntevien ihmisten mielenmaisemaa. ■

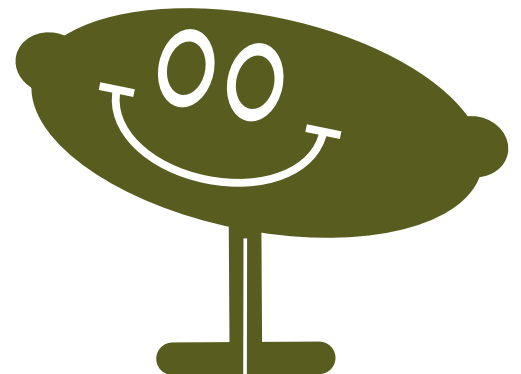


LOPUN TEHTÄVÄNÄ ON VIEDÄ TARINA PÄÄTÖKSEEN, JA USEIN ON NIIN, ETTÄ MITÄ SELKEÄMPI LOPPU ON, SITÄ TYYTYVÄISEMPIÄ TARINAN KOKIJOINA OLEMME MEKIN.

VALMIS TALO – TAI ei sittenkään!

Kun sopivat vastaukset kaikkiin ylläoleviin kuuteen kysymykseen on löydetty, on aika katsoa valmista tuotosta. Näyttääkö siltä, että talon harja kantaa ylöspäin ja ryhdikkäänä itseään? Onko talon julkisivu kunnossa, siisti ja kutsuva? Onko huonejärjestys toimiva ja käytännöllinen? Entäpä sitten asukkaat: onko kaikille löytynyt talosta oikea paikka olla?

Saattaa olla, että talo kaikesta ajasta ja vaivasta huolimatta vaatii vielä hieman kunnostusta, remontin jälkien ja edustan siivoamista. Hieman tietenkin riippuu myös siitä, kenelle ja mitä tarkoitusta varten talo on rakennettu. Itselle tai ei, ylpeyttä talon rakentamisesta ei voi kukaan viedä!



TARINAN *Toiset ulottuvuudet* ELI MITEN TARINA TUOTTEISTETAAN?



Matkailijan kuulema tai lukema tarina vahvistaa kokemusta paikasta, jossa hän vierailee. Mutta mitä muita elementtejä tarinan tueksi voi rakentaa? Vain mielikuvitus on rajana: kuvat, äänet, melodiat, tuoksut, esineet, toiminnallisuudet – kaikki on mahdollista. Virtuaalisesti tai reaalisesti toteutettuna. Rural Explorer kokeili näistä mahdollisuuksista muutamia.

Sanallinen kertomus mielletään usein tarinankerronnan perusmuodoksi, oli sitten kyse suullisesta tai kirjallisesta tarinoinnista. Emme kuitenkaan tiedä, onko ihmiskunta kertonut ennen tapahtumien sanallistamista ensin vaikkapa kuvin tai esikielellisin ääntelyin. Oli miten oli, sanoin kerrotun tarinan lisäksi ja rinnalla on koko tunnetun historian aikana käytetty muitakin kerronnan muotoja. Ennen lukutaidon yleistymistä tarinoita kerrottiin suullisen esittämisen lisäksi kuvakertomuksin esimerkiksi keskiaikaisten kirkkojen seinissä. Myöhemmin kirjapainotaidon keksimisen myötä kirjat ja lehdet teksteineen saivat vuosisadoiksi keskeisen roolin paitsi tiedon myös fiktiivisten tarinoiden välittämisessä.

Tämän päivän maailmassa kuvalliset ja äänelliset kerrontatavat ovat kokeneet uuden merkityksen nousun mainonnassa, suoratoistopalveluissa ja sosiaalisessa mediassa. Äänikirjat, sosiaalisen median kuvapalvelut ja emoji:t ovat yhtä aikaa uusinta uutta

ja samalla paluuta suulliseen tarinointiin, muinaiseen kuvajälkien jättämiseen ja hieroglyfeihin.

Rural Explorer -hankkeessa lähtökohtana oli tuottaa ensin erilaisiin materiaaleihin pohjautuvia puhuttelevia, mielenkiintoisiin paikkoihin kytkeytyviä tarinatekstejä. Näiden tuottamisprosessia Pekka Vartiainen on kuvannut edellisessä luvussa. Tämän jälkeen halusimme tutkia, minkälaiset ilmaisumuodot voisivat tuoda lisäarvoa paikalle ja siitä kirjoitetulle tarinalle, ja miten ne voisivat edelleen hyödyttää matkailuyrittäjää ja matkailijaa.

Kun maaseudun tutkimusmatkailija kohtaa paikkoja ja maisemia, nämä voivat olla ensi näkemältä mitä tahansa vaikuttavan ja mitäänsanomattoman väliltä. Kaunis maisema tekee aina vaikutuksen, mutta siihen voi kätkeytyä tarina, joka moninkertaistaa näkymän tarjoaman kokemuksen tehon. Toisaalta suhteellisen tavanomaiselta näyttäväkin kohde voi avautua tarinan kautta aivan uudella tavalla.

Seuraavassa esitetään esimerkkejä siitä, miten paikkojen merkityksiä voidaan avata matkailijalle tarinan ohella myös erilaisten ei-sanallisten keinojen avulla. Esimerkit ovat Rural Explorer -hankkeessa tehdyistä toteutuksista.

Kaikki esimerkkitoimitukset ja niiden tausta aineistot löytyvät jatkossa Rural Explorer – verkkosivulta: <https://ruralexplorer.humak.fi>. Esimerkkien yhteydessä on myös suoria linkkejä eri toteutuksiin, sikäli kun ne tätä julkaisua kirjoitettaessa olivat saatavissa. Rural Explorer on julkaissut tämän Tarinareitti-oppaan lisäksi Tarinajoki-nimisen tarinakokoelman sekä alempana esiteltävän Pankkiryoistö Taavetissa -sarjakuvan. Julkaisut ovat ilmestyneet Humakin julkaisusarjassa. Sarjakuva on ladattavissa sähköisessä muodossa osoitteesta <https://www.humak.fi/innovaatiopalvelut/julkaisut/julkaisusarja/>

Peruskysymys, johon näissä esimerkkitoimituksissa on pyritty vastaamaan, on se mikä useimpia matkailuyrityksen asiakkaita kiinnostaa:

”Voisitko kertoa, mitä mielenkiintoisia kohteita lähistöltä löytyy?”

1. TARINA JA valokuva

Valokuva on kenen tahansa ulottuvilla oleva keino tarjota asiakkaalle informaatiota mielenkiintoisista käyntikohteista. Itse otettuja kuvia voi liittää verkkosivuille, Facebookiin, Instagramiin ja painettuihin esitteisiin. Näin toteutettuna kustannus on pieni.



© Anu Nuutinen

Jos kohteesta on käytettävissä tarina, yhdessä kuvan kanssa sen teho voi kasvaa merkittävästi. Yhdistettynä paikkatietoon näistä muodostuu asiakkaalle omatoimiretken peruspaketti, joka vastaa kolmeen kysymykseen: miksi paikka on kiinnostava? miltä siellä näyttää? ja miten sinne pääsee?

Yhtä lailla näiden pohjalta voidaan rakentaa myytävä, yhden tai useamman kohteen sisältävä retkituote, jossa lisäpalveluina voivat olla kuljetus, opastus, eväät sekä tarinan kertominen paikan päällä. Tällöin kuva toimii osana paketin markkinointia. Tällaisesta retkestä on esimerkkitoetus artikkelin lopussa.

Nyrkkisääntönä on, että kannattaa panostaa enemmän laatuun kuin määrään. Yksi toimiva kuva kohteesta on tehokkaampi kuin kymmenen huonoa. Mikäli epäilee omia kykyjään valokuvaajana, ammattilaisen käyttäminen on usein järkevää. Ainakin silloin, kun kyse on myytävästä tuotteesta (esimerkiksi opastettu retki), jolla on itsessään tuotto-odotuksia.

ESIMERKKI A: VESIKIVELLÄ

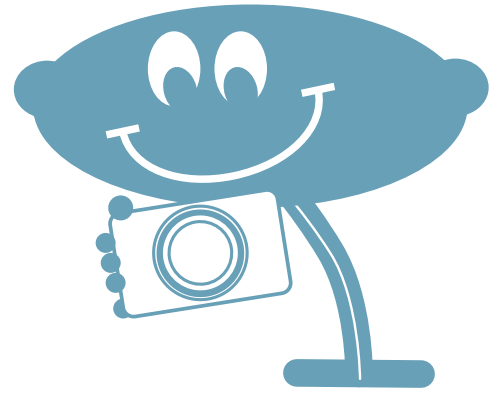
Suomen ja Venäjän rajan itäreunaltaan halkaiseman Immalanjärven rantavedessä Imatralla on kivi, jonka satunnainen kulkija voi ohittaa sen enempää ajattelematta. Pinnan yläpuolella oleva osa kiveä muodostaa ikään kuin teltan katon harjan, mutta kiviähän nyt on kaiken muotoisia. Tilanne muuttuu, jos kulkijalle kerrotaan, että kiveä luultiin ilmeisesti sotilasteltaksi ja kohdetta yritettiin pommittaa jatkosodan aikana. Tämä tapahtui tietävästi Immolan lentokentän pommitusten (2.7.1944) yhteydessä.

Tästäkin paikasta tuotettiin Pekka Vartiaisen kirjoittama tarina Vesikivellä, joka vie lukijan tai kuulijan kiveä uimapaikkanaan pitäneiden lasten kokemuksiin sodan ajalta. Kohteesta otettiin myös valokuvia (Anu Nuutinen), jotka havainnollistavat tarinaa sellaiselle paikasta kiinnostuneelle, joka ei ole paikan päällä. Kuva kertoo, että kivi on todellakin teltan näköinen ja yhdessä tarinan kanssa ne luovat mielikuvan jatkosodan viimeisen kesän todellisuudesta. Maailmasta, jossa lasten kesäidylli ja sodan julmat kasvat näyttäytyvät yhtä aikaa.

Immalanjärven Telttakivi on hyvä esimerkki siitä, miten sotahistoriallisen kohteen (joka on samalla kotirintaman niin sanottua mikrohistoriaa) ei tarvitse olla itsessään näyttävä. Tarina ja kuva kertovat enemmän kuin useimmat muistomerkit tai sankaripatsaat.



TARINA JA KUVA KERTOVAT ENEMMÄN KUIN USEIMMAT MUISTOMERKIT TAI SANKARIPATSAAT.



ESIMERKKI B: TARINAJOKI

Valokuvien merkityksestä ja mahdollisuuksista ker-
too Rural Explorerin Facebook-sivulla ja Tarinauutis-
kirjeessä julkaistun Tarinajoki-postauksen herättä-
mä kiinnostus. Tekstiosuudessa ei ollut haettu tällä
kertaa draamallisuutta tai elämyksellisyyttä. Niiden
sijaan Pekka Vartiaisen kirjoittamaan Tarinajoki-nimi-
seen tarinaan oli poimittu Mikko Europaeuksen hank-
keelle toimittamasta aineistosta historiallisia tietoja
Ruokolahden pienjärveltä itärajan yli kohti Vuoksea
virtaavan Helisevänjoen vaiheista eri aikoina.

Tekstin yhteydessä julkaistu kaunis jokikuva
kirvoitti ihmiset paitsi muistelemaan spontaanis-
ti muun muassa joelle tehtyjä uimareissuja myös
postaamaan omia kuviaan jokivarrelta. Erityisesti
kuvauksellisten kohteiden tunnettuutta voidaan lisä-
tää tarjoamalla asiakkaille aktiivisesti mahdollisuutta
jakaa omia kuviaan kohteesta paitsi omissa some-
kanavissaan, myös matkailuyrityksen tai matkailun
alueorganisaatioiden alustoilla. ■



Anu Nuutinen

Erityisesti kuvauksellisten kohteiden tunnettuutta voidaan lisätä tarjoamalla asiakkaille aktiivisesti mahdollisuutta jakaa omia kuviaan kohteesta.

Kokeile itse:

1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe
4. kirjoita tai pyydä jotakuta kirjoittamaan aiheesta max 1 sivun mittainen tarina (käännätä tarvittaessa asiakaskohderyhmiesi kielille)
5. tee suunnitelma tarinan ja/tai kohteen kuvittamiseen tarvittavasta kuvamateriaalista
6. etsi aiheeseen mahdollisesti liittyviä valokuvia ja/tai kuvaa puhelimella tai digikameralla kohdetta monipuolisesti eri vuodenaikoina - myös asiakkaiden ottamia kuvia voi käyttää kysymällä niihin käyttöluvan
7. valitse kuvista muutama teknisesti laadukain ja parhaiten kohdetta/tarinaa kuvaava
8. lataa kuvat ja tarina verkkosivuillesi, Facebookiin, Instagramiin tai käytä tarinan ja kuvien materiaalia painetuissa esitteissäsi

Kustannukset:

Toteutustavasta riippuen
nollasta eurosta muutamaan
sataan euroon.

Matkailullinen käyttö:

- matkailijan kiinnostuksen herättäminen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suositteluhaluuden lisääminen

2. TARINA JA video

Yksinkertaisen käyntikohteesta kertovan videon tekeminen on kenen tahansa ulottuvilla lähes samaan tapaan kuin valokuvaaminen. Älypuhelimien videokameroilla saa vähintäänkin kelvollista ja parhailla jopa laadukasta kuvaa, jonka avulla voi tarjota matkailijalle tilaisuuden tutustua kohteeseen ennen paikan päällä käymistä.

Tarinan liittäminen videoon joko tekstinä tai puhuttuna äänenä ei myöskään ole yksinkertaisimmillaan ylivoimaisen vaikeata toteuttaa kotikonstein. Puhutun tarinan voi joko äänittää yhtä aikaa kuvan tallennuksen kanssa tai jälkiäänittää ja yhdistää kuvaan. Jälkiäänitys edellyttää editointiohjelmia, joka on myös lähes välttämätön, mikäli video halutaan koostaa useammasta otoksesta. Älypuheliimiin on saatavissa useita erilaisia helppokäyttöisiä editointiohjelmiä.

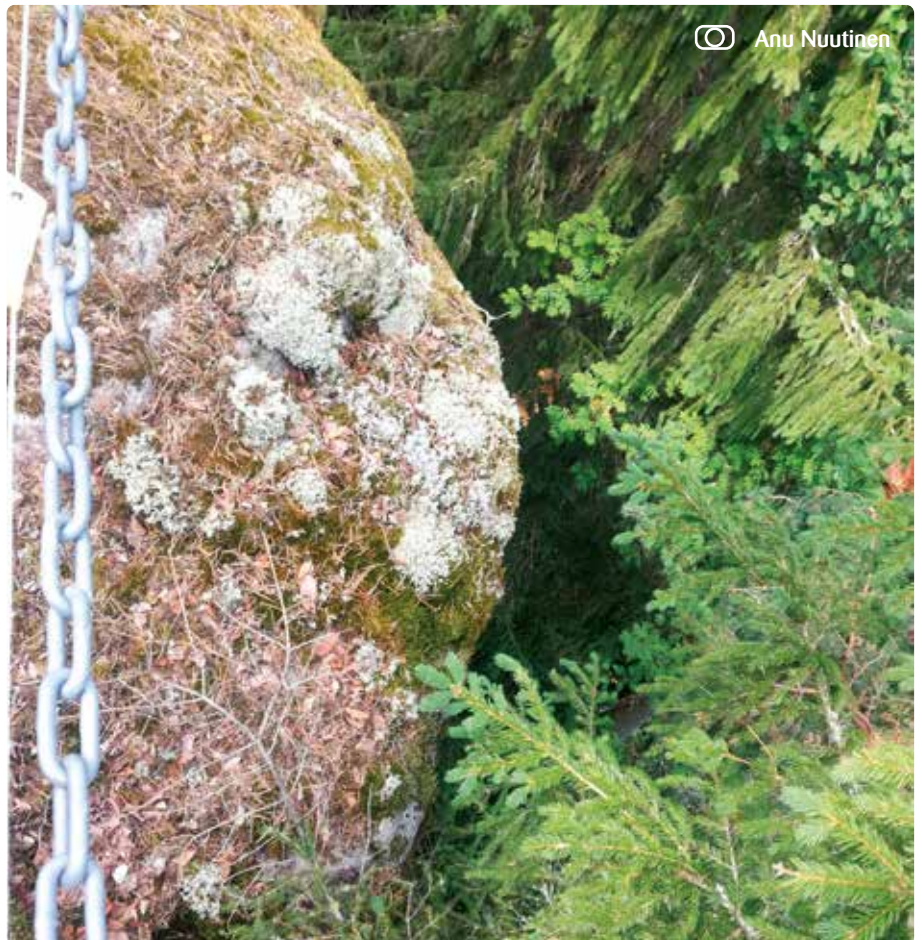
Jos tavoitellaan korkealaatuista tarinavideota tai vaikkapa tarinallista yritysvideota, on usein viisasta kääntyä ammattilaisten puoleen. Mitä vaativampi on videon käyttötarkoitus sitä enemmän kannattaa panostaa ennakkosuunnitteluun. Hyvä käsikirjoitus mahdollistaa tehokkaan kuvausvaiheen ja helpottaa videon leikkaamista ja jälkitöitä.

Mutta kuten sanottu, myös tee-se-itse -menetelmällä voi syntyä tarkoituksenmukaista jälkeä pienin kustannuksin. Rural Explorer -hankkeessa tehtiin kaksi erityyppistä videota, joissa kokeiltiin erilaisia lähestymistapoja. Ne olivat myös kustannuksiltaan erilaisia lähes nollobudjetista muutamaa tuhatta euroon.

ESIMERKKI A: HYPY KALLIOLTA

Ruokolahdella, pienen matkaa Niskapietilän museotieltä Kuokkalammintien varressa on Hyppykallioksi kutsuttu paikka, jolla on mielenkiintoinen historia. Kerrotaan, että Suuren Pohjan sodan aikana 1700-luvun alussa alueelle valloittajina tulleet venäläiset olivat pakottaneet kylän miehiä hyppäämään kalliolta sen juurelle asetettujen terävien piikkien päälle.

Kallion metsän puoleinen reuna on jyrkkä, mutta kallio itsessään ei ole erityisen korkea. Näkymät kallion laelta eivät ole kovin kummoiset. Kohteen molemmin puolin on asutut, lähivuosisikymmeniltä peräisin olevat talot. Kallion laella, jyrkänten reunalla on rautaketjusta tehty kaide ja tien varressa ylös johtavan polun alkupäässä on kyläyhdistyksen pystyttämä opastaulu, jossa kerrotaan lyhyesti paikan historiasta. Satunnainen kävijä tavoittaa varmasti jotain paikan erityislaadusta jo opastaulun perusteella, mutta tämän tyyppisessä, visuaalisesti vaatimattomassa kohteessa kokemusta voidaan voimistaa tarinankerronnan keinoin.



Teknisiä vinkkejä videoiden kuvaamiseen ja editointiin matkapuhelimella on esimerkiksi täällä: <https://www.yrittajat.fi/uutiset/565654-nain-teet-hyvan-videon-kannykalla#fb18c860>

Hyppykalliosta Pekka Vartiainen kirjoitti ensin tarinan, joka on kerrottu jyrkänteeltä hyppäämään pakotetun nuoren miehen näkökulmasta. Tarinan tueksi kohdetta käytiin valokuvaamassa, mutta osoittautui, että siitä oli vaikea saada aikaiseksi valokuvaa, joka vahvistaisi tarinan tarjoamaa kokemusta. Kuvissa kallio ei näytä uhkaavalta tai pelottavalta paikalta, vaan miltä tahansa metsäiseltä kumpareelta.

Suuraavaksi päätettiin kokeilla videon toteuttamista aiheesta siten, että kuvakerronnalla pyrittiin katsomaan tapahtumaa nuoren miehen silmin samoin kuin kirjoitetussa tekstissä. Kuvaukset toteutettiin älypuhelimien kameralla yksinkertaisimmalla mahdollisella tavalla: paikalla oli vain kuvaaja (alle-

kirjoittanut), joka ennakkoon tehdyn kuvakäsikirjoituksen pohjalta kuvasi käsivaralta tarinan vaiheet liikkuen kohteessa tapahtumien mukaisesti. Otoksia oli useita ja kuvakokoja vaihdettiin, mutta lisävalaistusta tai muita lisälaitteita ei käytetty.

Kuvamateriaali annettiin tämän jälkeen ammattimaiselle videoleikkaajalle, joka editoinnin ohella käsitteli kuvaa jonkin verran tarinan tunnelman tehostamiseksi sekä lisäsi joitakin tehosteäänä. Lisäksi videoon äänitettiin itse tarina spiikkattuna. Noin kahden minuutin videon tuotantokustannukset olivat alle tuhat euroa. Itse editoituna hinta olisi tietysti ollut olennaisesti vähemmän. Video on katsottavissa Rural Explorerin YouTube -kanavalla: <https://urly.fi/1AXQ>.



ESIMERKKI B: SUDET TULIVAT KESKIYÖLLÄ

Joutsenon Kuurmanpohjassa sijaitsee useita Suomen vanhimpia jääkauden jälkeisiä asuinpaikkoja. Näitä on viime vuosina löydetty arkeologisissa kaivauksissa. Vanhimmilla kohteilla on ikää lähes 11 000 vuotta ja niistä tehdyt löydökset ovat kansallisesti ja jopa kansainvälisesti merkittäviä.

Saarenojan kivikautinen asuinpaikka Kuurmanpohjassa on yksi Saimaa Geoparkin kohteista. Se sijaitsee noin 14 kilometrin päässä Imatran keskustasta lähellä itärajaa. Paikan ohi kulkevan maantien varresta avautuu hieno näkymä itään muinaisen Ancylus-järven lahdelle, joka nykyään on kahden mäenrinteen väliin jäänyt peltoaukea. Tämän entisen lahden pohjoisreunalla mäenharjanteella on muutamien kymmenien neliömetrien laajuinen hiekkapainanne, jossa on ollut varhaisimpien maahamme muuttaneiden ihmisten asumus.

Tässä jälleen kohde, jonka merkitys ei avaudu paikalle tulevalle tai sinne aikovalle matkailijalle ilman tarinan tukemaa tietoa. Vain asiantuntijan silmällä voi ylipäänsä tunnistaa paikan sijainnin ja kaikki kohteesta tehdyt löydökset on siirretty muualle tutkijoiden käyttöön.

Miten siis voitaisiin tuottaa kävijälle kokemus paikan ainutlaatuisuudesta? Tätä kysymystä pyrittiin ratkaisemaan toteuttamalla kohteesta noin viiden minuutin mittainen video, jossa yhdistetään pyyntikulttuurin asiantuntijan Risto Järvisalon haastattelu ja Pekka Vartiaisen kirjoittama tarina paikan päällä kuvattuun videomateriaaliin.

Sudet tulivat keskiyöllä -niminen tarina kertoo kuvitellusta tilanteesta, jossa kivikauden asukkaat koirineen - alueelta on löydetty vanhin Suomen alueelta tunnettu koiran luu - suojautuvat lähestyvää susilaumaa vastaan. Tarina maalaa kuvan myöhäissyksyn hetkistä, jolloin ruoka on vähissä ja monenlaista uhkaa ilmassa. Ihminen tilanteen keskellä on kuitenkin samanlainen kuin nykyisin, mikä antaa mahdollisuuden samaistumiseen.

Videototeutusta varten varattiin yksi kuvauspäivä, jonka aikana kohdetta kuvattiin sekä maan

tasolta että dronen avulla ilmasta. Kuvaustyön toteutti kahden ammattilaisen työryhmä imatralaisesta Dominus Oy:stä. Koska kohde on lähellä Venäjän rajaa, tarvittiin ilmakuvauksia varten lupa sekä Rajavartiostolta että Puolustusvoimilta.

Asuinpaikan ja sitä ympäröivän maiseman lisäksi kuvattiin paikan päällä asiantuntijahaastattelu. Tarinan spiiikkaus ja äänitehosteet lisättiin videoon leikkauksivaiheessa, jonka toteutti Dominus Oy. Kustannukset viiden minuutin mittaisesta videosta olivat lupamaksuineen muutaman tuhannen euron luokkaa.



Video, josta on myös englanninkielinen versio, löytyy Youtubesta: <https://urly.fi/1E2U>

Kokeile itse:

1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe
4. kirjoita tai pyydä jotakuta kirjoittamaan aiheesta max 1 sivun mittainen tarina
5. tee suunnitelma tarinan kuvittamiseen tarvittavasta kuvamateriaalista (kuvakäsikirjoitus)
6. etsi aiheeseen mahdollisesti liittyviä valokuvia ja/tai kuvaa puhelimella tai videokameralla kohdetta esisuunnitelman pohjalta
7. editoi tai pyydä jotakuta editoimaan kuvamateriaalista noin 2–3 minuutin kokonaisuus
8. äänitä videoon spiiiksi siihen liittyvä tarina (tarvittaessa muillakin kuin suomen kielellä)
9. lisää videoon otsikkoteksti (videon nimi), mahdollinen tekstitys sekä tekijätiedot ja lähteet
10. lataa video verkkosivullesi, Facebookiin ja/tai YouTube -kanavallesi

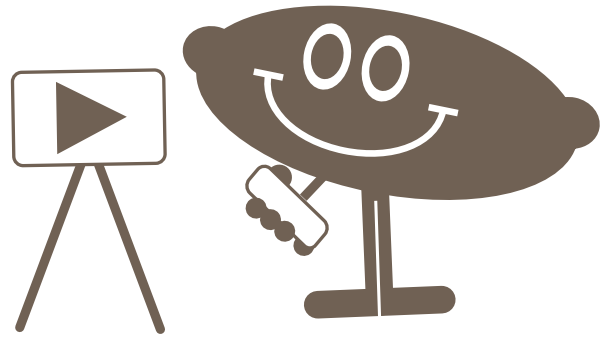
Kustannukset:

Kustannukset 2–5 minuutin videosta:
Toteutustavasta ja oman työn määrästä riippuen muutamasta kymmenestä eurosta muutamaan tuhanteen euroon.

Matkailullinen käyttö:

- matkailijan kiinnostuksen herättämisen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suositteluhaluuden lisääminen

3 TARINA JA vlogi



Videoblogi, jota arkikielessä usein kutsutaan vlogiksi, on blogi joka tehdään videokuvamalla. Vaikka kyse on videosta, se käsitellään tässä erikseen, koska vlogeilla on useimmiten siihen erikoistuneet tekijät eli vloggaajat, joiden persoona on merkittävä osa videota. Vlogit julkaistaan pääsääntöisesti vloggaajien omilla YouTube -kanavilla, joilla voi olla jopa satoja tuhansia tilaajia. Vloggaajista käytetään yleisimmän jakelukanavan mukaan myös nimitystä tubettaja.

Matkailuun keskittyneet vloggaajat ovat oma ryhmänsä, jota esimerkiksi matkailun alueorganisaatiot ovat hyödyntäneet jo vuosien ajan tilauspohjaisesti osana alueen markkinointia. Tämän kaltaisessa toiminnassa vloggaaja kutsutaan tutustumaan alueen matkailukohteisiin ja siitä sovitaan korvaus. Vloggaaja tuottaa sitten vloginsa itsenäisesti omaan YouTube -kanavaansa, jonka linkkiä tilaaja voi puolestaan jakaa omista kanavissaan. Vlogeja (samoin kuin blogeja, podcasteja tai Instagram Stories -päivityksiä) voivat hyödyntää myös yksittäiset yritykset osana markkinointiviestintäänsä.

Vlogi ja muut siihen verrattavat viestintämuodot ovat ns. vaikuttajaviestintää tai vaikuttajamarkkinointia. Tämä tarkoittaa, että siinä hyödynnetään vloggaajan tunnettuutta ja valmista seuraajaryhmää. Siksi onkin olennaisen tärkeää, että vloggaajan ja tilaavan yrityksen tavoittelemat kohderyhmät ja arvomaailmat ovat mahdollisimman lähellä toisiaan tai ainakin vankka yhteinen kosketuspinta on löydettävissä.

Lisätietoa vaikuttajamarkkinoinnista löytyy esimerkiksi Theseuksesta Laura Axamin opinnäytetyöstä Vaikuttajamarkkinointi matkailualalla – onnistuneen toteutuksen elementit: <https://urly.fi/1E2V>. Opinnäytetyön liitteissä on tiivis Miniopas aiheesta.

ESIMERKKI: IEVASVUOREN KALLIOMAALAUKSET

Rural Explorerissa haluttiin myös kokeilla vlogin toimivuutta hankkeen kohteissa. Tilaisuus siihen tarjoutui hankkeen palkattua kesätyöntekijäksi venäläistaustaisen Ekaterina Ivanovan, jolla on vuosien kokemus oman vlogin tekemisestä. Vlogin aiheeksi valikoitui Ievasvuoren kalliomaalaus.

Vlogissa kuvataan käyntiä kohteessa matka- valmisteluista perille pääsyyn ja maalauksen etsintään, jota ei lopulta löydy käynnin aikana. Käy ilmi, että kalliomaalaus näkyy vain tietystä suunnasta ja tietynlaisella säällä. Paikan päällä luetaan kuitenkin kalliomaalauksen liittyvä tarina. Vlogista välittyä varsinaisen kohteen kätköön jäämisestä huolimatta tunne ”maaseudun tutkimusmatkailusta”, jossa elämys voi olla myös etsiminen ja siihen liittyvät aistimukset ja havainnot. Englanninkielisen vlogin voi katsoa täällä: <https://urly.fi/1DCs>

Kokeile itse:

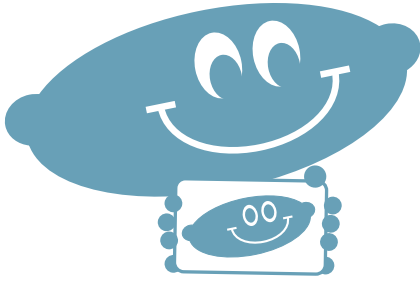
1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. etsi vloggaaja, joka on kiinnostunut kyseisen tyyppisistä kohteista ja anna taustamateriaalit hänen käyttöönsä
4. sovi vloggaajan kanssa vlogin tavoitteista (esimerkiksi yrityksesi esittely tarinankohteen maustamana) ja kompensatiosta
5. jaa vlogia omista kanavissasi

Kustannukset:

Vloggaajan tunnettuus ja seuraajamäärät vaikuttavat hinnoitteluun, minimissään kompensatio voi olla yrityksesi palvelujen (esim. majoitus ja ruokailu) tarjoaminen vloggaajalle.

Matkailullinen käyttö:

- matkailijan kiinnostuksen herättämisen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suositteluhaluuden lisääminen



Kuten valokuvien ja videoiden yhteydessä todettiin, kuvan avulla voi herättää matkailijan mielenkiinnon kohdetta kohtaan tai vahvistaa yhdessä tarinan kanssa kohteen tarjoamaa elämystä. Kuva voi olla myös piirretty tai maalattu. Näin toteutetun kuvituksen keinoin voidaan tarinapaikkaan liittyviä tapahtumia esittää vapaammin kuin valokuvan tai pienen budjetin videon avulla olisi mahdollista. Kuvalla voi loihtia esiin menneen ajan elämää, tiivistää rajamyrsky keskeiset tapahtumat yhteen kuvaan tai vangita kummitustarinan tai muun mielikuvituksen kertomuksen näkyvään muotoon.



Anni Jokitalo

Rural Explorer teetti LAB ammattikorkeakoulun kuvataideopiskelija Anni Jokitalolla sarjan guassimaa-lauksia, jotka perustuvat hankkeessa kirjoitettuihin tarinoihin. Aiheiksi valikoitui juuri niitä tarinoita, joiden kuvaaminen esimerkiksi valokuvan avulla olisi ollut vaikeaa tai mahdotonta. ■

ESIMERKKI: JAALAN JUOPPO PAPPI

Perinteentutkija Mikko Europaeuksen hankkeelle koossa Kymenlaakson tarinapaikkoja sisältävässä pohjamateriaalissa oli Suomalaisen kirjallisuuden seuran arkistoista löytynyt, vuonna 1961 tallennettu kolmen rivin mittainen tarina-aihelma Jaalan

juoposta papista, joka oli myös ahkera korttipeluri. Pekka Vartiainen mehevöitti ja laajensi lyhyen katkelman tiheätunnelmaiseksi kertomukseksi, jossa on kaksi keskeistä paikkaa, kylän ukkojen korttihuola ja Jaalan kirkko.

Näistä kuvituksen aiheeksi valikoitui korttirinki. Viisi peluria on ikuistettu herkullisen kansanomaiseen tyyliin tilanteessa, jossa papilta alkaa loppua sekä rahat että viina. Pian koittaa selvästi tarinassa kuvatus vedonlyönnin aika. Kuva antaa tarinan henkilöille ilmeikkäät kasvat ja pohjustaa kirkossa tapahtuvaa jutun loppuratkaisua. Valokuva vaikkapa Jaalan kirkosta ei olisi tähän pystynyt. ■

Kustannukset

Kustannukset: Toteutustavasta riippuen nollasta eurosta muutamaan sataan euroon.

Matkailullinen käyttö:

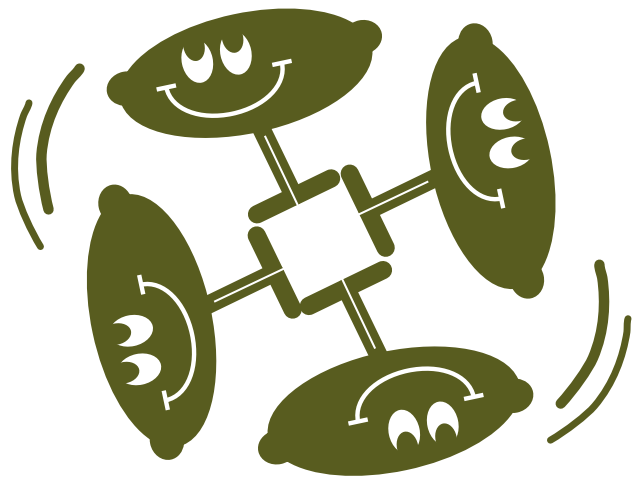
- matkailijan kiinnostuksen herättäminen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- kuvien hyödyntäminen yrityksen oheistuotteissa, kuten myyntituotteiden pakkauksissa, matkamuistoesineissä, asusteissa, postikorteissa ja julisteissa
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suositteluhaluuden lisääminen

Kaikkia edellä kuvatuissa esimerkeissä toteutukset voi tehdä kaikkien tavoitettavissa olevilla laitteilla ja materiaaleilla. Ammattilaisia on niissäkin hyvä käyttää, kun tavoitteena on laadukas lopputulos, mutta niitä kokeilemaan pääsee kuka tahansa pienin kustannuksin. Seuraavat tarinoiden jatkokokeittelysesimerkit vaativat lähes poikkeuksetta sekä erikoisosaamista että laite- ja ohjelmistohankintoja.

Kokeile itse:

1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe
4. kirjoita tai pyydä jotakuta kirjoittamaan aiheesta max 1 sivun mittainen tarina (käännätä tarvittaessa asiakaskohderyhmiesi kielille)
5. kuvita tarina itse, jos sinulla on siihen kykyjä, mutta saatavissa on myös kuvataiteen harrastajia (paikalliset taideyhdistykset), opiskelijoita ja ammattilaisia (www.kaakontaide.fi), joilta kuvituksen voi tilata
6. laita alkuperäinen kuvituskuva yrityksesi tiloihin ja jos kuvia kertyy useita, niistä voi koota näyttelyn tai hyödyntää niitä majoitustilojen sisustuksessa
7. lataa kuvat ja tarina sähköisessä muodossa verkkosivullesi, Facebookiin, Instagramiin tai käytä tarinan ja kuvien materiaalia painetuissa esitteissäsi

5. TARINA JA animaatio



Animaatiotekniikoita on lukemattomia erilaisia. Digitaalisuus on laskenut kynnystä myös tietynlaisten animaatioiden (kuten lyhyet Gif-animaatiot) itse tekemiseen, mutta useimmat tekniikat ovat edelleen työläitä ja ammattimaisen jäljen tuottaminen vaatii aikaa ja osaamista. Animaatioiden etuna on osittain sama asia kuin piirroskuvien: vain mielikuva on rajana.

Rural Explorerissa kokeiltiin kahta erityyppistä animaatiotekniikkaa. Kahteen tarinaan (Roviolla! ja Miettilässä kummittelee) piirroskuvituksia hankkeelle tehnyt Anni Jokitalo toteutti Rural Explorerin Facebook-sivuilla julkaistut Gif-animaatiotekniikkaan perustuvat videot ja yhdestä (Sormuskivi) tilattiin piirrosanimaatio Selitysvideo/Motion Pro Oy:ltä.

ESIMERKKI A: ROVIOLLA! JA MIETILÄSSÄ KUMMITTELEE

Roviolla!-animaatiossa kyse on Gif-tekniikalla elävöitetystä yksittäisestä piirroskuvasta. Siinä liekkien elävä loimu rovion yllä tehostaa tapahtuman traagisuutta. Miettilässä kummittelee (Ämpääntie)-animaatio on 45 sekunnin mittainen kauhutarina, jonka tekijä toteutti GIF-animaatioiden sarjana, jotka sitten laitettiin videomuokkausohjelmalla peräkkäin ja muunnettiin MP4-muotoon.

Molemmat tehostavat hyvin näiden tarinoiden synkkää tunnelmaa, jota kummassakaan kohteessa ei helposti voi nykykatsojan silmin tavoittaa. Videot löytyvät täältä: <https://www.facebook.com/RuralExplorerStories>.

Kokeile itse:

1. etsi verkosta tietoa Gif-animaatioiden toteuttamisesta ja opettele perustaidot
2. valitse matkailuyrityksesi tuotevalikoimasta tuote, josta on valokuvamateriaalia
3. kokeile Gif-animaatioiden lisäämistä valokuviin
4. käytä Gif-animaatioilla lisättyjä kuvia markkinointikanavissasi

Yksinkertaisen Gif-animaation tekemiseen löytyy verkosta useita ohjevideoita googlaamalla. Helpoimmillaan käytön oppii muutamassa minuutissa ja tekniikan avulla voi vaikkapa lisätä liikkuvia elementtejä kohteen markkinoinnissa käytettävän valokuvan päälle.

ESIMERKKI B: SORMUSKIVI

Sormuskivi on Nuijamaalla kirkon kupeessa sijaitseva Saimaa Geopark -kohde. Kivi on yksi Suomen suurimmista siirtolohkareista ja siitä kerrotaan monenlaisia uskottoman kuuloisia tarinoita, joista osa lienee tosia, osa taas ei. Kiven päälle kerrotaan muun muassa ajetun hevosella portaita pitkin ja sen huipulta väitetään löytyneen sormen, jossa oli vielä sormus kiinni. Kivi on ollut myös tärkeä kohtaamispaikka erilaisissa historiallisissa vaiheissa.

Sormuskiven tarinoita olisi vaikea tehdä näkyväksi videon tai draaman keinoin. Valokuvissa kivi ei ole erityisen edukseen, sen valtavia mittasuhteitakaan ei oikein tajua kuin paikan päällä. Koska piirrostekniikoilla voi loihkia esiin mielikuvitussellisimmatkin tapahtumat, teetettiin kohteesta muutaman minuutin animaatio, jossa kiven historia käydään läpi kaikkinä käänteineen. Selitysvideo toteutti 3-minuuttisen animaation niin sanotulla valkotaulutekniikalla, jossa kertomusta piirretään esiin koko ajan tarinan edetessä. Kuvaan lisättiin Pekka Vartiainen kirjoittama tarina spiikattuna sekä taustamusiikki ja englanninkielinen tekstitys.

Videon voi tutustua täällä: <https://urly.fi/1AXQ> tai Saimaa Geoparkin verkkosivuilla Sormuskiven esittelyn yhteydessä <https://saimaageopark.fi/kohteet/sormuskivi-ring-stone-erratic/>.

Valkotaulutekniikalla tehdään useimmiten erilaisia tietoisuuksia sekä yritysten tai virastojen toimintaa ja palveluita esitteleviä animaatiovideoita. Se on tehokas väline, kun halutaan vaikkapa havainnollistaa nopeasti tuotantoprosesseja tai vaikkapa kuvata asiakkaalle palvelupolkuja. Tarinoiden kerrontaan se, kuten muutkin animaatiotekniikat, soveltuu erityisesti silloin, kun visualisoidaan jotakin jonka näyttäminen ei reaali maailmassa ole mahdollista. Halpaa ei tosin ole tämän kaltaisten animaatioiden tuottaminen. Kustannukset muutaman minuutin videosta liikkuvat muutamasta tuhannesta eurosta yli kymmeneen tuhanteen. ■

Kustannukset:

2 – 3 minuutin valotauluvideosta: Toteutustavasta ja toteuttajasta riippuen muutamasta tuhannesta eurosta yli kymmeneen tuhanteen euroon. Kustannukset Gif-animaatiosta: Itse tehtynä pienimmillään 0 euroa.

Matkailullinen käyttö:

- matkailijan kiinnostuksen herättäminen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suosittelemisen lisääminen

6. TARINA JA sarjakuva



SARJAKUVIEN PIIRTÄMISESTÄ ON SIIHEN SOVELTUVIEN TIETOKONEOHJELMIEN MYÖTÄ TULLUT MYÖS TRENDIKÄS HARRASTUS.

Sarjakuva on populaarikulttuurin muodoista helpoimmin lähestyttäviä ja siihen liittyy monelle myös nostalgiaa. Sarjakuvien piirtämisestä on siihen soveltuvien tietokoneohjelmien myötä tullut myös trendikäs harrastus. Sarjakuvaa voi käyttää tarinan kertomiseen siinä missä tekstiä tai videotakin. Sen avulla voi luoda fantasiamaailmoita tai herättää menneisyyden eloon ilman suuria kustannuksia.

ESIMERKKI: PANKKIRYÖSTÖ TAAVETISSA

Kesäkuun 1. päivänä 1926 Luumäen Taavetissa tehtiin pieleen mennyt pankkiryöstö, joka oli murhineen ja takaa-ajoineen kuin westerneistä tai gangsterielokuvista. Myöhemmin tätä tapahtumasarjaa luonnehdittiin oikeudessa niin ainutlaatuiseksi, ettei sellaista ole Suomessa koskaan ennen tapahtunut. Tekijöinä oli kaksi nuorta miestä Lappeen Pulsasta. He olivat ryhtyneet suunnittelemaan tihutyötään jo edellisenä syksynä.

Rural Explorer -hanke törmäsi tähän traagiseen tapahtumaan odottamatta. Hankkeen toimeksiantaja tarina-aihoita Luumäeltä kartoittanut Piia Kaskinen oli löytänyt Taavetin pankkiryöstöön liittyviä sanomalehtiartikkeleita, joiden perusteella hän laati yksityiskohtaisen kuvauksen tapahtumien etenemisestä. Käsissämme oli aineisto, jossa olisi aineksia vaikka kokonaiseen näytelmään tai elokuvaan, mutta sellaisten toteutus olisi ollut mahdotonta hankkeen puitteissa.

Koska hankkeessa oli käytettävissä monitaitoinen kuvittaja Anni Jokitalo, jolla oli kiinnostusta ja osaamista myös sarjakuvien tekemiseen, oli itsestään selvää että dramaattiselle pankkiryöstötarinalle lähdetään hakemaan sarjakuva-albumin muotoa. Lopputuloksena syntyi sarjakuva, jonka tarina etenee mykkäelokuvan hengessä lähes ilman sanoja epätoivoisen yrityksen suunnittelusta kohti oikeuden tuomiota. ■



Pankkiryöstö Taavetissa on luettavissa täällä:

<https://www.humak.fi/julkaisut/pankkiryosto-taavetissa/>

Kokeile itse:

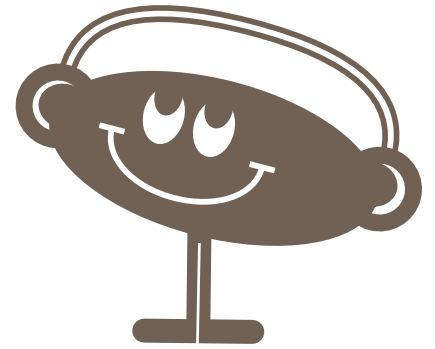
1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liityykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe
4. etsi ammattimainen sarjakuvapiirtäjä esimerkiksi googlaamalla verkosta tai kysy kuvataideoppilaitoksista mahdollisia tekijöitä ja sovi työtehtävän tavoitteista ja kustannuksista sekä sarjakuvan sisällöstä
5. painata valmis sarjakuva ja/tai lataa se sähköisessä muodossa omiin verkkokanaviisi

Kustannukset

Sopimuksen mukaan työn laajuudesta riippuen.

Matkailullinen käyttö:

- persoonallisena myyntituotteena / matkamuistona asiakkaille
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suosittelemisen lisääminen



7. TARINA JA äänimaisema

Kun kyseessä on kohde, johon liittyy tila, kuten rakennus tai luola, voidaan siihen liittyvän tarinan yhteyteen rakentaa tarinan tunnelmia ja tapahtumia tukeva äänimaisema. Äänimaisema voidaan toteuttaa kiinteästi tilaan rakennetulla kaiutinjärjestelmällä tai siten, että äänimaisema on kuunneltavissa verkon kautta omalla mobiililaitteella. Kiinteästi tilaan rakennettu äänimaisema voidaan tehdä liiketunnistimella automaattisesti käynnistyväksi tai siten, että asiakas käynnistää sen itse käynnistysnapista.

Äänimaisema voi olla luonteeltaan tunnelmaa ja tilan tuntua luovaa äänimattoa tai sen voidaan rakentaa tarinan tapahtumia seuraavaksi kertovaksi kokonaisuudeksi äänikokonaisuudella. Luonnollisesti myös itse tarinan voi äänittää luettuna osaksi äänimaisemaa.

ESIMERKKI: LUOLAN TARINA

Rural Explorer kokeili äänimaiseman tuottamista Ison Vihan ajoilta kertovaan Lassilan Linnavuoren luolan tarinaan, koska tarinan keskeisiä elementtejä ovat pimeässä ja ahtaassa luolassa kuuluvat varsin dramaattiset äänet. Halusimme saada mukaan sekä luolan ulkopuolelta kuuluvat piirittäjien äänet että luolassa paossa olevien kylälaisten pelon ja vastarinnan äänet. ■

Äänimaiseman toteutti Tommi Hämäläinen ja se on kuunneltavissa täältä: <https://urly.fi/1AXQ>. Äänimaisema toimii luonnollisesti parhaiten yhdessä Pekka Vartiaisen kirjoittaman tarinan kanssa ja paikan päällä kuunneltuna.

Äänimaisemat vaativat tekijältään äänitystekniikan hallintaa, tilan ja äänen suhteiden hahmotuskykyä sekä asianmukaisia välineitä ja tietokoneohjelmia.

Se ei ole siis ihan jokamiehen tai -naisen työtä, mutta osaavia tekijöitä voi löytää helpostikin kyselemällä, koska asianharrastajia on yhä enemmän tarvittavien ohjelmistojen tultua lähes kenen tahansa ulottuville.

Kokeile itse:

1. valitse matkailu yrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe ja kirjoita tai kirjoiteta siitä tarina
4. etsi ammattimainen äänisuunnittelija tai edistynyt harrastaja ja tilaa häneltä kohteeseen ja tarinaan liittyvä äänimaisema teknisen ratkaisuiheen
5. sijoita äänimaisema valittuun kohteeseen joko mobiililaitteella ladattavaksi tai paikalle rakennettuun äänentoistojärjestelmään

Kustannukset

Kustannukset: sopimuksen mukaan työn laajuudesta riippuen; pelkän mobiililaitteelta toistettavan, esimerkiksi QR-koodilla avattavan äänimaiseman toi toteuttaa muutamalla sadalla eurolla, mutta kaiutinjärjestelmän rakentaminen tilaan voi maksaa useita tuhansia euroja

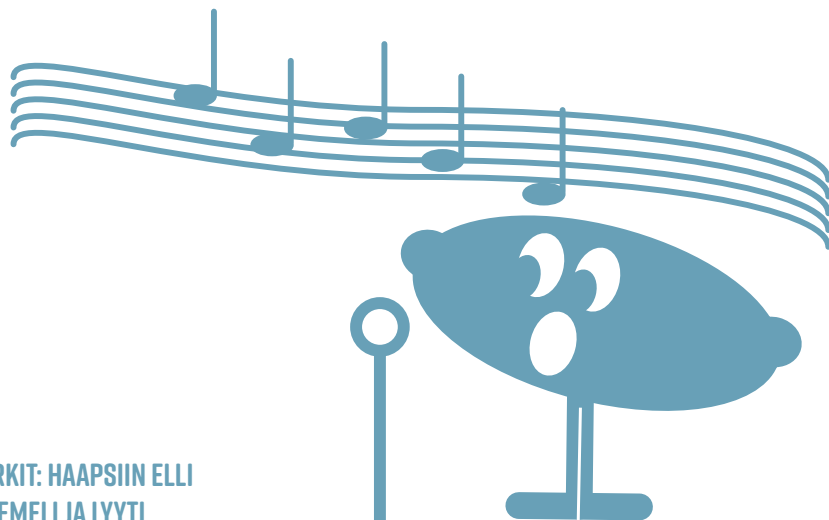
Matkailullinen käyttö:

- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen esimerkiksi kohteeseen suunnatun retken yhteydessä
- suositteluhalukkuuden lisääminen

8. TARINA JA laulu



TARINAN KERTOMISEEN
LAULU ON MAINIO VÄLINE.



Laulun ja tarinan yhdistelmä poikkeaa edellisistä esimerkeistä siinä, että kirjoitettua tarinaa voi harvoin, jos koskaan, käyttää sellaisenaan laulun tekstinä. Laulutekstillä on omat lainalaisuutensa ja reunaehdonsa, jotka liittyvät esimerkiksi keston ja rytmiin, mutta tarinan kertomiseen laulu on silti mainio väline. Laulun vahvuus on siinä, että laulun melodia ja muut musiikilliset keinot voivat toimia sellaisilla emotionaalisilla tasoilla, joihin teksti ei välttämättä ulotu. Melodia voi myös vahvistaa tarinan mieleen painumista.

ESIMERKIT: HAAPSIIN ELLI SEKÄ EEMELI JA LYYTI

Tarina voi kuitenkin olla laulutekstin pohjana, kuten Rural Explorerin laulaja-lauluntekijä Tuija Rantalaiselta tilaamissa lauluissa. Tuija Rantalainen sävelsi ja sanoitti laulut Pekka Vartiaisen kirjoittamien Nainen katsoo syrjäsilmillä miehen touhuja (Haapsiin Elli) ja Eemeli ja Lyyti -tarinoiden aiheista. Valmiit laulut ovat kuunneltavissa Rural Explorerin YouTube-kanavalla: <https://urly.fi/1AXQ>

Kustannukset:

sopimuksen ja toteutustavan mukaan muutamista sadoista euroista muutamiin tuhansiin euroihin riippuen esimerkiksi siitä, tehdäänkö laulusta pelkkä nuotti vai myös studiotasoinen äänite, jossa on mukana useita muusikoita

Matkailullinen käyttö:

- matkailijan kiinnostuksen herättäminen matkailuyrityksen lähialuetta ja alueen majoitus- ja ohjelmalveluita tarjoavaa yritystä kohtaan
- asiakkaalle tarjottavan oheis- tai lisäpalvelun esittely
- asiakkaan kokemuksen vahvistaminen ja suositteluhalukkuuden lisääminen esimerkiksi kohteeseen suunnatun retken yhteydessä
- laulua voi hyödyntää osana paikasta ja sen tarinasta kertovaa näytelmää tai draamakierrosta

Kokeile itse:

1. valitse matkailuyrityksesi läheisyydessä oleva (maisemaltaan, historiallisesti, toiminnallisesti tms.) kiinnostava kohde
2. ota selvää, liittyykö kohteeseen jotain tarinoita nykypäivästä, lähimenneisyydestä tai kaukaa historiasta
3. poimi kokoamastasi tai valmiina löytämästäsi aineistosta kiinnostavimmalta tuntuva aihe ja kirjoita tai kirjoituta se tarvittaessa tarinan muotoon (pelkkä aihekin taustatietoineen voi riittää)
4. etsi ammattimainen lauluntekijä tai edistynyt harrastaja (se voit olla myös sinä itse!) ja sovi mitä toimeksiantoon kuuluu (sävellys/sanoitus/nuotinnus/äänitys jne.)
5. hyödynnä valmista laulua asiakkaille järjestämässäsi tapahtumissa tai retkiohjelmissa joko äänitteenä tai live-esityksenä



9. MUITA keinoja (RUOKA, DRAAMA, VALOTEOS, XR-TEKNOLOGIAT)

Kuva: Anu Nuutinen
Piirros: Kirsi Pääskyvuori

Edellä esitettyjä ilmaisutapoja kokeiltiin Rural Explorer -hankkeessa käytännössä. Muitakin tapoja viedä tarinat toiseen ulottuvuuteen on, itse asiassa lähes rajattomasti.

Ruoka on todennäköisesti kaikkein käytetyin elämyksellinen elementti tarinallisissa matkailutuotteissa ja usein niin päin, että hyvät tarinat ryydittävät ruokaa, eikä ruoka tarinoita. Tässä oppaassa ruoan merkitystä kaiken elämys- ja tarinamatkailun lähtökohdana kuvataan Merja Tuominen-Gialitakin Kreetan maaseutumatkailua käsittelevässä artikkelissa. Suomalaisella maaseutumatkailulla on vielä paljon tehtävää ruokatuotteiden nostamisessa matkailuelämyksen ytimeen. Hyvään ruokaan kannattaa myös aina kytkeä kiinnostava tarina.

Perinteisimpiin ja tunnetuimpiin tapoihin hyödyntää paikallisia tarinoita matkailutuotteissa ovat *draamakierrokset* ja *joskus jopa kokonaiset näytelmät*, jotka perustuvat esittämispaikkansa historiaan. Nämä ovat parhaimmillaan näyttäviä toteutuksia

puvustettuine hahmoineen ja elävöitettyine historiallisine tapahtumineen. Samalla niiden perusongelma on usein se, että ne sitovat toteutushetkeensä suuren määrän ihmisiä ja kalustoa. Jos mukana on ammattilaisia, ovat kustannukset myös varsin suuret.

Draamalliset tuotteet vaativat usein myös pitkän harjoitusajan esittäjiltään ja edellyttävät ylläpitoa toimiakseen jatkuvasti. Näistä syistä tällaisten tuotteiden saatavuus ja toisaalta sekä toteuttajan että asiakkaan kannalta mielekäs hinnoittelu ovat usein niiden suurimpia ongelmia. Jos kyse on draamakierroksista, ne voidaan toteuttaa niin sanottuina takuulähtöinä, jos voidaan olla kohtalaisen varmatasaisesti asiakasvirrasta. Näytelmillä taas on lähes aina ennakkoon sovittu esityskausi ja näytäntökalenteri, josta poikkeaminen esimerkiksi tilauksesta saattaa olla ylitsepääsemättömän hankalaa. Rural Explorer -hankkeen puitteisiin tällaiset toteutukset eivät mahtuneet.

Yksi jo vanhastaan tunnettu tapa vahvistaa tarinapaikkojen vaikuttavuutta ovat valoteokset tai pelkkä kohteen taidokas valaisu. Valoa voi käyttää myös edellä kuvattujen äänimaisemien yhteydessä elämyksen rakentamisessa kokonaisvaltaisemmaksi.

Uusimman *digitaalisen teknologian* tarjoamat mahdollisuudet, joihin kuuluvat muun muassa lisätty todellisuus (AR), virtuaalitodellisuus (VR), sekoitettu todellisuus (MR), yhteisnimellä (XR-teknologiat) sekä digitaaliset pelimaailmat, jäivät myös tässä hankkeessa kokeilematta, lukuun ottamatta pientä Humakin kulttuurituottajaopiskelijoiden Oravalan kartanossa toteuttamaa lisätyn todellisuuden kokeilua. Näitä teknologioita tullaan laajemmin kokeilemaan myös joihinkin Rural Explorerin tuottamiin tarinoihin XAMKin Virtuaalielämyksillä kohti parempaa asiakaskokemusta -hankkeessa: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/virtuaalielämyksilla-kohti-parempaa-asiakaskokemusta/>. ■

TUOTE-ESIMERKKI TARINOIDEN HYÖDYNTÄMISESTÄ MATKAILUTUOTTEESSA: MYSTERY ROCK TOUR -*tarinakierrros*:

Rural Explorer toteutti hankkeen aikana pilottikokeiluna tarinakierroksen, jonka teemana olivat Etelä-Karjalan kiinnostavat kalliot ja siirtolohkareet sekä niihin liittyvät, hankkeessa tuotetut tarinat. Kohteet olivat pääasiassa Saimaa Geoparkiin kuuluvia paikkoja. Kierros toteutettiin kahtena eri versiona kahdelle profiililtaan erilaiselle osanottajaryhmälle. Kierros sisälsi bussikuljetuksen, alla kuvatut tarjoilut sekä opastuksen, johon kuului kohteiden taustatietojen ohella tarinoiden lukeminen joko bussissa tai kohteessa.

Ensimmäisen, pidemmän version koeosallistujiksi hanke kutsui matkailuyrittäjiä ja matkailun kehittäjiä. Lyhempi versio toteutettiin yksityistilaisuuden yleisölle siten, että tilaisuuden järjestäjä maksoi retken kulut. Jälkimmäisen retken osanottajat olivat iältään 5–65-vuotiaita erilaisia taustoja edustavia ihmisiä eri puolilta Suomea. Palautteen perusteella tarinakierrros toimi niin ammattilaisille kuin eri-ikäisille ei-matkailualan ihmisille hyvin. Kiinnostavat, ennestään tuntemattomat kohteet ja niihin liitetyt, ääneen luetut tarinat muodostivat yksinkertaisesti toteutettavan, mutta elämyksellisen kokonaisuuden, jolla voisi olla kaupallistakin kysyntää.



Anu Nuutinen

Mystery Rock Tour:

- 2 versiota: 8 h (5–7 kohdetta) ja 5 h (4–5 kohdetta)
- Testattu 28.5.2019 (pitkä versio, noin 20 osallistujaa) ja 24.8.2019 (lyhyt versio, noin 30 osallistujaa)
- Pitkän version kohteet (sulkeissa olevat esiteltiin liikkuvassa bussissa): Nuijamaan Sormuskivi, (Kuurmanpohjan/Saarenojan kivikautinen asuinpaikka), Lassilan Linnavuori, (Kuokkalammen Hyppykallio), Kolmiköytisen kalliomaalaus, Ruokolahden kirkonmäki, sis. kahvitus, Kummakivi, (Syyspohjan Salpa-asema)
- Lähtö- ja paluupiste: Imatra
- Sisältää bussikuljetuksen, opastuksen sekä tarinat bussissa ja kohteissa, virvokkeet bussissa, ja kahvituksen (pitkä versio myös lounaan)
- Hintaesimerkki lyhemmästä retkestä (ei lounasta, 30 hlö), jonka kohteet olivat: Lassilan Linnavuori, Kuokkalammen Hyppykallio, Kolmiköytisen kalliomaalaus, Ruokolahden kirkonmäki/kahvitus, Kummakivi, (Syyspohjan Salpa-asema)

Suorat nettokustannukset:

- Bussi n. 400 €
- Kahvitus (suolainen ja makea kahvileipä), n. 250 €
- Virvokkeita bussiin 50 €
- Yhteensä 700 €

Näiden kulujen lisäksi myyntihintaan on lisättävä oppaan palkka, mahdollinen arvonlisävero sekä haluttu myyntikate. On myös otettava huomioon, että tuotteen suunnitteluun ja testaamiseen on sitä luottaessa käytettävä aikaa ja muitakin resursseja. Myös tuotteen markkinointiin on varattava resursseja.

Kaupallisessa toteutuksessa esimerkkituotteen hinta asiakkaalle voisi olla esimerkiksi noin 50 €/hlö, mikäli asiakkaita on vähintään 25 henkilöä. Hinnan muodostumisessa on kuitenkin monia tapaus- ja toimijakohtaisia muuttujia (esim. oman työn osuus), joten edellä kuvatun kaltainen tuoteperusteinen hinnoittelu täytyy jokaisen tuotteen kohdalla tehdä huolellisesti erikseen.

Edellä kuvatun kaltaista tuotetta voi kehittää edelleen ottamalla käyttöön yllä kuvattuja tarinan tehostamiskeinoja. Tuotteen esitteeseen voi liittää valokuvia tai kuvituskuvia kohteesta. Verkkosivuilla ja sosiaalisessa mediassa voi näiden lisäksi käyttää videota ja animaatioita, äänimaisemaa ja musiikkia. Kohteissa mukaan voi ottaa valoja ja ääntä, toiminnallisia elementtejä kuten draamaa, musiikkiesityksiä tai asiakkaille annettuja tehtäviä. Lisäelementteinä voi käyttää asiakkaille tarjottavia tai myytäviä kohteeseen ja sen tarinaan liittyviä fyysisiä esineitä tai ruokatuotteita. Nämä tulee luonnollisesti ottaa huomioon tuotteen hinnoittelussa. ■

TARINAT MATKAILUYRITTÄJÄN TYÖKALUPAKISSA

– elämyksiä ja kokemuksia

Hennosti leijaileva tekstiilipöly osuu auringonsäteisiin. Huoneen täyttää kangaspuiden yksitoikkoinen klonksuna ja mummoni soljuva, rauhoittava ääni. Istun pienenä tyttönä mummon vierellä kangaspuiden äärellä ja uppoan tarinoiden maailmaan. Mummoni kertoo vivahteikkaasti aarniometsistä, peikoista ja urheasta tytöstä, joka ajautuu uskomattomiin seikkailuihin. Sadut ja niiden hahmot antavat minulle esikuvia, mahdollisuuden kokea turvallisesti kutkuttavia jännityksen tunteita ja lisäävät uskoani onnellisiin loppuihin.

Astellessani lapsuudesta kohti aikuisuutta mielikuvituksen lumovoima väistyi ja todellinen maailma kaikkine muotoineen korostui. Kaikissa opinnoissani, halki vuosikymmenien, olen opetettu luottamaan tutkittuun tietoon ja tarkastelemaan kriittisesti sen syntyä. Onko tiedon taustalla tehdyssä tutkimuksessa validi mittaristo, miten tutkimusjoukko valikoitui ja kuinka hyvin tulokset ovat yleistettävissä. Olen tutkaillut tieteenteoriaa, laskenut keskihajontoja ja selannut tutkimustietokantoja. Minut on koulutettu lukemaan kriittisesti, löytämään tutkimustulosten takaa kylmä fakta.

Aloitin luonto-ohjaajan opinnot terveysalan lehtorin työn ohella oppiakseni uutta ja rakentaakseni omaa yritystäni monipuolisemmalle pohjalle. Toiseen seminaarityöhöni liittyen haastattelin paikallista ohjelmopalveluyrittäjää, jonka tarinat veivät täysin mukanaan. Ne saivat minut hetkeksi unohtamaan kiireen ja päälle vyöryvän aikataulun. Virkistävän parituntisen jälkeen oivalsin jotakin tarinallisuudesta ja halusin oppia siitä lisää. Perehdyin tarinallisuuteen tutkimuksien ja siitä löytyvän kirjallisuuden myötä ja tein seminaarityön hieman ohi annetun aiheen, mutta itselleni merkittävistä asioista.

Tarinallisuuden liekki oli jälleen syttynyt ja lähdin tarkastelemaan sitä lähestymistapana myös luonto-ohjaukseen. Ajauhin somemaailman kautta Rural Explorer -hankkeeseen ja pääsin kuulemaan ja puhumaan tarinoista vielä vahvemmin. Sain tarinallisuudelle etsimiäni perusteita, vaikeivat ne aivan todennäköisyysskaskelmien varaan pohjautuneetkaan. Innostuin, sytyin ja halusin kokeilla siipiäni tarinoiden tekijänä.



© Ninni Koponen

Ensimmäistä tarinaani lähdin työstämään hievan soitellen. Kyllähän minä tekstiä osaan tuottaa! Valitsin itselleni tutun paikan, läheltä kotiani. Olin tiennyt kallion olemassaolosta aina, mutta kohde oli vain ”paikka paikkojen joukossa.” Kun aloitin tarinan parissa, kävin kalliolla useita kertoja tunnelmoimassa ja annoin tarinan kypsä ajatuksissani. Juttelin tarina-aihiosta muutaman ystäväni kanssa ja sain hyvää palautetta ideoistani. Tein armottoman määrän taustatyötä, selasin (tieteellisiä!) artikkeleita keskiajan taudeista, shamanistisesta maailmankuvasta, arkeofyyteistä... Yhtenä aamuna päätin, että nyt oli päästävä kirjoittamaan. Kävin vielä kalliolla kertaalleen auringon noustessa ja aamu-usvan leijaillessa ja opposin sisältäni pulppuavan tarinan tunnelmaan.

Kotiin tultuani laitoin kynttilän palamaan, oikeanlaista musiikkia taustalle soimaan ja aloin kirjoittamaan. Teksti syntyi kepeästi, vaivatta, vaikka jouduin välillä rohkaisemaan itseäni – hus faktat – tervetuloa tarinat. Välillä mieleeni hiipi häpeä,

ajatus siitä, että joku tieteentekijä lukisi tarinani ja nauraisi sen epäkohdille. Taas jouduin muistuttamaan itseäni: Tunnelma on tärkeämpää kuin pienet faktat. Tarinan synnystä tuli hyvä fiilis. Olin tietyllä tapaa uskaltanut rikkoo rajojani – tuottanut tekstiä mielikuvituksestani, en faktoista.

Tarinani ensimmäinen ”koeajo” asiakasryhmälle tapahtui hämärässä tammikuun illassa. Asiakkaiksi pääsivät kymmenhenkinen naisryhmä, jotka valjastettiin kriittiseen tehtävään palautteenannon vaivanpalkalla. Kävelimme tarinapaikalle pienen matkan ja nautimme kuutamon valosta ja pikku pakkasesta. Rakensin esimakua tulevalle tarinalle kertoen ryhmälle faktatietoja alueen historiasta ja löydettyistä merkeistä jo hyvin varhaisesta asutuksesta. Itse tarinapaikalla ohjasin ryhmän rauhoittumaan ja kuuntelemaan tekstin hiljaisuudessa. Luin tekstin ja ryhmä kuunteli hiljaisena, monilla silmät kiinni keskittyneenä. Bonuksena kuulumme läheiseltä talolta koiran ulvontaa, joka sopi tunnelmaan erinomaisesti.

Palautteet asiakkailta olivat erinomaisia. Eräs asiakas kuvasi näin: ”Kertomus oli koskettava ja todentuntuinen matka menneisyyteen. Siirryin itsekin kiihkeään odottavan tunnelman ja käärmeen taika-piiriin. Loistavasti loihdittu atmosfääri. Maagista!” Asiakkaat pohtivat myös tarinallisuuden merkitystä palvelun käyttäjän näkökulmasta, yksi kiteytti näkemyksensä näin: ”Hyvä fiilis ja heräsi kiinnostus

lisätiedon saamiseen suomen muinaisten tapojen ja uskomusten maailmasta. Ihmeellistä mitä kaikkea omaan asuinseutuun mahtuu! Kiitos käärme parantavasta voimasta!”

Tarinat antavat tavallisenkin oloiselle paikalle sielun. Ne pysäyttävät, saavat mielikuvituksen lentoon ja liittävät sinut ja paikan osaksi jotakin suurempaa. Tarinat koskettavat, saavat katsomaan asioita uusista näkökulmista ja herättävät kiinnos-

tusta tutkia lisää. Tarinallisuus ja siihen uskominen on ollut itselleni haastava oppimiskokemus, mutta lopulta niin vahva, että uskallan luottaa sen varaan paljonkin. Tarinoiden lumovoimaan uppoaminen, eläytyminen ja sanojen kyky viedä sisään toiseen ulottuvuuteen on tietyllä tapaa uskomista ja näkemistä. Ei loogisen, rationaalisen ja kausaalisen maailman ilmiöiden, vaan niiden taakse, jonnekin syvemmälle. ■

TARINALLISUUS TYÖKALUKSI, miten eteenpäin?

1.

Kartoita lähiympäristöäsi usein silmin. Ota avukseksi maastokartat, Museoviraston Kulttuuriympäristön palveluikkuna (www.kyppi.fi) tai löytämäsi vanhat kartat. Tutkaile luonnossa liikkuessasi kiinnostavia kohteita, ota lapset mukaan löytöretkelle.

2.

Rohkaistu tunnelmoimaan. Anna ideoiden syntyä vapaasti, kritiikittömästi. Kirjoita ajatuksiasi, niitä hullujakin, ylös. Kun joku idea lähtee muhimaan, anna sille aikaa ja mahdollisuus kasvaa.

3.

Tee taustatyötä. Lue paikallisia historian julkaisuja, kirjoja, artikkeleita ja blogikirjoituksia aiheesta. Katsele kuvia, lue satuja. Käy kohteessa useasti, eri vuorokauden aikoina ja eri säässä. Ruoki mielikuvitustasi, sekä faktoilla että fiktiolla.

4.

Luo puitteet tarinalle. Hahmottele tarinasi tapahtuma-aikaa ja -paikkaa, hahmoja ja tapahtumien kulkua. Vaihtelee näkökulmia, makustele yksityiskohtia. Keskustele ideoistasi toisten kanssa, pyydä palautetta.

5.

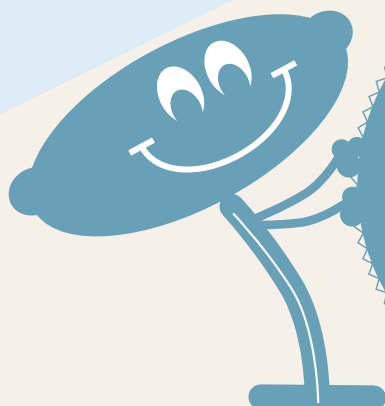
Mahdollista tarinan tuottamista ruokkiva ympäristö itsellesi. Kiinnitä huomiosi esimerkiksi ääniin, valoon, tunnelmaan. Anna tarinan syntyä. Älä sensuroi tuotostasi, rohkaise itseäsi.

6.

Testaa tarinaasi. Lue sitä ääneen, itsellesi ja läheisillesi. Muokkaa tarinaa tarvittaessa, kehitä sitä edelleen tai anna sen olla hyvä niin. Testaa tarinaasi myös kohteessa. Havainnoi kuulijoiden eleitä, ilmeitä ja liikkeitä.

7.

Eläydy tarinan kertojana. Kun hyödynnät tarinaa asiakkaillesi, eläydy ja kerro tarina vivahteikkaasti. Käytä äänenpainoja, tauota tarinaasi aja anna kuulijalle tilaa. Luo kuuntelulle sopiva ilmapiiri, johdattele tunnelmaan ja ohjaa asiakasta keskittymään.



KREETA TARINOIDEN *verhon takaa*

Yhteistyöni uudenlaisten matkailupalvelujen tuottamiseen kreetalaisten toimijoiden kanssa alkoi jo 1990-luvun lopulla. Siihen aikaan asuin vielä Kreetalla, mutta olin osakkaana silloisessa Tampereen Kreetan Ruokakeskuksessa, jolla oli taverna Tampereella. Asiakkaamme halusivat Kreetalle terveellisen ruuan syntysijoille, tutustumaan siihen keittiöön ja ruokakulttuuriin, josta puhuimme ja jonka suomalainen media oli riemuiten ottanut vastaan.

OSUUSKUNNASTA YHTEISTYÖMUOTO MAASEUTUMATKAILUUN

Yhteistyökumppaniksemme valikoitui 1990-luvun alkupuolella toimintansa aloittanut Vámosin matkailuosuuskunta. Kreetan maaseudulla oli silloin ja on edelleenkin paljon osuuskuntia. On ollut kasvihuoneviljelijöiden, tomaatinviljelijöiden, neilikan viljelijöiden, oliivien viljelijöiden sekä viinin tuottajien osuuskuntia ja kylien naisilla on omat osuuskuntansa. Myös tavernoitsijoilla ja kauppiailta oli omansa. Matkailuosuuskuntia ei kuitenkaan ollut, oli vain hotellinomistajien liittoja eli unioneita. Matkailuosuuskunnan toiminta-ajatus oli, että palveluista vastaisivat osuuskunnan jäsenet, kukin taitonsa ja osaamisensa mukaan. Suurin osa tuli tuoden mukanaan majoituskapasiteettia, siis entisöityjä kiinteistöjä.

Matkailijoita ei houkuteltu rantahotelleihin meren äärelle vaan sisämaahan, ei tarjottukaan rantalomaa vaan jotain muuta. Tuolloin rantakyläiden reunamat olivat alkaneet täytyä suurista hotelleista uima-altaineen ja baareineen ja toivottiin, että kylien asukkaat tajuisivat oman parhaansa ja alkaisivat tuottaa muita palveluja, avaavan kauppoja, tavernoita, kahviloita ja autonvuokraamoita. Sisämaakylissä ei tällaisia palveluja tarvittu. Ei ollut myöskään hotelleja.

Saarelta koulutuksen perään poismuuttaneet keski-ikäiset kreetalaiset alkoivat Ateenassa virkojaan hoidellessaan unelmoida palaavansa jonain päivänä takaisin kotikylään, jonne vain pitäisi saada toimeentulomahdollisuuksia. Jotkut olivat käyneet opintomatalla Italiassa ja saaneet idean: kylien vanhoissa keskustoissa oli tyhjäksi jääneitä, jo raunioituneita kiinteistöjä, joita voisi kunnostaa ja tarjota matkailijoiden käyttöön.

Vamoslaiset aloittivat ensimmäisten joukossa ja niin kunnostettiin talkoilla ensimmäinen huoneisto, joka avattiin uudenvuoden aattona 1994. Epäilijöitä ja naurajia riitti alkuun. Mutta pian tultiin naapurikylistä kysymään neuvoa. Ensimmäiset majoittajat olivat ateenalaisia, usein kulttuuriväkeä, opettajia, toimittajia, hyvissä viroissa toimivia, jotka saapuivat viikonlopun viettoon. Kohta huomattiin, etteivät vieraat halua itse laittaa ruokaa, vaan tarvitaan taverna, tarvitaan kahvila, tarvitaan musiikkiesityksiä iltojen ratoksi. Tavernan oli syytä olla ruokansa puolesta tasokas, muutoin ei ateenalaisvieras siellä viihtyisi. Sisustus sai kyllä olla primitiivistä, kunhan ruoka ja juoma oli kunnollista. Niin osuuskunta hankki tyhjälleen olleen kahvilan ja kunnosti sen. Tuohon aikaan kahvilaluvalla sai tarjota ruokaa osan aikaa vuodesta ja niin tehtiin, myöhemmin kahvilasta tuli taverna.

Seuraavassa vaiheessa kylään löysivät ensimmäiset ulkomaalaiset. He ihastuivat kylän pieteetillä kunnostettuihin majoitustiloihin, mutta nyt huomattiin, että tulijat eivät olleetkaan enää perheitä, vaan usein pariskuntia. Olikin tarvetta suunnitella majoitustilat niin, että ne palvelivat molempia käyttäjäkuntia. Oli myös tärkeää osata hinnoitella ne oikein.

PAIKALLINEN ARKI JA TAVAT KIEHTOIVAT MATKAILIJOITA

Kyläläisissä herätti ihmetystä se, että nämä matkailijat eivät kaivanneet rantojen riemuja vaan halusivat tutustua jalan kylän ympäristöön. Heitä kiehtoi arki ja paikalliset tavat. Tavernan väki sai jatkuvasti vastata kysymyksiin ruuan valmistamisesta ja raaka-aineista. Niin alettiin järjestää kokkauspäiviä. Tavernan oma kokki ehti mukaan aamutuimaan, isäntä hommasi raaka-aineet ja niin mekin suomalaiset pääsimme mukaan kuorimaan perunoita, pilkkomaan vihannek-

sia ja kauhistelemaan oliiviöljyn määrää, seepian ja kahdeksanlonkeraisen perkaamista ja etanoiden esivalmistelua. Ja lopuksi söimme tukevan lounaan.

Kun sitten kokin aikataulut eivät enää antaneet periksi järjestää opetustuokioita, pestattiin opettajiksi kylän vanhaemäntiä! Olen ollut ryhminenä aikamönnön emännän keittiössä ja sisäpihalla ruuanlaittopuuhissa, kävellyt emäntien kanssa oliivitarhoissa keräämässä etanoita kevätsateiden aikaan ja opetellut tunnistamaan ja löytämään villivihanneksia. Iso-mummoilla oli erityiset essut, joiden suuriin taskuihin villivihanneksia poimittiin ja lajiteltiin. Mummot myös lurittelivat loruja ja laulunpätkiä, joissa vilahtelivat kasvien nimet ja käyttöohjeet: - Älä sinä nuori tyttö nuukaile vastapuristetun oliiviöljyn kanssa, paista siinä ´tiganites´, niin tulee nuori poika kylään...

Maalaiskylässä kun oltiin, niin me pohjoismaalaiset hinguumme tietenkin mukaan viininkorjuuseen. Se on mahdollista syyskuussa vain noin kahden viikon ajan. Kahdella osuuskunnan jäsenellä oli sopivassa paikassa olevat viinitarhat, toisella oli pihallaan polkemissammio. Siellä me rypesimme polvia myöten viinirypäleissä, yltä päältä mehussa ja roiskeissa! Ja taas lopuksi syötiin kunnan päivällinen!

Vamosin emännät alkoivat keittää saippuaa, hilloja ja marmeladeja, valmistaa makeisia, löytyi myös taiteilija ja valokuvaaja, joiden kuvat painettiin postikortteiksi. Näitä kaikkia sai ostaa kylän vanhan osan kujilla sijainneesta pienestä puodista. Kylä oli innoissaan. Tosin muistan, miten vaikeaa oli saada emännät ymmärtämään, ettemme me ulkomaalaiset osta oliiviöljyä viiden litran kanistereissa, emme kolme litrankaan, emme edes litran! Meitä varten öljy olisi pulloitettava puolen litran pulloihin tai vielä pienempiin. Rakille kelpasivat samankokoiset pullot. Makaronit ja korputkin olisi hyvä pakata puolen kilon tai mieluummin 250 gramman pakkauksiin, jotta saisimme niitä survottua matkalaukkuihimme.

Maaseutumatkailun idea levisi Vamosista lähikyliin. Leviämistä edesauttoi alueen geologia. Apokoronas, jossa Vámos sijaitsee, on saaren vanhaa kulttuurialuetta. Kylä on entisen Sfakian läänin pääkaupunki, kuntakeskus, jonka alueella ei ollut hiekkarantoja juuri nimeksikään. Ei tullut rantahotelleja, mutta syntyi pieniä majataloja. Nyt sisämaan kylien asukkaillekin avautui ovi uusiin näköaloihin pienimuotoisen majoitustoiminnan myötä.



Saarella on vieraita aina pidetty kunniaissa, vieras oli ja on melkein jumala, tai ainakin puolijumala, ellei sitten jumalten sanansaattaja.

Majoitusvarausten keskittämiseksi ja hoitamiseksi Vámosiin perustettiin matkailutoimisto, josta on ollut suuri apu usein kielitaidottomille ja digitaalista ympäristöä vierastaville majoitusyksiköiden omistajille. Osuuskunta jouduttiin purkamaan vrottajan vaatimuksesta 2010-luvun alussa, mutta tärkeimmät palvelutoiminnot jäivät henkiin. Noista alkuvuosista on jäljellä taverna, pieni kauppa sekä matkailutoimisto. Vuokrattavien asuntojen määrä on kasvanut huomasti, niitä on tällä hetkellä runsas sata ja kylän koko majoituskapasiteetti on noin 350 vuodetta. Osa näistä soveltuu ympärivuotiseen majoitustoimintaan.

VAMOSIN MALLI LEVISI YMPÄRI KREIKKAA

Vamosin mallia on monistettu ympäri saarta ja se on ollut maailmalla ja varsinkin Kreikassa suuren mielenkiinnon kohteena. Muistan, miten Jacques Delors, EU:n komission puheenjohtaja, kävi tutustumassa kylään ja miten kylän kujilla liikkui jatkuvasti filmiryhmiä, toimittajia ja kuvaajia tekemässä juttuja. Itsekin olen monta toimittajaryhmää siellä paimentanut ja ollut kuvausjärjestelijänä useille suomalaisille naistenlehdille.

Tänään Vámos on Kreikan Maaseutumatkailuliiton päämaja. Liiton puheenjohtaja Nikos Frantzeskakis, on vamoslainen yrittäjä. Hän on yhdistänyt maan lukuisat maaseutumatkailuyrittäjät samaan

kattajärjestöön ja lähtenyt liiton kautta ajamaan jäsenille tärkeitä asioita. Keskeisin on ollut oman lainsäädännön luominen. Kreikassa matkailun kattojärjestö on Kreikan Valtion Matkailutoimisto, EOT (GNTO), joka hallitsee koko matkailun kenttää. Sillä ei kuitenkaan ollut halua organisoida maaseutumatkailun kenttää, joka oli hyvin hajanainen. Yrittäjät turhautuivat, sillä lait puuttuivat ja alueelliset viranomaiset joutuivat hankaliin välikäsiin joutuessaan itse pohtimaan omia menettelytapojaan ja niiden laillisuutta. Nikos kertoo muun muassa, miten hän oli isännöinyt maan matkailuministeriä ja tarjoillut tämän seurueelle kreetalaisen aamiaisen. Paikalle saapui myös tv-kanava kameroineen, joiden edessä matkailuministeri ylisti aamiaista.

– Hän vain ei tiennyt, ettei minulla ollut virallista lupaa aamiaistarjoiluun – ei meidän pienten majoitusyksiköiden ollut silloin mahdollista edes lupaa saada! Emmekä myöskään saaneet voimavirtaa ennen kuin tästä toiminnasta tuli virallista kolme vuotta sitten.

Kysyin Nikolta mitä hyvää maaseutumatkailu on kylään tuonut. Hän levitti kätensä olkapäistä alkaen, pyöritti ympäri ja sanoi:

– Tätä! Tätä hyvinvointia! Et sinä näe sitä eroa minkä minä näen, minun silmiäni edessä kangastelee tämä kylä sen näköisenä kuolevana yhteisönä, jollainen se oli 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa, kun aloitimme. Maan arvo on täällä noussut huomasti! Ei vanhan kyläkeskustan rauniokasoilla ollut mitään

arvoa silloin. Nyt niistä maksetaan kymmeniä, jopa satoja tuhansia.

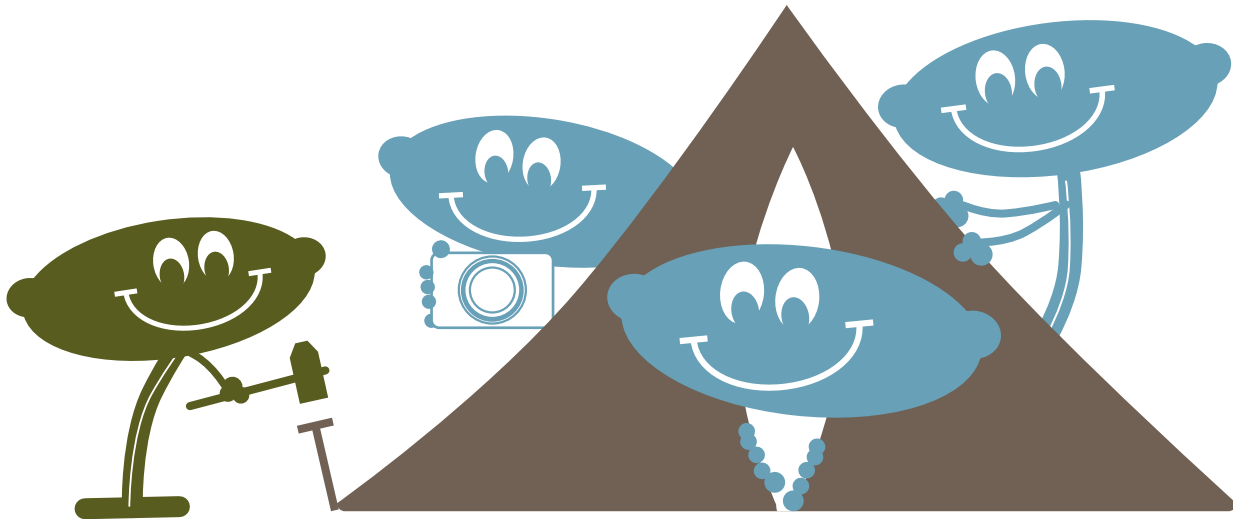
Monet perheet ovat hänen mukaansa myyneet niitä ulkomaalaisille, jotka ovat kunnostaneet niitä hienoja koteja itselleen. Perheet ovat saaduilla rahoilla kouluttaneet lapsiaan, luoneet uutta liiketoimintaa, rakentaneet itselleen uudenaikaiset tilat kylän reunoille puutarhoineen. He ovat päässeet vaurastumisen alkuun. Vähitellen tämä malli on levinnyt koko maahan.

YHTEISÖLLISYYTTÄ, JUHLIA JA TAVERNOITA

– Me olemme nykyisin toimiva yhteisö, ennen emme sitä olleet samassa mitassa. Totta kai vaurastumissellakin on tässä osansa, kyläläisillä riittää aikaa ja tarmoa osallistua yhteisten rientojen organisoimiseen, kertoo Nikos Frantzeskakis.

Vamosissa on vuoden mittaan monenlaisia koko kylää koskevia juhlia: 25. maaliskuuta paraateineen, lokakuun Oohhi-päivän vietto, monta panjiriä eli pyhimysjuhlaa, Klidonas juhannuksena, pääsiäisen kulkueet ja pääsiäisyön juhla tarjoutuineen, elokuun sinisen kuun yö, musiikkitahtumia ja teatteriesityksiä sekä jokakesäiset jazz-festivaalit. Ja asukkaita kylässä on vain 860 henkeä.

Tavernasta alkoi oma ilmiönsä. Kreetan maaseudulla ei ollut vielä 1980-luvulla tavernoita. Niitä löysit rantakylästä, isoista risteyksistä, jonkun läh-



teen tai kirkon tai muistomerkin läheltä, mutta ei sisämaan kylistä.

– Kun me perustimme omamme - ja alkuunhan se oli kahvila - aloimme saada vieraksi lähikaupunkien asukkaita, kertoo Nikos.

Ilmiö laajeni. Lähdettiin viikonloppuna retkelle muuallekin kuin rantakyläen kalatavernoihin, lähdettiin kyliin syömään mukana lapset, kaveriperheet ja isovanhemmat. Nyt hyvätasoisia tavernoita on sisämaan kylissä jo paljon, niitä rakennetaan kyliin tai kyläen laitamille, jolloin saadaan isot leikki- ja parkkipaikat. Monet ovat perhetavernoita, joiden keittiö rakentuu omien ja oman kylän raaka-aineiden ympärille. Valmistetaan sitä mikä hyvin osataan. Listalla on itse tehtyä juustoa omien lampaiden ja vuohien maidosta, on takapihalla poltettua rakia, omaa viiniä ja omien kotieläinten lihaa. Tavernat saattavat olla auki vain osan viikkoa. Perheellä on muitakin tulonlähteitä; lampaista on huolehdittava, juustot tehtävä, kasvimaat hoidettava, oliivit korjattava.

RETKIÄ, TARINOITA JA MUSIIKKIA PAIKALLISIN VOIMIN

Vamosin retkivalikoimaamme kuuluvat ruuanlaitto-sessioiden ja viininkorjuun lisäksi visiitit paimenten luo vuorille. Noilla retkillä tutkimme luontoa, tarkastamme laiturit mehiläispesät, otamme osaa lypsyyden seuraamiseen juuston valmistusta ja lopuksi keräännymme illalliselle pitkiin pöytiin ikitämien ja tähtien alle yksinäisen generaattorin jumputtaessa sähköä. Tämän ohjelman ytimen valmistaa ja varmistaa isä- ja poikapaimen, jotka noutavat meidät lava-autoillaan sieltä mihin me autoillamme ja minibusseilla olemme päässeet. Loput 8 km seisomme auton lavalla pässien häkissä ja pompimme ylös vuorenkuvetta kivikkoista tietä rotkoja ja puunoksia väistellen.

Paimenten valmistaman ytimen päälle Nikos lisää alkumatkan kuljetukset, keittraa ruuat ja juomat. Me suomalaiset kudomme tähän tarinan, joiden syvimät merkitykset saamme haastatteleamalla isäntiämme. Näille paimenille 5-6 syksyn kuluessa toteutettua ohjelmallista iltaa tuo hieman särvintä leivälle, mutta ennen kaikkea se luo good williä, riisuu meiltä ulkomaalaisilta ne ennakkoluulot, joita kannamme, purkaa rakentamiamme stereotyyppioita kreetalaisista, auttaa kohtaamaan toisen ihmisen ilman kielitaitoa ja tuo meille elämyksen, jollaisia emme itse saisi aikaan.

Toinen suosittu ohjelmallinen ilta valmistetaan sekini tähtien alla. Nousemme autoilla kapeita sivuteitä ylös reunavuoren laelle kirkon kupeeseen. Seillä vietetään kerran vuodessa pyhimysjuhlaa ja siksi kirkon aidatulla pihalla on pöytiä ja penkkejä. Sillä aikaa kun aurinko laskee, Nikos apulaisineen hoitelee ruuat pöytiin, me syömmme ja saamme seuraksemme paikallisen tähtitieteilijän valtavine kaukoputkineen. Kuuntelemme tarinat, katselemme Venuksen rengasta, etsimme planeettoja, sammuvia tähtiä ja tähdenlentoja pää kenossa! Tämäkin astronomian harrastaja on toiselta ammatiltaan kielten opettaja, joten hänellekin tämä ohjelma leventää leipää muutaman kerran vuodessa.

Emme järjestä kansantanssi- ja musiikki-illoita suurissa paikallisissa juhlatiloissa, emme kutsu tanssiryhmiä valmiine ohjelmineen esiintymään meille, vaan annamme ´elämän´ järjestää asian: se tapahtuu niin, että kutsumme iltaamme paikallisia muusikoita, jotka ovat päätyöältään musiikinopettajia. Kutsuun sisältyy aina mahdollisuus tuoda mukanaan kaveri tai kaksi, ei soittamaan tai laulamaan mutta juhlimaan kanssamme! Tälle seurueen jäsenelle ei makseta palkkaa, mutta hän saa syödä ja juoda seurassamme. Tiedämme, että muusikot mielellään omistavat muutaman kappaleen näille

ystävillään, jotka sitten vieraanvaraisuuden lakien mukaan nousevat ylös ja ryhtyvät tanssimaan! Väliin myös isäntämme on saattanut kutsua illanistujaisiin seuraksemme muutamia paikallisia tanssinhaluisia tuttaviansa. Ja joka tapauksessa isäntämme Nikos vaimoineen tanssii yhden tai kaksi kappaletta aivan varmasti yllyttäen meitä mukana.

Tämän kaltaisten ohjelmien valmistaminen ei sujuisi meiltä suomalaisilta yksinään. Me tarvitsemme paikallisten ohjelmantuntajien lisäksi väliimme agentin, yhteyshenkilön, johon me luotamme ja johon luottavat myös nämä lähikylien toimijat. Meidän on kyettävä luottamaan siihen, että agenttimme osaa valita samanhenkiset toimijat, sellaiset, joiden kanssa ajatukset mallaavat ja joiden kanssa kommunikointi sujuu. Kenellekään näistä kumppaneistamme ei matkailupalvelujen tuottaminen ole päätyö vaan yksi jalka siinä pöydässä, joka ruokkii koko perheen. Joustavuus on ehto. Sää saattaa meidän matkanjärjestäjien puolesta tehdä tepposet eikä suunniteltuna päivänä voidakaan vuorille nousta, kuun on pilvessä tai pappapaimen isovelillä on kuollut.

Tärkeää on myös kunnioittaa paikallisia tapoja, ymmärtää esimerkiksi se, että pappapaimenella on surunsa takia pitkä parta, vaikka hämmentääkin juustokattilaa. Että hän ei tänään laulakaan, että kannattaa olla tinkimättä hinnasta ja maksaa se, mitä on sovittu ja vaikka vähän päälle hyvän mielen lisää. Kun he luottavat meihin ja tuntevat meidät, he eivät pyydä rüstöhintoja.

Tässä vuosien aikana toimiessamme, on keskinäinen ystävyys ja avunanto lujittunut, me suomalaiset matkanjärjestäjät olemme joutuneet koulumaan itseämme ja päässeet osaksi kreetalaista yhteisöä. Rajanvetotilanteissa he laskevat meidän kuuluvan heidän puolelleen ja kertovat sen hienovaraisesti sanoin: on niitä, jotka toimivat yhteisön etua ajatellen ja sitten muita, omaa etuaan ajavia, kreikkaksi idiotikö. Siitä johtuu meillekin käsite idiotti. ■

ANU NUUTINEN

MISSÄ TARINAT OVAT? MITEN PAIKAT VOI löytää?

Rural Explorerin tavoitteena on ollut saattaa koottu tarinamateriaali kiinnostuneiden saataville. Tarinatiistai-utiskirjettä on lähetetty viikoittain toukokuusta 2019 alkaen. Vaikka yrittäjä olisi ollut utiskirjelistalla alusta alkaen, tarinat ovat jatkokäyttöä ajatellen hankalasti yksitellen. Mistä tarinat voi löytää kokoelmana tai vaikka alueittain?

TARINAJOKI-JULKAISU

Mikä voittaakaan mielenkiintoisen kirjan lehteyllä? Rural Explorerin tuottamat tarinat on julkaistu myös painettuna versiona. Julkaisu sisältää tarinat paikkoineen sekä englanninkieliset versiot, jotta yrityksen olisi mahdollisimman helppoa hyödyntää tarinoita myös ulkomaalaisten asiakkaiden kanssa. Tarinajoki: Kertomukset matkailijan oppaana Kaakkois-Suomessa julkaistaan totta kai myös sähköisenä versiona.

FACEBOOK

Facebookin päivityksiä on helppo jakaa vaikka omille sivuille. Tarinatiistaiden tarinat sekä lisätiedot sijainneista on jaettu Facebookissa Rural Explorerin sivuilla. Tarinat ovat julkaisujärjestyksessä, mutta hakutoiminnon käyttäminen on suositeltavaa.
www.facebook.com/RuralExplorerStories/

OUTDOORS ACTIVE

Etelä-Karjalan kuntien ja virkistysalueasäätiön ylläpitämät retkeilyreitit, luontopolut ja retkikohteet on tallennettu sähköiselle kartta- ja tietokanta-alustalle OutdoorActive-portaaliin. Täältä samasta OutdoorActive-portaalista löytyvät myös Rural Explorerin Etelä-Karjalaan sijoittuvat tarinat. Osoite on www.ekarjala-retkeily.fi.

YOUTUBE

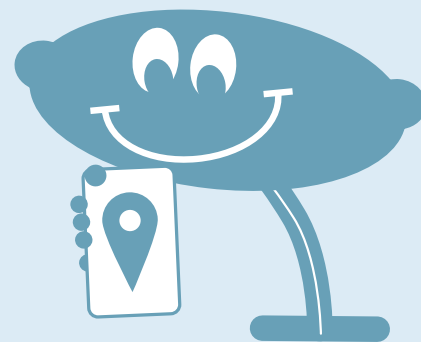
Rural Explorer 11 esimerkinomaista tarinavideota eri versioineen ovat löydettävissä Youtubesta haulla Rural Explorer stories tai kanavalta. Videot on linkitetty Facebookiin.
<https://urly.fi/1AXQ>

NETTISIVUT

Rural Explorersin tuottamat aineistot ovat jatkossa löydettävissä ja käytettävissä arkistoluontoiselta sivustolta. Aineistot ovat yritysten vapaasti käytettävissä, kun lähdetiedot mainitaan eli tarinoissa kirjoittaja ja kuvissa kuvaaja tai maalaaja.
<https://ruralexplorer.humak.fi>

SAIMAA GEOPARK

Saimaa Geopark ja Rural Explorer -hanke ovat tehneet yhteistyötä Geopark-kohteiden tarinallistamisessa. Geo kohteisiin liittyvät tarinat löytyvät myös sivustolta
<https://www.saimaageopark.fi/kohteet/>



LÖYTÄÄKÖ MATKAILIJA TARINAPAIKAT?

GOOGLEMAPS

Moni käyttää sanaa googlata, kun tarkoittaa tietojen hakemisesta internetistä. Mikä olisi alueelta tietoja etsivälle keskimääräiselle, potentiaaliselle matkailijalle luontevampi vierailupaikka kuin GoogleMaps? Rural Explorer on tallentanut tarinapaikkoja ja niihin liittyviä kuvia ja tietoja GoogleMapsiin aina kun mahdollista. Tarkoituksena on ennen kaikkea tuoda esille paikkoja ja täydentää kuva-aineistoja tekstipoinnoilla. GoogleMapsiin on näin saatu lisättyä myös lukuisia sellaisia paikkoja, joiden menneisyyttä ei ole Rural Explorerissa kirjoitettu varsinaiseksi tarinaksi, vaan joista on käytettävissä arkistomerkitöjä. Tavoitteena on, että tietoisuus Kaakkois-Suomen kiinnostavista paikoista leviäisi, ja yhä useampi tarttuisi lähimatkailun mahdollisuuteen.

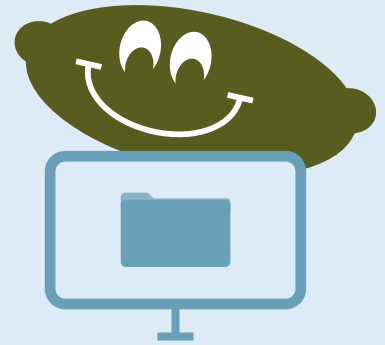
511 736. Tämä on Rural Explorerin lisäämien kuvien näkymät 17.5.2020. Ensimmäiset kuvat lisättiin heinäkuussa 2018 eli puolen miljoonan ylittävä lukema on saavutettu alle kahdessa vuodessa. Materiaalia on lisätty noin 50 tarinapaikkaan, ja kuvia näihin noin 250 kpl. Eniten esillä ollut kuva on kerännyt yli 16 000 näkymää.

Tarinajoki: Kertomukset matkailijan oppaana Kaakkois-Suomessa -julkaisun tarinoiden paikat on kerätty omalle kartalleen: <https://urly.fi/1Dtu>. Rural Explorer -hankkeen kaikki tarinapaikat on koottu kartalle <https://urly.fi/1DYW>.

OPENSTREETMAP JA YANDEXMAPS

Google maineinen ei kiinnosta tai tavoita kaikkia. Tarinapaikkoja onkin lisätty myös avoimen projektin OpenStreetMapsiin sekä venäläisiä matkailijoita ajatellen YandexMapsiin. Oli karttasovellus mikä tahansa, lähtökohtana on paikkasidonaisuus ja se, että Kaakkois-Suomen tarinapaikkoja on löydettävissä muutenkin käytettävissä olevilta alustoilta ilman erillisten sovellusten lataamista.

MINNE YRITYS VOI TALLENTAA *tarinat*?



Rural Explorer -hankkeen on mahdollistanut Euroopan maaseudun kehittämisen maatalousrahasto. Rural Explorerin tuottamat tarinat sekä kuva-aineistot ovat yritysten vapaasti hyödynnettävissä, kunhan tekijätiedot näkyvät eli tarinassa kirjoittaja ja kuvissa kuvaaja tai maalaaja. Tarinoita voi jakaa omissa kanavissaan tai vielä parempi on, jos ne tulevat osaksi asiakkaalle tarjottavaa palvelua.

Jos yrityksellä on omia tarinoita, edellä mainitut jakopaikat ovat kaikki käyttökelpoisia. Koska Facebook, Instagram ja nettisivut ovat usein tuttuja muutenkin tai niihin saa helpoiten apua, muutama huomio GoogleMapsista.

TARINOIDEN LISÄÄMINEN

Vaikka GoogleMaps tai palvelun päivitetty business-versiot eivät olisikaan tuttuja, käyttöä ei kannata aristella kovin paljon. Yksikin hyvä kuva riittää siihen, että yritys nousee potentiaalisen asiakkaan silmiin ja aiempaa kiinnostavammaksi. Googlehan näyttää näitä yrityksiin ja paikkoihin liittyviä kuvia myös Google-hakujen yhteydessä.

Rural Explorer on lisännyt kuvia noin 20 yritykseen liittyen, ja nämä kuvat ovat keränneet yli 100 000 näkymää. Suosituimmille kuville näkymiä on kertynyt yli 8000. Vaikka kuvan suosio ei ole lupaus vaikutuksesta yrityksen kassavirtaan, ei paikkojen esiintuomisesta haittaakaan liene.

Tarinoiden lisäämismahdollisuudet vaihtelevat paikasta ja omistajuudesta riippuen. Google My Businessin avulla luodun maksuttoman yritysprofiilin kautta oikeuksia on enemmän kuin jos ei ole yrityksen omistaja. Yritysprofiilin luominen ei ole välttämätöntä, vaan tarinoita on mahdollista kirjoittaa ilman kirjautumista joko esimerkiksi kuvateksteihin tai arvosteluihin.



Esimerkki paikkaan kirjoitetusta arvioinnista.



Esimerkki paikkaan lisätystä valokuvasta, johon on kirjoitettu kuvaus.

MUITA VAIHTOEHTOJA NÄKYVYYTEEN

Kiinnostavien paikkojen tietojen jakamiseen kannattaa miettiä myös Wikipediaa tai vaikka geokätköilyä, jossa paikka tulee vierailuksi ja paikkaan liittyviä tarinoita jopa suositellaan kirjoitettavaksi. Lisätietoja esim. <https://geokätköt.fi/>. On syytä huomioida, että nämä eivät ole tarkoitettu yritysten mainostamiseen.

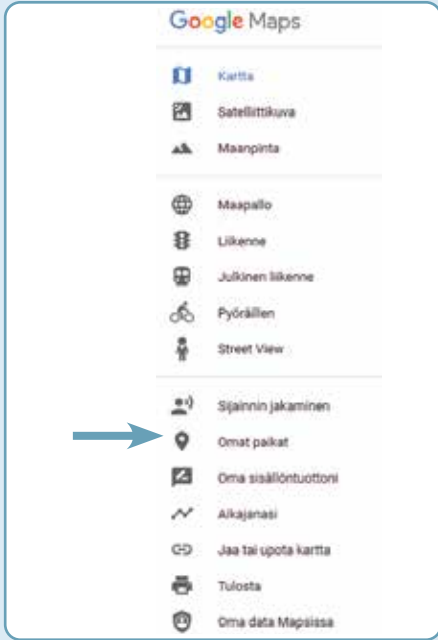
Ohjelmia, appejä, sovelluksia, sivustoja, näitä syntyy ja kuolee tauotta. Mahdollisuuksiin kannattaa tarttua kiinnostuksen ja resurssien mukaan. Järjestelmäkameralla otettujen kuvien maailmaan voi tutustua vaikka esimällä Rural Explorerin tarinapaikkoihin liittyviä kuvia palvelusta Unsplash.

YHTEISTYÖ ON MAHDOLLISUUS

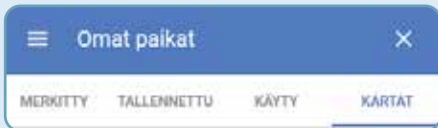
Jos omat resurssit eivät riitä sähköisiin alustoihin perehtymiseen, monet projektit voivat auttaa eteenpäin vaikka ostopalvelutarpeen määrittelemisessä. Jos samantyyppisten haasteiden kanssa painivia yrityksiä on vähintään kolme, yritykset voivat hakea yhteistä yritysryhmähanketta ja saada rahoitusta kehittämiseen. Hanke- ja yritystukea yhdistävän yritysryhmän hakemiseen ja hallinnoimiseen voi pyytää apua esim. kehittämissyhtiöltä, neuvontajärjestöltä tai ammattikorkeakoululta. Yritysryhmähankkeiden rahoituksesta päättävät Ely-keskukset.

NÄIN LISÄÄT KARTAN

Googlen MyMaps-osion kautta luotuihin karttapaikkoihin voi kirjoittaa pitkiäkin lisätietoja. Tällaiset itse luodut karttakokonaisuudet voivat olla oiva paikka tarinoiden jakamiseen, ja kartat voivat olla hyvä lisä asiakkaalle tarjottavaa palvelua. Ohessa on kerrottu kuvien avulla, miten oma kartta luodaan GoogleMapsissa (google.com/maps).→



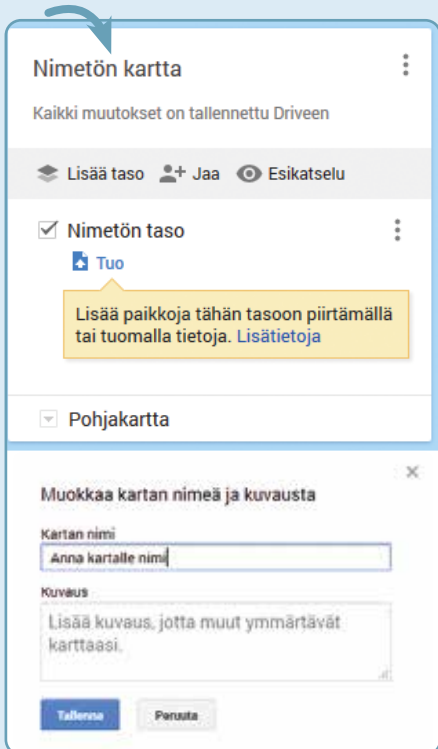
1. Valitse GoogleMaps:n valikosta "Omat paikat"



2. Valitse välilehti kartat



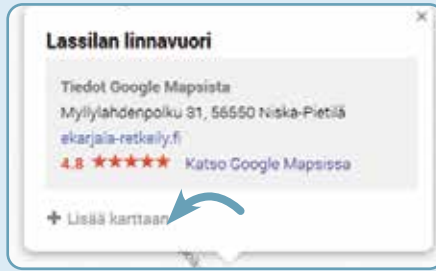
3. Valitse sivun alalaidasta "Luo kartta"



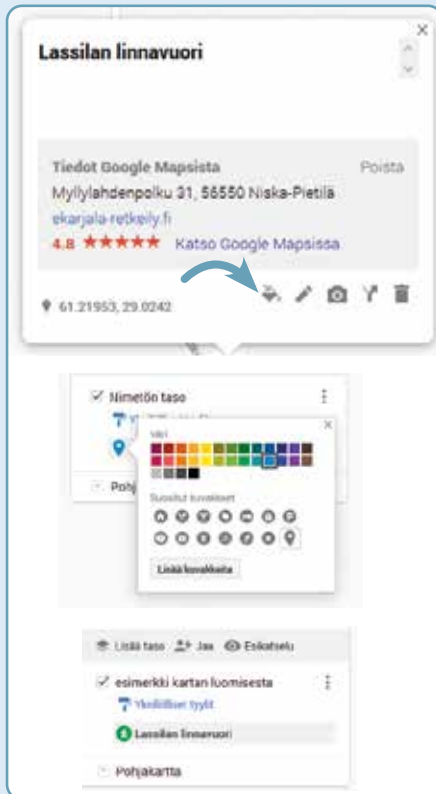
4. Nimeä kartta



5. Hae paikkoja karttaan

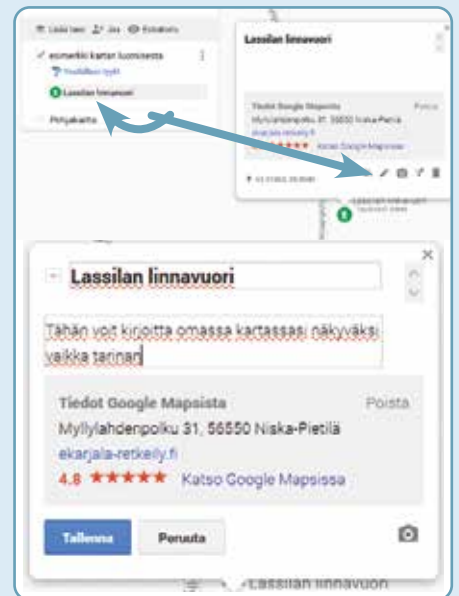


6. Lisää paikka karttaan

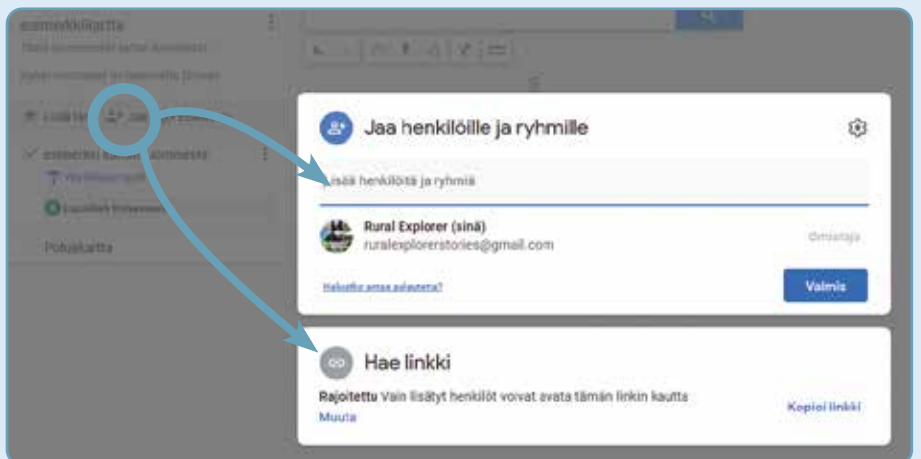


7. Voi tehdä paikan tunnuksesta selkeämmän esim. väreillä tai symboleilla.

NÄIN LUOT OMAN karttasi



8. Kirjoita tarina lisätietoihin



9. Kun karttakokonaisuus on valmis, voit jakaa kartan joko tietyille henkilöille tai linkin kautta kenelle vain.

Kirjoittajat

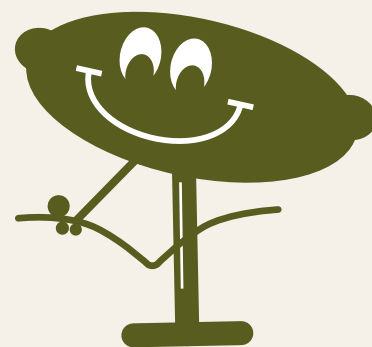
Pekka Vartiainen on toiminut Humanistisen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon yksikössä lehtorina ja yliopettajana vuodesta 2001. Sitä ennen hän työskenteli tutkijana ja opettajana Turun yliopistossa yleisen kirjallisuustieteen ja luovan kirjoittamisen oppiaineissa. Vartiainen on Helsingin yliopiston yleisen kirjallisuustieteen dosentti. Hänen kiinnostuksen kohteitaan ovat kirjallisuuden ja kirjoittamisen ohella tapahtuma- ja festivaalituotanto sekä kulttuuriperinnön tutkimus ja tuotteistaminen.

Juha Iso-Aho on työskennellyt Humakin kulttuurituotannon lehtorina joulukuusta 2000 alkaen. Hänen työpisteensä sijaitsee Imatralla ja hänen keskeisiä tehtäviään ovat luovien alojen sekä kulttuurimatkailun aluekehitystyö ja hanketoiminta. Rural Explorer – hankkeessa hän on toiminut projektipäällikkönä. Aiemmin Iso-Aho on työskennellyt muun muassa festivaalien toiminnanjohtajana ja tuottaja-läänintaitelijana. Hän on myös julkaissut kulttuurituotannon alaan, erityisesti tapahtumatuotantoon liittyviä kirjoja sekä kirja- ja aikakauslehtiartikkeleita.

Anu Nuutinen on LABin Liiketoimintayksikön lehtori Lappeenrannan kampuksella. Hänen erityisalaansa ovat numerot ja visuaalisuus. Nuutinen on kriittinen skenaarioiden rakentaja, jolla on laaja työkokemus opetustehtävistä ammattikorkeakoulussa ja yliopistolla, sekä yritysten kehittämisestä ja ennakoinnista. Rural Explorer -hankkeessa työskentely innoitti suorittamaan Sähköisen markkinoinnin ammattitutkinnon.

Ninni Koponen on pienyrittäjä, joka tarjoaa asiakkailleen merkityksellisiä ja energiaa lataavia luonto- ja hyvinvointipalveluita. Sivutoimisen yrittämisen lisäksi hän työskentelee ammattiopistossa terveystieteiden lehtorina ja opiskelee luonto- ja ympäristöalan perustutkintoa. Koposta innostavat luonto, asioiden tutkiminen ja kohtaamiset ihmisten kanssa.

Merja Tuominen-Gialitaki, VTM, on pitkän linjan matkailuosaaja. Hän on asunut ja työskennellyt Kreikassa pari vuosikymmentä erilaisissa matkailutehtävissä sekä yrittäjänä, myöhemmin Suomessa, ja vielä myöhemmin niin, että toinen jalka on Kreetalla ja toinen Suomessa. Hän on julkaissut kymmenkunta Kreetan matkailuun ja keittiöön liittyvää kirjaa ja toimii parhaillaankin matkailuyrittäjänä www.kreetanmaku.fi -matkatoimiston kautta.



Kirjallisuutta

Axam, Laura: Vaikuttajamarkkinointi matkailualalla – onnistuneen toteutuksen edlementit. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu, opinnäytetyö 2019.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/171398/Axam_Laura.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Luettu 11.5.2020.

Faherty, Anna: Why do stories matter to museums and how can museums become better storytellers?

<https://www.museumnext.com/article/why-do-stories-matter-to-museums-and-how-can-museums-become-better-storytellers/>. Luettu 5.5.2020.

Iso-Aho, Juha: Palvelukseen halutaan: kulttuurimatkailutuottaja. Teoksessa Juha Iso-Aho & Pekka Vartiainen (toim.): Kävisikö kulttuuri? Kulttuurituottajuus ja kulttuurin yleisöt. Humanistinen ammattikorkeakoulu 2015.

<https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2015/12/iso-aho-vartiainen-kavisiko-kulttuuri-nettiin.pdf>. Luettu 11.5.2020.

Kalliomäki, Anne: Tarinallistaminen – Palvelukokemuksen punainen lanka, Talentum 2014.

Komulainen, Minna (toim.): Maiseman tarina. Opas maisemapalveluiden luomiseen. Sitra ja Maa- ja kotitalousnaisten keskus 2013.

<https://media.sitra.fi/2017/02/23231630/MaisemanTarina.pdf>. Luettu 11.5.2020.

Luostarinen, Nina (toim.): Taiteen valaisemia paikkoja – tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla. Humanistinen ammattikorkeakoulu 2018.

<https://www.humak.fi/julkaisut/taiteen-valaisemia-paikkoja-tapausesimerkkeja-taiteen-kaytosta-kulttuuriperintokohteilla/>. Luettu 11.5.2020.

Martinheimo, Asko: Parempi lause. Uusia vir(i)kkeitä luovaan kirjoittamiseen. WSOY 2000.

Parantainen, Jari: Tuotteistaminen 10. Rakenna palvelusta tuote 10 päivässä. Talentum 2007.

Tonder, Mika: Ideasta kaupalliseksi palveluksi. Matkailupalvelujen tuotteistaminen. Restamark Oy 2013.

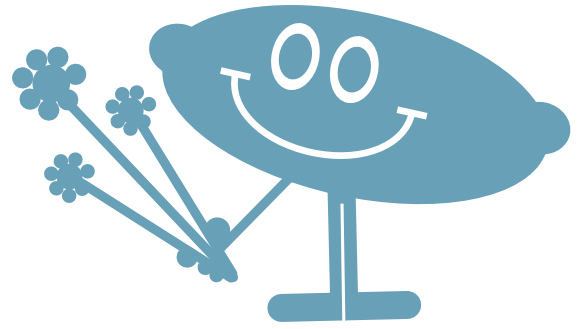
Torkki, Juhani: Tarinan valta. Kertomus luolamiehen paluusta. Otava 2014.

Tunne asiakkaasi. Kohderyhmäopas matkailuyrityksille. Visit Finland.

<https://www.businessfinland.fi/globalassets/tunne-asiakkaasi---kohderyhmaopas-matkailuyrityksille---visit-finland.pdf>. Luettu 11.5.2020.

Verhelä, Pauli & Lackman, Pekka: Matkailun ohjelmalvelut. WSOY 2003.

Kiitokset



Rural Explorer -hankkeen toteuttajat kiittävät kaikkia tarina-aineistojen kokoamiseen, tuottamiseen, kehittelyyn ja eteenpäin jakamiseen osallistuneita, myös niitä joiden nimi ei ole tiedossamme tai saattaa tahattomasti puuttua alla olevasta listasta:

Mikko Europaeus
Pirkko Hautalahti
Reino Hemmilä
Ingela Hildén
Auvo Honkanen
Anu Huttunen
Leena Hyrylä
Kukka Hytönen
Tommi Hämäläinen
Ekaterina Ivanova
Anni Jokitalo
Seppo Jäppinen
Vuokko Jääskeläinen
Risto Järvisalo
Helena Kaittola
Henri Karppinen
Piia Kaskinen
Emma Kokkonen
Ninni Koponen
Keijo Kukkola
Tanja Kukkola
Jouni Könönen

Tiia Lallo
Alpo Lamponen
Ville Lehto
Minna Lehtola
Nina Luostarinen
Emmi Majjanen
Mari Matikainen
Jouko Mäkelä
Jani Niculescu
Rosa Nupponen
Jussi Nuutinen
Armi Oinonen
Hanna Ollikainen
Reetta Ranta
Tuija Rantalainen
Heli Rautanen
Jenni Rautio
Kaisa-Maria Remes
Timo Saarainen
Juuso Salokoski
Annira Silver
Juha Sorjonen

Maria Ståhle
Eija-Liisa ja Tuomo Tontti
Merja Tuominen-Gialitaki
Eveliina Vainikka
Mikko Veijalainen

Immolan pojat
Tarinailta Immalanjärvellä
Ohjausryhmän jäsenet

Ajatusten polku
Aurantola Oy
Best Guest Finland osk
Creative Kaiku
Day Spa Harmony Oy
Dominus Oy
Etelä-Karjalan liiton kulttuuriryöryhmä
Etelä-Karjalan Virkistysaluesäätiö
Hugon Huvilat
Hyvinvointi Onnela
Idän pelto
Immalanjärvi Guesthouse

Kaakon Kantri
Kiviseppä Ky
KymiSun
Lappeenrannan Upseerikerho
Motion Pro Oy
Nuorisokeskus Anjala/
Ankkapurhan kulttuurisäätiö
Oravalan kartano
Repojotos
Retuperä Reload
Saimaa Geopark ry.
Saimaan hylät ry
Saimaan Risteilyt Oy
Salpalinjamuseo
Salpalinjan Hovi
Sivupainajainen
Tmi Jaana Lampinen
Tmi Traditionaali
Toimintavoima
Tuplakasi Action
Villa Lummelahti
Ylmaa Mystique
Ylämaan korukivi

Rural Explorer -hankkeen toteuttivat:
Humanistinen ammattikorkeakoulu
LAB ammattikorkeakoulu

Kiitos Rural Explorer -hankkeen rahoittajille:
Kaakkois-Suomen ELY-keskus/
Euroopan maaseudun kehittämisen
maatalousrahasto





@ WOOD WIDE WHATSAPP
HIRNILÄN PUUT
ELOKUU 2018 -
TAMMIKUU 2020

TARINA NYKYPÄIVÄISTETTYNÄ – KUVITTEELLISTA SOMEVIERSTINTÄÄ HIRNILÄSSÄ.

12. elokuuta 2018

KUUSI:
Miten menee kaverit? Onko tuholaisia näkynyt?

31. lokakuuta 2018

MÄNTY:
Ihan hyvin, vähän säikäytti nuo mettäkoneet mut ohi meni :D

31. joulukuuta 2018

HAAPA:
Mitkä mettäkoneet? Minä pistän juurivesaa tulemaan ni saatavpa nähdä !!!!

HAAPA:
Ketä ottaa päähän tuo ladonruho tuossa? Pitäsko jonkun kaatua sen päälle?

KOIVU:
No rauhoitutaanpas nyt. Täällähän on niin hiljaista ettei kannata ruveta riehumaan.

27.10.2019

KUUSI:
Näittekö nuo ihmiset? Mitä ne täällä tekivät?

KOIVU:
Näin, aika monta oli. Yritin kuunnella mutta haapa mekkalo...

HAAPA:
Minä kuulin kyllä. Puhuivat joistakin raunioista, vanhasta haudasta.

HAAPA:
Sanoivat että tässä on ollut tuhat vuotta sitten merkittävä paikka.

MÄNTY:
Oho, tuhat vuotta. Se on aika monta käpyä sitten.

21.12.2019

KUUSI:
Minä olen kuullut siitä. WWW (wood wide web) sivustoilla on ollut siitä jotakin juttua, hetkinen kun mietin...

21.12.2019

KUUSI:
Noniin, nyt löytyi se WWW-sivu. Tässä rannassa on ollut ihmisten vuonna 1000 tosi hieno viikinkiakainen asumisto. Polttohaudasta löytyi kolmen miehen ja yhden naisen jäänteet, kaikenlaisia työkaluja, kirveitä ja puukkoja sekä hevostyökaluja. Sanovat tätä Hirniläksi ja kertovat, että tämä on ollut ensimmäisiä maanviljelyskulttuuriin liittyviä löytöjä.

KOIVU:
Oi, onpa kiinnostava juttu. Mahtavaa ajatella, että esiesiesiäitieni runkoja ovat hekin koskeneet.



"Pentti Perusmatkaaja" hahmot: [Sivupainajainen Kirsi Pääskyyuori](#)

Mikko Europaeus

HIRNILÄN RAUTAKAUTINEN KALMISTO



@ MARIA HIRN
ELOKUU 1001 –
LOKAKUU 1002



maria.hirn Uusi ja hieno koti, ihanaa! Nyt nautitaan. #hirmilä #kiitollinen #muruosaa #kokosukukasassa



maria.hirn Ruokaa pöytään! #hirmilä #lahna #lähiruoka #herajärvi



maria.hirn Orijuhlat tänään, melkoista rytinää :o #hirmilä #meidänpolleoliparas #mummoivoittivedon



maria.hirn Muru lähti tänään reissuun, kohtalotovereita? #hirmilä #viikinkiretket #ikäty #kirstuauki



maria.hirn Saa nähdä miten käy viljelysten, on niin kuivaa... #hirmilä #pelto #kuivakesä



hirm Kaunista vaikka kylmä onkin! #hirmilä #pakkasta



maria.hirn Hautajaiset ohi, olo on pohjattoman surullinen. Matka jatkuu. #mummo #suvunmiehet #goodbyehirmilä



@_JVOIONMAA
HEINÄKUU 1938 -
JOULUKUU 1938

- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 3m
11.7.1938: Matkalla Veijon kanssa kohti susirajaa. Saa nähdä miten läpen käy. #hirmilä #kalmistokävelymaan
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 3m
13.7.1938: Eka päivä inventointonilla takana. Tosi paljon kaikkea, paitaan löydökseen värin myöhemmin. Harja juttuja! #hirmilä #virkkösajakaluste #työväkiväkeä
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 1m
16.7.1938: Teikipä hyvää päätöstä saunaan pesemään kalvauspöyt. Aurinko paistaa ja kaikki laulaa, kylä arkeologin kelpaa tänään. #maittämättä #kauna #alettä
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 1m
19.7.1938: Eka viikko takana, ei tullussa ollu uskonu mikä sopraitä täältä löytyy! Nyt on tullut esiin jo #lehdänkierri & #hirsas *3, #kaunpallo #puAko. Veijokin on päässyt nostamaan esiin vaikka mit! #hirmilä
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 50s
23.7.1938: Vielä ja kalvuhommia, vikonloppuvapaat tuli tarpeeseen. #hirsas
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 30s
19.8.1938: Nyt jää #hirmilä taakse ja hommat virastolla jakuu. Vielä löytyi #pöki #kuutamet #pöppi #hirsas
- _jouko_voionmaa** @JVoionmaa · 1s
9.12.1938: Paperihommakin vihdoin tehty ja löydöt rekisteröity! Tehtinpä apoa löydö, nyt on aika juttua! #hirmilä #virkkösaka #kalmisto



© Mikko Europaeus



Anna Tarinoiden viedä

Tarinoiden tuotteistaminen matkailutuotteiden osaksi ja matkailijan iloksi on antoisaa. Se lisää ja syventää ymmärrystä oman yrityksen toimintaympäristöstä, sen historiasta ja nykypäivästä. Matkailijalle tarinat luovat tarttumapintoja, joiden kautta matkailukohde saa mieleen jääviä merkityksiä. tarinat luovat matkailijalle uusia tarinoita kerrottavaksi toisille matkailijoille – tarinoita elämyksistä ja kokemuksista, joita käyntikohde tarjosi. tarinat voivat olla myös syy palata kohteeseen, sen nuotiotulen äärelle jossa tarina kerrottiin, uusien tarinoiden kuulemisen toivossa. Anna siis tarinoiden viedä ja löydä omat tapasi jalostaa tarinasi tuotteiksi. ■