



Projektrapport  
Stormidsommar 650

# Bakgrund

Stormidsommar 650 genomfördes 14-21 juli 2017, just utanför Gyllbergens naturreservat någon mil söder om Borlänge. Lajvet var resultatet av en lång process för vilken det redogörs här.

Stormidsommar 625 var en milstolpe i föreningen Gyllen Hjortens historia, och minnena av dessa 9 dagar har förevigats i många visor och berättelser. Därför hade arrangemanget Stormidsommar 650 diskuterats länge inom föreningen, bland annat på flera årsmöten och på medlemsmöte i samband med en miniäventyrshelg. Efter medlemsmötet 2014 fick en utredningsgrupp i uppdrag att undersöka och till årsmötet 2015 föreslå ett grovt upplägg och en fysisk plats att vara på. Ett par rekognoseringssturer gjordes under hösten till olika områden och kontakt med Gyllbergen utanför Borlänge etablerades i november 2014. Detta blev också arbetsgruppens förslag till årsmötet: det var inom lämpligt avstånd från Uppsala och Gävle, och ägarna var synnerligen positiva till Gyllene Hjorten som hyresgäst.

Under våren 2015 gjordes en enkätstudie för att ytterligare klarlägga förväntningarna på arrangemanget. Enkätstudiens resultat har hela tiden funnits i bakgrunden för arrangemanget. Ur enkätsvaren kunde några viktiga önskemål utläsas:

- Arrangemanget skall vara 9 dagar, med möjlighet att komma och gå efter egen vilja
- Det skall vara möjligt att uppleva många olika saker, äventyr, fest, intriger, och att det skall vara möjligt att både ta det lugnt liksom att få mer intensiva upplevelser.
- Att en viss servicenivå skall ingå i deltagaravgiften, exempelvis dasstämning och festmat.

Med detta som grund lämnades ansvaret för att genomföra arrangemanget till en projektgrupp. Detta är denna grups rapport om det arbete som utförts.

## Projektgenomförande

Arbetet som med Stormidsommar 650 var ett av de längsta projekt som genomförts i föreningen Gyllene Hjortens historia. Uppdraget lämnades av styrelsen till en projektgrupp under ledning av Anders Fridborg och med Anders Ekman som konstnärlig ledare. Gruppen bestod från första början av Erik Bohlin som var sammanhållande för praktiska arrangemang och Patrik Oksanen som ansvarade för kommunikation. Patrik lämnade gruppen under 2016 av personliga skäl. Tobias Amnell anslöt som stöd huvudsakligen i det kreativa arbetet och Zet Wallin införlivades successivt alltmer i gruppen som permanent medlem med stöd i praktiska frågor och byggande.

Projektet kan delas in i fyra faser - konceptfasen, förlajvsfasen, produktionsfasen och efterarbetsfasen.

## Konceptfasen

Konceptfasen påbörjades redan innan någon projektgrupp formerats, eller att någon tagit på sig att genomföra arrangemanget, med diskussioner inom föreningen. Under konceptfasen diskuterades och formerades de idéer, både praktiska och intrigmässiga, som skulle ligga till grund för lajvet. Under denna fas valdes Gyllbergen ut som plats för arrangemanget, att det skulle vara nio dagar, samt att det skulle vara uppbyggt kring tre "moduler". Under denna fas påbörjades även marknadsföringen av arrangemanget, bland annat genom ett "release event" i december 2015.

## Förlajvfasen

Förlajvfasen bestod i ett antal mindre lajv som syftade till att etablera en del roller och intriger som skulle leda fram till arrangemanget. Lajven arrangerades av medlemmar i projektgruppen, ibland med stöd från andra.

### Flera äventyr inom Bodvarspåret

Jakten på draugen Bodvar var en kampanj som pågått under en längre tid, men som gjordes till en del av Stormidsommar för att få sin upplösning där. Förutom att Bodvarspåret var en del av flera av förlajven genomfördes ett minilajv med särskilt syfte att föra intrigen vidare:  
*Miniäventyr - Klintje Mot.*

### Det viskas i Wenheim

Utanför Brantvik samlades några av de som fruktade för Wenheims framtid för att smida planer. Rykten om Veira som en motståndsledare eller inspiratör började spridas, och vissa slitningar mellan "hökar" och "duvor" började bli tydliga.

### Förmidsommar - Vargen Vaknar

Förmidsommar genomfördes precis ett år innan Stormidsommar för att etablera byn Tingsvattnet. Både för att prova på området och för att introducera bybor och intriger i och kring byn. Byn valde byråd, fick en byknekt med tillhörande brygga och blot förrättades med oväntade krafter i rörelse.

### Miniäventyr - Möte med Veira

Veira började allt mer utvecklas till en gestalt med smått mytiska proportioner. Hon inspirerade till kamp och Wenheims motstånd mot naronskt inflytande, tydligt influerad av legenden Varghuvud. Ett möte med henne på hösten 649 slog an stämningen. Det här var ingen upprorsledare som skulle ena trupper till fältslag utan utmanade var och en att föra sin egen kamp. Hennes anhängare kallade sig trots detta för Veiras ledung.

## En kväll på Den Dansande Svanen

På den beryktade krogen i Ravindal möttes en kväll såväl halv- som helskumma figurer av olika slag, stadsbor, kringresande och hjältar från olika håll. Rykten undersöktes och information bytte - ibland ofrivilligt - ägare. Bland annat hamnade en dagbok tillhörande Mäster Simlin i hjältarnas ägo.

## Leden sluts

Under en kväll i västra Wenheim diskuterade tillståndet i landet. Splittringen mellan de mer hårdföra och de mer moderata falangerna djupnade, och Veiras ledung sprack itu. Ovisshet och osäkerhet om hur akut hotet från Naronien var präglade samtalen. Parallellt klarnade allt mer bilden av en kraft som mynnade i Tingsvattnet och som furst Grimar var ute efter att tygla till sin fördel.

## Produktionsfasen

Under produktionsfasen låg fokus på att traditionellt arrangörsarbete, om än med särskilt fokus på logistik och byggnationer. Kontakt med deltagare och diskussioner om roller och intriger med dem skedde löpande. Behoven och förväntningarna upplevdes mycket olika, och en utmaning var att balansera de olika förväntningarna mot varandra. Tätt intrigspel skulle möta byns årliga fisketävling.

Ambitionsnivån på den fysiska inramningen sattes hög. Det fanns två skäl till det: dels att hög trovärdighet i miljön antogs kunna underlätta att hålla roller över lång tid och sjunka in i Erborigien (s.k. *immersion*), dels att logistik och praktiska arrangemang som mathållning och toaletter behövde fungera bra för spelarnas uthållighet. Byggnationer av hus, utekök, toaletter, jordkällare m.m. tog stort utrymme av arrangörerna.

Under pågående lajv hölls dagliga arrangörsmöten med uppföljning på såväl sagomässiga som andra produktionsmässiga delar. Varannan dag företogs större provianteringsresor till Borlänge där värdshusets mat och dryck för kommande två dygn införskaffades. Dagliga rutiner inbegrep också tillsyn och tömning av dasstunnor samt påfyllning av dricksvattendunkar och tömning av källsorterade sopor vid området utkant.

## Efterarbetsfasen

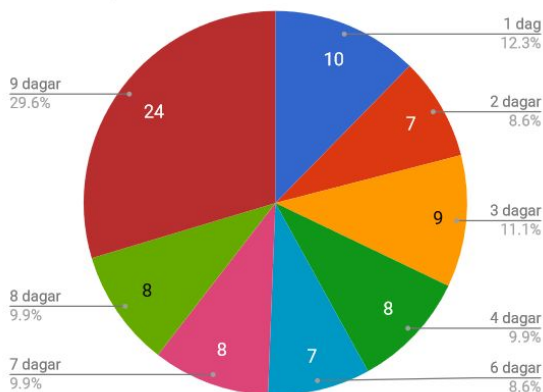
Lajven omsatte över 80 000 kr, vilket utan jämförelse är den största summa ett enskilt arrangemang i föreningen hanterat. Värdshuset hade delvis separatredovisning som ett projekt i projektet. Att slutföra ekonomiredovisningen har därför varit en omfattande del av efterarbetet.

En utvärderingsenkät sammanställdes och skickades ut till deltagarna. Resultatet sammanställdes och diskuterades vid ett avslutande arrangörsmöte (se nedan).

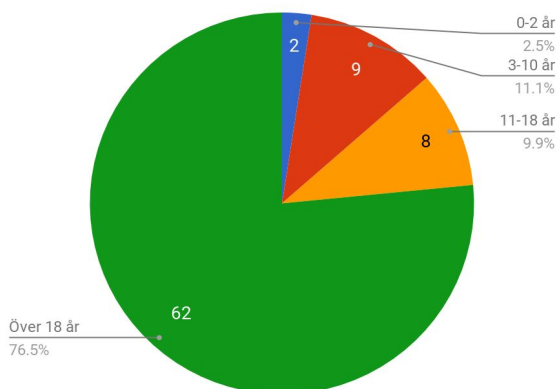
# Deltagare

Totalt 81 personer spenderade sammanlagt 461 dagar i Erborigien. Många kom och gick, och var med så många dagar det passade, precis som förväntan uttryckts av föreningen. En genomsnittlig dag såg 50 personer på området. Som mest deltog 59 personer på en dag, och som minst 41. 24 tappra själar deltog alla nio dagarna.

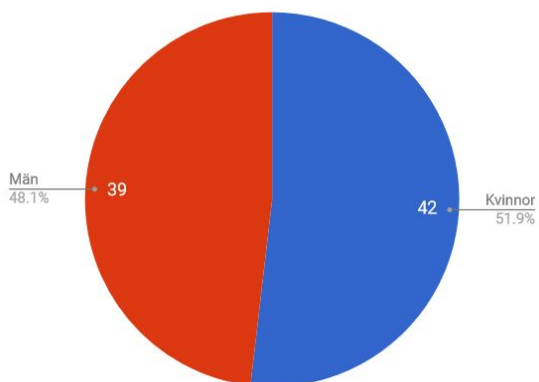
Antal dagar



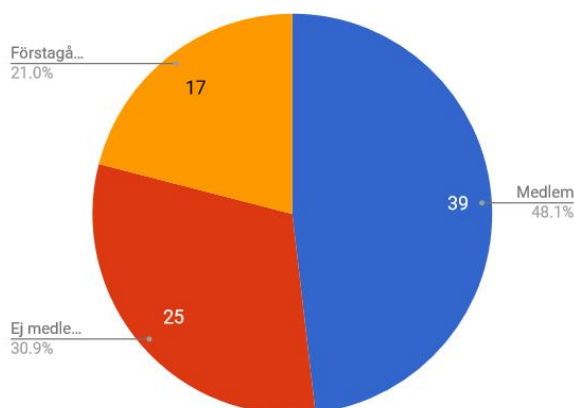
Ålder



Kön



Medlem



Det är positivt att det var en bra blandning av åldrar, och att arrangemanget lockade såväl luttrade Hjortar som de som var nya i föreningen eller hobbyn över huvud taget. Noteras också att lajvet hade en jämställd könsfördelning.

# Ekonomi

Arrangemanget omsatte drygt 80 000 kr, och gjorde ett litet men positivt resultat.

De största kostnaderna var förenade med området. Hyran för Gyllberget var en basavgift på 5 000 kr (vilket kvittades mot investeringar i de äldre husen) samt en rörlig avgift på 20 kr per persondygn. Till detta kom hyra för den gruva där Bodvars död ägde rum.

Omfattande investeringar för närmare 30 000 kr gjordes i området, i form av bl.a. dass, jordkällare och utekök. Dessutom utfördes flera privata projekt, som alltså inte ingår i projektets redovisning.

Värdshuset, där deltagare fick betala för mat, och de gästbud som ingick i deltagaravgiften har redovisats tillsammans. Med den schablonkostnad för gästbud som budgeterats som utgångspunkt i beräkningen framkommer att värdshuset i princip har gått plus minus noll, vilket också var målsättningen.

Deltagande under nio dagar kostade 1 000 kr, tre dagar (inklusive ett gästbud) kostade 450 kr och en dag kostade 200 kr med gästbud och 150 kr utan. Deltagare under 18 år gick för halva priset, under 10 år för en femtedel och under två år gratis.

Tolv medlemmar valde dessutom att stödja arrangemanget genom att köpa "guldbiljetter" för priset av ett erborigiskt guld. Dessa var My och Niclas Lemon, Celina Hongso, Roland Tjärneld, Patrik Oskanen, Gunilla Carlsson, Sonny Jacobsson, Erik Bohlin, Kristina Hedenberg, Anders Ekman, Tobias Amnell, Anders Fridborg.

En avgörande faktor för att vi hade resurser att investera i området var att vi fick så pass många fler deltagare än väntat.

Budgetpost	Utgifter (kr)	Intäkter (kr)
Områdeshyra	18 745	
Områdesbygge	27 131	
Värdshus och gästbud	25 623	18 985
Ved	2 300	
Förbrukningsmaterial	2 444	
Rekvisita	1 581	
PR	1 000	
Övrigt	1 749	
Deltagaravgifter		58 788
Studieförbund		2 935
Summa	80 574	80 780

# Saga

Stormidsommar firades som traditionen bjuder i nio dagar. De nio dagarna i spel delades grovt in i tre etapper.

Den första handlade om att förgöra draugen Bodvar. Bodvar har sedan han dräpte drottning Nanna av Randersmark hösten 645 varit ute efter att förgöra Nars ätt, eftersom de antogs vara de enda som kunde rå på draugen. Om de var utrotade skulle han därmed ha evigt liv. Gyllene Hjortens Orden har tillsammans med magikern Vindtörne sökt en metod att förgöra honom. Under Stormidsommars första helg hade alla pusselbitar och artefakter kommit på plats. Tillsammans med prins Gorm av Randersmark gav sig ett följe iväg till Nems smedja söder om Tingsvattnet, där Bodvar förstördes tack vare ett självoffer från Vindtörnes sida.

Den andra etappen handlade mer om det politiska läget i Wenheim och det stundande hövdingavalet, samtidigt som nytt byråd skulle utses. En av hövdingakandidaterna, byknekt Heine Hildemarsson från Brantvik, gästade byn. Även ett par naronska kvinnor som rätteligen misstänktes för att vara kunskapare och konspiratörer passerade. Efter en delvis infekterad debatt valdes Bror (Erik Bohlin) till byråd och Edel (Klara Wellander) till representant vid hövdingavalet i Gargul i höst.

Mot slutet kom det mer och mer att handla om den kraft som flödar ned i Wenheim och som kan släppas fri av dem som har kunskapen och övriga förutsättningar. Kraften kan stärka Wenheims folk och har så gjort i olika tider. Senast var det i Varghuvud som kraften tog sin gestalt, och hon förmådde leda folket till resning mot ödesfursten i Gargul. De senaste åren har den unga kvinnan Veira från Tangbergen antagit en Varghuvudliknande gestalt. Hon har inspirerat till motstånd mot Nemrals Näve i såväl ord som handling, men ändå inte velat framträda som en ledargestalt för folket.

Genom att utföra en ritual kunde Tingsvattenborna slutligen frigöra kraften och låta den flöda ut i landet som därmed kommer att stå starkare mot på tryckningarna från Naronien. Det var dock inte riskfritt; senaste försöket under frihetskriget hade misslyckats av olika skäl och det gällde för byborna att ta reda på exakt hur den skulle genomföras. Furst Grimar stod dock beredd att ta över kraften och agerade bland annat genom sin handgångne man eldmagikern Mäster Simlin för att så skulle ske.

Tack vare drömmar framkallade av blomman hugmynta, av information från vännen Gammelmormor, prins Almars Torshammare och genom samarbete med representanter från Nems skola klarades förutsättningarna i tid för ritualens genomförande. Veiras deltagande avgjorde det hela och efter att ha gått segrande ur kraftmätningen med furst Grimar lämnade hon ritualen för att förenas med Augna och Unni som varit tidigare bärare av kraften...

## Område

Lajvområdet byggdes ursprungligen av Claes Jacobsson som under en följd av år lät uppföra de ursprungliga byggnationerna. I dag ägs det av Claes båda söner, som ärvde det då Claes tyvärr hastigt gick bort våren 2016. Inför Stormidsommar har sedan ett antal hus och andra byggnationer uppförts.

Grupp	Byggnad	Byggår	Ägare
Byn	"Trätältet"	Flyttat 2017	Föreningen GH
	Brors hus	Nytt 2016	Erik Bohlin
	Ubbes hus	Nytt 2016	Anders Ekman
	Röstravarnas hus	Nytt 2017	Familjen Wellander
	Knektstugan	Äldre	Jacobssons
	Vittfares handelsbod	Nytt 2017	Gunilla Carlsson
	Skomakeriet	Äldre	Jacobssons
Värdshuset	Visthustet	Äldre	Jacobssons
	Kungsgården	Äldre	Jacobssons
	Utekök	Nytt 2017	Byklubben
	Jordkällare "Njarka"	Nytt 2017	Byklubben
	Smedjan	Äldre	Jacobssons
	Brygga	Nytt 2017	Byklubben
Dass	Gamla dasset	Äldre	Jacobssons
	Dubbeldasset	Nytt 2017	Byklubben
Jaktstuga	Rafners pörte	Nytt 2016	Timmerstugegänget

Bland de personer som har engagerat sig särskilt i byggnationer på området finns en ambition att fortsätta underhålla husen samt att kunna arrangera fler lajv på området. Bröderna Jacobsson har uttalat sig positivt till denna ambition. För att detta skall vara möjligt behövs bygglov för de nya husen. För de gamla husen finns bygglov. Denna process har startats, men inga beslut har ännu kommit från Borlänge kommun.

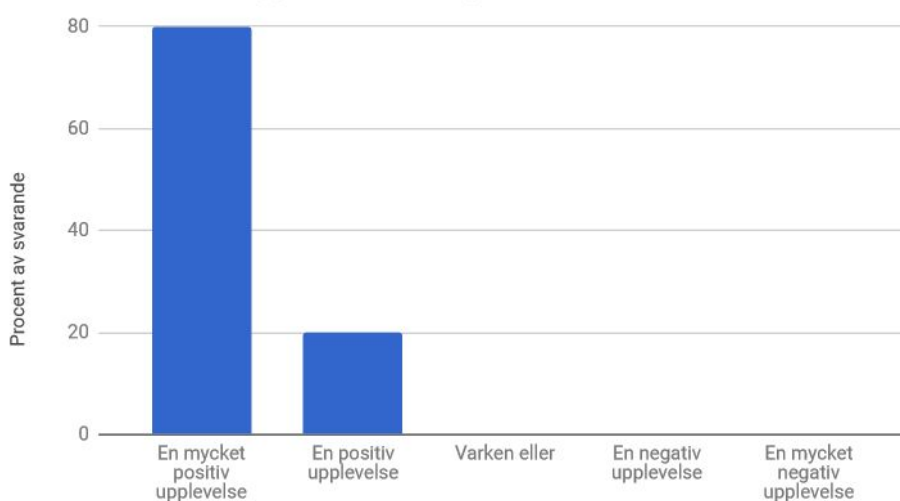
## Utvärderingsenkät

Efter arrangemanget skickades en enkät ut till samtliga deltagare. Enkäten fick 25 svar (31%). Den relativt låga svarsfrekvensen innebär att resultaten ska tolkas med viss försiktighet, men det är arrangörernas mening att den ändå kan ge en fingervisning..

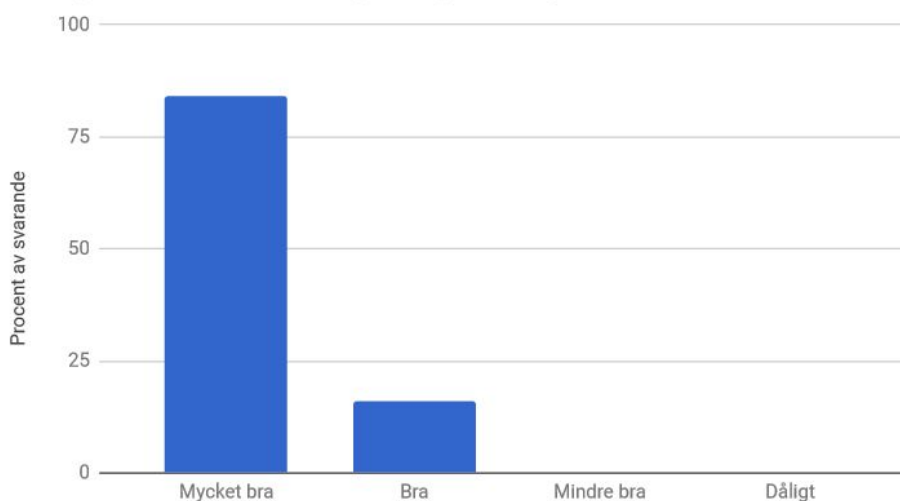
Det övergripande intrycket från de svarande var positivt, även om såklart enskilda situationer som kunde ha fungerat bättre framkom. Av fritextfrågorna i utvärderingen framgår att de områden där lajvet framförallt utmärkte sig var det praktiska, området och atmosfären.



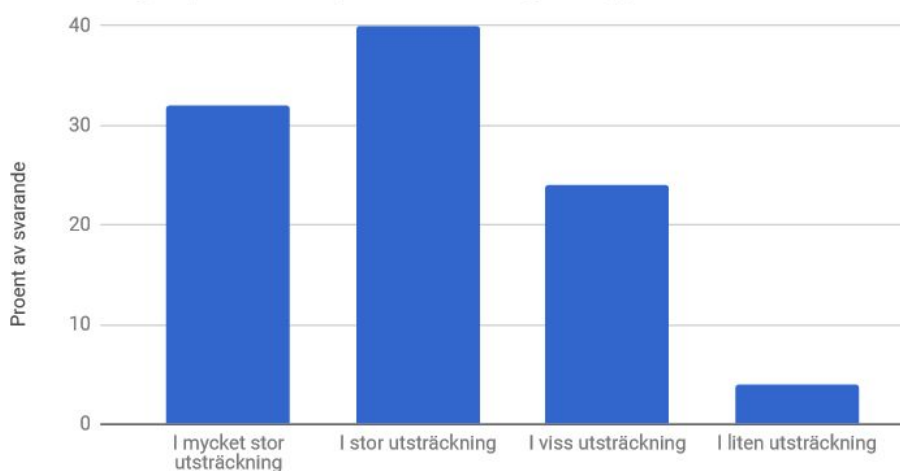
### Som helhet, hur uppfattade du lajvet?



### Hur tycker du området Gyllbergen fungerade som helhet?



### Kände du att du innan och under lajvet kunde påverka det som hände dig i spel och styra över din egen upplevelse?



# Avslut

Vi, arrangörgruppen för Stormidsommar 650, vill med denna rapport förklara vårt uppdrag från Årsmöte 2015 för avslutat. Utifrån de inriktningar och önskemål som föreningen uttalat i möten, enkäter m.m. menar vi att vi mött förväntningarna, och kan i utvärderingen se att det finns en tydligt övervägande del positiva värderingar av tillvaron i Tingsvattnet.

Det har under arbetet framkommit en del kritik riktad mot en otydlig vision för arrangemanget. Som arrangörer har vi på olika sätt försökt åtgärda det under resans gång och tydliggöra i skrift och samtal vår bild av arrangemanget. Det är dock viktigt att framhålla i sammanhanget att vi valt en iterativ process för arbetet, där händelser i spel skulle kunna få påverkan på den slutliga utformningen av Stormidsommar. Rollers agerande i olika förlägg och spelares uttryckta önskemål om utveckling i olika riktningar har tillåtit få utrymme i slutproduktionen, vilket också gjort det svårt att visa en entydig vision av slutbilden. Det har också varit svårt att nå ut till alla och hitta kommunikationskanaler och tonläge som tilltalat samtliga. Med det sagt är det något som arrangörerna ändå i efterhand ser att det kunde gjorts mer på. Avbräcket att tappa vår kommunikatör från arrangörgruppen reparerades inte.

Det som tilläts få mycket tid och utrymme var utvecklingen av området. Det har också fått mycket positiva omdömen överlag. Såväl det praktiska som det sagomässiga fungerade mycket väl, och kanske särskilt de som valde att delta under en längre del av arrangemanget uppskattade de välbyggda husen och detaljerna i den praktiska utformningen.

Något annat som uppskattades av många och som vi som arrangörer gärna lyfter fram extra är blandningen av åldrar. Åldersspannet var stort, och antalet ungdomar (under 18 år) ovanligt många. Det går inte att komma ifrån att den här sortens arrangemang vinner mycket på det; att byn kändes så levande berodde i vår mening till stor del just på detta. Barnen i 10-15-årsåldern var i stort sett självgående och skapade sin egen lajv.

De stora åldersspannet bidrog bland annat till att tydliggöra en växande problematik kring vårt kulturella arv, tydligast uttryckt i sångtexter som upplevs daterade. I förlängningen och i det större perspektivet handlar det också om hur vi spelar hänsynsfullt och inkluderande med varandra kring frågor som exempelvis sexualitet. När ålderskillnaderna är stora mellan spelare och många är nya för varandra blir detta ännu viktigare. Frågan är väckt till styrelsen och inledande diskussion på ett medlemsmöte har blivit en första åtgärd.

Det har sammanfattningsvis varit både utmanande och ett fantastiskt äventyr att få genomföra Stormidsommar 650. Att börja arrangerandet med en "förväntanslista" är ett inte alldeles enkelt sätt att arrangera på och det går, har vi sett, inte att arrangera så att alla känner att just mina önskemål har mötts fullt ut. Vi är dock själva nöjda med utfallet och är i sammanhanget övertygade om att vi gjort allt som stått i vår förmåga och har använt de resurser och reserver vi haft för att skapa en magisk vecka i Erborigien!

Tack till alla som stöttat oss på olika sätt under arbetet, och till alla som kom och levandegjorde sagan!

Vi ses på Stormidsommar 675...

Tobias Amnell

Erik Bohlin

Anders Ekman

Anders Fridborg

Patrik Oksanen (2016)

Zet Wallin



