



Rapunzel i tornet



Alchemisk ugn

## PLATSEN

En cykelbana slingrar sig fram mellan byggnader och motorleder. Hus och vägar har inmutat sina områden. I skarvarna väller grönskan fram, en hjälpligt tuktad natur, som i ett pussel där bitarna inte riktigt passar i hop. Små områden och platser som ingen riktigt ville ha, som blev över. Det är i gliporna mellan de planerade komplexen som tomheten frodas. Ändå finns där någonting. Någonting som ger platsen dess egenart.

Något stilla vilande, en karaktär. Ett slags väsen. En röst. När jag lyssnar kan jag höra en svag flickröst. Kanske i kontrast till den brutala trafiken runt omkring. Kanske rösten är en prinsessas. En prinsessa som bor i ett torn. Detta måste vara en modern plats för sagor. En saga om en plats som talar Om man kunde artikulera den rösten. Ge den ett hem så att alla som ville kunde tala med den. Vad skulle den då säga?

Och hur är den?  
Här börjar mitt arbete...  
Området ligger vid  
Chryslerhuset och  
MacDonalds-resturangen  
mellan Nacka Strand och  
NackaForum  
(Vikdalsvägen/Rosenbergs  
vägen).

En interaktiv skulptur, där  
besökare kan samtala med

skulpturen via ett  
taldataprogram. Rådfråga  
om någonting angeläget,  
leka en lek, eller bara  
prata bort en liten stund.



Retort med innehåll.



Jämförelse mellan mänsklig kropp  
och ett fyrväningshus

## HUSET.

En talande byggnad  
Ge den ett hem så att alla  
som vill kan tala med den.  
Hur ser ett sådant hem ut?.  
En intim i byggnad. Den får  
inte vara för stor, det räcker  
med att rösten skall få plats.  
Samtidigt så skall den ha en  
egen karaktär, som ett litet  
slott eller torn. Man skall  
bli undrande när man ser  
den. Fråga sej vad det är.  
Är det en modell av  
någonting, eller är det en  
elstation? Kanske något  
religiöst? Den skall ha  
likheten med en kropp, så  
platsens röst får en

kropp och en byggnad  
samtidigt. En talande  
byggnad. Ett uttryck i  
skulpturen är vetskapen om  
att rösten finns där.  
Byggnaden blir ett subjekt,  
en närvaro, ett väsen.  
Någonting som ger platsen  
dess karaktär och röst.  
Skulpturen eller huset är av  
gjuten betong. Måtten på  
byggnaden är 130+130+210  
cm. Inuti finns en temperatur  
och fuktisolerande låda som  
innehåller en dator med



Biktstol

röstavkänningsprogram. På  
taket finns en balkong med  
ett litet hål eller fönster som  
man kan tala i. Här kan  
man också höra svaren.  
Sidorna på bakongen gör  
att man kan tala och lyssna  
ostörd. Högtalare och  
mikrofon är anpassade för  
utomhusbruk och  
monterade inuti huset

## RÖSTEN.

Vad skulle den då säga?  
Och hur är den? Rösten är  
en metafor för platsen.  
Platsen talar i gåtor och i  
bilder. Den är inte som vi.  
Den är en plats. Att tala  
med rösten/platsen, är som  
att tala med ett orakel. Man  
vet aldrig vad det är för svar  
man kan få.

Taldataprogram. Den  
kommersiella  
användningen av  
taldataprogram kräver  
exakt talförståelse och ett  
minimum av feltolkningar.  
Till skulpturen eftersträvar

oåtkomligt ifrån utsidan. På  
baksidan av huset finns en  
läsbar lucka för service.  
Service och underhåll.  
Betongen klotterskyddas med  
vax (AGS 3502). Enklare  
service på datorn kan utföras  
på plats. eller plockas ur  
lådan och ta med den till  
reparatör.



Röstprompt

ett språk som tolkar  
besökarens tal friare  
Programmet är tyst när ingen  
tilltalar det. Programmet  
består av runt femtio ord som  
programmet förstår  
(Talsyntes). Det är dessa ord  
som blir kodord som  
besökaren måste uttala för att  
kommunicera med datorn.  
För att datorn skall svara så  
behövs det inspelade  
meningar (röstprompter) som  
spelas upp när ett kodord  
uttalas. Dessa röstprompter  
kan vara runt 200 stycken.

De två riktningarna i  
programmet

Allmänna nyckelord.  
Det går alltså att få  
programmet att svara  
profetiskt på frågor om  
man programmerar det  
så. Dataprogrammet skall  
leta efter nyckelord, (till  
exempel: Hur? Varför?  
Vad? Vem?) som sedan  
slumpmässigt kombineras  
ihop till satser.  
Kombinationen av flera  
satser skapar i princip ett  
oändligt antal svar. Det  
gör programmet lika  
verkningsfullt för den  
som är intresserad av  
spådom som till exempel  
I-Ching eller Tarotkort,

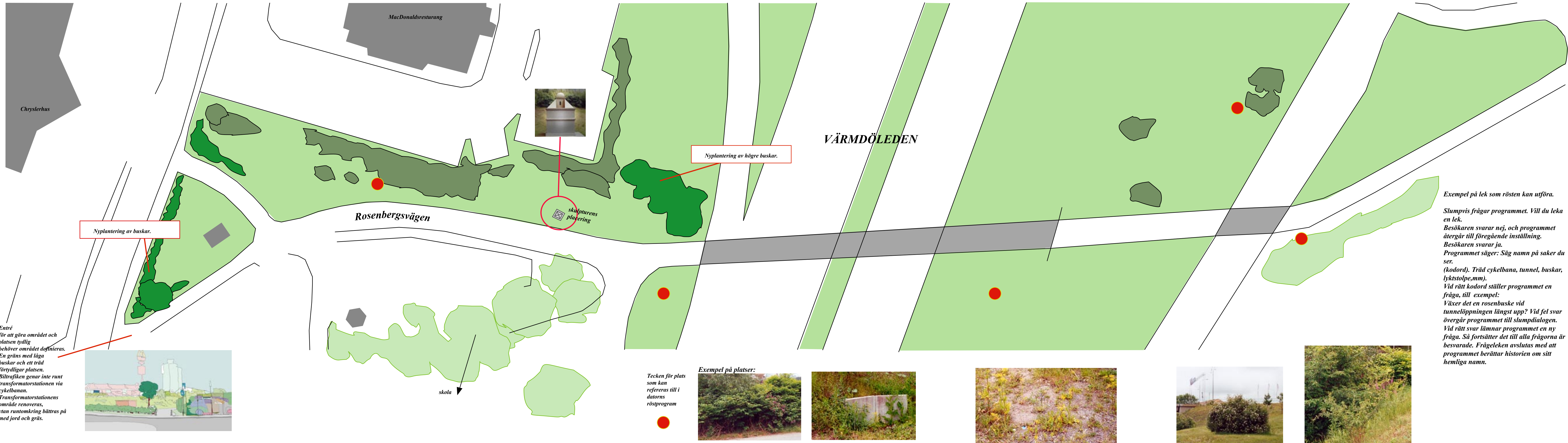
Specifika nyckelord  
De specifika nyckelorden  
kan ordnas så de liknar  
ett spel. Ett kodord kan ge  
hänvisning till en plats  
eller detalj i omgivningen,  
som i sin tur ger ett nytt  
kodord där rösten berättar  
om en annan plats. På så  
vis vävs plats och skulptur  
ytterligare ihop.  
Det går också att skapa  
andra nyckelord som  
namn på platser i Nacka.

Rösten kan berätta om  
platserna eller lämna saklig  
information om dem.  
Möjligheterna är i princip  
obegränsade. Utvecklingen  
går snabbt framåt och att  
uppdatera programmet i  
framtiden kommer att vara  
ganska enkelt.

Rösten som verket har är  
en ung flickas spröda röst,  
som en prinsessa i ett slott.  
Byggnadens solida uttryck  
står i kontrast mot den  
spröda rösten. Rösten  
besjälar platsen.



Tarot kort



Entré för att göra området och platsen tydlig behöver området definieras. En gräns med låga buskar och ett träd förtydligar platsen. Biltrafiken genar inte runt transformatorstationen via cykelbanan. Transformatorstationens område renoveras, ytan runtomkring bättras på med jord och gräs.



Nyplantering av högre buskar.

skulpturens placering

Tecken för plats som kan refereras till i datorns röstprogram



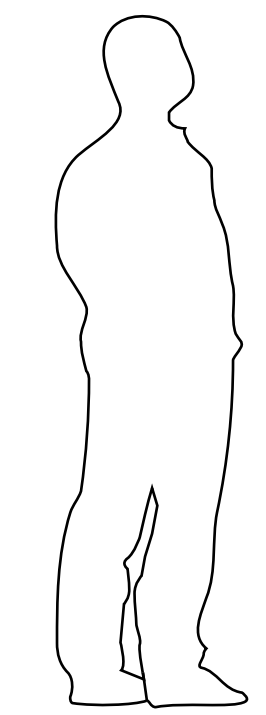
Exempel på platser:



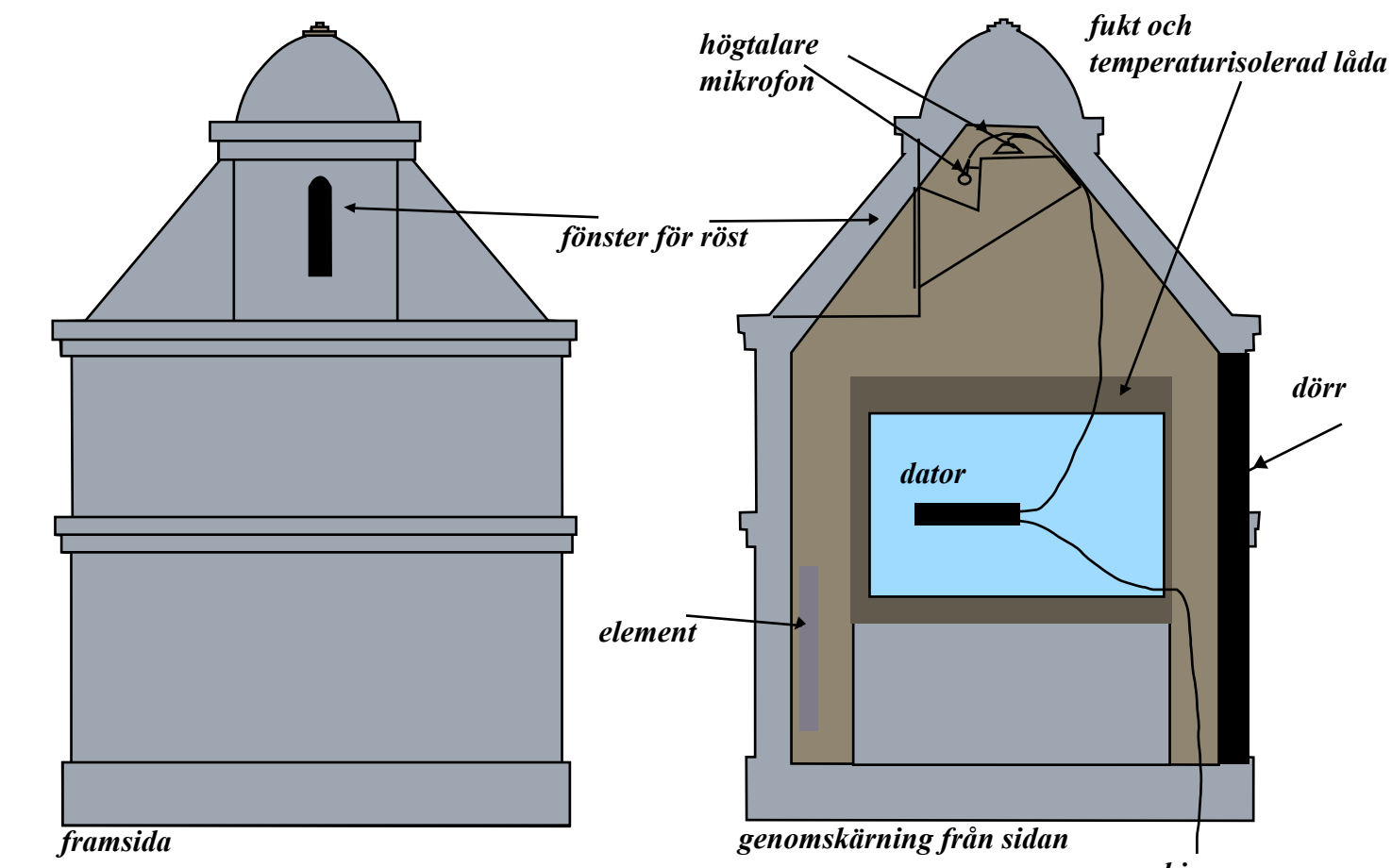
Exempel på lek som rösten kan utföra.

Slumpvis frågar programmet. Vill du leka en lek.  
 Besökaren svarar nej, och programmet återgår till föregående inställning.  
 Besökaren svarar ja.  
 Programmet säger: Säg namn på saker du ser.  
 (kodord). Träd cykelbana, tunnel, buskar, lyktstolpe, mm).  
 Vid rätt kodord ställer programmet en fråga, till exempel:  
 Växer det en rosenbuske vid tunnelöppningen längst upp? Vid fel svar övergår programmet till slumpdialogen.  
 Vid rätt svar lämnar programmet en ny fråga. Så fortsätter det till alla frågorna är besvarade. Frågeleken avslutas med att programmet berättar historien om sitt hemliga namn.

**SKULPTUREN**  
 PLATSENS RÖST



□ **PLATS.RÖST.HUS.**

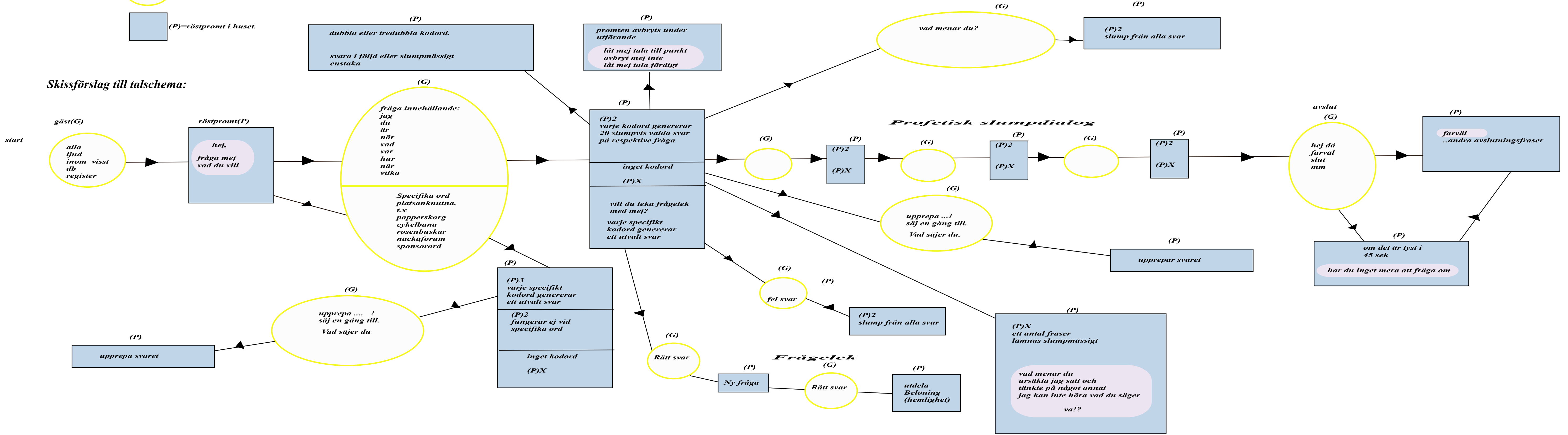


HÖJD: 220CM  
 BREDD/DJUP: 130CM



(G)=gäst /besökare.  
(P)=röstprompt i huset.

Skissförslag till talschema:



Till röstten eftersträvar jag ett språk som tolkar besökarens tal poetiskt. Programmet är tyst när ingen tittalar det. Det består av ett antal ord som programmet förstår, (Talsyntes) runt 50 ord. Det är dessa ord som blir kodord som besökaren måste uttala för att kommunicera med datorn. För att datorn skall svara så behövs det inspelade meningar (röstpromter) som spelas upp när ett kodord uttalas. Dessa röstpromter kan vara runt 200 stycken. De två riktningarna i programmet.  
 Allmänna nyckelord. Det går alltså att få programmet att svara profetiskt på frågor om man programmerar det så. Dataprogrammet letar efter nyckelord, (till exempel: Hur? Varför? Vad? Vem?). Röstten svarar sedan slumpmässigt från det urval av meningar som svarar mot kodordet. Kombinationen av flera satser skapar i princip ett oändligt antal svar. Det gör programmet lika användbart som till exempel I-Ching eller Tarotkort.  
 Specifika nyckelord.  
 De specifika nyckelorden kan ordnas så de liknar ett spel. Ett kodord kan ge hänvisning till en plats eller detalj i omgivningen. Som i sin tur ger ett nytt kodord där röstten berättar om en annan plats. På så vis vävs plats och skulptur ytterligare ihop.  
 Det går också att skapa andra nyckelord som röstten kan berätta om eller lämna saklig information om .