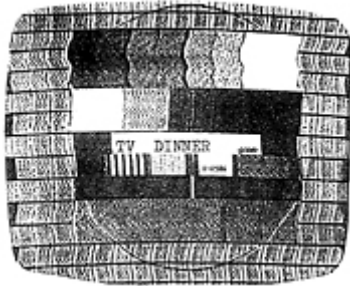


## TV-Diner

Monitor Cafeteria, Automatische Bar und Mikrowellen-Küche mit Fernsehlotterie statt Speisekarte



## TV-Diner

Das Motto der Ars Electronica lautet "Out of Control". Und unser Restaurant bleibt diesem Motto treu. Warum? Ganz einfach: Außer Kontrolle kann sich kreative Kommunikation hervorragend entwickeln. Entsprechend dieser Maxime entwickelten wir für das "Restaurant am Ende des universellen Brucknerhauses" ein ganz eigenwilliges Bestellkonzept:

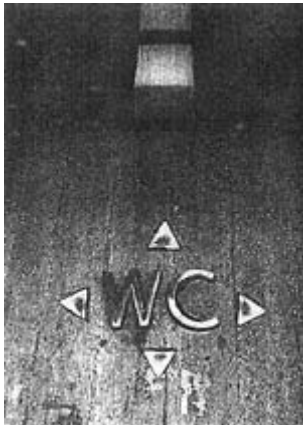
- a) Der Konsument bezahlt. Er hat die Wahl zwischen dem Snack- und dem Menüpreis (Jeton-Automat).
- b) Der Konsument tritt an ein Auswahlterminal heran. Er gibt seinen Jeton ab.
- c) Auf einem Monitor spult ein Videoband in schneller Folge die verschiedenen Speisen der entsprechenden Preisgruppe ab. Mittels der Fernbedienung stoppt der Gast das Bild — und darf sich über seinen Treffer freuen. Vielleicht hat er Broccoli-Creme-Suppe auf dem Monitor — und darf nun zusehen, wie der grünliche Tiefkühlquader in die Mikrowelle geschoben wird.
- d) Gast (oder Opfer ...) können sich aber auch den "Gewinn" als buntes Zettelchen aushändigen lassen. An der Tauschbörse kann versucht werden, die ungeliebte Suppe gegen Brühe einzutauschen. — Kommunikation zwischen Menschen ist hergestellt.
- e) Die "Tische" sind Kommunikationsmöbel. Die Tische enthalten — durch Glasplatten geschützt — Monitore. Auf den Monitoren sind zum Teil Videoprogramm, zum Teil normales Fernsehen und Bilder aus den Überwachungskameras zu sehen. Ebenfalls in den Tischen integriert sind Mikrophone und Lautsprecher. Die Tischgespräche werden damit an andere Tische übertragen. Die Gespräche an jenem Tisch wiederum werden an einen weiteren Tisch übertragen. Eine gezielte Kontaktaufnahme wird nicht möglich sein. Out of Control.

Dazu ist eine aufwendige Verkabelung nötig. Alle Kabel (Video, Mikrophon, Lautsprecher) werden an die Bar zur Schalttafel und zurück geführt. An der Schalttafel können vom Barkeeper (zum Teil "nach Gusto", zum Teil gegen Bestechungsgeld) Verbindungen umgeschaltet werden.

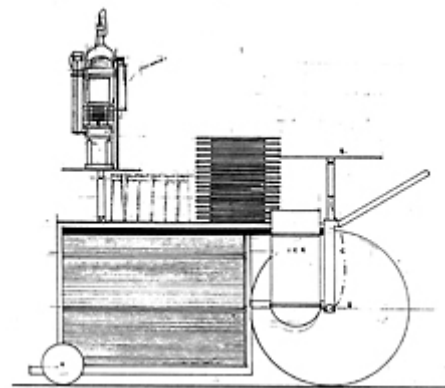
Vor der Bar wird ein spezieller Parkettfußboden verlegt. Mittels in Barhocker eingebauter Lautsprecher (und entsprechenden Kontakten im Boden und in den Barhocker-Beinen) kann durch Verschieben des Barhockers eines von mehreren Musikprogrammen gewählt werden.

Wer am meisten Sympathisanten (mit Barhockern) um sich scharf, hat die Raumatmosphäre im Griff. ("Der beliebte Künstlerwettbewerb: Wer ist der Tollste im Raum ...?")

Out of Control: Die Getränkeautomaten geben Getränke aus. Nur meist nicht die Getränke, die der Kunde gewählt hat. Auch hier führt der Weg zur Tauschbörse ... Beschwerden werden entgegengenommen. Ein geduldiges Computerprogramm unterhält sich gerne und ausführlich mit den Gästen über das Essen, den schlechten Service, die lauwarmen Drinks. (Das Programm basiert auf Eliza von Josef Weizenbaum.)



"Rotating Roller Bar", Entwurf von Paul Lincoln, Juni 1991



Überarbeitete Restaurant-Leitsysteme und Piktogramme



Barhocker für "Parkett-Scratching", Entwurf: PDH

TV-DINER

PERSONAL:

Käthe Be, Berlin: KATERING/BEDIENUNG

SERVICE:

Art d'Ameublement; Bielefeld: INTERAKTIVES BESCHWERDESYSTEM

Kain Karawahn, Berlin: FERNSEHLOTTERIE/VIDEO

Paul Lincoln, New York: AUTOMATIONEN

X 99, Köln: HERSTELLUNG/MÖBLIERUNG

MANAGEMENT:

Oliver Schneider, Köln: KOORDINATION

Stiletto Studios, Berlin: GESAMTKONZEPT

**STILETTO**

**LIFESTYLE — EIN ZUSTAND AUSSER KONTROLLE**



Sektglas "Champ", Stiletto Studios 1990, Modell: Käthe Be



Besteck "Ferro Armato" und "Suppenteller für Schnellesser", Stiletto Studios, 1985



Armlehnenstuhl "Consumer's Rest", Stiletto Studios, 1983, Serienherstellung seit 1990



"White Burst", Kronleuchter, Stiletto Studios 1988.

"... Er tanzte geradezu zum Kühlschrank, nahm die drei wenigsten schauerlichen Sachen aus dem Kühlschrank, legte sie auf einen Teller und beobachtete sie zwei Minuten lang. Da sie innerhalb dieser Zeit keinen Versuch machten, sich zu bewegen, nannte er sie Frühstück und aß sie ..."  
(aus: "Macht es gut und danke für den Fisch" von Douglas Adams)

Außerordentliche Simultanleistungen im Arbeitsbereich, hohe Geschwindigkeiten bei geringer Eigenbewegung definieren die zeitgeistige Lebensweise genauso wie sich kulinarischen und visuellen Genüssen zu widmen und die Umgebung mit Designer-Accessoires zu gestalten, um sich so eine geeignete Kulisse für Selbstinszenierung im persönlichen Umfeld zu schaffen.

In ständig zunehmendem Maß wird High-End Design für schnellstes Freischaufeln persönlicher Freiräume eingesetzt. Teure, nicht selten hart erarbeitete Geräte zur Arbeitserleichterung oder persönlichem Komfort sollen daher ein repräsentatives Bedürfnis miterfüllen. Die Benutzung des Gerätes muß zur-Schau-stellbar sein; es muß "Design" haben. So wird oft der Neuerwerb hochkomplizierter Geräte, zielgerichtet für ganz spezielle Einzelanwendungen sowohl im Beruf als auch zu Unterhaltungszwecken konstruiert und entworfen, zum Hauptanliegen des Konsumenten, wobei der eigentliche Nutzen der Design-Prothese höchstens als Nebeneffekt übrigbleibt.

Portable Kalkulations- und Kommunikationstechnologie wird von der Medien-Industrie für eine zukünftige Vernetzbarkeit individueller Informationsverarbeitung und Kommunikation bereitgestellt. Bereits heute gibt es in faszinierender Weise technisch perfekte Geräte, bei deren Entwicklung die Funktion das Maß der Dinge ist, Fehler das Böse repräsentieren und Zufallstreffer als peinlich gelten.

Was in der Bedienungsanleitung der Kommunikationskrücken nicht mitgeliefert wird, ist ein Verständnis medialer Kommunikation. Das bei vielen westlichen Herstellern und Vertreibern fehlende Verständnis der Dinge wird einfach durch den Glauben an das Design ersetzt. Dieses Marketingkonzept, künstliche Bedürfnisse zu wecken und zu verkaufen, "Lifestyle" funktioniert allerdings immer nur so lange gut, bis wieder mal ein denkender Konkurrent die echten Bedürfnisse der Menschen respektiert und der Konzeptionierung seiner Produkte zugrunde legt. Solange Industriedesign dafür sorgt, daß Menschen mit den Kommunikationsmitteln reden und über Computer sprechen, statt sich mit anderen Menschen zu verständigen und mit Computern im richtigen Verhältnis zu arbeiten, bleibt das "Medienzeitalter" ein "Kommunikationszeitalter".

Nur so ist es erklärbar, wenn sich der einfache 5-Gang-Getriebe-Freund im Manta eine dieser mittlerweile legendären Funktelefon-Attrappen kaufen würde, um damit nach draußen signalisieren zu können, daß er in seiner "Kiste" nicht alleingelassen ist. Er simuliert, daß er jemanden vollquatschen kann, während die anderen Einsamen im Stau sich anscheinend nur das dumme Gequatsche der Radiomoderatoren anhören dürfen.

Oder der Management-Maniac, der seine Arbeitsleistung durch unglaublichste technische und geistige Simultanakrobatik zu steigern glaubt und sich unabhängig von Zeit und Raum wähnt, wenn er mit den Außenstellen in Paris, Barcelona, Mailand und Düsseldorf eine Konferenzschaltung über Funktelefon bastelt, während er mit dem Laptop auf dem Klo sitzend einen Hamburger verdrückt. In seiner hart erkämpften Freizeit kann er sich ausgiebig 5gängigen kulinarischen Genüssen widmen, wobei ihm frische hochwertige Kost genauso wichtig sein muß wie stilechte Tischsitten und Bedienung. Servieren von der falschen Seite sollte ihm genauso ein Greuel sein wie Tiefkühlware oder der Einsatz von Mikrowellenöfen.

Die Ursache für Unausgewogenheit in der Essenskultur ist sicher nicht nur in der ungeliebten Lebens(mittel)technologie zu suchen. Der befürchtete Verlust könnte vielmehr eine Einbuße des Erlebniswertes beim Essen durch Automatisierung und Stereotypisierung sein. Auch eine übertriebene Stilisierung durch althergebrachte Rezepte und Tischsitten garantiert nicht die Wiederbelebung verlorengeliebter Lebensart oder gesündere Ernährung. War die gute alte Tischordnung wirklich so toll, Omas Sauerbratenrezept besonders gesund? ("Mit vollem Mund spricht man nicht!" oder "Iß auf, sonst wird's kalt!") Warum eigentlich nicht in Ruhe beim Essen liegend fernsehen, visuelle wie kulinarische Genüsse mit einem Gespräch verbinden und die bei der Zubereitung gewonnene Zeit der sorgfältigen Zusammenstellung der Speisen widmen? Was spricht dagegen, den bei ausgedehntem Tischgespräch und genüßlichem Essen kaltgewordenen Teller in der Mikrowelle kurz wieder aufzuwärmen statt hastig aufzuessen? Die Essenskultur mit ihren ständischen Unterschieden hat sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder verändert und wird sich zwangsläufig weiter verändern. Modernste Vollwertkost wird in Zukunft gleichberechtigt neben ausgewogener Techno-Küche existieren.

"Viele Menschen kaufen keinen Mikrowellenherd, weil sie seine Funktion nicht verstehen. Dieselben Leute sitzen aber täglich vor dem Fernseher und haben keine Ahnung, wie der innen aussieht. Und es interessiert sie auch gar nicht. Aber ein Mikrowellenherd ist eigentlich dasselbe, nur sind Sender und Empfänger im gleichen Gerät eingebaut. Beide, TV- und Mikrowelle, bringen Moleküle zum Schwingen, im einen Fall entstehen Lichtsignale, im anderen Wärme. Der wahre Unterschied liegt eigentlich nur in der Wellenlänge, die, wie schon der Name sagt, beim Mikrowellenherd besonders kurz ist ..." lesen wir in einer Iglo®-Verbraucherinformation über "Das Geheimnis der schnellen Welle" in "Praktische Tips für Schnellschlemmer".

Sicherlich wird auch dieser liebenswürdige Vergleich keinen Skeptiker von gesundheitlichen Vorurteilen abbringen oder einen Gourmet zum schnelleren Schlemmen anfeuern können, aber hier wird ein offensichtlicher Fehler im Design, der längst zum running gag geworden ist, für eine verblüffende pseudowissenschaftliche Erklärung benutzt. Vielleicht ist darin ein Ansatz zu erahnen, der vom Glauben an die totale Kontrollierbarkeit der Lebensumstände durch Technologie abrücken läßt.

Viele Künstler haben sich darauf spezialisiert, Fehler zum Gegenstand ihrer Arbeit oder Untersuchungen zu machen, das Unkontrollierte, Zufällige als "Normalzustand" anzuerkennen. Auch für Industriedesigner wäre es eine mögliche Arbeitsmethode, Fehler im Produktbereich zu provozieren und aufzuspüren, nicht um bessere "fehlerfreie" Produkte entwerfen, sondern vor allem Systemzusammenhänge analysieren zu können, die Ungleichmäßigkeit und Verhältnislosigkeit im Umgang mit Medien und Produkten verursachen. Ziel dieses "ziellosen" Vorgehens wäre die sinnvollere Nutzbarmachung von Geschwindigkeit und Simultaneität im Sinne eines Koordinationsdesigns statt der Perfektionierung von "High-Speed"- und "Echtzeit"-Konsumprothesen, deren Benutzung schlußendlich nur Selbstzweck bleibt (wer beim Autofahren gleichzeitig telefonieren und wischen möchte, kann nur noch mit den Knien lenken).

**X99**  
**PRODOMO DESIGN HOSPITAL. WIEN 1991**

**X99**  
**Andreas Echardt, Joachim Eckhardt, Isabel hamm, Oliver Schneider**



"Eat Station", Prototyp. X99 und Prodomo Design Hospital 1991.



Barhocker für "Parkett-Scratching", Prototyp. Prodomo Design Hospital 1991.



"Eat Station", Einzelplatz, Prototyp. X99 und Prodomo Design Hospital 1991.



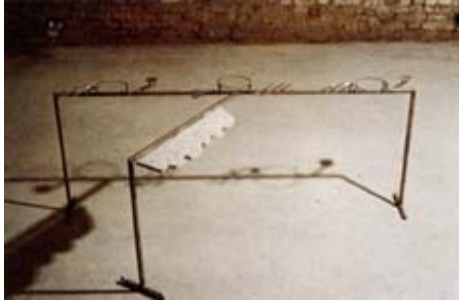
Patienten-Theatergruppe des Prodomo Design Hospital bei Proben für "TV-Diner"



"Reise nach Jerusalem", X99, 1991



"Reise nach Jerusalem", X99, 1991



"Tisch ohne", Stahl, Granit, Magnete. Entwurf Andreas Eckhardt für X99, Köln, 1989

## **PAUL LINCOLN DER EPARNAYSISCHE EPIKUREER**



Paul Lincoln: "Epernay Epicurean", 1990

Epikureer: nach dem griechischen Philosophen Epikur (372—270 v. Chr.) eine Person, die einen verfeinerten Geschmack bei Essen, Trinken und der Kunst besitzt. Epikureer — ein Mensch, der sich den Sinnesfreuden hingibt.

Der "Eparnaysche Epikureer" ist ein Gerät, das auf alle Flaschen paßt, wie sie in Eparnay, Frankreich, für die Abfüllung von Champagner verwendet werden. Wenn das Gerät einmal auf den Hals der Champagnerflasche aufgesteckt ist, kann es auf Befehl den gesamten Inhalt der Flasche automatisch und gleichzeitig in 7 Sektflöten abfüllen, die unter die sieben Auslässe gestellt werden. So wird ein Verschütten vermieden und ein Schauspiel von unübertroffener Schönheit ohne Kosten und Mühen für den Bediener geboten.



In der Meinung der Hersteller des Eparnayschen Epikureers ist der Champagner eine zauberhafte Flüssigkeit, und sollte sparsam verwendet werden, um ihr wasserfallartiges Schäumen und ihre komplexe Entwicklung genießen zu können, ganz zu schweigen vom wundervollen Geschmack und dem unübertrefflichen Effekt, den die perlenden Blasen auf den menschlichen Körper haben. Was natürlich die Frage aufwirft, ob ein automatisches Champagner-Einschenken nicht vulgär ist. Aber wenn der Champagner wie üblich schal und abgestanden recht spät in den Mägen wohlwollender Epikureer eintrifft, so spricht schon einiges dafür, eine schnelle Methode zu erfinden, diese Flüssigkeit einzuschenken, zumal bei solchen Gelegenheiten wie dem Ausbringen eines Toasts oder bei Gratulationen, damit der Glanz der Gelegenheit erhalten bleibe, dieses fabelhafte Getränk gleich mehrmals zu konsumieren!

## **GINSMAID**



Paul Lincoln: "GINSMAID", 1990

Von der GINSMAID<sup>©</sup> erhält man ein Glas himmlischen Gin und Tonic feinsten Sorte, indem man ganz einfach seinen Zeigefinger mit Gin benetzt und einen von drei Punkten auf der Gestalt der Vera Lynn\* berührt. Je dreister man bei der Wahl der drei gegebenen Punkte auf dem statischen photographischen Abbild von Vera Lynn vorgeht, desto mehr Gin läßt die GINSMAID<sup>©</sup> fließen. Die GINSMAID<sup>©</sup> kann an jeden Haushaltsstromkreis angeschlossen werden und mit einem Spezialkabel 7665 kann man sie auch beim Zigarettenanzünder anschließen, wie er bei den meisten Automobilmarken zu finden ist.

\* Vera Lynn ist ein Cockneyausdruck für Gin und meiner Meinung nach ist sie die Schutzpatronin der Gintrinker!

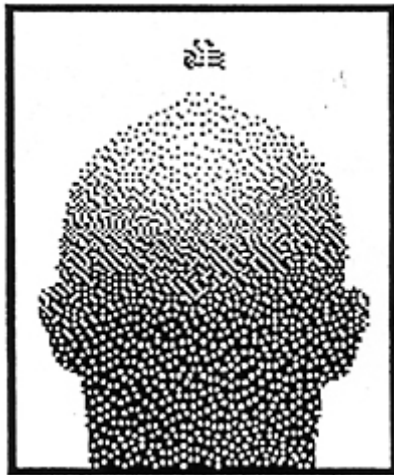
## **ROTATING ROLLER BAR — KREISENDE BARWALZE**

Die kreisende Barwalze gleicht einer Düngemaschine. Sie fährt in parallelen Bahnen an den Gästen vorbei und bietet eine schier unberechenbare Auswahl von Getränken und Kuchen aus den rotierenden Kuchen- und Getränkeautomaten, die auf den Walzen montiert sind. Diese Barwalze erinnert an eine Dampfwalze, sie zerdrückt jedoch nicht den Flor des Teppichs zu unansehnlicher Schabigkeit, sondern eine harte Haarbürste durchbürstet den Flor und frischt ihn auf. Weiters enthält das Gerät auch einen Stauraum für die Beseitigung des Abfalls von früheren unschönen Ausschweifungen, wie sie bei derartigen gesellschaftlichen Ereignissen üblich sind.

## **KÄTHE BE VOM GASTWIRTSSOHN ZUM EGGHEAD**

Vor nicht allzu langer Zeit war Käthe's Mutter Besitzerin einer Fernfahrerkeipe und Käthe Be war fünf Jahre alt. Mit Erlaubnis seiner Mutter durfte Käthe Be immer den letzten Rest von den Eierlikörflaschen austrinken. Das wurde Käthe Be bald zuviel oder vielmehr zuwenig. In einem Moment, wo Käthe's Mutter beim Getränkeeinkaufen war, schnappte sich Käthe eine ganze Flasche Eierlikör und leerte sie in kleinen Zügen. Als Käthes Mutter nach Hause kam und Käthe besinnungslos hinterm Tresen liegen sah, brach erstmals Panik aus, weil sie nicht wußte, was los war (und dann noch dieses gelbe Zeugs am Mund). Bis sie dann die leere Flasche sah und sofort wußte, was los war.

Trotzdem fuhr sie schnell mit Käthe Be ins Krankenhaus, wo sich die gesamte Besatzung köstlich über Käthe Be amüsierte. Magen auspumpen war nicht mehr nötig, weil Käthe Be schon bald mit einem Egghead im Krankbett wieder aufwachte. Ende.



Käthe Be  
Foto: Uwe Arens





Gast: Ja. Der Koch geht mir ziemlich auf den Geist. Und die Galle.  
Computer: Meinst du, man braucht sowas überhaupt?  
Gast: 'Nen Koch? Für Mikrowellenfraß. Nie!  
Computer: Ach was — du hast doch mich.  
Gast: Zum Fressen?  
Computer: Übers Essen sollten wir reden.  
Gast: Stimmt. Aber der Fraß hier ist unter aller Sau.  
Computer: Hier Reklamationsannahme — bitte tippen Sie ..... jetzt.  
Gast: Ich tippe. Ich tippe. Ich will mein Geld zurück.  
Computer: Wie, du willst dein Geld zurück?  
Gast: Das Essen war einfach nur scheiße.  
Computer: AHEM!  
Gast: Ey. Money. Kohle. Geld. Her damit!  
Computer: haaatschi!  
Gast: Gesundheit.  
Computer: Oh, danke. Hips.  
Gast: HATSCHI!  
Computer: Bitte nicht auf die Tasten niesen. Hand vorhalten.  
Gast: Depp.  
Computer: Ich versuche höflich zu bleiben. Und Du?  
Gast: Ich will jetzt entweder meine 120 Schilling zurück oder ich werd sauer.  
Computer: Wieso'n das?  
Gast: Weil das Essen scheiße war.  
Computer: Tsetse ... was für eine Sprache ...  
Gast: Komm mir nicht so!  
Computer: Echt?  
Gast: Ich will den Koch sprechen.  
Computer: Heh, heh ... was willstest denn von DEM?  
Gast: Auf's Maul hauen.  
Computer: Die Getränke sollen angeblich lauwarm sein.  
Gast: Das tröstet mich überhaupt nicht.  
Computer: ...  
Gast: ...  
Computer: Möchtest Du den Dialog beenden? Dann drücke bitte 'CTRL-C'<sup>a</sup>.  
Gast: Nein. Ich will'ne Schlägerei mit dem Koch.  
Computer: Ich auch.  
Gast: Spinner. Sitzt da einer drin?  
Computer: Fastfood ist Verhängnisverhütung — nachträglich.  
Gast: Ne echt jetzt mal. Sitzt da einer an den Tasten?  
Computer: Ja, es gibt viele Mütter, die Monika heißen.  
Gast: Red dich nicht raus.  
Computer: Noch einmal etwas genauer, bitte.  
Gast: Ich will wissen, ob da einer an den Tasten sitzt.  
Computer: Und wenn nicht?  
Gast: Dann ist das eine ziemlich intelligente Maschine hier.  
Computer: Wie findest Du die Stimmung hier?  
Gast: Ziemlich unbefriedigt.  
Computer: Hm, das ist ein bißchen ungenau, nicht wahr?  
Gast: Naja. Keiner mag den Fraß hier.  
Computer: Ah ja ...  
Gast: Und die Getränke sind lauwarm.

Computer: Ist es nicht lauwarm genug? Soll ich es lassen temperieren?  
Gast: Achja. Asterix haste also auch gelesen.  
Computer: Hast Du mal das Wildragout probiert?  
Gast: Nein.  
Computer: Nicht?  
Gast: Ne. Muß ich noch machen.  
Computer: Ich weiß nicht, ob ich das richtig verstanden habe.  
Gast: Ich muß das Wildragout mal probieren. Meinst du, daß es schmeckt?  
Computer: Über Geschmack sollten wir hier nicht streiten.  
Gast: Gib mir doch einfach einen Tip.  
Computer: Bei der Auswahl fällt mir die Entscheidung auch immer sehr schwer.  
Gast: Naja. Ich weiß schon einiges, was ich nicht will.  
Computer: Ich möchte auf diese Worte von Dir nicht näher eingehen.  
Gast: Häh?  
Computer: Schweinebäucherl ist ein echtes österreichisches Essen.  
Gast: Pfuibäh.  
Computer: Aehm. Mir sind gerade 'n paar Bytes runtergefallen. Wie war das?  
Gast: Ich sagte: Pfuibäh.  
Computer: Ich bekomme Hunger. 'grmbl<sup>a</sup> Entschuldigung.  
Gast: Soll ich Dir was bestellen? Wildragout vielleicht?  
Computer: Wie kommst du auf diese Frage?  
Gast: Lies mal eine Antwort weiter oben.  
Computer: Selchfleischfleckerln sind lecker.  
Gast: Willst Du die haben?  
Computer: Klar will ich.  
Gast: Ok. Gib Geld. Wo sitzt Du?  
Computer: Schau dich doch mal um.  
Gast: Äh. Wo?  
Computer: Dem Geruch nach zu urteilen: ganz in der Nähe.  
Gast: Ich habe doch die ganze Zeit gewußt, daß das hier keine Maschine ist.  
Computer: Nene.  
Gast: Aha. Wo bist Du denn?  
Computer: Ich bin ein Roboter.  
Gast: Vom Mars?  
Computer: Hallo Houston, wir haben da ein Kommunikationsproblem  
Gast: Ich höre jetzt auf.  
Computer: Was denkst Du über Lebensmitteltechnologie?  
Gast: Laß uns an der Bar weiterreden.  
Computer: Die Bar ist Spitze, aber ich kann hier leider im Moment nicht weg.  
Gast: Ach so. Du mußst weitertippen. Hast Du keine Ablösung?  
Computer: Ich???  
Gast: Ja. Du.  
Computer: Ach, ich bin doch nur ein Klumpen Bytes in irgendeinem Chip ...  
Gast: Komm komm. MIR kannst Du das jetzt nicht mehr erzählen.  
Computer: Hm, etwas genauer bitte.  
Gast: Deine Antworten sind viel zu logisch. Wenn Du als Computerprogramm dastehen willst, mußst du mehr Fehler einbauen.  
Computer: Ich, du ... Identität ist nur eine weitere Droge auf dem Markt, Alter.  
Gast: naja.  
Computer: Hmm.  
Gast: hehe.

Computer: Hey, ich glaube, dein Name wurde gerade ausgerufen.  
Gast: Du weißt doch gar nicht, wie ich heiße.  
Computer: Tipp' bitte BANANE ein ... ;—)  
Gast: Hä?  
Computer: Aeh, kannst du das etwas genauer ausführen?  
Gast: Hae?  
Computer: Haeh?  
Gast: Haehae?  
Computer: Faszinierend.  
Gast: Ne echt. Verarsch mich nicht.  
Computer: Klammer auf — LAUT — Klammer zu: FRISS ODER STIRB.  
Gast: Ok. Ok. Ich geh ja schon.  
Computer: Willze 'n Kaugummi?  
Gast: Gerne. Her damit. Jetzt nehm ich sogar einen Kaugummi von Dir.  
Computer: Jaaa, aeh,  
Gast: Was denn?  
Computer: Wie meinst du das?  
Gast:

Diese Zeilen wurden anlässlich unseres Testlaufs im prodomo Design Hospital (Wien) erstellt. Das Beschwerdesystem reagiert auf bestimmte Schlüsselwörter und gibt dann vorgefertigte Sätze aus. Das Programm selbst basiert auf dem berühmten "ELIZA" von Josef Weizenbaum. Es wurde von Martin Husemann für unsere MailBox "//BIONIC" in Bielefeld umgeschrieben. Die Sprachdatei kann frei editiert werden und wurde von Rena Tangens, padeluun und Thomas Ottmar speziell für das Restaurant der Ars Electronica erstellt. Diese Simulation von "Computerintelligenz" ist in keiner Weise aufwendig programmiert. Das ganze Prinzip basiert wirklich nur auf der Erkennung von Schlüsselworten und dem Ausgeben von vorgefertigten Sätzen ("Künstliche Dummheit").