



Demitrios Kargotis

Dr. Whippy

Dr. Whippy is a machine that dispenses soft scoop ice cream according to the perceived unhappiness level of the customer. Employing voice stress analysis of the user's answers to specific questions, varying degrees of unhappiness are measured and the counteractive quantity of ice cream is dispensed: The more unhappy you are, the more ice cream you need.

Dr. Whippy is an installation and performance that looks at how design can approach the challenge of offering a unique product or experience by incorporating the user as a key element to the outcome. The research investigated the meaning of placebos, what happiness is and what makes people happy. The installation and performance puts the user into a world of existing cultural norms with completely different meanings: we remember through memory the 'soft- whip' ice cream from the colorful and musical ice-cream van, the park, a warm day, childhood nostalgia, and this is completely subverted and the ice-cream machine becomes a piece of medical equipment, the "soft- whip" ice cream becomes the medicine and the cure, the ice-cream man becomes the doctor who specializes in "soft- whip" medicine, the park becomes the doctor's surgery. The installation and performance comprises of the user in the soft- whip surgery waiting room waiting to be called in by the nurse. Once the nurse calls in the patient Dr. Whippy greets the patient and asks the nurse to prepare the patient by placing them in front of the Dr. Whippy machine, explaining at the same time how the device works. An empty cone is also given to the patient. The user is left to speak to the machine answering any questions the machine might ask. The process lasts a total of approximately 20 seconds. Once the analysis is complete, the user is asked by the machine to hold the cone under the dispenser, awaiting the final diagnosis. The more unhappy you are, the more ice cream you will need.

This project mixes elements of dignity and humor and places the user in a process of self-reflection. Did it make them happier? Would they think about their happiness on a much deeper level after their experience? It also questions how humor, design and performance can become a means to conveying experiences which lead to a more in-depth thought process by allowing scientific and technological research and development to become more coherent to a wider audience, without the frustrating consequences of complicated language and terminology society often faces when investigating such areas.

The project was partly funded by the Royal College of Art-Platform 11. Technical Assistance: Bjorn Franke. Special Thanks to: Noam Toran, Carey Young, Clemence Seilles



Dr. Whippy ist eine Maschine, die den Unglücklichkeitsgrad des Patienten misst und dementsprechend große Portionen Soft-Eis verabreicht. Während man gezielte Fragen beantwortet, wird die Stimme einer Stressanalyse unterzogen. So wird ermittelt, wie unglücklich der Patient ist, und die entsprechende Eismenge zugeteilt: Je unglücklicher man ist, desto mehr Eiscreme braucht man.

Die Performance-Installation *Dr. Whippy* beschäftigt sich mit der Frage, wie man mit gezieltem Design und unter Berücksichtigung der zentralen Rolle, die der Benutzer für die Gestaltung des Endergebnisses spielt, ein einzigartiges Produkt oder eine ganz spezielle Erfahrung entwickeln kann. Dabei geht es um die Rolle von Placebos ebenso wie um die Frage, was Glück ist und was die Menschen glücklich macht. Die Performance-Installation entführt den Benutzer in eine Welt, in der bestehende kulturelle Normen völlig neu gedeutet werden. Erinnerungen an unsere Kindheit werden wach: der Eisverkäufer, sein bunter Wagen, das Gebimmel der Glocke, das köstlich-cremige Eis, der Park, ein warmer Sommertag – Nostalgie pur. Diese Erinnerung wird nun vollkommen unterminiert; die Eismaschine wird zu einem medizinischen Apparat, das Soft-Eis zur Arznei, zum Heilmittel, der Eisverkäufer wird zum Arzt, der die Eis-Medizin verabreicht, der Park wird zur Ordination. Der Patient wartet im Warteraum der Eiscreme-Ordination, bis er von der Arzthelferin weitergebeten wird. Betritt der Patient die Ordination, begrüßt ihn *Dr. Whippy* und bittet die Assistentin, den Patienten auf die Behandlung vorzubereiten. Der Patient bezieht also vor der *Dr.-Whippy*-Eismaschine Position, und die Arzthelferin erklärt ihm, wie der Apparat funktioniert. Anschließend bekommt der Patient eine leere Eistüte in die Hand gedrückt. Dann überlässt man ihn der Maschine mit dem Auftrag, sämtliche Fragen zu beantworten, die diese ihm stellt. Dieser Vorgang dauert insgesamt ca. 20 Sekunden. Sobald die Analyse abgeschlossen ist, wird der Benutzer von der Maschine aufgefordert, die Tüte unter den Eisspender zu halten und auf die endgültige Diagnose zu warten. Je unglücklicher er ist, umso mehr Soft-Eis wird ihm verabreicht.

Dieses Projekt vermischt Elemente der Würde und des Humors und löst beim Benutzer einen Prozess der Selbstreflexion aus. Macht das Eis ihn glücklicher? Denkt er nach dieser Erfahrung gezielter darüber nach, was Glück für ihn ist? *Dr. Whippy* hinterfragt außerdem, wie man über Humor, Design und Performance Erfahrungen vermitteln kann, die die Menschen zum Nachdenken anregen. Dabei werden Forschung und Entwicklung in Wissenschaft und Technik einem breiteren Publikum verständlich gemacht – ganz ohne den Zuhörer durch komplizierte Sprache und Terminologie vor den Kopf zu stoßen.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher