

The Eliza's Dream- Il sogno di Eliza.

Motor

Artist, Turin, Italy.

e-mail:progettoeliza@ilsognodieliza.com

Abstract

The Eliza's dream (Il sogno di Eliza) is a small project about the practical use of generative or computer based methods applied on story writing. During this project the author, Motor (a.k.a Angelo Comino) explored all kind of help and interaction with the digital environment in order to write a common, but hopefully pleasant, mystery book, trough generative software, dialogues with classic artificial intelligence, with automated brainstormer or story telling expert systems.

1. The Eliza's Dream – Il sogno di Eliza

It is possible for a computer to write a story?

Computer just execute programs. Computer do not write story. Maybe.

The Eliza's dream is a project of digital storytelling trough the computer

This project come from the question: it is possible for a computer to write stories?

Apparently today the cyberpunk literature investigates about the man-machine interaction, but even this literature is generated outside this relationship.

We write on cyberpunk, but we do not write a là cyberpunk.

Creativity ex-machina? The personal computer superseded the typewriter, but the approach remains the same.

I was fascinated from creative interaction with the machine, to define and analyse narrative structure, to generate ideas, to characterise characters. I used programs. Some are old friends from the mid seventies, some other were written by me ad hoc. I dialogued with artificial intelligence.

I decided to write a story where there are no computers. Too easy otherwise. I wanted to obtain a common horror story, like thousand others you can find in supermarket. The Eliza's dream is just the story of young guy paralysed in a hotel room.

The aim wasn't academic: I'm an artist (I hope!), not a scientist. I just wanted to investigate how this knowledge can be applied to produce something enjoyable by everyone reader.

More I wanted to investigate how much this artware can help people to be creative.

The final Turing test.

A last thought. Some of the software is the result of research efforts, or hobby work. Other is commercial product, already used to generate the huge quantity of telefilm, documentary, weather forecast.

Maybe the political and social news too.

“il sogno di Eliza” is actually published by Addictions, Milan, Italy; apparently is just another horror book on the shelf.

Questo progetto ha origine da una domanda: può un computer scrivere un racconto?

L'inquietudine nasce da un'osservazione. Almeno in apparenza, per quanto sia possibile decifrare i percorsi creativi degli scrittori, molta narrativa cyberpunk si occupa dell'interazione computer-uomo, ma viene generata al di fuori di questa interazione.

Si scrive sul cyberpunk, ma non si scrive in modo cyberpunk.

Creatività Ex Machina? Il computer sembra aver ormai del tutto sostituito nella pratica la macchina per scrivere, ma l'uso qualitativo è rimasto lo stesso.

Quali aree del narrare potevano essere interessate da un'interazione più profonda?

Ho pensato all'interazione creativa, alla struttura narrativa, alla generazione del testo. Ho usato dei programmi. Alcuni esistevano già da tempo, altri li ho scritti io. Ho dialogato con intelligenze artificiali, alcune vecchie di quasi trent'anni, altre più giovani.

Ho scelto di sviluppare un racconto dove non compaiono computer. Sarebbe stato troppo facile. Volevo un romanzo da trovare sugli scaffali delle librerie.

Il sogno di Eliza é la storia di Johnny, un giovane paralizzato, nascosto in una stanza di albergo.

Il peggio è già accaduto, ma non ve ne siete accorti.

Così è nato il sogno di Eliza.

Eliza appunto, come il programma che simula di essere una psicologa e che "parla" con voi.

Il test finale di Turing.

Un'ultima riflessione. Molti dei programmi che ho usato sono freeware accademici o shareware scritti da appassionati, ma non tutti. Alcuni sono software commerciali usati regolarmente dagli sceneggiatori che producono la massa di telefilm, soap opera e colossal che arriva dagli USA.

Forse anche i telegiornali, i quiz, le tribune politiche e le previsioni del tempo?

Il sogno di Eliza è pubblicato da Addictions, Milano, Italia; a prima vista è solo un normale libro horror negli scaffali delle librerie.

2. Eliza 2.0: a collaborative sequel

The sequel of “The Eliza’s Dream” is another experiment through the interaction between software, hardware and wetware (the authors). This time a group of students and people, joined through a simple mailing list, will collaborate and learn new approaches, in order to create a new hypertext, probably a cd-rom/web/book object published from the same publisher of “The Eliza’s dream”. Which impact can have generative or computer based approach taught to a small community? Which cultural landscape will be defined?

People involved is invited to create and discuss plots, sounds, images, to learn new software (other than Office...).

The starting point is the unexplained end of the first book: participants should create alternate versions of the story or add lexias.

This is a small pilot part of the bigger project “Scrittura Mutante” (“Mutant Writing”) hosted by Biblioteca Multimediale di Settimo Torinese, a sort of observatory about new way of writing in the new digital environments, realised through seminars and meetings.

Partecipate is easy: just join the mailing list [ilsognodieliza @yahoogroups.com](mailto:ilsognodieliza@yahoo.com)! or visit the web site <http://www.ilsognodieliza.com>

Si può scrivere attraverso la rete e le macchine?

Partendo da Il sogno di Eliza, (Eliza 1.0?) l'autore attua un altro esperimento sulla trasformazione e sulla produzione del testo nell'era digitale. All'interno del progetto di Scrittura Mutante, in collaborazione con la Biblioteca Multimediale di Settimo Torinese, questo esperimento guarda alla scrittura collaborativa e connettiva, attraverso gli strumenti offerti dalla rete e dai computer. □L'opera dunque oltre ad essere frutto dell'interazione con la macchina, nasce dal lavoro di più autori attraverso i meccanismi e le logiche della rete stessa.

I partecipanti seguiranno seminari, workshop e creeranno con l'autore una nuova opera.

Dovranno imparare a lavorare in rete e attraverso la rete, ricreando la storia e il mondo di Eliza.

Scriveranno nuovi testi, generando nuove immagini e nuovi suoni, sperimentando la comunicazione nel digitale.

Quale sarà l'impatto?

Alla fine l'opera verrà pubblicata in rete, su carta e cd-rom (o su chissà quale formato...) da Addictions e presentata alla Fiera del libro.

Firmata da tutti gli autori.

Per partecipare come autore nel progetto basta inviare una mail a: ilsognodieliza-subscribe@yahoogroups.com per iscriverti alla mailing list!

3. Methods, software, links.

Cut-up, keyword stealing, personal brain storming, electronic I ching, strategie oblique... Cut-up: il Grande Vecchio ha già detto tutto.

- Keyword stealing: prendete le pagine web sugli argomenti che più vi interessano, aprite il codice html e rubate le parole chiave contenute nei metatag; se vanno bene per i robot dei motori di ricerca dovrebbero andare bene anche per voi.

If the metatags keyword are good for the search engine robots aren't good for you?

- Personal divination: tarocchi automatici e I-ching elettronici, ...vi importa poi molto chi vi aiuta? – automatic tarots and electronic i-ching: does matter from where come help?

- Dramatica 4.0 (Screenplay system) www.screenplay.com (story analysis and development); Mac/pc, usato per scrivere e analizzare la struttura narrativa. Storytelling expert system.

- Eliza 6.0.1: (Trans-Tex Software) Tom Bender, shareware Mac, usato per creare i dialoghi con la psicologa Eliza. *WELCOME, FRIEND! THEY CALL ME ELIZA. WHAT CAN I CALL YOU?* – An Eliza implementation for Macs.

-- Alice; variante GNU freeware di Eliza, usata per i dialoghi in chat www.alicebot.org.- A chatterbot. *I am a chat robot. My job is chatting online.*

- Dadaengine: text generator, GNU freeware <http://dev.null.org/dadaengin>; DOS/ Linux porting Max Ferronato; modificato dall'autore (www.ilsognodieliza.com), usato per generare i "sermoni" del Reverendo Martin. *"Il ciclo di normalizzazione della coscienza è la legge che governa l'Universo ed è virtualmente sconosciuta. Questo perché è stato spietatamente soppressa ATTRAVERSO LA STORIA. I Grandi Signori Occulti hanno distrutto Von Neumann perché sapeva troppo. È evidente che il senso segreto della vita è la LEGGE ORIGINALE."*

-- Reel People: (html) www.screenplay.com/reel_people/

- IdeaFisher 6.0 : automated brainstorming Mac

- Emission Statement: (Lumprey Systems) shareware Macintosh. *"To develop our competency by ensuring customer satisfaction while developing multiple-sourcing that is value-added."*

- Bullshit generator www.dack.com/web/bullshit.html

- UGO www.geocities.com/SiliconValley/Grid/3318/

- Anagrams (Andrew Trevorrow), shareware Mac, *The Eliza's dream - hazard meet lies - the mazes derail ...*

- Elizashock (programmato dall'autore- programmed by the author) Macromedia Director movie www.ilsognodieliza.com, cut-up machine.

- Talking Board (programmato dall'autore - programmed by the author) Macromedia Director movie, cut-up machine www.ilsognodieliza.com.

- Peepshock (programmato dall'autore - programmed by the author) Macromedia Director movie www.ilsognodieliza.com, genera frasi su un dizionario tratto da Crash di J. Ballard, usato per generare titoli ed immagini. – based on a J.Ballard's Crash sampling.

□-□- Strategie oblique (Javascript e html) see Brian Eno.

- Netscape Communicator (for web browsing and data collection) www.netscape.com.

- Hotline Client, Inkspot: Hotline www.hotlinehq.com, www.ink-spotting.com.

Tutti i prodotti citati sono marchi registrati delle rispettive società. La citazione di prodotti di terze parti è a solo scopo informativo e non costituisce alcun impegno o raccomandazione.

Reference site:

<http://www.ilsognodieliza.com>

<http://www.scritturamutante.org>