



BEGÜM ERCIYAS

Pillow Talk

Clarisse Bardiot

Chorégraphe, Begüm Erciyas s'intéresse avant tout à la présence des objets inanimés. Dans *Pillow Talk*, elle invite le spectateur à dialoguer sur l'oreiller avec une entité numérique.

■ Begüm Erciyas a d'abord étudié la biologie moléculaire et la génétique à Ankara avant de suivre un cursus à la Salzburg Experimental Academy of Dance. S'ensuivent des résidences de longue durée qui la mènent de Berlin à Bruxelles en passant par Tokyo. De ses études initiales, elle conserve un intérêt pour la métamorphose des objets inanimés en artefacts dotés d'une vie propre. Dès ses premières œuvres, elle rejette l'organicité et la présence charnelle des danseurs en dehors du plateau. Dans *Ballroom* (2010), les interprètes œuvrent en coulisse, lançant et rattrapant des balles de golf et de ping-pong, véritables protagonistes de la pièce, ode à la traversée du plateau et à l'incarnation. Tour à tour rapides, lentes, seules ou en grappes, glissant ou sautillant, les balles se font espiègles, imperturbables, indécises et volontaires – autonomes.

La rencontre avec le Japon la confirme dans cette voie. La chorégraphe y étudie la manière dont les objets sont dotés d'une vie propre, qu'il s'agisse de l'accueil positif de robots de compagnie auprès des personnes âgées ou encore de l'enterrement selon le rite bouddhiste d'objets « en fin de vie » tels que des ciseaux émoussés ou des téléphones obsolètes. Mais les objets ne sont pas toujours des artefacts tangibles. Dans *Voicing Pieces* (2016), le spectateur était invité à lire un texte. Sa voix était amplifiée et modifiée et ce qui lui est si intime et personnel devenait une croissance observable de l'extérieur, manipulable. La création *Pillow Talk* poursuit ce théâtre de l'intime, ce théâtre pour soi, ce théâtre de la voix commencé avec *Voicing Pieces*. Une conversation avec l'un des androïdes fabriqués dans le laboratoire de robotique du professeur Hiroshi Ishiguro en est le point de départ.

« Véronique, vous pouvez y aller. » Un à un,

chaque spectateur passe d'une antichambre, où il a dû se déchausser et attendre quelques minutes, à un vaste espace plongé dans la pénombre où se devinent des corps adossés à des reliefs. Paysage de collines en intérieur inspiré du *Stalker* (1979) d'Andrei Tarkovski, celles-ci dessinent des criques où chacun se love, à la fois isolé de ses congénères et pourtant ensemble. Des chuchotis de conversations traversent une nappe sonore qui les brouille – on distingue des voix qui fredonnent *Killing Me Softly*. Une lumière indique au nouveau venu l'emplacement qui lui est réservé. Le tissu qui recouvre l'ensemble de l'espace ainsi que l'oreiller sur lequel repose sa tête a des reflets brillants ; au toucher, il crisse légèrement. La position du corps en virgule est agréable, mais la matière légèrement rebu-tante, comme un appel à la vigilance.

INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ

« Coucou » : une voix féminine émane de l'oreiller et invite à la conversation. D'entrée de jeu, la couleur est annoncée : la voix est en cours de fabrication, elle apprend encore, et rencontrer une « part du spectateur » lui permettra de s'améliorer. *Pillow Talk* propose un dialogue sur l'oreiller avec une entité artificielle. Après des échanges anodins, des souvenirs sont évoqués, des jeux de langage proposés, une sieste commune improvisée, des questions saugrenues posées (« Est-ce que ton pantalon a un nom aussi ? »). La voix (il en existe deux versions, en français et en anglais) n'obéit pas au doigt et à l'œil mais affirme au contraire son autonomie, faisant preuve de quant-à-soi. Comme le tissu, elle a des reflets métalliques. Parfois, des failles dans le système sont clairement perceptibles. Une intonation éraillée, un rire artificiel mal à propos brisent le charme du phrasé réaliste. La conversation familière se teinte d'inquiétante étrangeté. Davantage que le contenu des propos échangés, c'est le sentiment de

Begüm Erciyas. « *Pillow Talk* ». 2019. (Ph. Bea Borgers)

présence-absence que l'on peut conférer à un être artificiel qui est ici subtilement mis en scène. L'oreiller lui donne une incarnation rassurante et familière. Mais, plus que tout, le rythme des échanges est ce qui les rend justes ou faux. La voix est ainsi celle d'une confidente que l'on sent proche de soi, pour disparaître parfois, laissant un trouble : à qui s'adresse-t-on ? À une entité artificielle qu'il faut nourrir de nos mots pour qu'elle enrichisse ses compétences, à une amie électronique personnalisable à loisir, à un être qui ne nous comprend pas, à nous-mêmes ?

AU CŒUR DU THÉÂTRE

Begüm Erciyas ne recourt pas à une voix artificielle pour réaliser une prouesse technologique qui relèverait de la création d'un acteur doté d'intelligence artificielle : il s'agit en fait d'un système assez rudimentaire réalisé en collaboration avec le développeur Ruben van de Ven. Son objet principal est la modélisation des situations de conversation, davantage que de leur contenu, et d'une question au cœur du théâtre : comment conférer un sentiment de présence à ce qui a lieu sur le plateau, à cette construction éminemment artificielle ? En réalité, la machine n'apprend pas. Une trame générale est conçue à l'avance et, en fonction des réactions des spectateurs, ceux-

ci seront orientés vers telle ou telle autre « bulle », autant de chapitres, de bifurcations, qui personnalisent le parcours avec une dose de hasard dont la quantité est encore en cours d'ajustement.

Si, dans un premier temps, un système de reconnaissance vocale permettait de recueillir certains mots-clés prononcés par les spectateurs pour en inférer des statistiques puis ajuster la trame dramaturgique selon les indications récoltées, dans un second temps, il a été remplacé par une simple analyse du rythme des silences. L'enjeu est ailleurs : c'est un enjeu d'écriture, un art de la conversation revisité par le contexte contemporain des technologies numériques et, en particulier, des développements actuels des agents conversationnels. À la question : « Qu'est-ce qui fait qu'une conversation est humaine ? », Begüm Erciyas répond par l'ajustement du silence entre deux phrases, par l'art de la pause, par la rythmique de l'écoute de l'autre – par la danse. ■

Clarisse Bardiot est maître de conférences à l'Université Polytechnique Hauts-de-France et directrice des éditions Subjectile. Ses travaux portent sur les digital performances, les humanités numériques et les arts de la scène, les relations arts/sciences et les nouvelles formes d'édition. Elle est actuellement en délégation au CNRS.

Begüm Erciyas Pillow Talk

As a choreographer, Begüm Erciyas is primarily interested in the presence of inanimate objects. In *Pillow Talk* she invites viewers to converse with a digital device on pillows.

Begüm Erciyas first studied molecular biology and genetics in Ankara before taking a course at the Salzburg Experimental Academy of Dance (SEAD). Subsequently long-term residencies have taken her from Berlin to Brussels via Tokyo. From her initial studies she maintains an interest in the metamorphosis of inanimate objects into artefacts with lives of their own. From her first works she has taken the organicity and carnal presence of dancers beyond the stage. In *Ballroom* (2010), the performers work behind the scenes, throwing and catching golf and ping-pong balls, making these the actual protagonists of the show, in a real ode to traversing the stage and incarnation. Alternately fast, slow, single or in clusters, rolling or bouncing, the balls are playful, imperturbable, wavering and voluntary – autonomous. Her encounter with Japan confirmed her on

Begüm Erciyas. « *Pillow Talk* ». 2019.
(Ph. Ruben van de Ven)

Begüm Erciyas est née en /was born in 1982.
Elle vit à Bruxelles /She lives in Brussels.





Begüm Erciyas. «Voicing Pieces». 2016. (Ph. Bea Borgers)

this course. There the choreographer studied the way objects are endowed with lives of their own, be it the positive reception of robots providing company for the elderly or the burial according to Buddhist rites of objects “at the end of life”, such as blunt scissors or obsolete phones. But objects aren’t always tangible artefacts. In *Voicing Pieces* (2016) viewers are invited to read a text. Their voice is amplified and modified and what is so intimate and personal becomes an outgrowth observable from the outside and which can be manipulated. The *Pillow Talk* production continues this theatre of the intimate, this theatre for oneself, this theatre of the voice which *Voicing Pieces* had begun. A conversation with one of the androids made in Professor Hiroshi Ishiguro’s robotics laboratory is the starting point.

DISQUIETING STRANGENESS

“Veronique, your turn now”. One by one, each spectator goes from an antechamber, where they had to take off their shoes and wait a few minutes, to a vast space plunged in half-light, where one can make out bodies leaning against reliefs. A hilly landscape inspired by the film *Stalker* (1979) by Andrei Tarkovsky, these hillocks form caves where each can curl up, at the same time isolated from their peers and together with them. Whispers of conversation pass through an electronic device that scrambles them – there are voices that hum *Killing Me Softly*. A light indicates to the newcomer the location reserved for them. The fabric that covers the entire space and the pillow on which to rest their head has shiny reflections; to the touch, it creaks slightly. The comma position of the body is agreeable,

but the material slightly off-putting, like a warning to remain alert. “Hey”: a female voice emanates from the pillow, invites conversation. The tone is set from the outset: the voice is being manufactured, it is still learning and meeting a “part of the viewer” will allow it to improve. *Pillow Talk* offers a dialogue on a pillow with an artificial entity. After trivial exchanges, memories are evoked, language games proposed, an improvised joint nap, crazy questions asked (“Do your trousers have a name too?”). The voice (there are two versions, in French and in English) doesn’t obey to the letter but affirms on the contrary its autonomy, conveys aloofness. Like the fabric, it has metallic notes, and sometimes flaws in the system are clearly noticeable. A hoarse intonation, a mischievous artificial laugh break the spell of realistic phrasing. The familiar conversation is tinged with disquieting strangeness. More than the content of the words exchanged, it is the feeling of presence-absence that can be conferred on an artificial being, which is here subtly staged. The pillow gives this a reassuring, familiar incarnation. But most of all, the rhythm of the exchanges is what makes them ring true or false. The voice is thus that of a confidante we feel close to, sometimes disappearing, leaving us in a state of confusion: who is being addressed? An artificial entity that must be nourished by our words for its skills to be enriched, an electronic friend customizable at leisure, a being that doesn’t understand us, ourselves?

AT THE HEART OF THE THEATRE

Begüm Erciyas doesn’t resort to an artificial voice to achieve a technological feat that would be the creation of an actor with arti-

cial intelligence: it is in fact a rather rudimentary system made in collaboration with the developer Ruben van de Ven. Its main purpose is modeling conversation situations rather than their content and a question at the heart of the theatre: how to confer a sense of presence to what is happening on the set, to this eminently artificial construction? In fact the machine doesn’t learn. A general framework is designed in advance and according to the reactions of the spectators, they will be directed towards this or that other “bubble”, so many chapters, bifurcations, which personalize the course of the conversation with a dose of chance, the quantity of which is still being adjusted.

If at first a system of voice recognition could collect certain keywords uttered by the spectators to infer statistics and adjust the dramaturgical frame according to the indications collected, it was then replaced by a simple analysis of the rhythm of silences. The challenge is elsewhere: it is a challenge of writing, an art of conversation revisited by the contemporary context of digital technologies and, in particular, current developments of conversational agents. To the question “what makes a conversation human?” Begüm Erciyas answers that it is in how silence is adjusted between two sentences, the art of the pause, the rhythm of listening to the other – the dance. ■

Translation: Chloé Baker

Clarisse Bardiot is a senior lecturer at the Université Polytechnique Hauts-de-France and director of publishing house Éditions Subjectile. Her work focuses on digital performance, digital humanities and the performing arts, arts/science relations and new forms of publishing. She is currently on a commission for the CNRS.