

Opinions

Dans cette rubrique nous accueillons des textes qui expriment un point de vue personnel sur l'homme et l'architecture.

In this column, we present texts that express a personal point of view on man and architecture.

Rôles et créativité architecturale

Les quelques remarques qui vont suivre font partie des préoccupations qui sont les nôtres en tant qu'enseignants dans une école d'architecture. Nous nous intéressons en particulier à la créativité de l'architecte et à comment elle se développe autour d'un projet. Pouvons-nous thématiser la créativité architecturale et dans quelle mesure pouvons-nous la définir par une observation du travail fait dans un atelier d'étudiants en architecture? Nous proposons ici quelques hypothèses élaborées à la suite d'une série d'observations que nous avons menées.

1. Observer des conceptions de projets architecturaux

Nous avons observé les particularités de l'élaboration de projets dans des équipes d'étudiants en architecture en nous intéressant plus particulièrement à la dynamique de ces groupes. Nous avons mené des observations systématiques sur deux équipes de quatre étudiants de quatrième année qui avaient déjà travaillé deux ans ensemble. Tous les quinze jours, ces deux équipes recevaient des consignes (p. ex. 'faire le projet d'une maison', 'projeter un monument'). Les étudiants produisaient alors leur projet avec un jeu de construction représentant les éléments de base de l'architecture (colonnes, poutres, parois et toits).

L'équipe interdisciplinaire de chercheurs observait, pendant l'heure que durait l'élaboration du projet, l'interaction dans les groupes. Ces séances, suivies d'une discussion où chaque étudiant s'exprimait sur ce qui s'était passé, étaient enregistrées ou filmées. Ce procédé a été répété systématiquement pendant huit mois.

Après avoir dépouillé le matériel (enregistrements, bandes vidéos, etc.), notre équipe interdisciplinaire a formulé des hypothèses à partir d'une analyse des données. Celles-ci ont ensuite été soumises aux équipes d'étudiants qui avaient été observées. Grâce aux commentaires des étudiants, des précisions ont pu être apportées aux hypothèses de travail.

Elles peuvent être regroupées dans quatre catégories principales:

- a) création de projets en architecture,*
- b) rôle dans les équipes de conception de projets,*

c) constantes du fonctionnement de groupe,

d) structure de la dynamique de groupe.

Les hypothèses sur la créativité en architecture sont forcément au carrefour de plusieurs disciplines. Nous les avons articulées autour de trois disciplines: l'architecture, la psychanalyse et la psychologie sociale.

Notre perspective architecturale prend en compte la dialectique entre tradition et rénovation face au projet, tout en accordant la priorité à l'acte créateur. Elle s'oppose à la conception de l'art comme mise en forme d'une matière préexistante. Notre cadre de référence psychanalytique quant à lui, adopte un point de vue freudien. La perspective de la psychologie sociale enfin se réfère à une conception du sujet comme le produit des interactions dans son contexte.

2. La création de projets en architecture

L'hypothèse émergente quant à la création peut être formulée de la manière suivante: au coeur de l'acte créateur se loge une contradiction essentielle entre les désirs de l'architecte et les contraintes, qu'elle soient disciplinaires (histoire de la production architecturale) ou extra-disciplinaires (économiques, réglementaires, etc). Cette contradiction se retrouve dans la conscience profonde de chaque architecte et, dans une équipe, elle est 'incarnée' par les divers points de vue des participants.

3. Les rôles dans les équipes de conception de projets

Lors de l'observation du fonctionnement des équipes, nous nous sommes aperçus que certains rôles-type se dégagent. Nous avons essayé de les qualifier ainsi:

i) Rôle du pyrotechnicien

Dans toutes les équipes, il y a toujours quelqu'un qui commence à proposer des images au groupe, qu'elles soient sérieuses ("On devrait adopter une configuration de tour cylindrique") ou plus humoristiques ("Et si l'on faisait quelque chose qui coule?").

Nous appelons ce rôle celui du 'pyrotechnicien' car il peut être à l'origine d'un véritable feu d'artifice. Ces images constituent une nourriture pour l'équipe puisque beaucoup d'entr'elles seront finalement incorporées ou même digérées dans le projet final. Dans l'histoire de l'architecture, on trouve même des architectes qui ont privilégié ce trait de leur créativité. Leurs oeuvres, toujours en porte-à-faux par rapport à la tradition, ont représenté un apport considérable (exemple: A. Gaudì). De tels architectes utilisent des techniques de projet que nous pouvons qualifier de 'subversives' par rapport à l'histoire de l'architecture.

ii) Rôle du critique

Si le rôle précédent représentait, pour la psychanalyse, le 'principe de plaisir', celui-ci, qui lui est opposé, peut être appelé 'principe de réa-

lité'. Ce rôle nous l'appellerons 'critique', dans la mesure où il combat, de sa verve négative voire corrosive, les propositions qui sont avancées par les autres. Le 'critique' n'a pas, à proprement parler, un rôle créatif dans le groupe, il peut même y susciter l'agacement, mais il y est malgré tout considéré comme nécessaire.

iii) Rôle du créateur formaliste

Avec des arguments empruntés aux fondements historiques de l'architecture, le 'créateur formaliste' défend des positions qui privilégient l'esthétique. Ce rôle se situe entre celui du pyrotechnicien et celui du 'critique', permettant parfois d'articuler leurs deux points de vue.

iv) Rôle du bilingue

C'est le rôle de celui qui 'parle' la langue des clients et des architectes. Ce rôle qui a une parenté avec celui du 'critique' n'en contient toutefois pas le côté excessif. Il s'oppose plutôt au 'créateur formaliste' en mettant l'accent sur la nécessité d'un point de vue qui permette de rendre concret le projet.

Cette fonction est occupée par celui qui pourrait adopter le point de vue de l'entrepreneur. Il correspond à celui des étudiants qui organisent les 'rendus' en se préoccupant de la manière dont il sera possible d'exécuter le projet.

3. Interlocuteurs imaginaires de l'équipe

Nous avons considéré, jusqu'ici, les quatre rôles qui sont assumés par les membres des équipes, soulignons-le, de manière inconsciente.

Or, d'après l'un d'entre nous (M. Bouquet), dans tout processus de création individuelle, on trouve trois dimensions de l'interaction: 1) l'auteur, 2) l'oeuvre et 3) l'interlocuteur imaginaire à qui l'on destine l'oeuvre. D'une façon analogue pour l'architecte et pour l'équipe d'architectes, nous pouvons distinguer deux interlocuteurs imaginaires: 1) le commanditaire du projet et 2) le collègue architecte qui évaluera et critiquera l'oeuvre.

Il s'agit d'interlocuteurs imaginaires qui se situent entre conscient et inconscient, car ils renvoient tantôt à des figures réelles (le client et les collègues connus), tantôt à des figures rêvées (le mécène et l'historien ou le 'critique' de génie qui comprendra vraiment l'oeuvre). Les particularités de ces interlocuteurs dépendent de la conscience profonde de chaque architecte.

C'est surtout le bilingue qui exprime dans l'équipe le point de vue de ces interlocuteurs imaginaires, il en est en quelque sorte le porte-parole. Cela ne l'empêche toutefois pas de fonder sa propre personnalité avec le point de vue des interlocuteurs.

4. Constantes du fonctionnement du groupe

Nos observations nous permettent de formuler un certain nombre de constantes qui émergent dans le comportement d'une telle équipe:

a) *Le rôle de meneur ne peut être assumé que par celui qui tient le rôle du 'créateur formaliste'.*

Nous avons observé que c'était seulement dans ces cas que les projets pouvaient être menés à bien. Par contre, quand la direction du groupe étaient entre les mains d'un 'pyrotechnicien' ou d'un 'critique', les travaux n'étaient jamais terminés dans les délais impartis.

b) *Lorsque, dans l'économie du groupe, certains rôles sont occupés par plus d'une personne, des conflits apparaissent.*

Ceci se produit surtout quand la direction esthétique est exercée par deux personnes. Une troisième voix est, alors, requise pour pondérer les points de vue.

c) *La difficulté du rôle du 'pyrotechnicien' est d'être à la fois celui qui accorde les plus grandes libertés pour ce qui est des propositions, mais aussi d'être facilement l'irresponsable qui fait perdre du temps' à ceux qui, sérieusement, formulent les propositions réalisables.*

Ces régularités se dégagent de nos observations mais elles sont, quantitativement, insuffisantes pour être définies comme des règles. Nous les ajoutons simplement à nos hypothèses.

5. Structure de la dynamique de groupe

On pourrait imaginer, pour une équipe de quatre personnes, une dynamique de type 'commando' (le terme est de Pichón Riviera): le but est commun et partagé, les rôles sont connus par tous et, donc, si l'un des participants n'est plus là, il peut toujours être remplacé par un des autres. C'est une dynamique égalitaire. Or, dans les équipes d'étudiants en architecture que nous avons observées, la dynamique n'admet de telles mutations que dans un premier temps. L'équipe fonctionne au bout d'un certain temps avec des rôles hiérarchisés.

Nos observations nous amènent à distinguer deux phases:

a) *une première phase où l'équipe peut avoir recours même à une dynamique égalitaire. Il s'agit de faciliter la libre circulation des idées ainsi que leur production;*

b) *une deuxième phase où l'on assume des rôles bien définis afin de pouvoir mener le projet à sa conclusion.*

Si ces deux phases ne se succèdent pas, le projet subit des inconvénients majeurs.

6. Conclusion

En conclusion, reprenons les différentes phases du projet telles que nous avons pu les observer.

Ainsi, un premier temps correspond à l'élaboration du programme. Dans cette phase, le 'bilingue' explicite la demande du client. Il s'agit d'une élaboration d'idées, de textes, de diagrammes, mais qui n'aborde pas encore le problème de la forme. Une fois le programme accepté, le 'pyrotechnicien' guide un moment de jeu, où les images apparaissent et jouent librement, sans aucune entrave par rapport aux limites de la réalité. Tout est permis.

Intervient ensuite la consolidation du projet. C'est le moment de la confrontation la plus décisive entre idées et tradition de la discipline (ou culture architecturale). Le 'créateur formaliste' commence alors à s'imposer. La phase antérieure finit, d'habitude, avec la proposition d'une ou plusieurs idées pour l'ensemble du projet. La phase de rigueur formelle doit traduire ces idées dans l'architecture, afin de vérifier la possibilité de répondre aux besoins du programme et aux désirs des architectes. Le 'critique' devient alors très important. Il essaie de trouver les inconvénients que l'ouvrage pourrait avoir si l'on construisait d'après ces idées. C'est le moment de la critique et de l'évaluation. Le 'bilingue' opère à nouveau pour que soient retenues les critiques justifiées et rejette celles qui n'apportent rien au projet, agissant ici comme articulation entre le 'créateur formaliste' et le 'critique'.

Si le projet n'est pas accepté par l'équipe à ce stade, le processus reprend depuis l'intervention du 'pyrotechnicien' et du 'créateur formaliste', mais il progresse plus rapidement cette fois. Lorsqu'un accord intervient, c'est la phase finale qui débute. On dispose, maintenant, de toutes les ressources nécessaires pour arriver dans le temps prévu et avec un produit efficace (plans, maquettes, etc.) à l'accomplissement du projet. L'intervention du 'critique' est plus profitable si elle se produit après celle du 'créateur formaliste'. Si le 'critique' intervient tout de suite après le 'pyrotechnicien', il y a risque de paralysie.

Cette description n'exclut évidemment pas la présence de l'ensemble des acteurs à tout moment, mais nous voulons souligner ici que chaque phase connaît un rôle structurant. C'est en cela que les équipes nous ont paru organisées hiérarchiquement. En somme, il nous semble que des hypothèses sur la créativité architecturale, telles que celles que nous proposons, aident à saisir la dynamique du travail en équipe autour d'un projet. Ces rôles auraient-ils aussi une pertinence pour l'architecte créateur individuel?

*Jorge Sarquis, C. Martínez Bouquet, Gladys Adamson
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
S.I.P. Cdad. universitaria, Pab. III 1428 - Capital Federal
Buenos Aires, Argentina*

(Texte traduit par S. Cerella et adapté par K. Noschis)