

บทที่ 4

กรณีศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก

กรณีศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก

การศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างทางสถาปัตยกรรมของเด็กนี้ เป็นการศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ที่ว่างที่มาจากความคิด และความต้องการของเด็กในลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่ว่างซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ หรือเกิดจากยึดครองพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งเป็นที่ว่างของตนเอง การศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก อาจไม่มีรูปแบบที่บ่งบอกถึงทฤษฎีอย่างชัดเจน เพราะเป็นการสร้างสรรค์โดยสัญชาตญาณจากธรรมชาติ และความต้องการของการเล่นที่ต้องการค้นหาสิ่งใหม่ ๆ ของตัวเอง การศึกษาเนื้อหาภาคข้อมูลนี้ เป็นการเก็บตัวอย่างจากผลงานการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งจากการเล่น หรือการทำงานศิลปะจากเด็ก และนำมาวิเคราะห์ถึงลักษณะทางความคิด เอกลักษณะของแห่งการสร้างสรรค์ที่ได้จากการศึกษา

การสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก จึงมีความสำคัญที่จะหวนกลับไปสู่ความคิดจินตนาการ หรือการรับรู้ในเชิงที่ว่างของตัวเอง แทนการคิดแบบผู้ใหญ่ที่มุ่งหวังจะออกแบบเช่นนี้ เพื่อให้เด็กเป็นแบบนั้น ซึ่งการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กที่เราพบเห็นส่วนใหญ่ มักเป็นการสร้างพื้นที่ส่วนตัว (Personal Space) ที่ว่างอันเกิดจากการสร้างสรรค์ของเด็กนี้ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. **ที่ว่างเชิงรูปธรรม** เป็นที่ว่างซึ่งเด็กสร้างสรรค์ด้วยตนเอง มีพื้นที่ขอบเขต ปริมาณของพื้นที่อย่างชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นการหาวัสดุเหลือใช้ที่หาได้ไม่ยาก หรือจากวัสดุธรรมชาติ เพื่อมาทำเป็นบ้านสำหรับเล่นของเด็กเอง (Playhouse) เช่น กระดาษ ลัง ไม้ ผ้า ตัวอย่างเช่น บ้านต้นไม้ ห้องกล่องกระดาษ หรือการครอบครองที่ว่างใดที่ว่างหนึ่งเป็นขอบเขตของตน เช่น พื้นที่ใต้บันได พื้นที่ใต้หลังคา และการเล่นด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องมีการขีดเส้นสร้างขอบเขตของพื้นที่ขึ้นมานั้น ก็เป็นการสร้างสรรค์ที่ว่างเชิงรูปธรรมของเด็กวิธีการหนึ่ง มีตัวอย่างต่าง ๆ ดังนี้

1.1 **บ้านต้นไม้ (Tree House)** บ้านต้นไม้นี้เป็นที่ว่างสำหรับเด็กซึ่งอาจเปรียบได้กับเป็นพื้นที่ในอุดมคติที่เด็ก ๆ ทุกคนอยากมี เพราะเป็นพื้นที่อันมีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นเรื่องยากที่ผู้ใหญ่จะเข้าไปใช้ เนื่องจากขนาดสัดส่วนที่พอดีสำหรับเด็ก เด็ก ๆ จึงรู้สึกว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว

บ้านต้นไม้นี้มีการเข้าถึงโดยต้องปีนป่ายขึ้นสู่บนต้นไม้ทำให้เกิดความสนุกสนานตื่นเต้น ในการค้นหา เข้าไปใช้ภายใน และการไต่อยู่รายล้อมกับธรรมชาติบนต้นไม้ ทำให้เกิดความสนใจตื่นเต้น กับสภาพแวดล้อมโดยรอบ บ้านต้นไม้นี้อาจมีทั้งรูปแบบที่น่าเอาเสียไม้ กระดานไม้เก่า ๆ นำมา ประกอบบนต้นไม้ และอีกประเภทหนึ่งจะเป็นแบบง่าย ๆ ที่เด็กสามารถสร้างขึ้นมาเองได้ เช่น การใช้ผ้าคลุม หรือตะขามัดติดกับกิ่งไม้เป็นพื้นที่ว่างขึ้นของเด็กมาได้



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนวนิลขสิทธิ์

ภาพที่ 6 บ้านต้นไม้ในลักษณะกิ่งถาวรใช้โครงสร้างที่แข็งแรง

ที่มา : Pihla Meskanen, Project and Articles by Member [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://www.playce.org/projects/meskanen1.htm>



ภาพที่ 7 บ้านต้นไม้ในลักษณะชั่วคราวใช้วัสดุเป็นผ้าหรือตาข่ายติดเกาะกับต้นไม้ง่าย ๆ

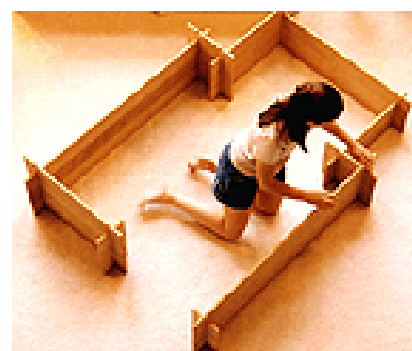
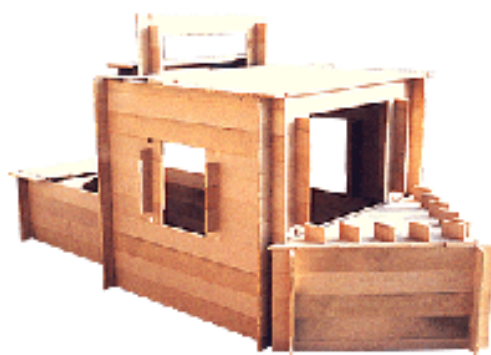
ที่มา : Pihla Meskanen, Project and Articles by Member [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://www.playce.org/projects/meskanen1.htm>

1.2 บ้านกล่อง (Playhouse) เป็นที่ว่างสำหรับเด็ก ซึ่งส่วนใหญ่เกิดการจากประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์จากฝีมือของเด็กเอง แต่ในปัจจุบันได้มีบริษัทของเล่นหลายแห่ง ทำบ้านกล่องนี้ออกมาจำหน่ายอย่างมากมาย จึงมีข้อแตกต่างกันระหว่างบ้านที่มากับเพื่อจำหน่าย จะมีรูปแบบและขนาดที่ได้มาตรฐาน มีโครงสร้างที่แข็งแรง วัสดุที่เรียบร้อยมีสีสันสวยงาม แต่สำหรับบ้านกล่องที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นมาเองจะมาจากวัสดุหาง่ายใกล้ตัว เช่น กระดาษลัง กระดาษลูกฟูก อาจจะตกแต่งด้วยการปะเศษกระดาษ หรือภาพวาด และจะมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่ตนเองต้องการ



ภาพที่ 8 บ้านกล่องที่เด็กสร้างขึ้นมาจากลังกระดาษที่หาได้ง่าย

ที่มา : Michel Maylee, Playhouse [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://michemaylee.liquidblade.com/2006/03/>



ภาพที่ 9 บ้านกล่องที่มีขายสำเร็จรูปโดยให้เด็กมาประกอบขึ้นเอง

ที่มา : Clark's Slotwood, Slotwood is Fun [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://www.slotwood.com/pages/products.html>

1.3 บ้านจากวัสดุธรรมชาติ (Nature House) ตัวอย่างบ้านจากวัสดุธรรมชาตินี้อาจพบเห็นได้ตามชนบท เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยสัญชาตญาณของเด็กเอง วัสดุที่นำมาใช้จะเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่หาได้ง่าย ดังนั้น จึงมีการปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้น ๆ เช่น กอหญ้า ใบตอง ทางมะพร้าว ฯลฯ บ้านครั้งอาจสร้างเป็นบ้าน หรือเป็นเพิงที่ว่างใดที่ว่างหนึ่งเท่านั้น



ภาพที่ 10 บ้านเด็กที่สร้างจากวัสดุธรรมชาติโดยใช้กอหญ้ามัดรวมให้เป็นพื้นที่ปกคลุม

ที่มา : Pihla Meskanen, Project and Articles by Member [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://www.playce.org/projects/meskanen1.htm>

ที่ว่างอันเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุธรรมชาตินี้ บางครั้งอาจเป็นที่ว่าง ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของธรรมชาติอยู่ก่อนแล้ว จากนั้นเด็ก ๆ จึงเข้าไปจับจองพื้นที่เหล่านั้น เป็นพื้นที่ส่วนตัวเพื่อเป็นจุดรวมตัวของกลุ่มเด็กด้วยกัน ตัวอย่างเช่น ถ้ำ โพรงต้นไม้ ซอกหิน ฯลฯ พื้นที่เหล่านี้เด็ก ๆ มีความสนุกตื่นเต้นที่ได้ค้นหา จนค้นพบพื้นที่อันเป็นโลกส่วนตัวขึ้นมา บางพื้นที่ในชนบทของภาคอีสานไทย มีการชื่อเรียกบ้านจากวัสดุธรรมชาติเหล่านี้ว่า “เฮือนน้อย” เพราะตามชนบทมีวัสดุจากธรรมชาติ และมีพื้นที่หลากหลาย ดังนั้นจึงพบเห็นบ้านเด็กในลักษณะนี้ได้มากขึ้นกว่าในชุมชนเมือง

1.4 พื้นที่ครอบครองส่วนตัว (Personal Play Area) การจับจองพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งภายในบ้านเป็นพื้นที่เล่นส่วนตัวเพื่อการเล่นนั้น ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของเด็ก และสามารถพบเห็นได้ทั่วไป บางแห่งอาจจัดเป็นพื้นที่เล่นอย่างเป็นสัดส่วน เช่น มุมเล่น หรือเป็นห้องเล่น (Play Room) สำหรับเด็ก แต่บางแห่งอาจเป็นพื้นที่ ซึ่งไม่ได้ตั้งใจให้เป็นมุมของเด็ก หรือเป็นมุมที่ไม่มีประโยชน์ใช้สอยใด ๆ เด็กจึงได้เข้าไปจับจองพื้นที่เหล่านั้นเป็นพื้นที่ส่วนตัว เช่น บริเวณพื้นที่ใต้บันได พื้นที่ใต้หลังคา บริเวณคาน้ำของบ้าน ฯลฯ เช่นเดียวกับพื้นที่ครอบครองจากโลก

ของธรรมชาติที่ได้กล่าวไว้เบื้องต้น คือมีความสนุกสนานตื่นเต้นให้การค้นพบพื้นที่นั้น มีขนาดสัดส่วนที่พอดีและมีความเป็นส่วนตัว



ภาพที่ 11 การครอบครองและสร้างสรรค์พื้นที่ของเด็กโดยใช้ของเล่นเป็นสัญลักษณ์

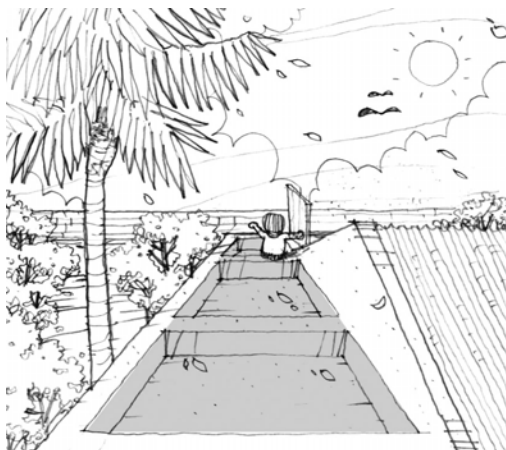
ที่มา : Kaley Marie, The Kids Play [Online], accessed 5 July 2006. Available from <http://www.reynoldsnet.org/kaley/>

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



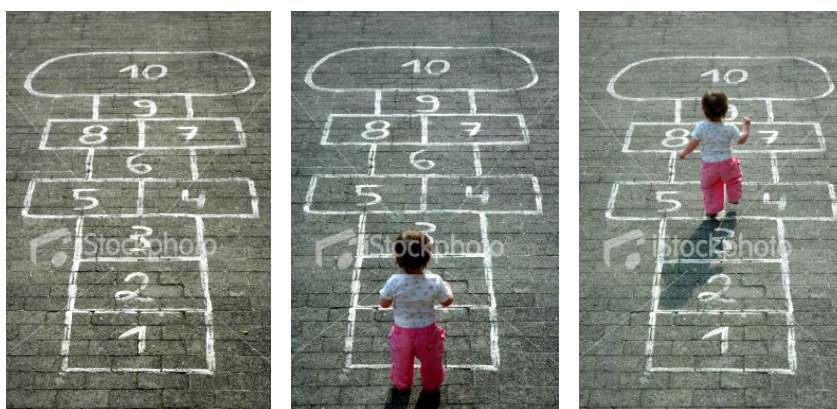
ภาพที่ 12 การครอบครองและสร้างสรรค์พื้นที่ของเด็กบริเวณใต้บันได

ที่มา : University of Wisconsin-Milwaukee, Children's Environments Research and Design Group [Online], accessed 20 July 2006. Available from [http:// www.uwm.ac.th/edu/Dept/cerdg.html](http://www.uwm.ac.th/edu/Dept/cerdg.html)



ภาพที่ 13 การครอบครองและสร้างสรรค์พื้นที่ของเด็กบนดาดฟ้าของบ้าน
ที่มา : จากการศึกษาของผู้วิจัย

1.5 การสร้างที่ว่างจากการเล่น (Play Space) การเล่น หมายถึง การที่เด็กสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อการเรียนรู้ และรับรู้สภาพแวดล้อม รวมทั้งสิ่งที่ไม่มีการสอนเขาได้ ด้วยการเล่นเด็กสามารถช่วยให้ตัวเองปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเพื่อตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัวเด็กจะได้พัฒนาการทางด้านร่างกายจากเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ของการเล่น ได้รับการเรียนรู้สภาพแวดล้อม เช่น ได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด พื้นผิว ความหนาเบาะเอียงของวัตถุที่เล่น ได้สังเกตเห็นความแตกต่างและความคล้ายคลึงของสิ่งต่างๆ ที่เล่น และได้สัมผัสถึง “ที่ว่าง” จากการเล่น



ภาพที่ 14 การสร้างที่ว่างในระนาบ 2 มิติ เพื่อตอบสนองการเล่นของเด็ก

ที่มา : [Childplay](http://www.istockphoto.com/) [Online], accessed 5 July 2006. Available from http://www.istockphoto.com/file_search.php?action=file&text=childplay&filetypeID=

การเล่นของเด็ก ๆ จึงเป็นตัวอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์ที่ว่างโดยกิจกรรมการเล่นของเด็กนี้เอง แสดงให้เห็นถึงความคิดในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กขึ้นมา เพื่อสนองตอบกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง การสร้างสรรค์ที่ว่างเพื่อการเล่นนี้ จะขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเล่นอาจเป็นการเล่นคนเดียว การเล่นเป็นกลุ่ม ชนิด และประเภทของเกม que เล่น การสร้างที่ว่างนี้จะเป็นการกำหนดขอบเขตด้วยวิธีการต่างที่ง่ายและรับรู้ และเข้าร่วมกัน เช่น การขีดเส้น ใช่วงเท้าวาง ใช่วงวัตถุวางเป็นตัวกำหนด ฯลฯ จากนั้นจึงสร้างกฎเกณฑ์หรือความหมายของพื้นที่นั้น ๆ ขึ้นมา เป็นกิจกรรมการเล่นต่อไป

เกมช่องตารางเป็นเกมที่เด็กสร้างที่ว่างเป็นช่องตารางโดยวิธีการง่าย ๆ เช่น เอาสีชอล์กเขียนบนพื้น ใช่วงขีดบนพื้นดิน แล้วแต่สถานที่ จากนั้นจึงใส่ลำดับช่องเพื่อแบ่งบอกความหมายของที่ว่าง และเล่นกระโดดไปตามช่องต่าง ๆ เหล่านั้น จากที่ว่างเดิมที่มีความหมายหนึ่ง และมีกิจกรรมอย่างหนึ่ง จะถูกความคิดของเด็กกำหนดความหมายของที่ว่าง (Define Space) ขึ้นมาใหม่ให้เป็นพื้นที่ของตน



ภาพที่ 15 การสร้างที่ว่างในระนาบ 2 มิติ เพื่อตอบสนองการเล่นเหยียบเงา
ที่มา : ละอ่อนสารดี[นามแฝง], การละเล่นแบบไทย ๆ [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2549.
เข้าถึงได้จาก [http:// www.books4brains.org/](http://www.books4brains.org/)

ในหลายกิจกรรมการเล่นจะมีการกำหนดขอบเขตของการเล่น ในผู้เล่นทั้งหมดอยู่ในวงล้อมของขอบเขตนี้ หากอยู่ภายนอกพื้นที่นี้จะถึงว่าแพ้ ต้องออกจากเกมไป เช่น การเล่นกระโดดชะเหยงจับ เล่นเหยียบเงา เล่นตีจับ ฯลฯ เป็นหลักการสร้างขอบเขตแบบเดียวกันทั้งสิ้น

ตัวอย่างจากภาพนี้ คือ การเล่นเหยียบเงา เด็กจะทำการสร้างเส้นเป็นวงล้อมกำหนดขอบเขตการเล่น โดยไม่มีหลักการของขนาดพื้นที่วงล้อมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้เล่น จากนั้นจึงใช้สัญลักษณ์ ญานกับความรู้สึกลึกซึ้งกำหนดขนาดวงกลมขึ้นมา วิธีการเล่น คือ ใครอีกฝ่ายโดนเหยียบเงา คนนั้น เป็นฝ่ายแพ้จนเหลือผู้ชนะคนเดียว



ภาพที่ 16 การสร้างที่ว่างในระนาบ 2 มิติ เพื่อตอบสนองการเล่นรื้อรื้อข้าวสารและมอญซ่อนผ้า

ที่มา: จากการสำรวจของผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บางครั้งที่ว่างอาจจะไม่ได้เกิดจากการให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดกำหนดขอบเขตแต่เกิดจาก

การใช้ตัวของเด็กเองเป็นตัวกำหนดที่ว่างของกิจกรรมนั้น ๆ จากภาพด้านบน เป็นตัวอย่างการสร้างที่ว่างจากรูปแบบกิจกรรมการเล่น ดังเช่น การเล่นรื้อรื้อข้าวสาร เด็ก 2 คน จะสร้างตัวเองเป็นเหมือนอุโมงค์ ให้ผู้เล่นทำตัวต่อกันเป็นอุโมงค์ที่เข้าไปยังผู้เล่นที่เป็นอุโมงค์ หรือการเล่น มอญซ่อนผ้า ผู้เล่นที่นั่งล้อมวงอยู่ภายในเป็นตัวกำหนดขอบเขตที่ให้วิ่งรอบวงนี้เป็นวงกลม เด็ก ๆ จะสร้างตนเองเป็นขอบเขต และเป็นสื่อกลางระหว่างผู้เล่นกับกิจกรรม เพื่อใช้ตัวเองกำหนดพื้นที่ของการเล่น

2. ที่ว่างเชิงนามธรรม ที่ว่างเชิงนามธรรมนี้ เป็นพื้นที่ในความคิดอันเป็นผลที่เกิดจากกิจกรรมการเล่นหรือการ รับรู้ สร้างให้เกิดจินตนาการขึ้นซึ่งเป็นที่ว่างในโลกความคิดส่วนตัวของเด็ก ๆ แต่ไม่ได้มีอยู่จริง หรืออาจจะเกิดจากความไม่รู้และเข้าใจผิดของเด็ก จุดนี้ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างความคิดของเด็ก และความคิดของผู้ใหญ่อย่างชัดเจน เหมือนเป็นภาพในอีกมุมหนึ่งของความคิดที่มีต่อที่ว่างใดที่ว่างหนึ่ง หรือเรียกได้ว่า เป็นที่ว่างภายในมโนคติของเด็กก็เป็นได้ ตัวอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งยืนอยู่บนพื้นที่ต่างระดับ เด็กคนนั้นคิดว่าพื้นที่ระดับต่ำกว่าที่ตนเองนั้นเป็นเหวที่ตกไปแล้ว จะตายแม้จะเห็นอยู่ว่ามันเป็นพื้นต่างระดับกันไม่เท่าไรก็ตาม เด็กคนหนึ่งขีดเส้นขึ้นมาเส้นหนึ่ง แล้วบอกกับเพื่อนข้าง ๆ ว่าเลขเส้นนี้ไปจะเป็นน้ำ หากข้ามไปจะตกน้ำและโดน

จะเข้กิน หรือ เด็กคนหนึ่งเห็นห้องที่มีมืดมิด แล้วไม่กล้าเข้าไป เพราะคิดว่าถ้าผ่านประตูบานนี้เขาไปจะเจอกับอีกโลกหนึ่ง ที่ไม่ใช่โลกปัจจุบัน อาจเป็นโลกในนรก หรือที่อื่นๆ ก็ได้

การสร้างภาพของที่ว่างในมโนคติเหล่านี้ของเด็ก จึงเป็นเรื่องที่ของการเข้าใจที่ว่างในเชิงนามธรรมแต่มีใช้ความเป็นจริง และมีผลต่อการรับรู้ ความรู้สึก (Sense) ที่เกิดจากพื้นที่ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของวัยเด็กนั่นเอง ที่ว่างในมโนคตินี้อาจเกิดได้อีกจากการเล่น ทั้งการเล่นแบบเดี่ยวและการเล่นเป็นสังคม ในบริเวณที่เล่นนั้น อาจไม่มีขอบเขตที่ชัดเจน แต่เด็กจะรับรู้ได้ว่าในพื้นที่เหล่านี้เป็นพื้นที่ ซึ่งเป็นโลกส่วนตัว ถ้าออกจากกลุ่มของการเล่นไปจะไม่ได้อยู่ในที่ว่างนี้ร่วมกัน

การจำลองสถานการณ์ใด ๆ อันเกิดจากการรับรู้ที่ว่างของเด็กนั้น จึงเป็นกระบวนการสำคัญที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นมาจากจินตนาการและสัญชาตญาณ อาจเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่สัมผัสไม่ได้แต่สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดกับเด็กนั้นได้ การจำลองเหตุการณ์นี้อาจมีให้เห็นอีกมากมายในการเล่นของเด็ก เล่นทราย เล่นน้ำ และการเล่นแบบต่างๆของเด็ก ซึ่งเด็กจะสร้างโลกจำลองของเหตุการณ์จากของเล่นที่ตนเล่นอยู่ในขณะนั้น ทั้งนี้อาจมีฐานมาจากประสบการณ์ที่เด็กได้สัมผัสและพบเจอหลายๆ อย่างแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น จากโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือจากเหตุการณ์ในชีวิตจริง ฯลฯ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์ การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในการออกแบบที่ว่าง”

1. ความคิดสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมของเด็กในการก่อสร้างโดมในฝัน ในเดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ.2002 ได้มีการรวมตัวของกลุ่มโรงเรียนระดับก่อนประถมศึกษาหรือปฐมวัยในประเทศสิงคโปร์ ร่วมมือกับสถาปนิก Tay Kheng Soon จัดงานสัมมนาเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “ความคิดสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมของเด็กในการก่อสร้างโดมในฝัน” Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Dream Dome เด็ก ๆ เหล่านั้นได้มีความกระตือรือร้นและตื่นตัวในการจะได้เรียนรู้และสร้างโดมในฝันขึ้นมา

แนวความคิดที่สำคัญคือ การให้เด็กมีส่วนร่วมทั้งร่างกาย และพลังใจ ซึ่งจะแสดงผลออกมาในการประกอบข้อต่อต่างๆ ของโครงสร้าง Geodesic Dome ข้อต่อเหล่านั้นถูกต่อเข้าด้วยกัน ด้วยวัสดุที่หาง่ายพร้อมใช้งานในการสาธิตนี้ และนำพลาสติกมาใช้ในการห่อหุ้มโดมอีกที¹

¹ Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Dream Dome [Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>



ภาพที่ 17 เด็ก ๆ และพี่เลี้ยงช่วยกันทำโครงสร้าง Geodesic Dome

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Dream Dome [Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>



ภาพที่ 18 โครงสร้างโดมที่เสร็จสมบูรณ์จากนั้นจึงติดภาพวาดของเด็กไว้ที่พื้นผิว

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Dream Dome [Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>



ภาพที่ 19 พื้นผิวของโดมที่เสร็จสมบูรณ์และนั่งประชุมเพื่อสรุปผลงาน

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Dream Dome [Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>

2. ความคิดสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมของเด็กในการสร้างฟาร์มเลี้ยงสัตว์ ในเดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ.2001 ได้มีการรวมตัวของกลุ่มโรงเรียนระดับก่อนประถมศึกษาหรือปฐมวัยในประเทศสิงคโปร์ ร่วมมือกับสถาปนิก Tay Kheng Soon จัดงานสัมมนาเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “ความคิดสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมของเด็กในการก่อสร้างโดมในฝัน” Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House เด็ก ๆ เหล่านั้นได้มีความกระตือรือร้นและตื่นตัวในการจะได้เรียนรู้วิธีการทำงานในสำนักงานสถาปนิก การได้ทดลองออกแบบ และสร้างฟาร์มเลี้ยงสัตว์ขึ้นมา



ภาพที่ 20 สถาปนิกให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบฟาร์มสัตว์แก่เด็ก ๆ

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House [Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>

กระบวนการในการสัมมนาเชิงปฏิบัติการนี้ ได้เริ่มจากสถาปนิกได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของฟาร์มเลี้ยงสัตว์ ให้เด็ก ๆ แต่ละคนสมมุติว่าตัวเองเป็นสัตว์แต่ละอย่าง และให้ทดลองออกแบบฟาร์มให้สัตว์ที่แทนเป็นตัวเองนั้นอยู่อาศัย โดยเริ่มจากการออกแบบในกระดาษคร่าว ๆ เพื่อให้ได้แนวความคิดเบื้องต้น จากนั้น จึงนำไปสร้างจริงโดยใช้วัสดุที่เป็นกระดาษลังที่ให้เอื้อให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ โดยมีสถาปนิกและพี่เลี้ยงคอยดูแลให้คำปรึกษา²

² Tay Kheng Soon , Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House [Online] , accessed 24 July 2006. Available from <http://www.Akitektenggara.com>



ภาพที่ 21 เด็กเริ่มทำการออกแบบโดยวิธีระดมความคิดและเริ่มสร้างที่ว่างขึ้นมา

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House

[Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>



ภาพที่ 22 ผลงานฟาร์มไก่ที่เสร็จสมบูรณ์และมีสถานิกคอยให้คำปรึกษา

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House

[Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>



ภาพที่ 23 เด็ก ๆ เข้าไปเล่นภายในที่ว่างเมื่อสร้างเสร็จแล้ว

ที่มา : Tay Kheng Soon, Architectural Workshop with Creative O Kids on Building a Farm House

[Online], accessed 24 July 2006. Available from <http://www.akitektenggara.com/>

การเก็บข้อมูลภาคสนาม กรณีศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก

การเก็บข้อมูล ตัวอย่างความคิดในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา โดยวิธีการเก็บข้อมูลภาคสนาม การสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเล่นของเด็กเพราะเป็นการแสดงออก อย่างเป็นธรรมชาติแห่งวัยเด็ก ในตัวอย่างที่ได้ทำการศึกษานี้ เป็นกลุ่มเด็กอายุ 5 - 7 ขวบ ทั้งหมด 4 คน โดยเล่นเป็นกลุ่มแบบระดมความคิดซึ่งกันและกัน มีรายชื่อของกลุ่มเด็กที่ทำการศึกษาสร้างสรรค์ ผลงานดังนี้



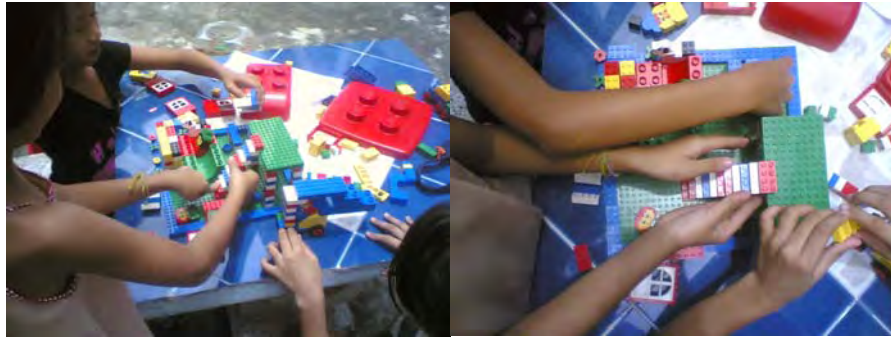
ภาพที่ 24 กลุ่มเด็กที่ทำการเล่นสร้างบ้าน

ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย

รายชื่อกลุ่มเด็กที่ทำการศึกษาสร้างสรรค์ผลงาน

1. ด.ช.อภิพงษ์ โพธิ์ภายิต อายุ 6 ขวบ
2. ด.ญ. อัญธิยา น้อยนาดี อายุ 6 ขวบ
3. ด.ญ. วรลักษณ์ โหมสันเทียะ อายุ 5 ขวบ
4. ด.ญ. สุนิสา จันทะวัช อายุ 7 ขวบ

1. การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กจากการเล่นบล็อก ในเย็นของวันเสาร์ที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2549 กลุ่มทั้ง 4 ได้รวมตัวกันเล่นของเล่นเป็นบล็อกตัวต่อ โดยด.ญ. สุนิสา จันทะวัช เด็กโตที่สุด ทำหน้าที่เป็นหัวหน้ากลุ่มในการออกความคิดว่าจะประกอบตัวต่อเหล่านี้เป็นบ้าน จากนั้นเด็กทั้งกลุ่มจึงออกแบบจำลองเป็นบ้านของกลุ่มตัวเอง และช่วยกันประกอบขึ้นมาเป็นบ้านแบบจำลองใน 3 มิติ ในผลงานชิ้นที่ 1 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 25 เด็ก ๆ เริ่มช่วยกันประกอบบ้านจากบล็อกตัวต่อของเล่น
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย



ภาพที่ 26 การต่อบ้านโดยการช่วยกันประกอบแต่ละส่วนแล้วมารวมกัน
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย



ภาพที่ 27 ผลงานบ้านตัวต่อที่ประกอบเสร็จสมบูรณ์
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย

การเล่นบล็อกตัวต่อเป็นของเล่นรูปแบบหนึ่ง ที่แสดงออกได้ถึงกระบวนการความคิด ในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กวิธีการหนึ่ง กรณีศึกษาการเล่นบล็อกนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล พฤติกรรมการสร้างสรรค์โดยการสังเกต บันทึก และสัมภาษณ์ ถึงแนวความคิด ลักษณะของ องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เด็กสร้างขึ้น โดยแนวความคิดหลักคือ การสร้างพื้นที่ในบ้าน ที่ใช้งานร่วมกัน สำหรับเด็กทั้ง 4 คนภายในกลุ่มนี้

2. การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กจากการเล่นดินน้ำมัน จากการเก็บข้อมูลภาคสนามใน การเล่นประกอบบล็อกของเด็ก ผู้วิจัยเห็นว่า ผลงานบ้านที่เด็กประกอบออกมา ในภาพรวมเป็นการ สร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะภายในบ้าน (Public Space) ที่เด็กใช้งานร่วมกัน อันประกอบไปด้วยพื้นที่ นั่งเล่น รับประทานอาหาร ครั้ว และมีส่วนห้องนอนเล็กๆ อยู่ด้านบนเท่านั้น ผู้วิจัยจึงได้เสนอ แนวทางในการสร้างสรรค์เพื่อขยายความคิดว่าควรทำพื้นที่ห้องส่วนตัวของแต่ละคนด้วย โดยใช้ วัสดุ คือ ดินน้ำมัน ให้ได้การสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระมากขึ้น เด็ก ๆ จึงได้ลงมือทำการจำลอง สร้างสรรค์ห้องของตัวเอง เฟอร์นิเจอร์ และแสดงการจัดพื้นที่ด้วยตนเอง โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 28 เด็กเริ่มช่วยกันปั้นดินน้ำมันมาเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ

ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย

ในเบื้องต้นเด็กพยายามจะสร้างห้องของตัวเองโดยใช้วัสดุเป็นดินน้ำมันล้วน ๆ ทำตั้งแต่ พื้นผนัง แต่พบปัญหา และอุปสรรคจากการลองผิดลองถูกจากการเล่นนั้นว่า ไม่สามารถทำเป็นห้อง ได้ดังเช่นการเล่นบล็อก เพราะยากเกินความสามารถของเด็กเอง ผู้วิจัยจึงได้เสนอให้ใช้พื้นที่ของ กระเบื้องที่ปูบนโต๊ะหินอ่อนนั้น จำลองเป็นพื้นที่ห้องของแต่ละคน ซึ่งมีจำนวน 4 ช่องกระเบื้อง ตรงกลางของโต๊ะตามจำนวนเด็กทั้งกลุ่มพอดี หลังจากนั้นเด็กจึงทำการเล่นต่อไปได้ โดยการปั้น ดินน้ำมันเป็นเฟอร์นิเจอร์ แล้วจัดวางภายในพื้นที่ของกระเบื้องเหล่านั้น แล้วจึงใช้ดินน้ำมันปั้นเป็น เส้นแบ่งพื้นที่ระหว่างห้องนอนกับห้องน้ำภายใน



ภาพที่ 29 ผลงานการปั้นห้องดินน้ำมันที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย



ภาพที่ 30 ผลงานการปั้นห้องดินน้ำมันในมุมมองต่าง ๆ
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย

3. การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กจากการใช้ผ้าคลุมพื้นที่ กรณีศึกษาการสร้างสรรค์ภาคสนามที่ได้ไปเก็บข้อมูลไปแล้วนั้น เป็นการถ่ายทอดแนวความคิดการสร้างที่ว่างจากการเล่นหุ่นจำลองขนาดเล็ก ๆ เพียงเท่านั้น แต่กรณีศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างโดยการคลุมพื้นที่นี้ จะเป็นการศึกษาตัวอย่างของรูปแบบที่ว่างที่มีขนาดสัดส่วนจริง ซึ่งเด็กสามารถเข้าใจงานได้ ทำให้ได้เห็นการถ่ายทอดแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นจริงมากขึ้น อีกทั้งยังได้เห็นกิจกรรมที่เด็กเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับที่ว่างที่เด็กสร้างขึ้นเองอีกด้วย

ผลงานการสร้างที่ว่างที่มีขนาดสัดส่วนจริงนี้ ล้วนแล้วแต่เป็นการนำวัสดุที่มีความเบาและยืดหยุ่นแบบผ้าเข้ามาใช้ทั้งสิ้น เพื่อการคลุมพื้นที่โดยวิธีการยึดเกาะตามพื้นที่ที่เด็กต้องสร้างขึ้นมา โดยผลงานชิ้นแรกเป็นการสร้างที่ว่างขึ้นมาภายในรถยนต์ส่วนตัว เด็ก ๆ ได้ใช้ตำแหน่งที่เป็นที่นั่งของตนเองบริเวณเบาะหลังมาทำการสร้างเป็นที่ว่างส่วนตัว โดยการใช้ผ้า 2 ผืน มามัดกับราวจับ ผืนแรกผาดคลุมเบาะที่อยู่ด้านหน้า อีกผืนหนึ่งก็พาดไว้ด้านหลังของเบาะ ดังนั้น จึงเกิดเป็นสิ่งที่ปกคลุมที่ห่อหุ้มพื้นที่ให้เล็กลงจากพื้นที่เดิมภายในรถ ส่งผลให้มีขนาดที่พอเหมาะกับเด็ก มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันการมองเข้ามาจากภายนอกแต่ในขณะเดียวกันเด็ก ๆ ก็สามารถมองออกมาข้างนอกได้เสมอ เมื่อสร้างที่ว่างดังกล่าวเสร็จเด็ก ๆ จึงเข้าไปใช้ในกิจกรรมการเล่น ซึ่งสามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกปลอดภัยและถ่ายทอดความเป็นตัวตนของตัวเองออกมาโดยการกระโดดโลดเต้นหรือการตะโกนเสียงดัง เมื่อได้เข้าไปในที่ว่างที่ตัวเองได้สร้างขึ้นมา

อีกตัวอย่างหนึ่งเป็นการคลุมพื้นที่ด้วยผ้าเช่นกัน แต่เป็นการคลุมในลักษณะที่อยู่ภายนอกแล้วห่อหุ้มทั้งหมด โดยการใช้ผ้าห่มมาคลุมเครื่องเล่นที่เป็นอุโมงค์ภายนอกทั้งหมด ทำให้อุโมงค์ที่มีทางเข้าออกสองทางหน้าหลัง กลายเป็นที่ว่างที่ปิดล้อมโดยสมบูรณ์ (End - Closure Space) และเด็กได้เข้าไปเล่นภายในอย่างเป็นส่วนตัวมากขึ้น ลักษณะการคลุมของตัวอย่างนี้มีความเหมือนกันกับผลงานชิ้นแรกตรงที่เป็นการสร้างพื้นที่โลกส่วนตัวโดยวิธีการสร้างสิ่งห่อหุ้มมาปิดล้อมซึ่งในสภาพแวดล้อมเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการด้านนี้ได้เพียงพอ จึงทำให้เกิดการสร้างที่ว่างของเด็กในลักษณะนี้ขึ้นมา แต่สิ่งที่ผลงาน 2 ชิ้นนี้แตกต่างกัน คือ ผลงานชิ้นแรกสร้างโดยการคลุมพื้นที่ที่อยู่ภายใน แต่ชิ้นที่ 2 เป็นการคลุมพื้นที่จากอยู่ภายนอกของโครงสร้างเดิม และผลงานชิ้นแรกอยู่ภายในพื้นที่ภายใน แต่ชิ้นที่ 2 อยู่ในพื้นที่ภายนอกอาคาร อย่างไรก็ตามทั้ง 2 ผลงานนี้ ก็มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการตอบโจทย์เดียวกัน คือ ความต้องการสร้างโลกส่วนตัว



ภาพที่ 31 มุมมองจากภายนอกของที่ว่างจากการใช้ผ้าห่อหุ้มพื้นที่
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย



ภาพที่ 32 มุมมองจากภายในของที่ว่างจากการใช้ผ้าห่อหุ้มพื้นที่
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย



ภาพที่ 33 การคลุมผ้าห่อหุ้มเป็นโลกส่วนตัวอีกลักษณะหนึ่งของเด็ก
ที่มา : จากการสำรวจของผู้วิจัย

สรุปข้อมูลการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก

จากการศึกษาข้อมูลในเบื้องต้น สามารถสรุปเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กในด้านต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. แนวความคิด (Concept) เอกลักษณ์ที่ชัดเจนสำหรับการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก คือ เด็กมีความต้องการที่จะสร้างที่ว่าง ก็ต่อเมื่อมีการรวมกลุ่มเป็นสังคมของเด็ก การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กมีเอกลักษณ์ในด้าน ความไร้กฎเกณฑ์ แม้ว่าทุกอย่างจะมาจากพื้นฐานประสบการณ์ที่เด็กได้พบ แต่ก็ไม่ใช่ข้อจำกัดของความคิดเด็ก การสร้างที่ว่างของเด็กจึงเป็น การสร้างขอบเขตด้วยวิธีการต่าง ๆ และวัสดุที่หาง่าย โดยไม่คำนึงถึงความมั่นคงถาวรของการใช้งาน หรืออาจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความต้องการ ผลลัพธ์ของการสร้างที่ว่างไม่ใช่เรื่อง让孩子ให้ความสำคัญ ว่าจะต้องออกมาเป็นอย่างไร เพราะการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก ก็เป็นเพียงกระบวนการหนึ่งในการเล่นเท่านั้น

2. กิจกรรม (Activity) การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กจะมาจากความต้องการที่อยากเล่น และสร้างมาเพื่อสนองต่อกิจกรรมการเล่นในลักษณะต่าง ๆ เช่นเดียวกัน

3. ประโยชน์ใช้สอย (Function) เมื่อเด็กต้องการที่จะสร้างที่ว่างอันใดอันหนึ่งขึ้นมา เด็กจะมีความคิดที่ต้องการสร้างที่ว่างเพื่อการใช้งานร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อนเสมอ ที่ว่างของเด็ก แม้ว่า จะมีความเป็นพื้นที่ส่วนตัวในโลกส่วนตัว แต่เด็กก็ยังต้องการสังเกต จับจ้องหรือแอบมอง ความเปลี่ยนแปลงของบริบท

4. ทำเลที่ตั้ง (Site Location) ต้องเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กคุ้นเคย ไม่ว่าจะเป็นบ้าน สนามเด็กเล่น โรงเรียน หรือกระทั่งในรถยนต์ส่วนตัว จะเป็นพื้นที่เด็กต้องการในการสร้างที่ว่างสำหรับโลกส่วนตัวขึ้นมา เพื่อให้เกิดที่ว่างใหม่ภายใต้สภาพแวดล้อมเดิมที่เคยชิน

5. บริบทและสภาพแวดล้อม (Context) การสร้างที่ว่างของเด็กจะมีความสัมพันธ์กับ บริบทของสถานที่นั้น ด้วยลักษณะการใช้วัสดุที่หาง่ายในพื้นที่ สร้างขอบเขตใหม่จากบริบทเดิมให้มีขนาดที่กะทัดรัด และสร้างความหมายใหม่ให้กับสถานที่

6. การเข้าถึง (Access) เด็กจะชอบการเข้าถึงที่ว่างส่วนตัวต่าง ๆ นั้น ด้วยการผจญภัย มี ขั้นตอนการเข้าถึงที่สลับซับซ้อน เช่น การปีนป่าย มุด ลอดอุโมงค์ หรือกระโดดก้าว เพื่อความสนุกสนานตื่นเต้น ขวณค้นหา และท้าทาย