

บทที่ 8

บทสรุปในการออกแบบสถาปัตยกรรม

สรุปผลการศึกษา

การทำวิทยานิพนธ์นี้เริ่มด้วยความสนใจในชีวิตของ “วัยเด็ก” ซึ่งเป็นวัยที่สดใส ร่าเริง มีความสนุกสนาน เต็มไปด้วยจินตนาการที่แสนบรรเจิด ซึ่งช่วงวัยเด็กนี้ เป็นวัยแห่งการเริ่มต้นของมนุษย์ที่มีความเป็นอิสระทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจเพราะปราศจากกฎเกณฑ์ใด ๆ ในสังคมที่เข้ามาบีบรัด เด็กจึงเป็นวัยที่มีความบริสุทธิ์ และมีความใกล้เคียงกับความเป็นธรรมชาติมากที่สุด ชีวิตในวัยเด็ก จึงเป็นชีวิตที่มีแบบแผนทางพฤติกรรม ทั้งกระบวนการความคิด การสร้างสรรค์ และการแสดงออก อันเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ที่ทำให้วัยเด็กมีความแตกต่างจากวัยอื่น ๆ อย่างชัดเจน สถาปัตยกรรมที่รองรับกิจกรรมของเด็กในวัยนี้ จึงควรตอบสนองความต้องการแห่งโลกของเด็ก และถ่ายทอดความเป็นตัวตนของเด็กออกมาได้อย่างชัดเจน และไม่ควรถูกปิดกั้นต่อจินตนาการ ความคิดรวมไปถึงพัฒนาการในการเรียนรู้ของเด็กทุก ๆ ด้านเช่นกัน ซึ่งจากความสนใจในประเด็นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้เฝ้าติดตามความเคลื่อนไหว และหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ สำหรับการออกแบบเพื่อเด็กนี้เรื่อยมา

องค์ความรู้ใหม่ ๆ ในการออกแบบสำหรับเด็กได้ถูกพัฒนาต่อ ๆ กันเรื่อยมา ในหลายช่วงอายุคน และหลากหลายกระบวนการ ทั้งการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ทดลอง และออกแบบต่าง ๆ กระทั่งได้มาเป็นมาตรฐานของการออกแบบสำหรับเด็กจากสถาบันต่าง ๆ ที่มุ่งหวังให้เด็กมีความปลอดภัย ตอบสนองกิจกรรมต่าง ๆ และมีคุณภาพในการใช้งาน แต่หลักการออกแบบเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นความคิดที่ผู้ใหญ่มองว่า การออกแบบที่ว่างสำหรับเด็กควรเป็นเช่นนี้ เพื่อประโยชน์ในการตอบสนองกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งพื้นฐานในการออกแบบที่มีอยู่เดิมเหล่านี้ อาจตอบสนองการใช้งานได้จริง แต่สิ่งที่ขาดหายไปก็คือเราเคยถามกลับไปหรือไม่ว่า ในอีกมิติหนึ่งที่ว่างสำหรับเด็กที่เราได้ออกแบบนั้น ตรงต่อความต้องการของเด็กจริงหรือเปล่า เพราะในการออกแบบที่ว่างสำหรับเด็กเรามักมุ่งหวังจะออกแบบให้เด็กเป็นอย่างที่ต้องการ โดยมีได้หวานกับไปถามเด็กเลยว่า ที่ว่างในแบบที่เด็กต้องการนั้นเป็นเช่นไร

ดังนั้น จากความประทับใจของผู้วิจัย ที่ได้พบเห็นการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก ซึ่งเกิดมาจากจินตนาการอันบริสุทธิ์ตามธรรมชาติของเด็กเอง และปราศจากข้อจำกัดทางความคิดใด ๆ ทั้งสิ้น ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า ถ้าสถาปัตยกรรมเกิดขึ้นมาจากฐานกระบวนการคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ของเด็กจะเป็นเช่นไร

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก และนำเนื้อหาดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม โดยได้เริ่มศึกษาลักษณะการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งทางรูปธรรม ได้แก่ พื้นที่ที่มีขอบเขต ปริมาณของที่ว่างอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นการหาวัสดุเหลือใช้ที่หาได้ไม่ยาก หรือจากวัสดุธรรมชาติ เพื่อมาทำเป็นบ้านสำหรับเล่นของเด็กเอง (Playhouse) เช่น กระดาษ ลัง ไม้ ผ้า ตัวอย่างเช่น บ้านต้นไม้ ห้องกล่องกระดาษ หรือการครอบครองที่ว่างใดที่ว่างหนึ่งเป็นขอบเขตของตน เช่น พื้นที่ใต้บันได พื้นที่ใต้หลังคา และการเล่นด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องมีการขีดเส้นสร้างขอบเขตของพื้นที่ขึ้นมานั้น การสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งทางรูปธรรม ได้แก่ ที่ว่างเชิงนามธรรม เป็นพื้นที่ในความคิดอันเป็นผลที่เกิดจากกิจกรรมการเล่น หรือการรับรู้ สร้างให้เกิดจินตนาการขึ้นซึ่งเป็นที่ว่างในโลกความคิดส่วนตัวของเด็ก ๆ แต่ไม่ได้มีอยู่จริง หรืออาจจะเกิดจากความไม่รู้ และเข้าใจผิดของเด็ก เช่น เด็กคนหนึ่งยืนอยู่บนพื้นที่ต่างระดับ เด็กคนนั้นคิดว่าพื้นที่ระดับต่ำกว่าที่ตนเองนั้นเป็นเหวที่ตกไปแล้วจะตายแม้จะเห็นอยู่ว่ามันเป็นพื้นต่างระดับกันไม่เท่าไรก็ตาม และได้ทำการศึกษาโดยเก็บข้อมูลภาคสนาม การสร้างสรรค์ที่ว่าง ที่เกิดจากการเล่น จากการเล่นด้วยของเล่นเล็ก ๆ ได้แก่ การเล่นต่อบล็อกเป็นบ้าน การเล่นปั้นดินน้ำมันเป็นห้องส่วนตัว ไปจนถึงการเก็บข้อมูลภาคสนามของเด็กที่เล่นสร้างที่ว่างในขนาดสัดส่วนที่เป็นจริง สามารถเข้าไปใช้งานได้ ในลักษณะของการใช้ผ้าคลุมกับโครงสร้างเดิมเพื่อสร้างพื้นที่ขึ้นมาใหม่ จากการศึกษาแบบการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก กล่าวโดยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กคือ “การสร้างโลกส่วนตัวด้วยสิ่งปกคลุมที่สามารถยืดหยุ่นได้ และมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม” โดยมีรายละเอียดของเอกลักษณ์การสร้างสรรค์ในแต่ละด้านดังนี้

1. ต้องการสร้างโลกส่วนตัว เด็กมีความต้องการสร้างที่ว่างเพื่อครอบครองเป็นเจ้าของเป็นอาณาเขตของตนเอง หรือกลุ่มเพื่อนเด็กด้วยกัน โดยที่ผู้อื่นหรือผู้ใหญ่ ไม่สามารถล่วงล้ำเข้าไปได้ ซึ่งใช้วิธีการสร้างโลกส่วนตัวนี้ด้วยการสร้างพื้นที่ปิดล้อมโดยสมบูรณ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างสิ่งปกคลุม หรืออยู่บนผืนระนาบที่มีระดับที่แตกต่างจากระนาบปกติทั่วไป รวมไปถึงพื้นที่ที่สามารถบดบังมุมมองจากผู้อื่นได้ เพราะยังมีความเป็นส่วนมากขึ้นเท่าไร เด็กก็จะรู้สึกว่าเป็นความเป็นโลกของตนเองมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้ทั้งนั้น แม้ว่าโลกส่วนตัวของเด็กจะมีความเป็น

ส่วนตัวมากแค่ไหน แต่ยังคงต้องการออกไปสัมผัส และสังเกตการณ์ยังสภาพแวดล้อมของบริบทโดยรอบเช่นกัน

2. ใช้ขนาดที่พอเหมาะกับสัดส่วนของตนเอง คุณลักษณะที่สำคัญของที่ว่างที่เด็กสร้างขึ้น ก็คือ การใช้ขนาดที่ว่างอันพอเหมาะพอควรกับสัดส่วนของตนเอง มีปริมาณของที่ว่างซึ่งไม่กว้างขวางมากนัก จึงเป็นขนาดพอเพียงต่อการห่อหุ้มร่างกายตนเองเท่านั้น ซึ่งขนาดของที่ว่างจะเล็กหรือใหญ่นั้น มีปัจจัยที่แปรผันมาจากจำนวนของเด็กผู้ใช้ หากมีเด็กเล่นคนเดียวหรือมีเด็กเล่นเป็นกลุ่ม ขนาดของที่ว่างก็เปลี่ยนแปลงไปตามจำนวนของผู้ใช้ ณ เวลานั้น และลักษณะของการใช้ขนาดของที่ว่างที่พอเหมาะกับสัดส่วนของตนเองนี้ ก็มีผลมาจากระยะขอบเขตที่เด็กจะเอื้อมมือถึงเพื่อไปสร้าง หรือยึดเกาะวัสดุที่ใช้สร้างที่ว่างกับโครงสร้างเดิม นั้น ๆ ดังนั้น จึงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ว่างซึ่งถ่ายทอดมาจากสัดส่วน และพฤติกรรมของผู้ใช้ ออกมาสู่รูปแบบของที่ว่างอันตอบสนองกับความต้องการพื้นที่ว่างอันเป็นโลกส่วนตัวอย่างแท้จริง

3. ใช้ประโยชน์จากวัสดุและโครงสร้างเดิม ในบริบทของสภาพแวดล้อมที่เด็กสร้างที่ว่างขึ้นมา อันประกอบไปด้วยโครงสร้างของพื้นที่เดิม และองค์ประกอบต่าง ๆ ตามการใช้สอยของพื้นที่ที่มีอยู่ ปัจจัยเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กขึ้นมา ด้วยการอาศัยประโยชน์จากโครงสร้างต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เสา พื้น ผนัง ประตู หน้าต่าง หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ประเภทเฟอร์นิเจอร์ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา ตู้ ชั้นวางของ ที่เป็นของเดิม ๆ ในระดับที่เด็กจะเอื้อมมือถึง โดยสามารถเข้าไปเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์เพื่อกระทำการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติม จากที่ว่างเดิมซึ่งอาจมีประโยชน์ใช้สอยประเภทหนึ่งให้กลายเป็นพื้นที่โลกส่วนตัวในรูปแบบของตนเองได้ด้วยวิธีการใช้วัสดุต่าง ๆ ที่จะมาทำการสร้างสรรค์ที่ว่างนั้น มายึดเกาะหรือฝากไว้กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของโครงสร้างแวดล้อมที่มีอยู่เดิมเหล่านั้นได้

4. มีความยืดหยุ่นได้ ที่ว่างอันเกิดจากการสร้างสรรค์ของเด็ก มีคุณลักษณะที่สามารถยืดหยุ่นได้ ด้วยการใช่วัสดุที่เบา ประเภทผ้าหรือกระดาษที่เบา ด้วยข้อจำกัดของศักยภาพของเด็กที่ไม่สามารถยกของหนักหรือการสร้างโครงสร้างให้มีความมั่นคงแข็งแรงได้ วัสดุที่เบาสร้างและเก็บง่ายประเภทนี้ จึงเหมาะกับการตอบสนองการสร้างที่ว่างของเด็ก ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลให้เด็กมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นรูปแบบของตนเอง และถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของที่ว่างที่มีความยืดหยุ่นสามารถเก็บ สร้างขึ้นมาใหม่ได้ในหลากหลายรูปแบบ และหลากหลายพื้นที่โดยไม่ซ้ำกัน และรองรับในกิจกรรมต่าง ๆ ของบริบทที่มีความแตกต่างกัน อีกทั้งยังส่งผลให้รองรับขนาดของจำนวนผู้ใช้ที่แตกต่างกันออกไปด้วย ในขณะเดียวกัน ข้อจำกัดของวัสดุ และวิธีการสร้างของเด็กนี้ก็ทำให้ศักยภาพด้านความแข็งแรงของโครงสร้างลดน้อยลง ซึ่งสามารถใช้งานได้เพียงชั่วคราวเท่านั้น

5. การซ่อนเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมปกติ “เด็กไม่สามารถยืนอยู่ได้ด้วยตัวคนเดียวในโลกนี้” คำ ๆ นี้เป็นถ้อยคำที่ถ่ายทอดแนวความคิดของวิถีชีวิตในวัยเด็ก อันมีความหมายว่าภายในโลกของเด็กต้องมีผู้ใหญ่คอยโอบอุ้มดูแลอยู่เสมอ ซึ่งสามารถโยงใยมาสู่ลักษณะที่เด่นชัดของการสร้างที่ว่างของเด็กได้เป็นอย่างดี คือตำแหน่งที่ตั้งของที่ว่างที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นมาต้องแฝงอยู่ภายใต้ที่ว่างสภาพแวดล้อมที่ปกติของผู้ใหญ่ใช้ทั่วไปเสมอ เพราะเด็กจะไม่สร้างที่ว่างจากบริเวณที่เป็นกลางแจ้ง หรือสร้างที่ว่างขึ้นมาให้อยู่ลอย ๆ โดยปราศจากบริบทที่เป็นสภาพแวดล้อมของผู้ใหญ่รอบข้าง ตัวอย่างเช่น ภายในบ้าน ภายในโรงเรียน หรือภายในอาคารต่าง แม้ในบางกรณีอาจสร้างอยู่บริเวณกลางแจ้ง แต่ก็ยังคงต้องอาศัยการแอบอิงอยู่ภายใต้ต้นไม้ เช่น บ้านต้นไม้ของเด็ก หรือของเล่นในลานสนามเด็กเล่นกลางแจ้งที่มีสิ่งปกคลุม เช่น อุโมงค์ ประเด็นนี้ จึงเป็นข้อพิสูจน์ว่าที่ว่างของเด็กจะต้องอยู่ภายในสภาพแวดล้อมของผู้ใหญ่ เช่นเดียวกับ การที่เด็กต้องมีผู้ใหญ่คอยเฝ้าหนุนดูแลอยู่เสมอ จึงมีอาจปฏิเสธได้ว่าที่ว่างอันเป็นโลกของเด็กจะอยู่ได้โดยปราศจากสภาพแวดล้อมของผู้ใหญ่

6. การใช้พื้นที่ในส่วนที่ไม่ใช่พื้นที่หลัก สัญชาตญาณในการเลือกพื้นที่เพื่อการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กเพื่ออาศัยเป็นโลกส่วนตัว มีรูปแบบของการเลือกพื้นที่อันเป็นเอกลักษณ์ คือ การเลือกพื้นที่ที่ไม่ใช่ส่วนใช้งานหลักของอาคารหรือส่วนใช้งานหลักของพื้นที่นั้น ๆ รวมไปถึงพื้นที่ที่เหลือจากการใช้งาน และไม่มีประโยชน์ใช้สอยที่สำคัญ ตัวอย่างเช่น พื้นที่ใต้บันได พื้นที่ใต้ถุนบ้าน ห้องเก็บของ ห้องใต้หลังคาหรือดาดฟ้า และนอกจากเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ดังกล่าวนี้ อีกกลวิธีหนึ่งก็อาศัยพื้นที่ที่ถูกปิดกั้นมุมมองจากพื้นที่หลัก ซึ่งคนที่ใช้งานปกติไม่สามารถมองเห็นได้โดยง่าย อาจใช้วิธีการบังมุมมองจากโครงสร้างต่าง ๆ เช่น เสา ผนัง หรือการบังมุมมองจากองค์ประกอบประเภทเฟอร์นิเจอร์ เช่น ด้านหลังตู้ ชั้นวางของ โซฟา ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นความต้องการในการเลือกพื้นที่เพื่อให้ตอบสนองความเป็นโลกส่วนตัว และปราศจากผู้ที่มีมารบกวนมากที่สุด

เมื่อกรอบเนื้อหาสำคัญของการสร้างสรรค์ที่ว่างทางสถาปัตยกรรมของเด็ก คือ การสร้างโลกส่วนตัว ดังนั้น จึงใช้เนื้อหานี้เป็นกรอบแนวความคิดในการหาโครงการเพื่อจะทำการออกแบบสถาปัตยกรรม โดยยึดหลักการ “สร้างพื้นที่ส่วนตัว” เป็นสำคัญ ด้วยการแสวงหาโครงการที่มีกิจกรรมที่ต้องการความเป็นโลกส่วนตัวของปัจเจกบุคคลทุกเพศทุกวัย ภายใต้กฎเกณฑ์ที่ว่าทุกคนมีความต้องการที่ว่างส่วนตัวอันปราศจากกรุกล้ำจากผู้อื่น และมีกิจกรรมที่เป็นส่วนตัวโดยที่ผู้ใช้สามารถกำหนดเข้ามาเองได้ ซึ่งในเบื้องต้นนี้ได้สรุปออกมาเป็น “สถานที่พักพิงชั่วคราว” เพราะการพักพิงเป็นพฤติกรรมหนึ่งที่ต้องการความเป็นส่วนตัวในแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกันออกไป และต้องตั้งอยู่ในอาคารที่ต้องการพื้นที่พักพิงในลักษณะที่เป็นส่วนตัว และ

เป็นการทำงานเพียงชั่วคราวเพื่อตอบสนองพฤติกรรมการสร้าง และเก็บที่ว่างขึ้นมาได้โดยง่าย เพียงในช่วงเวลาขณะหนึ่งเมื่อไม่มีผู้ใช้งานก็เก็บหรือเมื่อมีผู้มาใช้ก็สามารถสร้างขึ้นได้โดยง่าย

จากนั้นจึงได้เลือกที่ตั้งโครงการ ซึ่งได้นำแนวความคิดในการเลือกพื้นที่ตั้งของการสร้างที่ว่างเด็ก มาใช้เป็นหลักในการสร้างกระบวนการ เพราะวิธีการเลือกที่ตั้งสำหรับการสร้างโลกส่วนตัว มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ การสร้างในลักษณะของการสอดแทรกเนื้อหาของที่ว่างเข้าไปอยู่ภายในพื้นที่ของสถาปัตยกรรมที่มีอยู่เดิมแล้ว งานออกแบบในประเภทต่อเติม ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงอาคาร (Renovate) และอาคารที่เลือกเป็นที่ตั้งควรเป็นอาคารช่วงกว้างเพื่อเอื้อต่อการซ้อนที่ว่างใหม่เข้าไป และเป็นอาคารที่ผู้ใช้มีความต้องการสร้างโลกส่วนตัวของแต่ละบุคคล จากลักษณะดังกล่าวทั้งหมด ได้สรุปที่ตั้งโครงการออกมาคือ อาคารสถานีรถไฟฟ้าหัวลำโพง ผนวกกับแนวความคิดที่ได้วิเคราะห์มาคือ การสร้างพื้นที่ส่วนตัวเป็นโดยโปรแกรมสถานที่พักพิงชั่วคราว จึงได้โครงการที่จะทำการออกแบบเป็น “สถานีพักคอยชั่วคราวในสถานีรถไฟฟ้าหัวลำโพง”

ดังนั้นการออกแบบสถานที่พักคอยชั่วคราวในสถานีรถไฟฟ้าหัวลำโพง จึงมีแนวความคิดที่จะนำเนื้อหาของการออกแบบ มาจากพื้นที่ที่สามารถเป็นโลกส่วนตัวภายในบริบทของอาคารที่ตั้งโครงการได้ โดยการนำแนวทางการเลือกที่ตั้งในการสร้างโลกส่วนตัวของเด็กนี้ มาเป็นกรอบแนวความคิดในการหาพื้นที่เพื่อทำการออกแบบในบริบทของอาคารสถานีรถไฟฟ้าหัวลำโพง จากการวิเคราะห์ได้พบว่า ส่วนชั้นลอยด้านทิศตะวันออกมีความเป็นส่วนตัวมากที่สุด จึงได้ใช้พื้นที่นี้เป็นที่ตั้งของโครงการ

เมื่อได้ข้อสรุปของที่ตั้งโครงการแล้ว กระบวนการต่อไปคือ การนำประเด็นลักษณะที่ว่างของเด็กมาทำการพัฒนา แปลงแนวความคิดของเอกลักษณ์แห่งที่ว่างไปสู่ที่ว่างเพื่อการใช้งาน ด้วยวิธีการทดลองกับโมเดลในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อหาแนวทางความเป็นไปได้ ในการนำลักษณะของที่ว่างจากความคิดเด็กมาเป็นแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรม ได้แก่ การทดลองสร้างที่ว่างจากการพับกระดาษ และ การทดลองการสร้างที่ว่างจากการคลุมพื้นที่ โดยสามารถนำกลไกนี้ไปใช้ในการออกแบบสร้างที่ว่างที่ต้องการความเป็นส่วนตัว และต้องการความยืดหยุ่นโดยการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ตามกิจกรรมการใช้งานหรือจำนวนผู้ใช้ได้ เมื่อเข้าสู่ขั้นการออกแบบสถาปัตยกรรม คือการผนวกแนวความคิดรูปแบบของที่ว่างเด็กเข้าไปสู่บริบทที่ตั้งโครงการซึ่งรองรับกิจกรรมการพักคอยแบบต่าง ๆ จึงได้ทำการออกแบบสถาปัตยกรรมในภาพเบื้องต้นซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในการออกแบบในลักษณะภาพรวมเริ่มแรกนี้ เป็นการแปลงแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กมาสู่ที่ว่างเพื่อการใช้งานจริง ในลักษณะใช้การพับในแกนแนวดิ่งและแนวนอนเพื่อสร้างที่ว่างเท่านั้น ดังนั้น จึงยังไม่เห็นรูปแบบของกิจกรรมจริงที่จะเข้าไปใช้งาน รวมทั้งเส้นทางที่แบ่งขอบเขตของการสัญจรกับพื้นที่การใช้งานที่เป็นโลกส่วนตัว และการเข้าไปดูแลพื้นที่ของเจ้าหน้าที่ประจำอาคาร แต่ขั้นตอนการออกแบบ นี้ มีความชัดเจนในเรื่องการนำแนวความคิดมาแปลงสู่การใช้งานที่มีความยืดหยุ่น และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสัดส่วนและจำนวนของผู้ใช้งาน ส่วนที่ควรพิจารณาเพิ่มเติม คือ วิธีการสร้าง และการเก็บระนาบที่สร้างขึ้นใหม่ให้มีความเป็นระบบระเบียบเมื่อไม่มีการใช้งาน รวมไปถึงการกำหนดกิจกรรมของผู้ใช้งานในส่วนโซนต่าง ๆ และการใช้งานในที่ว่างแบบต่าง ๆ ก็จะทำให้งานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เมื่อเริ่มทำการออกแบบสถาปัตยกรรมได้กำหนดกระบวนการสร้าง Mass Form Space โดยใช้เอกลักษณ์บางประการในการสร้างที่ว่างของเด็กมาเป็นกรอบในการค้นหารูปทรงเพื่อการออกแบบอย่างมีที่มาที่ไป และสมเหตุสมผล โดยการนำเอาเอกลักษณ์การสร้างที่ว่างของเด็กในประเด็นเรื่อง พื้นที่ที่เกิดจากการหลบมุมสายตา พื้นที่ที่ไม่ใช่ส่วนใช้งานหลัก และพื้นที่ที่มีขนาดสัดส่วนใกล้เคียงกับตนเอง จากนั้นจึงได้นำกฎเกณฑ์เหล่านี้มาหาพื้นที่ที่มีคุณสมบัติตามรูปแบบดังกล่าวภายในบริบทที่ตั้งโครงการ ออกมาเป็นระนาบทาง 2 มิติ ทั้งจากผังพื้น (Plan) และทางรูปตัดขวาง(Section) เมื่อได้ออกมาเป็น 3 พื้นที่ตามคุณลักษณะของเกณฑ์พื้นที่ดังกล่าวแล้ว จึงนำพื้นที่ทั้ง 3 รูปแบบ มาผสมผสานรวมกันด้วยวิธีการวางซ้อนทับในทาง 2 มิติ (Mapping) ขั้นตอนต่อไปคือการนำระนาบ 2 มิตินี้ มาขึ้นรูปทรงให้เป็น 3 มิติ จากกรอบของผังพื้น และรูปตัดที่ได้ทำการวิเคราะห์มา เพื่อให้เห็นปริมาณของที่ว่าง การผสมผสานเข้าไปอยู่ในบริบทของที่ตั้งโครงการ และได้เห็นรูปแบบของการแปลงแนวความคิดมาสู่การออกแบบที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น จากนั้นจึงได้นำพื้นที่ว่างนี้ ไปใส่องค์ประกอบต่าง ๆ ทางสถาปัตยกรรม ได้แก่ โครงสร้าง พื้น เสา คาน ตามขนาดของปริมาณที่ว่าง และความเป็นไปได้เมื่อยึดเกาะกับโครงสร้างของบริบทเดิม ส่วนพื้นที่ผิวของที่ว่างนั้นจะพิจารณาจากกิจกรรมในส่วนพื้นที่นั้น ๆ ว่าเหมาะสมจะใส่พื้นผิวแบบใด

เมื่อได้นำองค์ประกอบต่าง ๆ มาใส่รายละเอียด และได้นำมารวมกันจึงได้งานสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ออกมา ผลงานนี้มีลักษณะของภาพรวมออกมาเป็นงานออกแบบสิ่งใหม่ที่แฝงเข้าไปอยู่กับบริบทของโครงสร้างเดิมได้โดยไม่ผิดแปลกจากเดิมไปมากนัก จึงสามารถตอบโจทย์ของการซ้อนที่ว่างแบบเด็กที่ไม่ต้องการความโดดเด่นการมองเห็น แต่สิ่งยังต้องคำนึงในการออกแบบ คือ การสร้างที่ว่างของเด็กจะไม่ใช้วิธีการไปทำโครงสร้างเดิมหรือเปลี่ยนแปลงกิจกรรมเดิมที่มีอยู่ ซึ่งในการทดลองออกแบบครั้งนี้ยังไม่ได้แสดงถึงการแก้ปัญหาในเรื่องนี้ นอกจากนั้นแม้ว่ากระบวนการคิดในการออกแบบนี้จะมีกรอบมาจากแนวความคิดการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็ก

แต่รูปลักษณะ (Character) ของงานที่ออกมาก็ยังไม่บ่งบอกถึงความเป็นที่ว่างจากความคิดของเด็กเท่าที่ควร ดังนั้นจึงควรนำมาพัฒนารูปลักษณะทางสถาปัตยกรรมต่อไป

การพัฒนาการออกแบบนี้จึงได้เริ่มจากการนำ Diagram การสร้าง Mass Form Space จากการใช้เอกลักษณ์การสร้างที่ว่างของเด็กมาใช้เพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบข้างต้นให้มีมิติของการใช้งานที่มากขึ้น รวมไปถึงให้มีรูปลักษณะของความเป็นเด็กที่สนุกสนานมากขึ้น โดยเริ่มจากการวางโซนของความสัมพันธ์ในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ โซนของการใช้งาน ระดับความเป็นส่วนตัว เส้นทางสัญจรและความแปรเปลี่ยนระดับความเคลื่อนไหวที่เหมาะสม จากนั้นจึงได้นำทั้งหมดมารวมกันเพื่อออกแบบในรายละเอียดของการใช้งานและรูปลักษณะทางสถาปัตยกรรม โดยเน้นเส้นสายของความเคลื่อนไหวไปสู่หยุดนิ่งเป็นสำคัญ และใช้เส้นสายนี้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงการเข้าถึงภายนอกสู่ภายในและการบ่งบอกระดับความเป็นส่วนตัวของพื้นที่ โดยแบ่งพื้นที่ทั้งหมดออกเป็น 6 ส่วน ตามระดับกิจกรรมที่ต้องการความเป็นส่วนตัวและการรองรับรูปแบบที่ว่างของเด็กที่เหมาะสม ได้แก่ ส่วนคืมกาแฟ ส่วนนั่งสนทนา ส่วนนั่งเล่นเกมนั่งนันทนาการ ส่วนนั่งอ่านหนังสือและส่วนนอน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในส่วนที่ 1 บริเวณด้านหน้าเป็นส่วนที่เข้าถึงได้ง่ายสุด กำหนดให้เป็นพื้นที่นั่งคืมกาแฟและอาหารเบาๆ โดยการออกแบบให้เป็นกล่องที่สามารถเลื่อนออกมาเป็นเก้าอี้และโต๊ะ

ในส่วนที่ 2 เป็นพื้นที่ซึ่งกำหนดให้เป็นที่พักคอยชั่วคราวในลักษณะเป็นกลุ่มสำหรับนั่งสนทนาพูดคุยกัน โดยใช้การสร้างที่ว่างด้วยวิธีการใช้ผ้าเป็นผนังที่สามารถใช้กระเป๋าสัมภาระต่าง ๆ มาถ่วงน้ำหนักที่มุมชายผ้าให้เกิดเป็นที่ว่างภายใน

ในส่วนที่ 3 กำหนดให้เป็นพื้นที่สำหรับการพักคอยและมีกิจกรรมการเล่นแบบหมากระดาน มีโครงสร้างที่ปกคลุมในส่วนนี้ที่มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้นจากการใช้ไม้ระแนงที่ไล่ความถี่ไม้ที่ถี่ขึ้นไปเรื่อย ๆ จากน้อยไปหามาก เพื่อบ่งบอกถึงระดับความเป็นส่วนตัว ใช้การสร้างที่ว่างในลักษณะของการใช้ผ้าที่สามารถดึงออกมาจากผืนระแนงด้านบนเพื่อยึดเกาะกับพื้นด้านล่างให้เกิดระนาบด้านข้างขึ้นมาใหม่ได้

ในส่วนที่ 4 กำหนดให้เป็นพื้นที่เพื่อการนั่งอ่านหนังสือ โดยกำหนดให้มีการสร้างที่ว่างจากการพับระนาบผนังในแกนแนวตั้งเพื่อบังพื้นที่ที่ผู้ใช้ต้องการจะนั่งอ่านหนังสือ

ในส่วนที่ 5 เป็นพื้นที่ซึ่งอยู่ลึกสุด ดังนั้นจึงกำหนดให้เป็นพื้นที่เพื่อการนั่งหรือนอนพักคอยเพราะเป็นกิจกรรมที่ต้องการความเป็นส่วนตัวมากที่สุด การสร้างที่ว่างในส่วนนี้ได้ออกแบบให้เป็นการพับระนาบผนังและเพดานเพื่อปกคลุมพื้นที่ที่ต้องการนอน

ในส่วนที่ 6 เป็นส่วนที่กำหนดให้เป็นพื้นที่สนับสนุนของโครงการ คือมีร้านค้า ร้านอาหาร กาแฟ เพื่อรองรับการนั่งรับประทานในส่วนแรก ดังนั้นจึงมิได้มีการยึดหยุ่นของที่ว่างแต่อย่างใด เพราะเป็นส่วนกิจกรรมที่ไม่ต้องการการยึดหยุ่นต่อการใช้งาน

ข้อเสนอแนะ

1. แนวความคิดเบื้องต้น คือ การศึกษาสถาปัตยกรรมโลกของเด็ก ซึ่งมีเนื้อหาในการศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างทางสถาปัตยกรรมของเด็ก โดยคุณลักษณะที่เป็นหัวใจสำคัญของที่ว่างนี้ คือ การสร้างสิ่งปกคลุมเพื่อสร้างโลกส่วนตัวได้ด้วยตัวเอง และมีความยืดหยุ่นสำหรับรองรับการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ได้ เอกลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ผู้วิจัยมีความเชื่อว่าจะสามารถปรับไปใช้เพื่อการออกแบบสถาปัตยกรรมในที่ใด ๆ ก็ได้ ในบริบทของที่ตั้ง และกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่ปรากฏก็จะแตกต่างกันออกไปด้วยตามแต่การสร้างสรรค์เพื่อรองรับกิจกรรมของอัตตบุคคล แต่ยังคงรักษาแนวความคิดเดิมไว้ได้อยู่

2. การออกแบบที่ว่างทางสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก ในรูปแบบต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น โรงเรียนอนุบาล ศูนย์เลี้ยงดูเด็ก ศูนย์การเรียนรู้ของเด็กหรือห้องสมุดเด็ก จึงมีความเป็นไปได้ในการนำแนวความคิดการสร้างสรรคที่ว่างของเด็กมาเป็นกรอบในการออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็กเอง ซึ่งจะสามารถตอบโจทย์ของความต้องการที่ว่างของเด็กได้อย่างแท้จริง

3. การศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างทางสถาปัตยกรรมของเด็ก เป็นเพียงแนวทางการศึกษาในตัวอย่างหนึ่งของกลุ่มคนหนึ่งเท่านั้น ซึ่งหากได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์ที่ว่างของกลุ่มบุคคลอื่นๆ ที่มีการสร้างสรรค์ที่ว่างขึ้นมาเอง ก็จะทำให้มีความรู้ความเข้าใจในสาขามากขึ้น โดยการศึกษาทั้งหมดต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างที่ว่างจากภูมิปัญญาจากสัญชาตญาณหรือจากข้อจำกัดต่าง ๆ ของบุคคล และของชุมชนที่ไม่มีสถาปนิกได้ทำการออกแบบให้ เช่น การสร้างที่ว่างของคนในชุมชนต่าง ๆ อาจเป็นในชุมชนแออัด หรือกลุ่มคนจร รวมไปถึงการสร้างเรือนของชาวบ้านพื้นถิ่น เป็นต้น การศึกษารูปแบบการสร้างสรรคที่เกิดขึ้นเองโดยกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เหล่านี้ ก็จะช่วยให้เข้าใจในพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับบริบทสภาพแวดล้อม รวมไปถึงจิตวิทยาการรับรู้ที่จะส่งผลต่อการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ดีต่อไป

4. ผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่า การศึกษาแนวความคิดในการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการนำไปศึกษาต่อ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการสร้างสรรค์ที่ว่างแบบเด็กนี้จะเป็แนวทางหนึ่งในการนำไปพัฒนาเพื่อการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีคุณภาพต่อไป