

สถาปัตยกรรม ช่วงเวลา ยุทธวิธีพัฒนาเมือง: สถาปัตยกรรมชั่วคราว

ธัชวิทย์ สืบญะเรือง¹

บทคัดย่อ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา สถาปัตยกรรมชั่วคราวหรือการใช้พื้นที่ชั่วคราวได้ทวีบทบาทมากขึ้นในวงการศึกษา และวิชาชีพสถาปัตยกรรมแถบยุโรปในหลากหลายบริบทและยังมีแนวโน้มเติบโตมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยสามารถสังเกตได้จากจำนวนโครงการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งบ่อยครั้งที่สถาปัตยกรรมชั่วคราวในต่างประเทศได้ถูกใช้เป็นกลยุทธ์รูปแบบหนึ่งในการพัฒนาพื้นที่ของเมืองโดยเฉพาะกับพื้นที่ว่าง พื้นที่รกร้างที่ไม่มีการใช้งานเป็นเวลานาน อีกทั้งยังเป็นการทดสอบศักยภาพ เสาะหาโอกาส และความเป็นไปได้ในการพัฒนาพื้นที่นั้น ๆ ภายใต้บริบท ข้อจำกัด และความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งหมายถึงชุมชนหรือสังคมเช่นเดียวกับสถาปัตยกรรมทั่วไป

บทความนี้ได้ถูกเขียนขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายในการเสนอแนะแนวความคิดของสถาปัตยกรรมชั่วคราวและการใช้พื้นที่ชั่วคราวที่ได้ปรับเปลี่ยนการรับรู้ความหมายของสถาปัตยกรรมชั่วคราวโดยการยกกรณีตัวอย่างหลาย ๆ โครงการที่มีแนวความคิดแตกต่างกันออกไป เพื่อการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการคิดโครงการออกแบบที่เกี่ยวกับการใช้สถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเมืองหรือชุมชน และเป็นแหล่งอ้างอิงเพื่อการพัฒนาของโครงการในอนาคต

คำสำคัญ: 1. สถาปัตยกรรมชั่วคราว 2. การใช้พื้นที่ชั่วคราว 3. การพัฒนาเมือง

¹ อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตวังท่าพระ อีเมล tajchavit.s@gmail.com

Architecture, Period of Time, and Urban Development Strategy: Temporary Architecture

Tajchavit Sibunruang²

Abstract

Since the past decade, temporary architecture or temporary spaces have been increasing dramatically in various contexts and purposes in both academic and professional circles in European countries. The tendency is continuing as can be seen from an increasing number of projects. Frequently, temporary architecture is employed as a strategy for urban development, especially on an empty plot or long-term abandoned space. Moreover, it is used to test the potential, seek opportunity and possibility for area development under the context, restrictions and user needs of the site, that is, the community or society similar to other general permanent architecture.

The aim of this article is to present a concept of temporary architecture and temporary space usage, and how they change the perception and interpretation of temporary architecture. Various cases with different ways of thinking are discussed to cast light on the thought process behind design projects which use architecture as a tool for urban and community development. It aims to be a reference for future project development.

Keyword: 1. Temporary Architecture 2. Temporary Space 3. Urban Development

² Lecturer at Department of Interior Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok, Thailand. E-mail Address: tajchavit.s@gmail.com

บทนำ

คำว่า “สถาปัตยกรรม” อาจจะมีคำนิยามที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป บางครั้งถูกเรียกว่าโครงสร้างหรืออาคาร ขึ้นอยู่กับการตีความและกระบวนการการออกแบบ ซึ่งสถาปัตยกรรมเหล่านั้นอาจจะได้รับการออกแบบเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อตอบสนองการใช้งานประกอบกับความงามตามทฤษฎีหรือแนวความคิดของสถาปนิกในแต่ละสมัย บางครั้งก็แสดงออกถึงความยิ่งใหญ่ บางครั้งก็แสดงออกซึ่งความอ่อนน้อมถ่อมตน เคารพต่อสภาพแวดล้อมบริบทรอบข้างและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยการผสมผสานศาสตร์หลากหลายด้านเข้าด้วยกันทั้งศิลปะ ความงาม วิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์

จนในช่วงไม่กี่ศตวรรษที่ผ่านมาได้มีการนิยามคำว่าสถาปัตยกรรมชั่วคราวขึ้น ซึ่งหากพิจารณาบทพจนานุกรมคำว่า “ชั่วคราว” ในทางภาษาศาสตร์ จะมีความหมายว่า “ไม่ถาวรหรือชั่วคราวระยะเวลาหนึ่ง” แต่ในบริบทของสถาปัตยกรรมนั้นสถาปัตยกรรมทุกชิ้นล้วนแต่มีอายุการใช้งานไม่คงทนถาวร แล้วอะไรคือความหมายของสถาปัตยกรรมชั่วคราว

สถาปัตยกรรมชั่วคราวและการพัฒนาเมืองอย่างไร

ในปี ค.ศ. 2012 Teddy Cruz ได้เสนอความคิดระหว่างการสัมมนาหัวข้อ “What can Temporary Architecture can do?” ไว้ว่า “Temporary can mean many things in term of events and structures – time [...]” ซึ่งอาจตีความได้ว่า “พื้นที่ชั่วคราวสามารถสื่อได้หลากหลายความหมาย ทั้งในบริบทของการจัดกิจกรรมหรือสิ่งก่อสร้างภายใต้ขอบเขตของเวลา” ซึ่งแนวความคิดนี้ได้ส่งผลให้พื้นที่ชั่วคราวมีความหมายที่กว้างขึ้น ไม่เป็นเพียงแค่โครงสร้างที่มีอายุจำกัดหรือเป็นเพียงกิจกรรมชั่วคราวชั่วคราว หากแต่ยังส่งผลต่อการพัฒนาระยะยาวของเมือง ตัวอย่างเช่นกิจกรรมแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่กรุงลอนดอนครั้งที่ผ่านมามีสามารถเป็นกรณีตัวอย่างที่ดี

ในช่วงฤดูร้อน ของปี ค.ศ. 2012 มหกรรมกีฬาระดับโลกที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานได้ถูกจัดขึ้นอีกครั้งในพื้นที่ย่านตะวันออกของกรุงลอนดอน (East London) อันเป็นพื้นที่อันรกร้างไปด้วยโรงงานอุตสาหกรรมเก่าที่ได้ปิดตัวลง ขอบเขตของ Olympic Park ครอบคลุมเขตการปกครอง (borough) ทั้งสิ้น 5 เขต ได้แก่ Waltham Forest, Tower Hamlets, Hackney, Newham และ Greenwich โดยการได้รับมอบหมายให้เป็นเจ้าภาพจัดกิจกรรมขนาดใหญ่นี้ได้นับว่าเป็นโอกาสครั้งสำคัญของกรุงลอนดอนในการพัฒนาย่านอุตสาหกรรมเก่าครั้งใหญ่ภายใต้การควบคุมของหน่วยงาน London Legacy Development Corporation ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อดูแลการพัฒนาเมืองหลังจากการจัดแข่งขันกีฬา โดยการเสนอตัวเป็นเจ้าภาพจัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกของประเทศอังกฤษครั้งนี้ มีเป้าหมายในการใช้การจัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเป็นเสาหลักในการวางแผนปรับปรุงเมืองระยะยาว

แม้ว่าโอลิมปิกจะเป็นเพียงกิจกรรมแข่งขันกีฬาระยะสั้น กิณระยะเวลาประมาณ 3 สัปดาห์ก็ตาม แต่การได้รับคัดเลือกให้รับหน้าที่เจ้าภาพในการจัดการแข่งขันในแต่ละครั้งมีการลงทุนอย่างมหาศาล ด้วยสาเหตุว่าเป็นโอกาสของประเทศเจ้าภาพในการเปิดประเทศสู่การลงทุน เช่น การรับหน้าที่เจ้าภาพจัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกของประเทศจีนในปี ค.ศ. 2008 ซึ่งมีเป้าหมายในการนำเสนอการเปิดประเทศเป็นสำคัญ ทำให้มีการสร้างสถาปัตยกรรมจีนสมัยใหม่ขึ้นจำนวนมาก แต่ละอาคารมีการแสดงเทคโนโลยีในการก่อสร้างขั้นสูงเพื่อแสดงศักยภาพทางการผลิตและก่อสร้างของประเทศ แล้วภายหลังการแข่งขันกีฬา สถาปัตยกรรมเหล่านั้นถูกใช้งานอย่างไร นับเป็นคำถามที่น่าสนใจว่าเบื้องหลังการลงทุนสร้างอาคารขนาดใหญ่เพื่อรองรับผู้คนหลายหมื่นคนทั่วโลกมีชะตากรรมอย่างไร อีกทั้งประเด็นของค่าบำรุงรักษาอาคารที่มีขนาดใหญ่ เมื่อเทียบกับจำนวนครั้งของการใช้พื้นที่อาคารนั้นคุ้มแล้วหรือไม่กับการลงทุนอันมหาศาล ตัวอย่างเช่น กรณีศึกษาของการเป็นเจ้าภาพโอลิมปิกของประเทศกรีซในปี ค.ศ. 2004 ซึ่งมีการสร้างอาคารรองรับการแข่งขันถึง 22 อาคาร ซึ่งในปัจจุบันได้กลายสภาพเป็นอาคารร้าง และใช้เงินดูแลรักษาสภาพจำนวนมหาศาล คำถามนี้จึงนับว่าเป็นประเด็นหลักของการเสนอตัวเป็นเจ้าภาพของประเทศอังกฤษครั้งที่ผ่านมายุติสภาพเศรษฐกิจที่ผันผวนของกลุ่ม EU และสหรัฐอเมริกา การลงทุนจัดการแข่งขันกีฬาระดับโลกจึงถือเป็นประเด็นใหญ่ในสายตาประชาชนชาวอังกฤษ

ในอดีต หากย้อนกลับไปในปี ค.ศ. 1992 เมืองบาร์เซโลนาซึ่งมีขนาดใหญ่เป็นอันดับสองของประเทศสเปน ก็เป็นอีกเมืองหนึ่งที่ได้ใช้โอกาสที่ได้รับคัดเลือกเป็นเจ้าภาพจัดโอลิมปิกครั้งที่ 25 เป็นชนนำในการพัฒนาเมืองเช่นกัน เมื่อในครั้งนั้นรัฐบาลสเปนได้เปลี่ยนโฉมหน้าของเมืองอย่างยิ่งใหญ่ โดยการทุบอาคารอุตสาหกรรมเก่าที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ริมทะเลในระยะ 2 ไมล์ทิ้งทั้งหมดเพื่อเปลี่ยนให้เป็นชายหาดและท่าเรือต้อนรับมหกรรมกีฬาโอลิมปิก อีกทั้งยังมีการขยายถนน ระบบสาธารณูปโภค พื้นที่สีเขียว และชายหาดอีกมาก อย่างไรก็ตามการลงทุนครั้งนั้นถือว่าส่งผลที่ดีต่อสังคมในหลายทาง เช่น อัตราการว่างงานลดลงกว่าครึ่งซึ่งถือเป็นตัวเลขที่นิ่งมากกว่า 6 ปี และระบบโครงสร้างขั้นพื้นฐานของโอลิมปิกได้สร้างงานประจำกว่า 20,000 ตำแหน่งอีกด้วย

จากต้นแบบของกรุงบาร์เซโลนาผสมกับระบบการวางแผนจัดการเมืองภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของประเทศอังกฤษที่มีการพัฒนาระบบและแนวความคิดอย่างต่อเนื่องนำไปสู่การวางแผนสร้าง Olympic Park ซึ่งได้มีการวางแผนเพื่อปรับเปลี่ยนเป็นย่านชุมชนใหม่ในอนาคต โดยมีอาคารโอลิมปิกเป็นส่วนหนึ่งของสาธารณูปโภคของชุมชน

ฝั่งตะวันออกของกรุงลอนดอนได้ถูกจัดอยู่ใน “พื้นที่หมายเลข 2” (zone 2) ในระบบการจัดเก็บค่าโดยสารรถไฟใต้ดิน ซึ่งนับได้ว่าเป็นพื้นที่ชานเมือง ประกอบกับเป็น

ย่านอุตสาหกรรมเก่าที่มีสารพิษตกค้างในดินและภายในอาคารหลายแห่ง ทำให้ย่านนี้เป็นพื้นที่ที่ไม่น่าอยู่อาศัยและไม่คุ้มค่าการลงทุนของบริษัทพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ จึงทำให้มีเพียงศิลปิน นักออกแบบที่ต้องการพื้นที่ทำงานกว้างแบบโรงงาน (Loft Studio) ซึ่งมีอัตราค่าเช่าที่ไม่สูงมากนัก เพื่อใช้สำหรับเป็นสถานที่ทำงาน สตูดิโอ หรือโรงละคร หากว่าโอลิมปิก ถือเป็นการใช้พื้นที่ที่มีการกำหนดระยะเวลาอย่างชัดเจนและต่อเนื่องด้วยการจัดการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล (ผู้พิการ) อันเป็นรูปแบบตายตัวซึ่งนับรวมระยะเวลาสองกิจกรรมจะอยู่ที่ประมาณไม่เกิน 2 เดือน ในทางกลับกันการจัดกิจกรรมระดับโลกต้องใช้สถาปัตยกรรมที่มีขนาดใหญ่ที่สามารถรองรับผู้เข้าร่วมได้ถึง 80,000 คน (ในปี ค.ศ. 2008 สนามกีฬารังนก กรุงปักกิ่งสามารถรองรับผู้ชมได้ 91,000 คน) อันนำไปสู่ปัญหาในอนาคตในประเด็นของงบประมาณในการดูแลรักษาอาคารที่เป็นจำนวนเงินมหาศาล จึงทำให้อาคารที่ใช้ในกิจกรรมโอลิมปิกปี ค.ศ. 2012 ได้รับการวางแผนจัดรูปแบบอาคารใน 3 ลักษณะ ได้แก่

1. อาคารถาวร เช่น อาคารแข่งกีฬาจักรยาน (Velodrome), อาคารแข่งขัน Water Polo (Copper Box)
2. อาคารชั่วคราว เช่น อาคารแข่งกีฬาบาสเกตบอล (Basketball Arena)
3. อาคารถาวรซึ่งจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในภายหลัง เช่น Olympic Stadium และ Aquatic Centre

ในส่วนที่ 3 ซึ่งถือว่ามีความน่าสนใจมากที่สุดในประเด็นของการวางแผนออกแบบและก่อสร้าง ทั้งในอาคาร Olympic Stadium ออกแบบโดยบริษัท Populous และอาคาร Aquatic Centre ออกแบบโดย Zaha Hadid ซึ่งได้รับการออกแบบให้สามารถถอดโครงสร้างรับที่หนึ่งของผู้ชมบางส่วนออกได้ เพื่อลดขนาดของสถาปัตยกรรมให้ง่ายต่อการดูแลรักษาในฐานะที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกของชุมชนในอนาคตโดยอาคาร Olympic Stadium จะถูกลดจำนวนที่นั่งของผู้ชมจาก 80,000 ที่นั่งเหลือ 60,000 ที่นั่ง และได้มีการวางแผนสำหรับให้เข้าเพื่อเป็นสนามฟุตบอลประจำสโมสรในกรุงลอนดอน

ในส่วนของ Aquatic Centre สามารถลดจำนวนที่นั่งผู้ชมจาก 17,500 ที่นั่งและปรับลดเหลือ 2,500 ที่นั่ง โดยการถอดส่วนข้างอาคารที่มีลักษณะคล้ายปีกทั้งสองข้างออกจะใช้เวลาประมาณ 10 เดือนภายหลังการแข่งขันเสร็จสิ้น (ดำเนินการเสร็จสิ้นในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2013) ซึ่งทำให้ Aquatic Centre กลายเป็นสระว่ายน้ำที่เปิดบริการสำหรับสาธารณะ พร้อมเปิดให้บริการในช่วงฤดูใบไม้ผลิ ปี ค.ศ. 2014 นับเป็นสระว่ายน้ำสาธารณะที่มีขนาดความยาว นับเป็นระยะทางสองเท่าของสระว่ายน้ำขนาดมาตรฐานโอลิมปิกหลาย ๆ แห่งในกรุงลอนดอน

อาคารอีกลักษณะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลฤดูร้อน ณ กรุงลอนดอน ได้แก่ อาคารประเภทที่มีลักษณะเป็น “อาคารชั่วคราว” (Temporary Architecture)

สามารถถอดประกอบได้ (Collapsable หรือ Mobile Architecture) ตัวอย่างเช่น Basketball Arena ออกแบบโดยสถาปนิกชาวอังกฤษ Wilkinson Eyre สามารถจุผู้ชมได้ 12,000 ที่นั่ง โครงสร้างมีลักษณะคล้ายนั่งร้านหุ้มเปลือกอาคารด้วยผืนผ้า pvc สีขาว ซึ่งงบประมาณในการก่อสร้าง 42 ล้านปอนด์ โดยอาคารนี้ได้มีการนำไปใช้อีกครั้งในโอลิมปิกในปี ค.ศ. 2016 ณ กรุงริโอ เดอ จาเนโร ประเทศบราซิล



ภาพที่ 1 - 2 London Olympic Aqua Centre ก่อนและหลังถอดที่นั่งส่วนปีกอาคารออก

ที่มา http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ef/London_Aquatics_Centre%2C_16_April_2012.jpg/1280px-London_Aquatics_Centre%2C_16_April_2012.jpg, http://www.constructionweekonline.com/pictures/aqua_1.jpg



ภาพที่ 3 Basketball Arena โครงสร้างของอาคารสามารถพับเก็บได้

ที่มา <http://www.wired.com/playbook/wp-content/uploads/2012/05/London-2012Basketball-arena-02.jpg>

จากแผนการดำเนินงานข้างต้น จะเห็นได้ว่าโอลิมปิกในกรุงลอนดอนไม่ได้ถูกจัดขึ้นเพื่อแข่งขันทางด้านความใหญ่โต หรือทันสมัยของประเทศอังกฤษ แต่หากเป็นการส่งแรงกระเพื่อมให้กับการปรับปรุงพื้นที่ลอนดอนตะวันออก จากรูปภาพ 3 และ 4 จะสามารถเปรียบเทียบเห็นความแตกต่างของการเปลี่ยนแปลงบนพื้นที่ Olympic Park ในปี ค.ศ. 2012 และภายหลังการปรับปรุงในปี ค.ศ. 2030 จะเห็นได้ว่าหมู่บ้านนักกีฬาได้มีการวางแผนเพื่อพัฒนาเป็นที่พักอาศัยที่รายล้อมไปด้วยสนามกีฬาหลายๆ แห่งเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกของชุมชน อีกทั้งยังได้มีการวางแผนสร้างอาคารพักอาศัยโดย

รอบสนาม Olympic Stadium เพื่อรองรับประชากรกว่า 4,000 หลังคาเรือนในช่วงกลางปี ค.ศ. 2014 และอีก 7,000 หลังคาเรือนใน 5 ชุมชนรอบข้าง การแบ่งสัดส่วนของบ้านพักอาศัยสวัสดิการรัฐและอสังหาริมทรัพย์ราคาถูกนับเป็นสัดส่วน 42 ต่อ 35 นับว่าเป็นโครงการระยะยาวที่อาจจะกินเวลาถึง 20 หรือ 30 ปีตามที่ Jonathan Kendall ประธานของบริษัทวางผังเมือง Fletcher Priest ผู้รับผิดชอบโครงการคาดการณ์ไว้

แผนปรับปรุงเมืองของลอนดอนครั้งนี้นับว่าเป็นโครงการซึ่งเป็นทีกล่าวถึงอย่างกว้างขวางของแผนการลงทุนในการจัดกิจกรรมระยะเวลายาวนาน ๆ แต่มีผลในการพัฒนาเมืองระยะยาวในระดับมหภาค อีกทั้งเป็นแรงบันดาลใจให้อีกหลายโครงการในการพัฒนาในระดับจุลภาคอีกหลายโครงการ



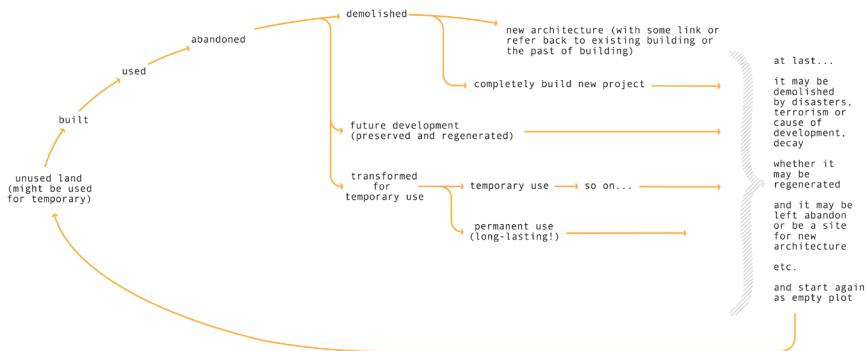
ภาพที่ 4 - 5 ภาพเปรียบเทียบ Olympic Park ในปี ค.ศ. 2012 และ ค.ศ. 2030

ที่มา นิตยสาร Blueprint ฉบับที่ 317 ประจำเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2012 หน้าที่ 50-51

สถาปัตยกรรมถาวร-สถาปัตยกรรมชั่วคราว

หากแปลความหมายตามพจนานุกรม คำว่า Temporary จะสามารถแปลได้ว่า “effective for a time only; not permanent” ซึ่งหมายถึงมีผลในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น และไม่ถาวร แต่หากพิจารณาสถาปัตยกรรมในปัจจุบันแล้ว เกณฑ์ในการแบ่งแยก

สถาปัตยกรรมชั่วคราวออกจากสถาปัตยกรรมที่มีความถาวรยังคงทำกรรม อาคารบางแห่งไม่ว่าจะมีอายุ 50 ปี 100 ปี หรือ 1,000 ปีล้วนแต่อยู่ภายใต้ความเสี่ยงของการถูกทุบทำลาย หรือผู้พังทั้งสิ้น และนั่นเองก็เป็นสิ่งที่ทำให้ความหมายของสถาปัตยกรรมชั่วคราวผิดเพี้ยนไปได้ จึงได้สร้างแผนภาพขึ้นเพื่อใช้สำหรับอธิบายลักษณะการใช้พื้นที่ที่แบบต่าง ๆ



ภาพที่ 6 แผนภาพวงจรของพื้นที่ว่างและสถาปัตยกรรม (ภาพโดยอาจารย์รัชวิทย์ สีนุญเรือง)

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่าพื้นที่ว่างต่าง ๆ อาจจะถูกใช้งานเป็นระยะเวลาชั่วคราว แล้วถูกสร้างโครงสร้างอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น หลังจากนั้นก็จะถูกใช้งานเป็นอีกระยะเวลาหนึ่ง และอาจจะถูกทิ้งร้างหลังในที่สุด ซึ่งจากจุดนี้อาจจะมีหลายทิศทางสำหรับการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต ดังนี้

1. อาคารหรือโครงสร้างนั้นอาจจะถูกทุบทำลายซึ่งเป็นวิธีการที่ง่ายและเห็นการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดโดยทิศทางในการสร้างอาคารใหม่สามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ การสร้างอาคารใหม่ โดยมีการอ้างอิงหรือเชื่อมโยงบางส่วนกับอาคารเดิม และการสร้างอาคารใหม่ทั้งหมดโดยไม่คำนึงถึงรูปแบบหรือการเชื่อมโยงใด ๆ

2. การพัฒนาอาคารด้วยการอนุรักษ์หรือปรับปรุง โดยอาจจะมีการเก็บรักษาบางส่วนหรือเก็บรักษาพื้นที่ทั้งหมดไว้

3. การปรับเปลี่ยนไปสู่การใช้พื้นที่ชั่วคราวในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งอาจจะทดลองหรือมีการทำซ้ำ ๆ กัน หรืออาจจะนำไปสู่การใช้พื้นที่ในรูปแบบถาวรได้ ซึ่งอาจจะเป็นรูปแบบที่กินระยะเวลาสั้นกว่าสองแบบแรก

สุดท้ายแล้วไม่ว่าจะไปในแนวทางไหนใน 3 ทิศทางที่กล่าวหรือนอกเหนือจากนั้น ก็มีความเป็นไปได้ที่จะกลับไปสู่สภาพของพื้นที่ว่างอีกครั้ง อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าสถาปัตยกรรมชั่วคราวหรือพื้นที่ชั่วคราวนั้นสามารถแทรกซึมอยู่ได้ในทุกแนวทางและบางครั้งก็ได้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเราโดยที่ไม่ทันได้สังเกต

หนังสือ *Temporary Architecture Now!* เขียนโดย Philip Jodidio ได้จำแนกโครงการสถาปัตยกรรมชั่วคราวไว้อย่างหลากหลาย ทั้งบุรุษจำหน่ายหนังสือชั่วคราวในการแสดงงาน โครงสร้างถอดประกอบรูปแบบต่าง ๆ สถาปัตยกรรม ของประเทศต่างๆ ในงาน World Exposition รวมไปถึงสถานีอวกาศนานาชาติ

ในความหลากหลายนั้นเอง ทำให้สถาปัตยกรรมชั่วคราวเป็นได้ทั้งโครงการพาณิชย์อย่าง Pop-up Store ด้วยจุดเด่นของความรวดเร็วในการสร้าง และงบประมาณที่จำกัดทำให้สถาปัตยกรรมชั่วคราวเป็นที่นิยมอย่างมาก สอดคล้องกับการนำเสนอแนวความคิดของ Overmeyer (2007, 36) ซึ่งได้กล่าวไว้ในหนังสือ *Urban Pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin* ว่า “การสร้างสถาปัตยกรรมชั่วคราวไม่ควรใช้เงินจำนวนมากและโอกาสในการได้มาซึ่งพื้นที่สำหรับพัฒนาด้วยแรงขับเคลื่อนจากพวกเขาสำคัญมากไปกว่าการสร้างผลงานด้วยอุปกรณ์ที่มีราคาแพง”

Overmeyer (2007, 38) ยังเน้นอีกว่าสถาปัตยกรรมชั่วคราวที่ดีควรเน้นย้ำองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ระยะเวลางบประมาณ และรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายทั้งหมดนี้ล้วนเป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เวลา ตามที่ได้ยกตัวอย่างในกรณีของสนามกีฬาแบบต่างๆ ของการแข่งขันกีฬา Olympic 2012 จะเห็นได้ว่าสถาปัตยกรรมแต่ละชิ้นมีอายุหรือระยะเวลาการใช้งานไม่เท่ากัน มีทั้งการใช้งานชั่วคราวสามารถยกย้ายได้การปรับเปลี่ยนรูปแบบและใช้งานถาวร ในทางกลับกันบางโครงการได้ถูกวางแผนทางให้เป็นลักษณะชั่วคราวแต่ถูกปรับเปลี่ยนให้มีลักษณะถาวร เช่น *The Bathing Ship*³ (*Badeschiff* ในภาษาเยอรมัน) เรือชนทรายเก่าที่ถูกทิ้งร้างซึ่งได้รับการบูรณะซ่อมแซมในปี ค.ศ. 2004 จนกลายเป็นสระว่ายน้ำกลางแจ้งแม่น้ำ Spree เมืองเบอร์ลิน โดยระยะแรกศิลปิน Suzanne Lorenz ร่วมกับสถาปนิกชาวสเปน AMP และ Gil Wilk สร้างผลงานขึ้นเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงานเทศกาลศิลปะโดยมีการอ้างอิงถึงวัฒนธรรมการอาบน้ำของชาวเยอรมันในอดีตที่เป็นสถาปัตยกรรมลอยน้ำมีช่องเจาะตรงกลางเพื่อให้สามารถกระโดดลงเล่นน้ำในแม่น้ำได้ แต่ในปัจจุบันแม่น้ำ Spree ได้มีอัตราการปนเปื้อนของสารเคมีจากโรงงานอุตสาหกรรมในอดีตเป็นปริมาณที่สูง จึงทำให้การว่ายน้ำในแม่น้ำไม่สามารถทำได้ ซึ่งหากทบทวนพิจารณาภาพที่ 5 จะเห็นได้ว่าตรงกับแนวทางการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่มีการเชื่อมต่อหรือหวนคำนึงถึงโครงสร้างที่เคยมีในอดีตซึ่งได้นำเสนอก่อนหน้า

³ ในช่วงปี ค.ศ. 1761 เรือสำหรับอาบน้ำหลังแรกได้ถูกสร้างขึ้น และเรืออาบน้ำจำนวนมากได้ถูกปิดตัวลงในระหว่าง ช่วงศตวรรษที่ 17 ถึง 18 ด้วยความเชื่อว่าการอาบน้ำร่วมกันจะเป็นแหล่งแพร่เชื้อโรค สลับกับการเป็นที่นิยมอย่างมากในปี ค.ศ. 1803 ซึ่งมีการเปิดตัวเรืออาบน้ำที่สามารถให้บริการน้ำอุ่นที่ 18 องศาเซลเซียสได้ เรืออาบน้ำปิดตัวลงอีกครั้ง อย่างถาวรอันเนื่องมาจากการปนเปื้อนสารเคมีในแม่น้ำ ในช่วงปี ค.ศ. 1930

2. งบประมาณ มีการนำโครงสร้างรูปแบบต่างๆ ที่มีราคาไม่สูงมาใช้สร้างสถาปัตยกรรมชั่วคราวอย่างมากมายที่นิยมมาก ได้แก่ โครงสร้างนั่งร้าน (Scaffolding) เนื่องจากเป็นโครงสร้างที่มีความแข็งแรง สามารถสร้างและรื้อถอนได้อย่างรวดเร็ว และราคาถูก Jodidio (2011, 6) เองก็ได้ให้ความเห็นซึ่งสอดคล้องกันว่า “แม้แต่ในวงการสถาปัตยกรรมร่วมสมัยในปัจจุบันเองก็ได้แสดงให้เห็นว่ามีอัตราการเพิ่มของสถาปัตยกรรมชั่วคราวอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา สาเหตุหนึ่งอาจจะมาจากข้อจำกัดทางด้านเงินทุนที่ใช้น้อยกว่าสถาปัตยกรรมแบบถาวรที่สนับสนุนให้เกิดการสร้างสถาปัตยกรรมชั่วคราวจำนวนมาก”

3. รูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นโครงการพื้นที่ชั่วคราวขนาดใหญ่หรือเล็ก จะเป็นโครงการลักษณะการพักผ่อน สวนครัวชุมชน หรือการใช้พื้นที่ของสังคมร่วมกันก็ตาม สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวบ่งบอกลักษณะของบริบทพื้นที่ สะท้อนออกมาในรูปของยุทธวิธีของการพัฒนาพื้นที่ที่จะนำไปสู่การพัฒนาเมืองต่อไป

สถาปัตยกรรมชั่วคราวในบริบทของการทดลอง

ในบางกรณี Temporary Use อาจจะเป็นเครื่องมือเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง อย่างเช่นโครงการตลาด Ridley's Road ในเขต Dalston กรุงลอนดอน โครงสร้างนั่งร้านสำหรับร้านอาหารชั่วคราวได้ถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ว่างใกล้เคียงกับตลาด หากพิจารณาโครงสร้างของร้านอาหารนี้แต่เพียงภาพลักษณ์ภายนอก โครงสร้างชั่วคราวซึ่งมีอายุเพียงไม่กี่สัปดาห์ อาจจะไม่น่าสนใจในแง่ของสุนทรียภาพ แต่หากได้ศึกษาถึงที่มาที่ไป เป้าหมายของโครงการ และวิธีการล้วนแต่มีความน่าสนใจ

Pop-up Restaurant ใน Ridley's Road Market ออกแบบโดยกลุ่มศิลปินชื่อ The Decorator โดยมีจุดมุ่งหมาย ในการรักษาพื้นที่ตลาดรวมไปถึงวัฒนธรรมบนถนน Ridley's ตลาดแห่งนี้มีความสำคัญในการเป็นสถานที่จำหน่ายสินค้าจากนานาชาติที่ซึ่งกำลังจะถูกไล่รื้อถอนที่ทำกิน อันได้รับผลกระทบจากการพัฒนาตัวอย่างรวดเร็วของห้างสรรพสินค้าในพื้นที่ใกล้เคียง (ตลาดแห่งนี้อยู่ใกล้กับสถานที่จัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกในปี ค.ศ. 2012)

ภายใต้ระยะเวลาเพียงไม่กี่สัปดาห์ Pop-up Restaurant แห่งนี้จึงทำหน้าที่เปรียบเสมือนตัวกลาง (agent) ในการสื่อสารระหว่างผู้ค้าในตลาดและลูกค้า อีกทั้งได้แสดงให้เห็นถึงบทบาทและความสำคัญของตลาดถนน Ridley ที่มีต่อชุมชน ไม่เพียงแคตอบโจทย์ในเรื่องของคุณค่าทางสังคมเท่านั้นแต่ Pop-up Restaurant ได้นำเสนอบทบาทใหม่ของสถาปัตยกรรมชั่วคราว

ร้านอาหารแห่งนี้เปิดทำการเฉพาะเวลากลางวันและเย็น ได้รับการดูแลโดยคนในพื้นที่และอาสาสมัครที่มีความสามารถในการปรุงอาหาร ซึ่งมีรูปแบบเฉพาะตัวแตกต่างกันออกไป ทำให้เมนูอาหารในแต่ละวันไม่ซ้ำกัน รวมไปถึงจุดเด่นในการเปิด

โอกาสให้ลูกค้าสามารถเลือกเครื่องปรุงที่ตนเองต้องการได้ แต่มีข้อแม้ว่าต้องเลือกซื้อวัตถุดิบจากตลาดถนน Ridley เท่านั้น จึงจะสามารถนำไปให้พ่อครัวแม่ครัวอาสาสมัครที่ชั้นล่างของร้านอาหารปรุงเป็นอาหาร

หลังจากปรุงอาหารเสร็จเรียบร้อยแล้ว จานอาหารทั้งหมดจะถูกลำเลียงผ่านลิฟท์ชั่วคราวไปยังลูกค้าที่นั่งอยู่ชั้นบน ตามตำแหน่งของลูกค้า ซึ่งระหว่างปรุงอาหารลูกค้าสามารถมองเห็นครัวผ่านช่องลิฟท์ได้ ในช่วงเย็นลักษณะจะแตกต่างออกไปเล็กน้อย ซึ่งลูกค้าจะต้องเสียเงินคนละ 15 ปอนด์เป็นค่าอาหารมือเย็น และจะได้รับคูปองมูลค่า 10 ปอนด์เพื่อนำกลับไปซื้อสินค้าในตลาด Ridley's Road เป็นการหมุนเวียนรายได้ให้ตลาดชุมชนต่อไป นับเป็นอีกยุทธวิธี (strategy) หนึ่งที่จะคงรักษาสถานะตลาดไว้นอนาคต โดยมีสถาปัตยกรรมเป็นเสมือนเครื่องมือ



ภาพที่ 7 Ridley's Road Market Temporary Restaurant

ที่มา <http://popupcity.net/wp-content/uploads/2013/03/Ridleys-5.jpg>

จากกรณีของ Ridley's Road Pop-Up Restaurant อาจจะสามารถใช้ทฤษฎีของนักออกแบบการบริการ Mark Stickdom ซึ่งได้บรรยายเกี่ยวกับ Service Design ในงาน Creative Unfold 2013 ในปี พ.ศ. 2556 ไว้ว่า “ในวงการธุรกิจการท่องเที่ยวอะไรคือ Hardware อะไรคือ Software” โดย Stickdom ได้ให้เสนอความคิดว่า “โรงแรม เตียนนอน เครื่องบิน สถาปัตยกรรม สิ่งเหล่านี้คือ Hardware และผู้คนที่คุณได้พบ พนักงาน อาหาร ประสบการณ์คือ Software” ซึ่งหากนำแนวความคิดนี้มาปรับใช้กับการแยกแยะ Ridley's

Road Pop-Up Restaurant จะสามารถระบุโครงสร้างนั่งร้านและโต๊ะ ชักรอกอาหารเหมือน Hardware ของโครงการซึ่งมองจากภายนอกแทบจะไม่มีอะไรพิเศษ ซึ่งหากไม่มี Software ที่ตัวอย่างรูปแบบโครงการที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนทางการค้าของตลาด พ่อครัว แม่ครัว วัตถุดิบ ตลาด และประสบการณ์ที่ได้รับแล้ว โครงสร้างนั่งร้านที่ดูแปลกแยกจากบริบทรอบข้างนี้อาจจะไม่สามารถนำเสนอตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ทางสังคมได้อย่างที่ปรากฏ



ภาพที่ 8 ภายใน Ridley's Road Market Temporary Restaurant

ที่มา <http://popupcity.net/wp-content/uploads/2013/03/Ridleys-3.jpg>

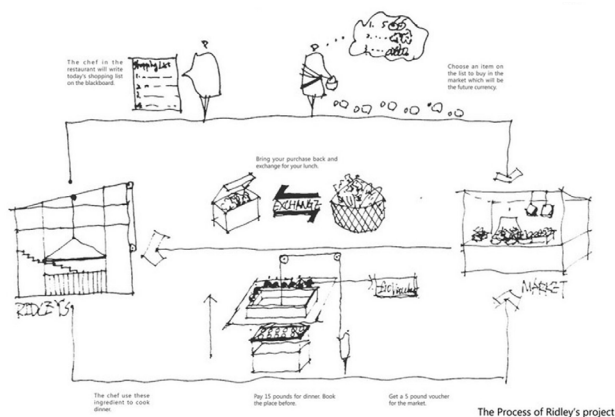
ดังนั้น จะเห็นได้ว่าสถาปัตยกรรมชั่วคราวที่ดีจะต้องมีการประสานงานระหว่างโครงสร้างและรูปแบบการใช้งานที่ผ่านการวางแผน มอบประสบการณ์ที่แปลกใหม่และมีคุณภาพให้กับผู้ใช้งาน ซึ่งการทดลองใช้พื้นที่สาธารณะในขนาดจุลภาคเหล่านี้มีศักยภาพเพียงพอในการต่อยอด ควบรวมไปสู่โครงการขนาดใหญ่ในภาพรวมต่อไป

บางครั้งการสร้างกิจกรรมก็ไม่ได้ทำผ่านสถาปัตยกรรมชั่วคราวเสมอไป ในบางโอกาสก็เกิดขึ้นในรูปแบบของการใช้พื้นที่ชั่วคราว เช่น ในช่วงยุคปี ค.ศ. 1960 สถาปนิกชาวอังกฤษ Cedric Price หนึ่งในกลุ่มสถาปนิกนักคิด Archigram ได้นำเสนอแนวความคิดโครงการ Fun Palace⁴ (ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจริง) ซึ่งในเวลาต่อมาได้เป็นต้นแบบสำหรับ Richard Rogers และ Renzo Piano ในการออกแบบ Centre Georges Pompidou ณ กรุง

⁴ แนวความคิดโครงการ Fun Palace เป็นแนวความคิดเริ่มแรกของ Joan Littlewood ซึ่งเป็นผู้กำกับโรงละครและผู้ก่อตั้งของ The Innovative Theatre Workshop ใน East London ที่ตั้งใจจะสร้าง Laboratory of Fun ที่ประกอบไปด้วยส่วนของการแสดงเต้น ดนตรี ละครเวที และดอกไม้ไฟ โดยที่อาคารจะต้องตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานที่มีกิจกรรมหลากหลายในที่เดียวตัวโครงสร้างที่ Price ออกแบบเป็นลักษณะโครงสร้างเปิดโล่งขยับปรับเปลี่ยนการใช้งานได้ด้วยคนขนาดใหญ่นำมาเคลื่อนย้ายผนังหล่นสำเร็จ พื้น เวกี บันได เพดาน รวมไปถึงโครงสร้างขนาดใหญ่ของส่วนต่างๆของอาคารอย่างโรงละคร ร้านอาหาร โรงภาพยนตร์

ปารีส ซึ่งเป็นอาคารที่ได้รับการออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานภายในอาคารได้ สามารถสร้างพื้นที่ชั่วคราวได้หลากหลายรูปแบบ

Shen Yin สถาปนิกชาวจีนได้ทำการศึกษาโครงการ Fun Palace ผ่านทางหนังสือ "Be Master of Yourself"⁵ แสดงให้เห็นถึงข้อดีของการออกแบบโครงสร้างอาคารหรือระบบอาคารที่สามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้โดยผู้ใช้งานเอง โดย Shen ได้ทำการศึกษารูปแบบของการออกแบบอาคารโดยทั่วไป เปรียบเทียบกับอาคารที่ปรับเปลี่ยนได้ อย่าง Fun Palace จนได้มาซึ่ง Diagram ระบบการคิดของ Fun Palace ที่มีลักษณะการคิดทดลอง และสร้างซึ่งวนไปมาซ้ำแล้วซ้ำอีก เป็นสถาปัตยกรรมที่ไม่มีรูปแบบตายตัว สร้างโอกาสในการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานอาคาร ตีความบทบาทของสถาปนิกออกมาในรูปแบบผู้สร้างเครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้คนในสังคม



ภาพที่ 9 แผนผังแสดงการใช้งานโครงการ Ridley's Road Market โดย Shen Yin

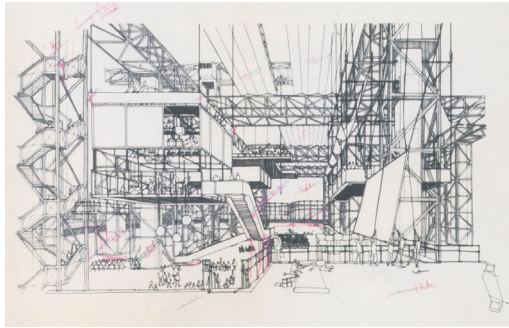
ที่มา <https://maad2011.files.wordpress.com/2012/06/3ridleys.jpg>

⁵ หนังสือ Be Master of Yourself เป็นผลงานวิจัยของ Shen Yin อดีตนักศึกษาโรงเรียนสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยแห่งเซฟฟีลด์ สหราชอาณาจักร กล่าวถึงการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในการออกแบบพื้นที่การใช้งานของอาคารสาธารณะ โดยออกแบบให้มีลักษณะการเติบโตไปทีละขั้นใช้การอ้างอิงจากแผนภาพ Maslow's Hierachy of Needs



ภาพที่ 10 ภายในอาคาร Centre Georges Pompidou กรุงปารีส

ที่มา <http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2010/06/1276227000-courtneytraub.jpg>



ภาพที่ 11 ทศนิยมภาพอาคาร Fun Palace โดย Cedric price

ที่มา <http://www.strikemag.org/wp-content/uploads/fun-palace-drawing-6.jpg>

สถาปัตยกรรมชั่วคราวกับการทดลองในบริบทของประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2556 กลุ่มศิลปินสถาปนิกและนักออกแบบชาวไทย ภายใต้ชื่อกลุ่ม Unknown ซึ่งนำโดยนักออกแบบไทย นนทวัฒน์ เจริญชาติศรี ได้ทำการทดลองออกแบบโครงการ Temporary Use บนพื้นที่ซอยสุขุมวิท 49 พื้นที่พักอาศัยที่หนาแน่นแห่งหนึ่งของกรุงเทพมหานคร พื้นที่ตั้งของโครงการ คือ สำโรงระบายน้ำซึ่งไหลต่อไปยังคลองแสนแสบ จากการประชุมและการทดลองหลากหลายครั้งทั้งระดับกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยทางทีมงานออกแบบได้พบว่า เพียงแค่การสร้างโครงสร้างหรืองานออกแบบทับลงบนลำโรงระบายน้ำอาจเป็นการปกปิดปัญหาน้ำเสียที่เกิดขึ้น มากกว่าการพยายามเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น หนึ่งในทีมงานจึงได้เสนอให้มีการจัดกิจกรรม (event/activity) ขึ้นควบคู่ไปกับการปรับปรุงทางกายภาพของพื้นที่ ซึ่งได้พัฒนามาเป็นยุทธวิธีในการทำงานในเวลาต่อมา

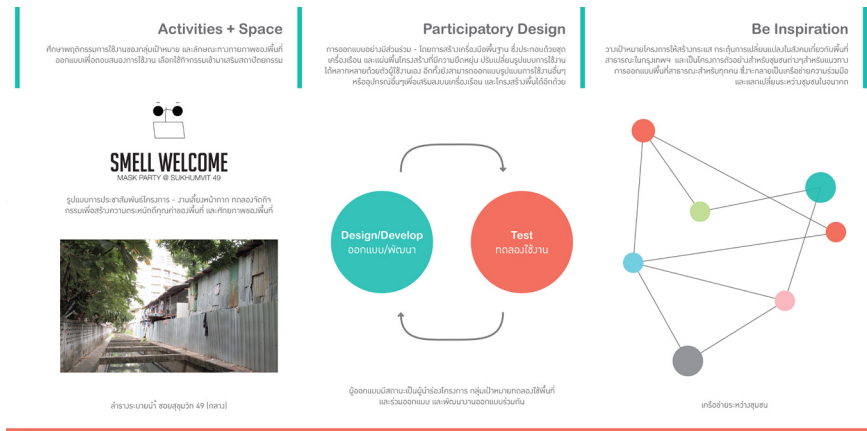


ภาพที่ 12 ภาพถ่ายสำรางคลองระบายน้ำสุขุมวิท (ภาพโดยรัชวิทย์ สีนุญเรือง)

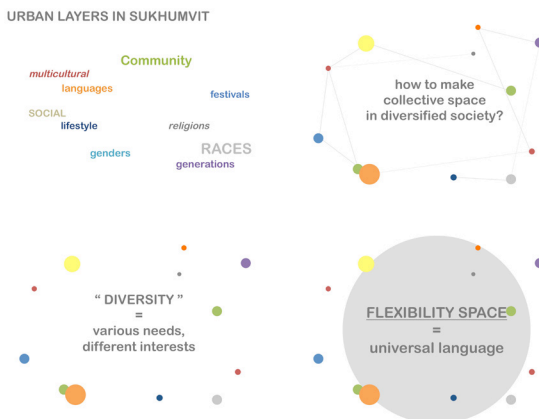
จากการสำรวจพื้นที่โดยรอบโครงการจะพบว่า พื้นที่สำรางระบายน้ำมีการใช้งานในระดับหนึ่งจากการสังเกตการใช้งานในเวลาต่าง ๆ โดยส่วนมากจะถูกใช้เส้นทางลัดระหว่างซอย ด้วยความกว้างของทางเดินขอบทางที่กว้างพอสำหรับเดินได้เพียงครั้งละหนึ่งคน กลุ่มผู้ใช้งานส่วนมากก็จะเป็นคนชั้นรากหญ้า แรงงานก่อสร้าง แม่บ้านพ่อค้าแม่ค้า ซึ่งทางกลุ่ม Unknown มีความตั้งใจในการสร้างพื้นที่ส่วนนี้ให้เป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคน ดึงเอากลุ่มผู้ใช้งานกลุ่มใหม่เข้ามา แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มผู้ใช้งานเดิมก็รู้สึกขัดเคืองจากการปรับปรุงพื้นที่ครั้งนี้

จากการสำรวจพื้นที่สุขุมวิทเป็นหนึ่งในพื้นที่ซึ่งมีสัดส่วนของพื้นที่สาธารณะน้อยเป็นอันดับต้น ๆ ในกรุงเทพมหานคร สืบเนื่องมาจากการขยายตัวของอสังหาริมทรัพย์ภายในเมือง หากพิจารณาโดยรวมภายในเมืองหลวงจะมีสัดส่วนของพื้นที่สีเขียวต่ำกว่ามาตรฐานอยู่มาก แต่หากพิจารณาในปัจจัยอื่นๆ ประกอบกัน อาจจะทำให้พื้นที่สาธารณะของซอยสุขุมวิท 49 มีรูปร่างที่แตกต่างออกไปอีก ซึ่งในพื้นที่สุขุมวิทถือว่ามีความหลากหลายในหลายๆ ด้าน ทั้งเรื่องเชื้อชาติ ภาษา ความเชื่อ เทศกาล ศาสนา วัย เพศ ฯลฯ ซึ่งทางกลุ่ม Unknown ไม่ได้มองจุดนี้เป็นปัญหา แต่กลับมองจุดนี้เป็นโอกาสในการสร้างพื้นที่เพื่อรองรับความหลากหลาย

หากพูดถึงกลวิธีของโครงการนี้ อาจจะชวนให้คิดย้อนกลับไปถึงแนวความคิดของ Cedric Price ในการออกแบบ Fun Palace ที่ซึ่งต้องการสร้างพื้นที่สำหรับทุกคน โดยผู้ใช้งานสามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ได้ด้วยตนเอง มีแนวคิดของการมีส่วนร่วม (Participation) ของผู้ใช้พื้นที่เข้ามาเกี่ยวข้อง แนวความคิดนี้มีบางส่วนที่สอดคล้องกับแนวความคิดของกลุ่ม Unknown ที่ได้แทนค่าพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นทางการใช้งาน (Flexibility Space) ให้เป็นตัวกลาง (Agent) หรือภาษา กลาง (Universal Language) ซึ่งการออกแบบพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนตามลักษณะการใช้งานจะสามารถทำได้อย่างไร



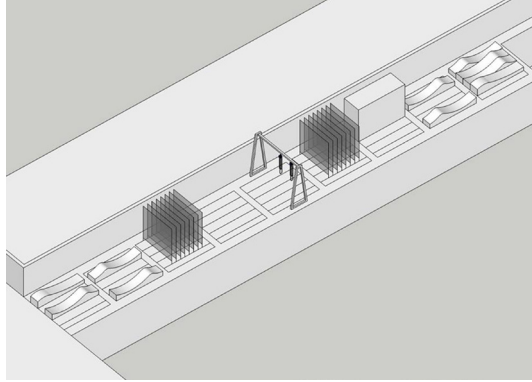
ภาพที่ 13 Strategy Design Diagram สำหรับ EcoMove Workshop (ภาพโดยรัชวิทย์ สีนุญเรือง)



ภาพที่ 14 User Analysis Strategy Diagram (ภาพโดยรัชวิทย์ สีนุญเรือง)

ทางทีมงานได้ทดลองออกแบบปรับเปลี่ยนรูปแบบในหลากหลายแนวทาง
ทั้งสร้างโครงสร้างติดกับโครงสร้างเดิมของลารางระบายน้ำ ติดตั้งบนผนังทั้งสองด้าน
เพิ่มความกว้างของทางเดิน ติดตั้งระบบแสงสว่างดึงดูดให้คนเข้ามาใช้งานในพื้นที่
ออกแบบโครงสร้างที่เป็นระบบโมดูลาร์ (Modular) ฯลฯ สุดท้ายแล้วหากมองกลับมาที่
บริบทเดิมของพื้นที่ที่เป็นลารางระบายน้ำฝนไหลไปสู่คลองแสนแสบ จุดนี้เองที่เป็นส่วน
ที่ไม่ควรสร้างสิ่งใดมากลบความไม่น่ามองของมัน แต่กลับควรเปิดบางส่วนให้เห็นพื้นผิวเดิม

ประกอบกับสร้างสิ่งใหม่ผสมกันไป เช่นเดียวกับโครงการ The New York High Line⁶ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรางรถไฟที่ถูกทิ้งร้าง



ภาพที่ 15 ภาพร่าง Sketchup EcoMove ในช่วงเริ่มแรก (ภาพโดยรัชวิทย์ สีนุญเรือง)

ตามแนวความคิดดังกล่าวส่งผลให้ได้ผลงานออกแบบลักษณะที่มีความเป็นโมดูลาร์ สามารถติดตั้งลงไปในโครงสร้างเดิมของลำรางระบายน้ำได้ โดยแต่ละชิ้นส่วนมีหน้าที่แตกต่างกันออกไป และจะถูกเคลื่อนย้ายด้วยเครนที่สามารถเคลื่อนไปมาในแนวยาวของลำรางได้ เพื่อให้การใช้งานถูกปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการในแต่ละช่วงเวลาหรืออาจจะมีหลายส่วนประกอบกันบนความยาวพื้นที่ของลำราง การใช้งานพื้นที่ได้ถูกกำหนดคร่าว ๆ เป็นลักษณะม้านั่งยาว แผงติดตั้งผลงาน พื้นยกระดับ โครงสร้างรูปทรงกล่องซึ่งสามารถเป็นห้องเก็บของ หรือร้านค้าเล็ก ๆ ได้

ซึ่งภายหลังแนวความคิดนั้นก็ได้ถูกแทนที่ด้วยแนวความคิดใหม่ เนื่องจากการใช้งานที่ไม่สะดวกและดูมีอันตรายสูงจากการที่มีผู้เสนอแนวความคิดให้เป็นระบบพื้นที่

⁶The New York High Line ออกแบบโดย James Corner Field Operations และ Diller Scofidio + Renfro เป็นโครงการออกแบบปรับเปลี่ยนพื้นที่รางรถไฟยกระดับที่สร้างในยุคปี ค.ศ. 1930s และได้ใช้งานจนถึงสิ้นสุดการใช้งานใน ปี ค.ศ. 1980 โครงสร้างรางรถไฟพาดผ่านเมืองด้านทิศตะวันตกความยาวรวม 1.45 ไมล์ (ประมาณ 2.34 กิโลเมตร) จนกระทั่งมีการประกวดแบบพัฒนาพื้นที่ในปี ค.ศ. 2003 ได้ผู้ชนะการประกวดคือ James Corner Field Operations โดยการผสมงานออกแบบ hardscape และ landscape ลงไปบนพื้นที่

ปัจจุบัน The New York High Line ได้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และสวนพักผ่อนที่มีชื่อเสียงของนิวยอร์ก ปัจจุบันโครงการได้เสร็จสิ้นไปแล้ว 2 ส่วน ส่งผลให้ที่ดินรอบโครงการมีการพัฒนา เช่น พื้นที่รอบโครงการส่วนที่สอง มีโครงการออกแบบอพาร์ทเมนต์ความสูง 11 ชั้นโดยสถาปนิก Zaha Hadid (ผลลัพธ์ลักษณะนี้ก็เกิดขึ้นเช่นกันกับโครงการ Choeng Gye Choen Canal ในสาธารณรัฐเกาหลี หลังจากการพัฒนาคลองสาธารณะ ที่ดินรอบพื้นที่มีราคาสูงขึ้น และเกิดการพัฒนามากมายตามมา)

มีรางเลื่อน และออกแบบม้านั่งให้มีความสูงที่หลากหลาย สะดวกต่อการใช้งานหลากหลายรูปแบบ และเหมาะสมกับสรีระของคนในแต่ละวัย อีกทั้งยังสามารถเพิ่มเติมโครงสร้างหรือส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อการใช้งานที่หลากหลายขึ้นอีกด้วย หากมองที่ตัวงานออกแบบหลายคนอาจสงสัยว่าโครงการนี้เป็น Temporary Use อย่างไร จึงได้ทำทัศนียภาพนำเสนอการใช้งานหลากหลายรูปแบบของโครงการ แสดงให้เห็นการปรับเปลี่ยนไม่อยู่นิ่งของตัวงานออกแบบ งานออกแบบจึงเป็นเสมือนเครื่องมือสำหรับคนในชุมชน และคนภายนอกใช้เรียนรู้ปรับรูปแบบการใช้งานด้วยตัวเองผ่านการทดลอง พื้นที่สาธารณะบนลำรางระบายน้ำในซอยสุขุมวิท 49 จึงเปรียบเสมือนพื้นที่ในการเรียนรู้ เข้าใจ แลกเปลี่ยน และร่วมมือของความแตกต่างในพื้นที่สุขุมวิท



ภาพที่ 16 ภาพนำเสนอโครงการ EcoMove Temporary Space (ภาพโดยศิลปิน ศัลยพงษ์)

สถาปัตยกรรมชั่วคราวในฐานะของวัฒนธรรม

ทั้งนี้นอกเหนือจากส่วนของงานออกแบบแล้ว การทำโครงการ Temporary Use ในหลายประเทศยังมีส่วนที่เกี่ยวกับกฎหมายเช่นเดียวกับสถาปัตยกรรมที่มีความถาวรอีกด้วย ทั้งเรื่องของความปลอดภัยของอาคาร การเลือกใช้วัสดุ โครงสร้างที่มีความคงทน การก่อสร้างต้องได้รับอนุญาตการก่อสร้างประเภทชั่วคราวจากหน่วยงานของรัฐที่ผ่านมา

มีทั้งโครงการที่ถูกสั่งปิดเนื่องจากมีปัญหาในด้านความปลอดภัยทั้งที่เพิ่งเปิดมาได้ไม่กี่วัน และรวมไปถึงการขออนุญาตหรือเซ็นสัญญาการใช้พื้นที่ชั่วคราวเพื่อความเป็นธรรมของเจ้าของพื้นที่ในการขอพื้นที่คืนภายหลังจากโครงการจบสิ้นลง อย่างไรก็ตามมีโครงการมากมายรอบโลกที่ถูกวางสถานะเป็นโครงการชั่วคราวในระยะแรกแต่ถูกปรับเปลี่ยนให้มีความถาวร หรือทำซ้ำบ่อยครั้งจนกลายเป็นวัฒนธรรมประจำอย่าง Serpentine Gallery Pavilion⁷

Serpentine Pavilion Series เป็นการสร้างอาคารชั่วคราวในพื้นที่ของสวน Kensington ในกรุงลอนดอน โครงการก่อสร้าง Serpentine Pavilion ได้เริ่มต้นขึ้นในช่วงหลังจากเข้าสู่สหัสวรรษใหม่ในปี ค.ศ. 2000 โดยงานออกแบบอาคารหลังแรกตกเป็นหน้าที่ของสถาปนิกอังกฤษเชื้อชาติอิรัก Zaha Hadid ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีผลงานที่สร้างเสร็จสมบูรณ์มากนัก และยังไม่มียานออกแบบในสหราชอาณาจักร ตามด้วย Daniel Libeskind and Arup (2001), Toyo Ito and Arup (2002), Oscar Niemeyer (2003), MVRDV (2004), Alvaro Siza/Eduardo Souto de Moura and Arup (2005), Rem Koolhaas, Cecil Balmond and Arup (2006), Olafur Eliasson/Kjetil Thorsen (2007), Frank Gehry (2008), SANAA (2009), Jean Nouvel (2010), Peter Zumthor (2011), Herzog & de Meuron and Ai Wei Wei (2012), Sou Fujimoto (2013), Smiljan Radic (2014), Selgascano (2015), Kunle Adeyemi, Barkow Leibinger, Yona Friedman, Asif Khan และ BIG Architect (2016) และ Francis Kere (2017)

ตามที่ได้กล่าวว่กิจกรรมจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละปี เช่น ในปี ค.ศ. 2006 มีการสัมภาษณ์บุคคลในแวดวง การเมือง สถาปัตยกรรม ปราชญ์ นักเขียน ศิลปิน ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเศรษฐศาสตร์โดย Rem Koolhaas และ Hans Ulrich Obrist คนละ 24 ชั่วโมงติดต่อกัน (24 - hour Interview Marathon) หรือในปี ค.ศ. 2012 มีการฉายภาพยนตร์ของ Ai Wei Wei ที่เป็นหนึ่งในทีมงานออกแบบของปีนั้น

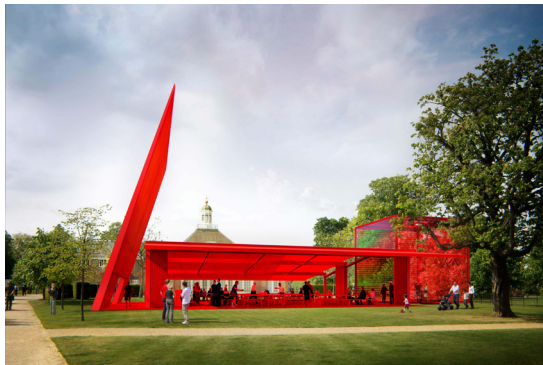
ในส่วนของงานออกแบบสถาปนิกแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายให้ทำการออกแบบ จะมีทั้งที่ใช้รูปทรง หรือวัสดุที่แสดงความเป็นตัวตนของตัวเอง เช่น SANAA ที่ออกแบบให้อาคารไหลเลื้อยไปตามหลืบของต้นไม้ เสาร์บหลังคามีขนาดเล็ก และกระจายตัวอย่างไม่อ้างอิงรูปทรงสี่เหลี่ยม (Grid) เหมือนอาคารทั่วไป หรือแนวคิดในการสะท้อนอัตลักษณ์

⁷The Serpentine Pavilion ริเริ่มโครงการโดย Hans Ulrich Obrist ภัณฑารักษ์ของ Serpentine Gallery หอศิลป์ขนาดเล็กที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ส่วนหนึ่งของ Kensington Gardens กรุงลอนดอน ซึ่งในทุกๆ ปี สถาปนิกชื่อดังที่ไม่เคยมีผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ได้สร้างจริงในสหราชอาณาจักรจะถูกเชิญให้ออกแบบอาคารชั่วคราวในรูปแบบที่ไร้กฎเกณฑ์ ในบริเวณด้านหน้าอาคาร Serpentine Gallery เป็นเวลา 6 เดือนในช่วงฤดูร้อนของประเทศอังกฤษ และรูปแบบของกิจกรรมภายในอาคารจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ และศิลปินที่รับเชิญ

หรือจุดเด่นของกรุงลอนดอนในแนวทางของ Jean Nouvel โดยการออกแบบตัวอาคารด้วยสีแดง โดยใช้วัสดุประเภทแก้ว กระดาษที่มีความใส ซึ่งสีแดงมีความหมายหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับประเทศอังกฤษ เช่น ดอกกุหลาบสีแดงที่เป็นสัญลักษณ์ของอังกฤษทางใต้ ตูไปรษณีย์สีแดง รถบัสอังกฤษสีแดง เป็นต้น

ในทางกลับกันในปีที่ Serpentine Pavilion ของ Herzog & de Meuron และ Ai Wei Wei^๑ ใช้สัญลักษณ์ของ Pavilion ทั้ง 12 อาคารที่ผ่านมา ตัดทอน ซ้อนทับ เป็นรูปทรงของ Serpentine Pavilion ที่ขุดลึกไปยังบริเวณใต้ดินหน้าหอศิลป์ ในปี ค.ศ. 2012 ปีครบรอบ 12 ปี ซึ่งถือว่าครบรอบนักชัชรในความสำเร็จของจีน

ตลอดฤดูร้อนที่ผ่านมา 13 ปี Serpentine Gallery Pavilion ได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่าสถาปัตยกรรมชั่วคราวในสนามหญ้าของ Kensington Gardens ได้สร้างวัฒนธรรมและความทรงจำที่ดีให้กับชาวลอนดอนตลอดมาในช่วงหมดฤดูใบไม้ผลิเป็นช่วงที่ชาวลอนดอนต่างเฝ้ารอคอย Pavilion หลังใหม่อย่างใจจดใจจ่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวอาคาร สังเกตได้จากช่วงที่ Pavilion ของ Jean Nouvel ปรากฏขึ้นก็ทำให้ชาวเมืองต่างแต่งกายในชุดสีแดงเพื่อให้เข้ากับตัวอาคารที่มีสีแดงสดทั้งหลัง



ภาพที่ 18: Serpentine Gallery Pavilion ปี ค.ศ. 2010 โดยสถาปนิก Jean Nouvel

ที่มา: <http://cdn.architecturelab.net/wp-content/uploads/2010/03/Exterior1.jpg>

^๑ แม้ว่า Herzog & de Meuron จะเคยทำงานออกแบบหลายงานที่สร้างเสร็จแล้วในสหราชอาณาจักร แต่หากรวม Ai Wei Wei เข้าไปในทีมจะถือว่ากลุ่มนี้ไม่เคยมีผลงานร่วมกันในสหราชอาณาจักรมาก่อน ซึ่งทั้ง 3 คนเคยร่วมงานในการ ออกแบบ Olympic Stadium สำหรับ 2008 Beijing Olympic หรือที่เรียกกันอีกชื่อหนึ่งว่า “สนามกีฬารังนก” รวมไปถึงการออกแบบ Reading Room สถาปัตยกรรมขนาดเล็กประดับสวนสาธารณะในเมืองจินหัว (Jinhua) สาธารณรัฐประชาชนจีน



ภาพที่ 19 Herzog & de Meuron and Ai Wei Wei's Pavilion (ภาพโดยรัชวิทย์ สีนุกูเรื่อง)

ในปัจจุบัน Serpentine Gallery Pavilion Series ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความชั่วคราว หรือระยะเวลาอันสั้นนั้นไม่ได้มีผลในการลดความสำคัญของตัวสถาปัตยกรรมลงเลย แต่กลับเป็นเวทีในการแสดงคุณค่าของพื้นที่ผืนเล็กๆ หน้าที่หอศิลป์ Serpentine ของสถาปนิกชาวต่างชาติในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป (ภายหลังการรื้อถอนตัวอาคารแต่ละหลังจะถูกนำไปขายให้กับผู้สนใจ นักสะสมเพื่อนำเงินมาเป็นทุนสนับสนุน Serpentine Gallery ต่อไป)

ในปัจจุบันวัฒนธรรมของการออกแบบสถาปัตยกรรมชั่วคราวได้แพร่หลายไปในหลายประเทศ ระยะช่วง 3 ปี ภายนี้เราจะสามารถเห็นโครงการสถาปัตยกรรมชั่วคราวเกิดขึ้นรอบโลกซึ่งแต่ละโครงการมีขนาด จุดมุ่งหมายและระยะเวลาที่ต่างกันออกไป บางโครงการเป็นไปในลักษณะสนับสนุนธุรกิจ บางโครงการมีจุดมุ่งหมายเพื่อสังคม อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญที่สุดของการทำงานออกแบบ temporary Architecture/Use จะไม่สิ้นสุดแค่การก่อสร้างเสร็จสิ้น หรือโครงสร้างถูกรื้อทิ้งตามระยะเวลา แต่สิ่งที่คงเหลือไว้ประกอบไปด้วยประสบการณ์ของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และผู้ที่เยี่ยมชมโครงการ คือสิ่งที่ได้รับที่จะไม่เลือนหายไปจากการใช้พื้นที่ชั่วคราว และอาจเป็นกรณีศึกษาที่จะนำทางไปสู่สถาปัตยกรรมถาวรในอนาคตต่อไป

บทสรุป

สุดท้ายนี้อาจสรุปได้ว่า สถาปัตยกรรมชั่วคราวสามารถแยกออกเป็นสองส่วน คือ สิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ในรูปแบบของกิจกรรม ลักษณะการใช้งาน ประกอบกับสิ่งที่สามารถจับต้องได้ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้าง เครื่องเรือน อุปกรณ์ต่าง ๆ โดยให้น้ำหนักของสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้มากกว่าการสร้างโครงสร้างที่มีความงามทางด้านสุนทรียศาสตร์ เพื่อเป็นยุทธวิธีในการได้มาซึ่งการพัฒนาพื้นที่ช่วยสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้งาน อีกทั้ง

ยังมีส่วนตอบสนองสภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการซึ่งอาจจะคงอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่งหรือตลอดไป ก็ขึ้นอยู่กับผลการทดลอง และกระแสการตอบรับของผู้ใช้งาน (สังคม) โดยตั้งเป้าหมายว่าสิ่งเหล่านี้ที่กล่าวมาจะนำไปสู่การพัฒนาเมืองผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานในระยะยาว สอดคล้องกับการที่ STEALTH.unlimited (2012) กลุ่มสถาปนิกชาวเนเธอร์แลนด์กล่าวว่า “มันมีความชัดเจนที่ว่า โครงสร้างบางชิ้นจะสามารถคงอยู่เกินกว่าระยะเวลาเพียงชั่วคราวและจะสามารถนำไปสู่การวางแผนพัฒนาเมืองด้วยก้าวแรกของการนำทางร่วมกันสู่นาคตของพื้นที่โดยผู้ใช้งานที่ได้ถูกกำหนดไว้แล้ว”



Reference

- Blueprint Contributors. (2012). Opening Shot. **Blueprint**, 317(August), 20-23.
- Blueprint Contributors. (2012). London 2012 and Beyond. **Blueprint**, 317(August), 48-53.
- Blueprint Contributors. (2012). Let's All Fly Down to Rio. **Blueprint**, 317(August), 64-66.
- Blueprint Contributors. (2012). The Archive - Barcelona: The Architects' Olympic. **Blueprint**, 317(August), 79-83.
- Cliento, K. (2009). The New York High Line Officially Open. **Business Insider**. Retrieved on 20 November, 2013, from <http://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open>.
- Frearson, A. (2013). **Wings Removed from Zaha Hadid's Olympic Aquatic Centre**. Retrieved on 17 November, 2013, from <http://www.dezeen.com/2013/05/23/wings-removed-from-zaha-hadids-olympic-aquatics-centre>.
- Interactive Architecture dot Org. (2013). **Fun Palace - Cedric Price**. Retrieved on 19 November, 2013, from <http://www.interactivearchitecture.org/fun-palace-cedric-price.html>.
- Jodidio, P. (2011). **Temporary Architecture Now**. Taschen.
- London Legacy Development Corporation. (2012). **Venues and Infrastructure**. Retrieved 17 November, 2013, from <http://www.londonlegacy.co.uk/investment-and-venues/venues-and-infrastructure>.
- Lucana. (2014). **Centre Pompidou**. Retrieved on 25 March, 2014, from <http://architectuul.com/architecture/centre-pompidou-1>.
- Megan J. (2012). **Infographic: The Serpentine Pavilion 2012 Update**. Retrieved on 26 November, 2013, from <http://www.archdaily.com/232742/infographic-the-serpentine-pavilion-2012-update>.
- Rosenfield, K. (2013). **Zaha Hadid Unveils New York Apartment Block Alongside High Line**. Retrieved on 20 November, 2013, from <http://www.archdaily.com/402754/zaha-hadid-unveils-new-york-apartment-block-alongside-high-line>.

- Schlenkrich, M. (2007). **The bath ship and open air baths in the late 18th century**. Retrieved on 6 July, 2012, from <http://www.uia-sport.com/wp-content/uploads/Bathing-Ships.pdf>.
- Senatsverwaltung fur Stadtentwicklung Berlin & Klaus, O., and others. (2007). **Urban Pioneers: Temporary Use and Urban Development in Berlin**. Berlin: Jovis Verlag.
- Serpentine Gallery. (2006). **Serpentine Gallery Pavilion 2006 by Rem Koolhaas and Cecil Balmond with Arup. Serpentine Gallery**. Retrieved on 26 November, 2013, from <http://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/serpentine-gallery-pavilion-2006-rem-koolhaas-and-cecil-balmond-arup-0>
- Taylor, A. (2012). **Changed Barcelona Forever**. Retrieved 17 November, 2013, from <http://www.businessinsider.com/how-the-olympic-games-changed-barcelona-forever-2012-7>.
- Yin, Shen. (2012). **Be Master of Yourself**. Lulu.