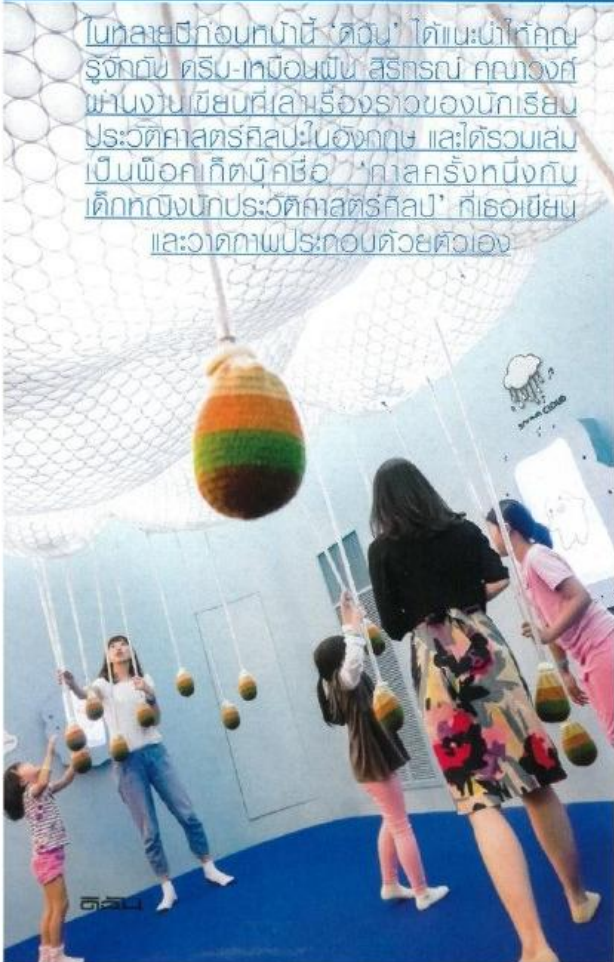




เหมือนฝัน สิริกมล คุณาวงค์ ลานจินตนาการ

เรื่อง : มินนี่ ภาพ : สิริกมล คังทงส์

ในหลายปีก่อนหน้าชื่อ 'ดลิน' ได้แนะนำให้คุณรู้จักกับ ศรี-เหมือนฝัน สิริกมล คุณาวงค์ ผ่านงานเขียนที่เล่าเรื่องราวของนักเรียนประวัติศาสตร์ศิลปะในอังกฤษ และได้ร่วมเล่นเป็นพื้อกกึ่งตึกชื่อ 'ศาลาครึ่งหนึ่งกับเด็กครึ่งหนึ่งประวัติศาสตร์ศิลปะ' ที่เธอเขียน และวาดภาพประกอบด้วยตัวเอง



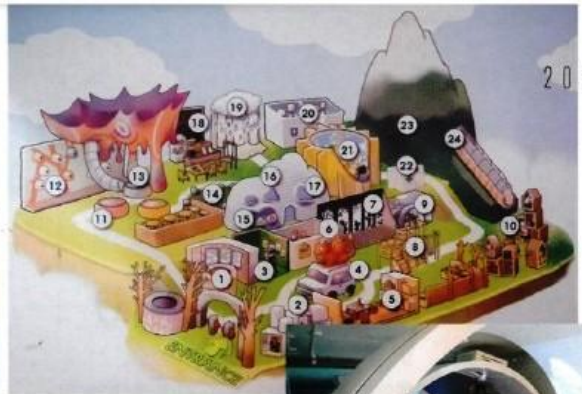
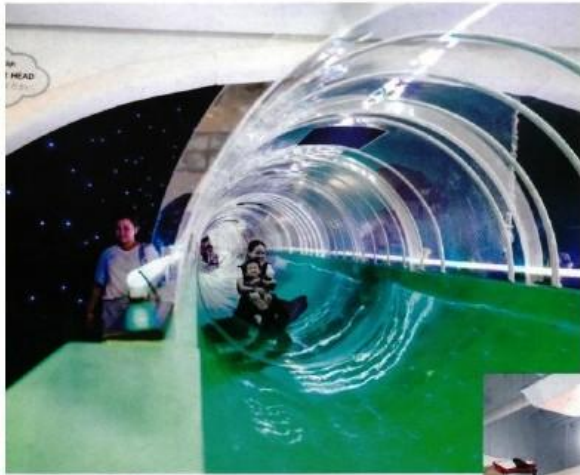
หลังจากไปจำเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะในลอนดอน แล้วบินไปนิวยอร์กเพื่อศึกษาต่อด้านการจัดการทัศนศิลป์ ได้ฝึกงานที่ ADAA สมาคมอาร์ตดีลเลอร์แห่งอเมริกา และทำงานในฝ่ายข้อมูลของรายการโทรทัศน์ Art 21 ในอเมริกา ก็ถึงเวลาที่อดีตนักเรียนศิลปะอย่างเธอต้องกลับมาจับหน้าที่ดูแลโปรเจกต์ใหม่ของเธอ CM Organizer ที่คุณพ่อของเธอ (คุณเสริมคุณ คุณาวงค์) ริเริ่มขึ้นมา

โปรเจกต์นั้นคือ 'Imaginia' ดินแดนแห่งจินตนาการ ในศูนย์การค้าดิ เอ็มโพเรียม ที่ปลูกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการนำเทคโนโลยีมาเป็นสื่อในการเล่นและเรียนรู้ไปพร้อมกัน

"เตรียมว่าสนุกถ้าไม่มีเด็กก็คงไม่ใช่สนุก" เธอออกปากในวันที่เราไปนั่งคุยกับเธอใน Imaginia ในวันหยุด ท่ามกลางเสียงอลหม่านของเด็ก ๆ ที่กำลังสนุกอยู่กับเครื่องเล่นในโซนต่างๆ บนพื้นที่ 1,400 ตารางเมตรแห่งนั้น

ในลูกของสาวทำงาน เรายังคงเห็นความฝันของศรีมิ่งเล่นอยู่ในดวงตา เธอแนะนำไปยังเครื่องเล่นนั้นเพื่อแนะนำ บางครั้งก็เป็นเพื่อนเล่นกับเด็ก ๆ ที่กำลังตื่นตากับเครื่องเล่นที่เสกภาพมหัศจรรย์ขึ้นตรงหน้า รวากับนักมายากลที่มีมนต์วิเศษ ในชื่อ Shadow Forest หรือชักชวนให้เด็ก ๆ ลองดึงตัวไม้ดจากก้อนเมฆจำลองให้เกิดเสียงดนตรีในโซน Sound Cloud

"เรื่องเกี่ยวกับเด็กเป็นหนึ่งในหลาย ๆ อย่างที่อยากจะกลับมาทำอยู่แล้ว พอมีโปรเจกต์ในพื้นที่นี้ขึ้นมา คุณพ่อก็บอกให้มาลองทำคอนเทนต์ เรายังอยู่ที่นั่นก็หาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยการไปพื้พิกัดกันหลาย ๆ ที่ ไปแนะนำตัวเองว่าเราอยากพูดเรื่องศิลปะ เรื่องดนตรี ในภาษาที่เข้าใจง่าย ๆ หาข้อมูลพฤติกรรมของเด็กกับศิลปะว่าเป็นยังไง ได้ความรู้มาบ้างแล้วก็กลับมาทำ



...“ทางเอ็มโพเรียมเขาอยากให้เห็นพื้นที่ที่เป็นพื้นที่เกี่ยวกับเด็กของทั้งสามห้างในโซนนี้ คือเอ็มโพเรียม เอ็มควอเทียร์ รวมทั้งเอ็มดีเอสที่ที่กำลังจะเกิดขึ้น ในขณะที่ความถนัดของซีเอ็มโอ (CM Organizer) คือด้านเทคโนโลยี และมีลิตมิเดียอยู่แล้ว มันก็เลยเกิดเป็นส่วนสนุกทางเลือก ที่มีเรื่องราวของศิลปะ ดนตรี ให้เขาได้เรียนรู้

...สิ่งที่เราคิดคือศิลปะเป็นอะไรที่เข้าถึงยากกับคุณพ่อคุณแม่ของเด็ก และมักจะมีคำถามว่า ศิลปะให้อะไรกับพวกเขา มันเลยตีเป็นโจทย์ที่ว่า ศิลปะให้จินตนาการเขา แล้วจินตนาการสำคัญอย่างไร โอนส์ไต้บอกเอาไว้ว่า ‘จินตนาการสำคัญกว่าความรู้’ แต่ถ้าไปอ่านสิ่งที่โอนส์ไต้เขียนไว้ทั้งหมด เขามองว่า ‘เพราะความรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่แล้ว แต่จินตนาการจะทำให้เราคิดถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น แล้วมาทำบางอย่างให้มีเกิดขึ้น

...ความรู้มีบอกไว้เป็นแบบแผนอยู่แล้ว แต่จะต้องมีการเสริมให้เขามีความมั่นใจ มีการตัดสินใจ มีการคิดเกิดขึ้น ซึ่งมีเรื่องอิคิวอยู่ด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กบอกว่า อิคิวที่จะนำมาสู่การปฏิบัติได้มันต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ได้เป็นบทเรียน เราเลยเอาจุดนี้มาผสมกัน คือเรื่องเทคโนโลยี เรื่องพัฒนาการของเด็ก และเรื่องจินตนาการ โดยถ่ายทอดออกมาในแขนงที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการมากที่สุด ก็คือศิลปะ ดนตรี และวรรณกรรม ในนี้จึงมีทั้งห้องเล่านิทานอยู่ด้วย

...หัวใจหลักของเราคือการเล่นที่เป็นปลายเปิด พ่อแม่บางคนบอกว่าทำไมไม่มีอะไรบอกเลย เพราะเราอยากให้เขาเดินไปจับไปสัมผัส ไปทดลองด้วยตัวเอง และได้มีส่วนร่วม โดยเราจะมีเจ้าหน้าที่อยู่ทุกจุดคอยตอบข้อสงสัย”

ภายใน Imaginia มีมุมให้เด็กได้เล่น ทดลอง และเรียนรู้ อยู่รายล้อม สำหรับเด็กเล็กไปจนถึงอายุ 12 ปี ที่จะได้สนุกกับการเล่นที่สร้างจินตนาการ ทั้งการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ไปจนถึงเทคโนโลยีอินเตอร์แอคทีฟ ที่ล้วนมีข้อแตกต่างไปจากการเล่นแบบเดิมๆ

“อย่างในโซนอาร์ต แกลเลอรี เราทำทุกอย่างที่ตรงข้ามกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่จะเงียบๆ จับต้องไม่ได้ แต่เราจะหลอกล้อให้เขามาทำความรู้จักกับงานชิ้นนั้นด้วยตัวเอง เช่นภาพยุคอิมปรีชั่น เราทำเหมือนมีชิ้นส่วนที่แตกหักอยู่ในที่ระมัด แล้วให้เขาลองเล่นเป็นนักโบราณคดี บัดทรายดูด้วยตัวเอง หรือเล่นแต่งตัวตุ๊กตา ซึ่งสร้างสรรคโดยครูโต

(หม่อมหลวงจิราธร จิรประวัติ) แต่ละโซนจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมตามช่วงเวลา เพื่อให้มีอะไรใหม่ๆ สำหรับเด็ก ๆ เสมอ”

ไม่ใช่เรื่องง่ายที่เราจะกดซ่อนความเป็นเด็กในตัวเอาไว้ในดินแดนนี้ เราจึงเห็นคนทุกวัยปลดปล่อยความเป็นเด็กออกมาอย่างเปลือยใสได้เห็นพ่อแม่ร่วมเล่นไปกับเด็ก ๆ ด้วย

“เราอยากให้เขาเข้ามาเล่นแล้วเกิดปฏิสัมพันธ์กัน เพราะคนที่อยู่ในบริเวณใกล้กันส่วนใหญ่อยู่คนเดียว ไม่มีพื้นที่ให้เขาทำกิจกรรมร่วมกันได้นัก และที่เราเน้นมากคือเรื่องความปลอดภัย เวลาเด็กมาเล่น เขาจะมากับผู้ปกครอง ซึ่งเราจะมีกรงทะเบียสนลงในแถบข้อมือ ในนั้นจะบรรจุข้อมูลต่างๆเอาไว้ ทั้งชื่อ เบอร์โทรฯ แล้วผู้ปกครองจะต้องถ่ายรูปร่วมกับเด็กที่พามา เพื่อว่าถ้ามีการพลัดหลงจะได้ติดตามกันได้ หรือในตอนที่กลับ เขาจะต้องเดินผ่านประตูที่มีเจ้าหน้าที่อยู่ ถ้าคนที่ออกมาเด็กไม่ตรงกับรูปที่เราถ่ายเอาไว้ตอนเข้าไป เราจะไม่ให้เขาออก”

ครึ่งปีนับตั้งแต่ประตูจินตนาการเปิดออก คริมบอกว่ามีทั้งความสุข ความยาก และความท้าทาย แต่กำลังใจที่ปลอบเรายามเหนื่อยคือภาพความสุขของครอบครัวที่เกิดขึ้น

“คริมประทับใจสีหน้าของเด็ก ๆ เวลาที่เขาทำอะไรสำเร็จแล้วเขาภูมิใจ บางคนนั่งร้องไห้บอกไม่อยากกลับบ้าน ที่จำได้แม่นคือมีเด็กคนหนึ่งเดินไปบอกคุณแม่ว่า ‘ชอบอิมเมจินเนียที่สุดในโลก’”