

BAS VAN BEEK

เมื่อเกือบปีคือดีไซน์ เมื่อวายร้ายเป็นฮีโร่

Text : Puttichart Wanichat

ฉายา 'ตัวแสบแห่งวงการออกแบบดัตช์' (The Bad Boy of Dutch Design) ของ บาส ฟาน บีค (Bas van Beek) ที่บรรดาสื่อมวลชน ดิไซเนอร์ นักวิจารณ์มอบให้นั้น ดูเป็นสิ่งที่ไม่เกินเลย เมื่อเทียบกับการเอาคัมภีร์ไบเบิลทางสถาปัตยกรรมชื่อดังสามเล่ม อันประกอบไปด้วย SMLXL ของ เรม คูลฮาาส (Rem Koolhaas), Farmax ของ เอ็มวีอาร์ดีวี (MVRDV) และ MOVE ของ เบน ฟาน เบเก (Ben van Berkel) มาเผาในงานนิทรรศการที่ Rotterdam Museum Night เมื่อปี 2003 ยิ่งไปกว่านั้น เขายังถือว่าการเผาตำราหนาตะกั่งสามเล่มเป็นงานศิลปะในชื่อ 'Bas van Beek bids farewell to Architecture' อีกต่างหาก





2



3

บาส ฟาน บิค นั้นมีสถานะเป็นทั้งฮีโร่และวายร้าย สำหรับสื่อมวลชนและดีไซเนอร์รุ่นใหม่ เขาเปรียบเสมือนฮีโร่อย่าง 'แบทแมน' ที่ไม่พูดพลาหม่ามาเฟลงมาถึงก็ไล่ล่ามัจจุราชและเหล่าลูกสมุน ซึ่งครอบครองอำนาจมาช้านานโดยวิธีที่ยืดเยื้อโหดตบเถื่อน โดยปราศจากกฎหมาย ในอีกสถานะหนึ่งเขาคือตัวป่วน แดมยังก็มีพฤติกรรมเกเรสุดๆ (ตามภาษาวัยรุ่นยุคนี้) วิธีการทำงานของเขาแหกคอก เล่นนอกกฎและมีท่าทีวิพากษ์อย่างเผ็ดร้อน ทำให้ดีไซเนอร์หลายคนประกาศตัวเป็นศัตรูกับเขาอย่างโจ่งแจ้ง สำหรับอุตสาหกรรม การออกแบบดีไซน์แล้ว เขาเป็นเสมือนวายร้ายอย่าง 'โจ๊กเกอร์' มีอุปนิสัยที่คาดเดาไม่ถูก ชอบวางระเบิดทิ้งไว้ตามจุดต่างๆ เพื่อก่อวินาศกรรม ทำลายความเชื่อของสังคม แดมยังนั่งหัวเราะอย่างยียวนยามมีคนไปเหยียบมัน

แม้ว่า บาส ฟาน บิคจะเป็นตัวแสบที่แทบไม่มีใครคบ (ยกเว้นพรรคพวก แฟนคลับและสานุศิษย์ของเขา) มานับสิบปี แต่คำพังเพยที่ว่าผลงานพิสูจน์ม้ากาลเวลาพิสูจน์คนยังใช้ได้เสมอ ในงาน The Copy Culture Symposium ซึ่งจัดขึ้นโดย DMY ที่เบอร์ลิน บาส ฟาน บิค ต้องขึ้นเวทีปาฐกถาร่วมกับหนึ่งในผู้ทรงอิทธิพลของวงการออกแบบดัตช์ ลูคัส เฟอร์วเอ (Lucas Verweij) ซึ่งผันตัวเองไปเป็นดีไซเนอร์ สถาปนิกและอาจารย์แห่งสถาบันศิลปะแห่งไวเซนซี (Kunsthochschule Weißensee) ประเทศเยอรมนี (สาเหตุที่สองคนนี้ขัดแย้งกันเพราะบาสไปเอาแจกันที่ออกแบบโดย เฮลลา ยองเกรอูส (Hella Jongerius) ดีไซเนอร์ชื่อดังและยังเป็นภรรยาของเฟอร์วเอ มาถือปี่แล้วหันออกครึ่งหนึ่ง โดยบาสอ้างว่าเพื่อจะทำให้มันใช้งานได้ดีขึ้น ที่แสบสุดก็คือเขาขายมันในราคาแค่ครึ่งเดียว) จากบุรุษผู้เคยประกาศตนเป็นฝ่ายตรงข้ามกับบาสอย่างชัดเจนในระดับไม่ขอยืนอยู่บนเวทีเดียวกัน เฟอร์วเอได้ขึ้นกล่าวปาฐกถาท่ามกลางผู้ฟังจำนวนมากโดยยอมรับถึงความผิดพลาดในอดีตลงท้ายด้วยการยกย่องและจับมือกับศัตรูคนสำคัญสำหรับสื่อมวลชนแล้ว นี่คือการสงบศึกอันยืดเยื้อของสองบิกิแอมแห่งวงการออกแบบดัตช์ ในอีกแง่หนึ่งมันคือการยืนยันความสามารถของบาส และสร้างข้อพิสูจน์ที่ว่า ถ้าจะกวาดคนอื่น ตัวเองก็ต้องเก่งจริง ถ้าจะเกเรขึ้นทั้งที ก็ต้องเกเรจนเทพเท่านั้น

ในปี 1997 บาส ฟาน บิค เพิ่งเรียนจบปริญญาตรี ด้านสถาปัตยกรรมภายใน และแทบจะทันที เขาก็ตัดสินใจ

เรียนต่อด้านสถาปัตยกรรมภายใน ที่สถาบันวิลเลม เด คูอนิ่ง (Willem de Kooning Academie) แห่ง ร็อตเตอร์ดาม จนจบปริญญาโทในปีถัดมา เขาแสดงออกถึงทัศนคติของตัวเองอย่างตรงไปตรงมาและออกตัวแรงตั้งแต่สมัยเรียน ด้วยผลงานวิทยานิพนธ์จากการสแกนสามมิติใบหน้าของตนเอง นำเสนอพร้อมบทความซึ่งบรรยายถึงสิ่งที่เขากินมาทั้งหมดในวันก่อนหน้าที่จะไปสแกนสามมิติ และให้คอมพิวเตอร์สร้างรูปทรงสถาปัตยกรรมออกมา แน่نونทุกคนสามารถดาวน์โหลดไปใช้ได้อีกด้วย ทั้งหมดนี้แสดงถึงทัศนวิพากษ์กระบวนการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้าง-สรรสร้างรูปทรงทางสถาปัตยกรรม เขากล่าวว่า "สถาปนิกมักกล่าวว่าพวกเขาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการค้นหารูปทรงใหม่ ๆ ทั้งๆ ที่ทุกคนก็รู้ว่าพวกเขาแอบสร้างรูปทรงเอาไว้ได้โตะอยู่แล้ว" (บาสคิดว่ากระบวนการทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างรูปทรงเหล่านั้นถูกสร้างมาเพื่อบังหน้า ทำให้กระบวนการออกแบบดูมีเหตุผล แต่ที่จริงสถาปนิกนั้นรู้อยู่แล้วว่าอยากได้รูปทรงอย่างไร และพวกเขาก็จะเลือกเอารูปทรงที่ 'โดน' กับสิ่งที่พวกเขาคิดหรือใกล้เคียงกับสิ่งที่พวกเขาอยากเอาไว้ในใจอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นวิถีทำงานที่ดูเป็น 'กาววิสัย' อย่างกระบวนการสร้างฟอร์มด้วยคอมพิวเตอร์ ก็ถูกใช้เพื่อหลอกคนอื่นและตัวเอง จริงๆ แล้วมันเป็น 'อึดวิสัย' ที่ถูกฉาบทับด้วยกระบวนการแบบ 'กาววิสัย' เท่านั้น)

แนวทางข้างต้นของบาสมีความชัดเจนและแน่ว-แนไม่เปลี่ยนแปลงแม้จะเรียนจบออกมาทำงานแล้วก็ตาม กระทั่งในปัจจุบันซึ่งบาส ฟาน บิคดำรงตำแหน่งเป็นอาจารย์และหัวหน้า DesignLab ของสถาบันรีเทล (The Rietveld Academy) ที่อัมสเตอร์ดัม เขาก็ยังสอนโดยยึดแนวทางการใช้งานออกแบบเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ หรือในทางกลับกันใช้การวิพากษ์มาสร้าง-สรรสร้างดีไซน์นั่นเอง

1 บาส ฟาน บิค ดัตช์ดีไซเนอร์ผู้ใช้การวิพากษ์เป็นเครื่องมือในการออกแบบ

2-3 บาสถือปี่งานออกแบบของดีไซเนอร์ทั้งที่มีชื่อเสียงโด่งดังและไม่ดัง ทั้งหมดเอามาผลิตใหม่เป็นเซรามิก ในกรรมวิธีและราคาที่ถูกลง วางขายคละกัน ดูแล้วไม่ต่างกัน แดมมีให้เลือกตามสี CMYK เขาอธิบายว่าต้องการโจมตีอุตสาหกรรมออกแบบที่ทำแต่งานชั้นสูง และอ้างว่าของต้องมีราคาแพงด้วยความสะดวกสบายในการผลิต ซึ่งไม่เป็นความจริงแต่อย่างใด ทั้งหมดนี้บาสเรียกว่ากลยุทธ์แบบประชานิยม



B1



4



5



6



7





8

เรื่องที่น่าสนใจก็คือ ทศนคติเชิงวิพากษ์อันโดดเด่นของเขาไม่ใช่แค่เปลี่ยนนอกของที่ทำให้ดูเท่ แต่แท้จริงเข้มข้นในระดับแก่นแกน แถมอุดมไปด้วยส่วนผสมทางปัญญาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นท่าที่ล้อเลียนเสียดสีแบบดัตช์ดีไซน์ แนวคิดของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสฌอง โบทรียาร์ด (Jean Baudrillard) ปัญหาเชิงทวิสัยและอติวิสัยของกระบวนการออกแบบในยุคคอมพิวเตอร์ การตลาดและการสร้างแบรนด์ในวัฒนธรรมก๊อปปี ลัทธิบริโภคนิยมกับเทรนด์และอุตสาหกรรมการออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะและสถาปัตยกรรม ไปจนถึงสารพัดอุปโลกน์ในโลกภาพยนตร์

ข้อวิจารณ์ที่น่ารับฟังประเด็นหนึ่งของบาสก็คือเมื่อเทียบกับบอลลิวดแล้ว ดัตช์ดีไซน์เนอร์เอาแต่ทำหนังโรแมนติกคอมเมดี้ (การที่บาสเปรียบงานดัตช์ดีไซน์เป็นแนวโรแมนติกคอมเมดี้ เพราะเป็นแนวทางที่ถูกจริตกับชนชั้นกลาง ด้วยพล็อตเรื่องง่ายๆ ตอบสนองอุดมการณ์ทางชนชั้น ตัวเอกต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะอุปสรรค พินฝ่าเพื่อรักแท้ ยกย่องการมองโลกแง่บวกอย่างมีอารมณ์ขัน สอดคล้องกับงานดัตช์ดีไซน์ที่มักมีมุมมองเชิงบวกต่อปัญหา เชื้อในการแก้ไขด้วยปัญญาและอารมณ์ขัน มีท่าทีประนีประนอม ตอบสนองต่อความฝันและอุดมการณ์บริโภคนิยม ที่สำคัญคือ 'سهพ' ได้ง่าย ทั้งๆ ที่มีหนังอีกหลายแนว (Genre) ไม่ว่าจะเป็นเขย่าขวัญ สารคดี ดราม่า ไปจนกระทั่งหนังเกรตบี สิ่งที่เขาทำก็คือลองสร้างหนังในแนวอื่นๆ ก็เท่านั้น (หากมองในแง่เนื้อหาของบาสก็เหมือนกับหนังเรื่อง Kick-Ass ที่ล้อเลียนหนังซูเปอร์ฮีโร่อย่างแบทแมน สไปเดอร์แมนด้วยท่าที่จริงจัง แต่แทรกด้วยอารมณ์ขันแบบเลือดสาด หรือไม่กี่หนังเด็กแนวสะใจคอซาดิสต์อย่าง Kill Bill ขณะที่ดัตช์ดีไซน์เนอร์คนอื่นๆ มัวแต่ทำหนังอย่าง Notting Hill ไม่ก็ Four Weddings and a Funeral)

4-7 จุดเริ่มต้นของความขัดแย้งอันอื้อฉาว บาส ฟาน บ็คจัดแสดงงานที่แกลเลอรี บินเนน (Gallerie Binnen) ในอัมสเตอร์ดัม ด้วยการเอาแจกันที่ออกแบบโดย เฮลลา ยองเกอร์อุส (Hella Jongerius) มาก๊อปปีแล้วหันออกครึ่งหนึ่ง ซึ่งเขาบอกว่ามันจะใช้งานได้ดีขึ้น ที่แสนสุดคือเขาวางขายมันในราคาห้าสิบบเปอร์เซ็นต์ของราคาจริง ไม่ใช่แค่นั้นเขายังทำเช่นเดียวกับเก้าอี้ที่ออกแบบโดย ริชาร์ด ฮุตเตน (Richard Hutten) และอินเนก ฮานส์ (Ineke Hans) อีกด้วย

8 เก้าอี้ไรนาม (Untitled Chair) บาสเอาเก้าอี้สำนักงานมาปะติดกับขาเก้าอี้หนังโค้งดั่งที่ออกแบบโดยชาลส์และเรย์ อีมส์ (Charles and Ray Eames) และเรียกมันว่าดีไซน์แบบอัลเทอเนทีฟ ปัจจุบันวางขายที่พิพิธภัณฑ์โบเอจมันส์ ฟาน โบอิงเกน (Boijmans van Beuningen)





B1



9



11

กล่าวโดยสรุป งานออกแบบของเขาเป็นการวิพากษ์หรือล้อเลียนผลงานของผู้อื่น (ไม่เว้นแม้แต่ตัวเขาเอง) จะดูเป็นศิลปะก็ยิ่งได้ แถมใช้งานดีอีกต่างหาก (บางทีดีกว่าต้นแบบอีกด้วย) งานของเขาส่วนใหญ่เป็นการ 'ก๊อปปี้' งานชาวบ้านเขามาอีกที แต่เอามาดัดแปลง ผสม ตัดต่อพันธุกรรม แล้วดิคแบบแรกกลายเป็นงานของตัวเอง ถึงกระนั้นก็ตามนักวิจารณ์และดีไซน์เนอร์หลาย ๆ คนกล่าวว่าเขามีส่วนในการยกระดับงานก๊อปปี้ให้เข้าขั้นศิลปะ ไม่ใช่งานก๊อปดาจๆ ไร้ความคิด เพราะแม้กระทั่งเฟอร์เวอ (ผู้เคยเป็นปฏิปักษ์) ก็ยังยกย่องเขาในภายหลังว่าเป็น 'นักก๊อปปี้ที่ดีที่สุดในโลก'

ต้องยอมรับว่า Simulacra and Simulation ของฌอง โบตริยาร์ด ซึ่งถือเป็นคัมภีร์ของเหล่าโพสต์โมเดิร์นนิสต์ในยุคคอมพิวเตอร์ครองโลกนั้น สามารถอ้างอิงโดยตรงกับแนวคิดของบาส ฟาน บีค ได้อย่างไม่ขัดเขิน (แน่นอนว่าบาสเองก็อ้างถึงโบตริยาร์ดอย่างเปิดเผย) ในโลกที่การก๊อปปี้กลายเป็นวัฒนธรรมของการบริโภค ของเทียมเป็นที่ต้องการดูงานต้นแบบสัญญาณมาก่อนการใช้สอย งานของบาสที่อาศัยการ 'ก๊อปปี้' งานคนอื่นมาดัดแปลงคือ 'ของแท้' เช่นเดียวกับ 'หอคอยโดเกีย' ที่ญี่ปุ่น ก๊อปปี้ 'หอคอยไอเฟล' จากฝรั่งเศส (แต่สร้างให้สูงกว่า) ถนนราชดำเนินที่กรุงเทพฯ ก๊อปปี้ ถนนมงแต็สเชลีเซ่ จากฝรั่งเศส (ของเรารดิดดีกว่า) ไอโฟนจีน ก๊อปปี้ ไอโฟนจอบส์ (ง่ายกว่า)



10




12

โบตริยาร์ดกล่าวว่า 'ของเทียม' หรือ 'ความจริงเสมือน' (Simulacrum) นั้น เป็น 'ของแท้' หรือ 'ความจริง' ในตัวของมันเอง และที่สำคัญ 'ของเทียมหรือความจริงเสมือน' นั้นไม่ได้ทำหน้าที่บดบัง 'ความจริงแท้' ใดๆ ในทางตรงกันข้ามมันเป็น 'ความจริงแท้' ที่บดบังหรือกีดกันสิ่งอื่นๆ ออกไปต่างหาก โบตริยาร์ดยกตัวอย่างสำคัญอันได้แก่ ดิสเนย์แลนด์ ซึ่งเป็น 'ดินแดนเทียม' ในมุมมองจากภายนอก แต่เมื่อมองจากภายในแล้วดิสเนย์แลนด์เป็น 'ดินแดนจริง' หรือโลกแห่งความฝันที่ดำรงอยู่จริง การประสบผลสำเร็จของมันเกิดจากการกีดกัน "โลกของผู้ใหญ่หรือโลกแห่งความจริงอีกใบ" ออกไปต่างหาก

นอกจากนี้เขายังแบ่งวิวัฒนาการของ 'ความจริงเสมือน' เอาไว้เป็นลำดับ โดยขั้นที่หนึ่งนั้น รูปจำลองหรือของเทียมยังเป็นภาพสะท้อนของความจริง ในขั้นนี้ยังมีการปรากฏตัวของความจริงหรือต้นแบบยังดำรงอยู่อย่างชัดเจน ผู้คนยังแยกแยะและเข้าใจได้ และให้ความสำคัญต่อของแท้มากกว่าสิ่งจำลอง ขั้นที่สอง 'ความจริงเสมือน' บดบังและเปลี่ยนแปลงลักษณะของความจริง ในขั้นนี้ความจริงยังปรากฏตัวอยู่อย่างเลื่อนราง แต่ลบลบบาทหลงไปมาก ขั้นที่สามของเทียมบดบังของแท้ หรือทำประหนึ่งว่าของแท้นั้นไม่มีอยู่ ในขั้นนี้รูปจำลองหรือของเทียมกลายเป็นของแท้โดยสิ้นเชิง ไม่มีความเกี่ยวข้องกับความจริง ไม่มีการปรากฏตัวใดๆ ของต้นแบบ มีเพียงรูปจำลอง

ที่ไร้ต้นแบบเท่านั้น มองในมุมนี้สิ่งที่บาส ฟาน บีค พยายามทำอยู่ คือการทำให้การก๊อปปี้ก้าวไปถึงขั้นที่สามและที่สี่ของวิวัฒนาการของความจริงเสมือนตามนัยของโบตริยาร์ด กล่าวคือทำให้ก๊อปปี้กลายเป็นงานดีไซน์ต้นแบบไปในที่สุด

เรื่องเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งไกลตัว พวกเราเป็นไฮโซมาเปียนซึ่งตื่นนอนขึ้นมาในรุ่งอรุณของเศรษฐกิจยุคใหม่ ผู้คนรอบๆ ตัวบริโภคสัญญาณแทนของจริง ทุกวันนี้อวดครในเฟซบุ๊กทำหน้าที่แทนตัวตนทางกายภาพ เคลื่อนตัวไปในไซเบอร์สเปซ ขณะที่ปล่อยให้สังขารชั้นห้าเนาเปื่อยคาเก้าอี้ เราอาศัยอยู่ในโลกที่ของสมมติเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญ และควรยึดถือเสียยิ่งกว่าความจริง (ใครๆ ก็บูชาเงินตรา ทั้งๆ ที่ทุกคนก็รู้ว่ามันเป็นของสมมติ) สำหรับบาสแล้วในเมื่อก๊อปปี้กลายเป็นของจริง งานของเขา (ซึ่งถูกกว่าห้าสิบเปอร์เซ็นต์) คือการประท้วงประชันและบ่อนทำลายทุนนิยมในวงการออกแบบ ซึ่งมุ่งผลิตงานดีไซน์ที่เสฟได้เฉพาะชนชั้นสูงหรือกระฎุมพี คำถามที่ตามมาก็คือว่า เขาคือฮีโร่ในภารกิจปลดปล่อยดีไซน์จากการผูกขาดทางอุตสาหกรรมการออกแบบ หรือเป็นนายร้ายซ่อนรูปที่กำลังสถาปนาโครงสร้างอำนาจใหม่กันแน่ 

All images courtesy of Bas van Beek

9-12 บาสซื้อโต๊ะมาจากร้านขายของราคาถูก จากนั้นก็ทำการเคลื่อนย้ายและประกอบชิ้นใหม่ ทั้งหมดนี้ทำโดยปราศจากการฉ้อโกงหรือแบบโดยทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการเขียนแบบ แบบจำลองหรืออื่นๆ
13-17 แนวคิดไฮบริดหรือการผสมข้ามสายพันธุ์ ถูกนำมาทำให้เป็นจริงในงานเซรามิกของบาส เขาสร้างงานโดยก๊อปปี้ชิ้นงานอื่นหลายๆ ชิ้น โดยมีที่มาจากหลายๆ แห่งแตกต่างกันไป มาผสมพันธุ์ ตัดต่อ ออกมาเป็นงานใหม่ เรียกว่าอลหม่าน สนุกสนานดีแท้





13



14



15



17



16

