

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวคิด การทำงาน และผลงานของนักออกแบบเรขาคณิตพี
คณิตศึกษา : ชัชวาล ขนขจี ประกอบด้วยสรุปผลการวิจัย และการอภิปรายผล ซึ่งแบ่งเป็น 3
ส่วน คือ 1. ประเด็นข้อมูลเกี่ยวกับชัชวาล ขนขจี 2. ประเด็นหลักในเรื่องแนวคิด และการทำงาน
ของชัชวาล ขนขจี และ 3. ผลงานของชัชวาล ขนขจี

สรุปผลการวิจัย

1 ประเด็นข้อมูลเกี่ยวกับชัชวาล ขนขจี

1. ประวัติชีวิต

1.1 ประวัติชีวิตส่วนตัว

1.1.1 ภูมิหลัง

ชัชวาลมีพี่น้องทั้งหมด 2 คน ชัชวาลเป็นบุตรชายคนโตของครอบครัวที่ค่อนข้างอบอุ่น
มีฐานะปานกลางแต่ครอบครัวก็ต้องทำงานหนักพอสมควร ชัชวาลเติบโตขึ้นท่ามกลางสังคมที่มี
ความผูกพันกันในหมู่เครือญาติ อีกทั้งมีความเรียบง่าย โดยมีภูมิลำเนาที่อยู่อาศัย คือ แถบชาน
เมืองในกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีประเพณีและความเป็นอยู่ในการใช้ชีวิตคล้ายคลึงกับวิถีชีวิตของ
สังคมในชนบท โดยบิดามารดาเลี้ยงดู รวมทั้งอบรมสั่งสอนชัชวาลที่มีทั้งความเข้มงวดในบางครั้ง
แต่ในขณะเดียวกันก็ให้อิสระในการแสดงออกทางความคิดไปพร้อม ๆ กันบนพื้นฐานความคิดของ
บิดามารดาที่มีทั้งแบบจารีตประเพณี และความคิดที่ทันสมัยควบคู่กันไป

การเลี้ยงดูทั้งบิดามารดาของชัชวาลมีผลต่อการดำเนินชีวิตของชัชวาลตั้งแต่อดีต
จนกระทั่งถึงปัจจุบันเป็นอย่างมาก ซึ่งชัชวาลก็ยังยึดมั่นในคำสั่งสอนของบิดามารดา และนำมา
ปฏิบัติจนคุ้นเคยแม้กระทั่งการใช้ชีวิตในปัจจุบัน ตลอดจนการปฏิบัติตามคำสั่งสอนของบิดา
มารดา เช่น ความอ่อนน้อม ถ่อมตน มีเหตุผลที่ชัชวาลปฏิบัติเป็นนิสัยส่วนตัว จนเป็นที่ชื่นชมของ
บุคคลที่อยู่รอบข้างของชัชวาลไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือผู้ร่วมงาน เพราะเห็นได้จากกรกระทำของ
ชัชวาล

1.1.2 สภาพแวดล้อมในอดีตและปัจจุบัน

ชัชวาลเติบโตและคุ้นเคยกับสังคมที่เรียบง่าย ท่ามกลางความสัมพันธ์กันในหมู่เครือญาติ ที่มีวิถีชีวิตที่เอื้ออาหารต่อกัน และมีความเป็นอยู่ตามอัตภาพของบนพื้นฐานสิ่งแวดล้อมที่อาศัยอยู่ในบริเวณนั้น เช่น ในวัยเด็กของชัชวาลนั้นก็มีเล่นชนตามประสาเด็ก ๆ ในละแวกนั้น ซึ่งกิจกรรมการเล่นชน และชอบการสร้างสรรค์มาตั้งแต่เยาว์วัยโดยของเล่นของชัชวาลก็ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เพื่อประดิษฐ์ของเล่นโดยอาศัยวัสดุจากธรรมชาติ โดยในปัจจุบันแม้กระทั่งเติบโตขึ้นนั้น วัฒนธรรม รวมถึงความเป็นอยู่ของผู้คนในละแวกนั้นก็ไม่ได้เปลี่ยนไปตามยุคสมัย

1.2 ประวัติการศึกษา

ชัชวาลได้เข้ารับการศึกษารั้งแรกจนกระทั่งจบการศึกษาในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 จากโรงเรียนสหพณิชยปัญญาวิถิ แผนกสามัญ จากนั้นได้เข้าศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการในสายวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ศึกษาในระดับมัศึกษานั้น ชัชวาลเริ่มสนใจเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวกับด้านศิลปะ ประกอบกับวิชาในสายวิทยาศาสตร์นั้นชัชวาลก็ทำไม่ได้ดีนัก ผลการเรียนอยู่ในลักษณะที่ค่อนข้างอ่อน ในทางกลับกันนั้นผลการเรียนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวกับศิลปะนั้นกับฉายแววเป็นที่น่าพอใจ จุดนี้เองถือเป็นสาเหตุที่เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลทำให้ชัชวาลตัดสินใจเลือกเดินบนเส้นทางของการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะ แม้ว่าทางบ้านของชัชวาลนั้นมีความตั้งใจและคาดหวังให้ชัชวาลได้ศึกษาต่อทางด้านเกษตรก็ตาม

นอกเหนือจากการศึกษารวมทั้งการฝึกทักษะทางศิลปะกับอาจารย์ประจำที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ และนิสิตฝึกสอนวิชาศิลปะ จากภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแล้วชัชวาลยังได้หาความรู้เพิ่มเติม โดยชัชวาลยังได้เรียนศิลปะเพิ่มเติม นอกห้องเรียน รวมทั้งฝึกทักษะทางด้านศิลปะเพื่อที่จะใช้ในการสอบวิชาเฉพาะที่เกี่ยวกับศิลปะ เข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษากับนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรในขณะนั้นอีกด้วย ซึ่งตามความตั้งใจเดิมของชัชวาลนั้นต้องการเข้าเรียนต่อที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสอบเข้าศึกษาต่อทางศิลปะในระดับอุดมศึกษา ชัชวาลสามารถสอบเข้าเรียนเป็นนิสิตของภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อชัชวาลสอบเข้าเรียนต่อที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้นั้นเป็นอีกก้าวหนึ่งที่ทำให้ทางบ้านของชัชวาลไวใจในตัวชัชวาลในเรื่องของการศึกษา แต่ชัชวาลก็ยังประพฤติและปฏิบัติตนให้เป็นผู้ที่มีวินัยในการเรียน โดยมุ่งมั่นทุ่มเทให้กับการเรียน รวมทั้งการทำงานศิลปะซึ่งเป็นการสร้างโอกาสในการทำงานศิลปะเพื่อจัดแสดงนิทรรศการที่เป็นกิจกรรมนอกเหนือจากการเรียนในหลักสูตรกับกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนเดียวกันในทุกครั้งที่มีโอกาส อีกทั้งการแสดงงานศิลปะเมื่อครั้งที่ชัชวาลยังเป็นนิสิตอยู่นั้นหากมี

รายได้จากการขายผลงานอันเป็นผลเนื่องมาจากการแสดงในทุกครั้งนั้นถือเป็นการแบ่งเบาภาระทางด้านการเงินที่ทางบ้านของชัชวาลนำมาสนับสนุนทางด้านการศึกษาให้กับชัชวาลอีกด้วย ส่วนในด้านของผลการเรียนของชัชวาลนั้นก็อยู่ในเกณฑ์ดีตลอด 4 ปีที่เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.3 ประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขศิลป์

1.3.1 แรงบันดาลใจและเหตุผลในการประกอบอาชีพ

แรงบันดาลใจและเหตุผลในการประกอบอาชีพของชัชวาลนั้นแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนแรก เริ่มต้นเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในขณะที่ชัชวาลกำลังศึกษาทางด้านศิลปศึกษา อยู่ที่ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยที่ชัชวาลได้ร่วมกลุ่มกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนเดียวกัน เพื่อทำกิจกรรมในการแสดงนิทรรศการทางศิลปะนั้นทำให้ชัชวาลได้สัมผัสกับงานออกแบบเรขศิลป์ พบว่า ชัชวาลได้ใช้ความรู้ทางศิลปะมาปรับใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างผลงานทางการออกแบบสื่อต่าง ๆ ในการประชาสัมพันธ์ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการให้ข่าวสารของกิจกรรมทางศิลปะในสมัยเรียน ส่วนที่สองนั้นเกิดขึ้นหลังจากที่ชัชวาลจบการศึกษาในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแล้ว ได้มีรุ่นพี่ของชัชวาลเห็นแววในการทำงานด้านการออกแบบเรขศิลป์ จึงได้ชักชวนให้ไปทำงานโดยไปสมัครงานที่บริษัทที่รุ่นพี่ของชัชวาลทำงานอยู่ คือ บริษัท สามหน่อ จำกัด ในขณะนั้นสามหน่อถือได้ว่าเป็นบริษัท หรือสำนักงานทางการออกแบบที่จัดอยู่ในชั้นแนวหน้าของประเทศไทย เมื่อชัชวาลเริ่มต้นการทำงานแล้วรู้สึกประทับใจ และเกิดความสุขใจที่ได้เห็นผลงานที่เป็นนักออกแบบที่ชัชวาลศึกษาจากหนังสือที่รวบรวมผลงานทางการออกแบบของนักออกแบบเรขศิลป์ในระดับสากล รวมทั้งการทำงานที่สามารถสร้างความสุขในการออกแบบทุกครั้งปฏิบัติงาน

ภายหลังจากชัชวาลสำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแล้วประสบการณ์ครั้งแรกในด้านการออกแบบในฐานะนักออกแบบก็ได้เริ่มต้นขึ้นที่บริษัทสามหน่อแห่งนี้เอง โดยชัชวาลได้ใช้สิ่งที่เป็นความรู้ทางด้านศิลปะที่ได้ร่ำเรียนมานั้น ผสมผสานกับการเรียนรู้ทั้งแนวคิด และประสบการณ์ใหม่ ๆ มากมายจากที่นี่ ทำให้ที่นั่นเป็นเสมือนโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาที่สอนทางด้านออกแบบเรขศิลป์ในเรื่องของแนวคิดในการทำงานออกแบบด้วยประสบการณ์ในโลกของการทำงานจริง และยึดถือเป็นหลักในการทำงานตลอดระยะเวลาการทำงานของชัชวาล

1.3.2 เกียรติประวัติและรางวัล

ในด้านเกียรติประวัติและรางวัลต่าง ๆ ที่บริษัทฯ ได้รับจากการประกวดต่าง ๆ มากมายทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติ ซึ่งผู้วิจัยสามารถรวบรวม โดยสรุปรายละเอียดของรางวัลต่าง ๆ ที่บริษัทฯ ได้รับจากสถาบันต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมเพิ่มเติม และศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องของตลอดระยะเวลาการทำงานของบริษัทฯ ดังนี้ 1990 BAD AWARDS (THAILAND) CERTIFICATE OF RECOGNITION , 1992 BAD AWARDS (THAILAND) รางวัล CERTIFICATE OF RECOGNITION, 1993 BAD AWARDS(THAILAND), รางวัล BEST CORPORATE IDENTITY, รางวัล BEST PROMOTION MATERIAL, รางวัล GOLD AWARDS IN CATEGORY OF BEST GRAPHIC, รางวัล SILVER AWARDS IN CATEGORY OF BEST GRAPHIC , 1993 TACT AWARDS (THAILAND) รางวัล GOLD AWARDS IN CATEGORY OF DIRECTION MAIL, 1994 BAD AWARDS (THAILAND) รางวัล BEST CORPORATE IDENTITY, CERTIFICATE OF RECOGNITION, 1995 BAD AWARDS (THAILAND) รางวัล BEST CORPORATE IDENTITY , 1995 HOW INTERNATIONAL COMPETITION (USA), 1995 1st PLACE (STATIONERY) รางวัล MERIT AWARD (STATIONERY), 1996 THE ART DIRECTOR CLUB 75th ANNUAL EXHIBITION (USA), รางวัล MERIT AWARD(STATIONERY) 1995 HOW SELF PROMOTION COMPETITION (USA) รางวัล MERIT AWARD(STATIONERY), 1995 COMMUNICATION DESIGN (USA) รางวัล AWARD EXCELLENCE (STATIONERY) , 1997 HOW SELF PROMOTION COMPETITION (USA) รางวัล MERIT AWARD (CATALOG & BROCHURES), 1997 NEW YORK FESTIVAL (USA), FINALIST(CATALOG & BROCHURES) , 1998 FRESH IDEA IN LIMITED BUDGET DESIGN (USA) รางวัล PRESENT IN BOOKLET (STATIONERY), 1998 HOW INTERNATIONAL OF ANNUAL OF DEDSIGN รางวัล MERIT AWARD (Self-Promotion Competition) 1999 ARCHIVE DESIGN FOR MUSIC 1 (GERMANY) PRESENT IN BOOKLET(CD COVER), 2000 ARCHIVE CATALOG & BROCHURES 1(GERMANY) รางวัล PRESENT IN BOOKLET (CATALOG & BROCHURES), 2000 HOW INTERNATIONAL OF ANNUAL OF DEDSIGN รางวัล MERIT AWARD (Self-Promotion Competition), 2000 BAD AWARDS (THAILAND) รางวัล CERTIFICATE OF RECOGNITION (STATIONERY), CERTIFICATE OF RECOGNITION (GRAPHIC DESIGN) , 2004 ADMAN AWARDS (THAILAND), รางวัล BRONCE AWARD IN CORPORATE IDENTITY (STATIONERY), 2004 BAD AWARDS (THAILAND), รางวัล CERTIFICATE OF RECOGNITION (GRAPHIC DESIGN) รางวัลมากมายที่บริษัทฯ ได้รับนั้น

ถือเป็นสิ่งที่บ่งบอก หรือเครื่องพิสูจน์ที่ยืนยันถึงความสำเร็จในการแสดงให้เห็นถึงความสามารถที่เป็นเกียรติประวัติในด้านการออกแบบทั้งในเวทีระดับชาติ และระดับนานาชาติ หนึ่งในจำนวนผลงานที่ได้รับรางวัลที่ได้รับการยกย่องนั้นก็คือ Corporate Identity ประเภท Stationery ของ Blind นับว่าเป็นผลงานที่มีความโดดเด่นเป็นอย่างมากชิ้นหนึ่ง โดยผลงานดังกล่าวนี้ได้รับการยกย่องทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ ซึ่งไม่เพียงแต่จะทำให้ชัชวาลได้รับการกล่าวขานถึงความสามารถในเรื่องของผลงานการออกแบบ รวมไปถึงการนำเกียรติยศชื่อเสียงมาสู่ประเทศไทย รวมทั้งตัวของชัชวาลในฐานะนักออกแบบอีกด้วย นอกจากนี้รางวัลที่ชัชวาลได้รับนั้นก็ยังได้รับการยกย่องทั้งในแวดวงวิชาชีพ และวิชาการออกแบบวิชาชีพของประเทศไทยเป็นอย่างมากเช่นกัน

1.4 การดำเนินชีวิต

1.4.1 ข้อคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต

ชัชวาลดำเนินชีวิตภายใต้ปรัชญาในเรื่องของการทำงานที่ตนเองปฏิบัติอยู่เสมอมานั้นก็สามารถสะท้อนถึงปรัชญา และข้อคิดในการทำงานของชัชวาลก็คือการปฏิบัติตนเองให้มีวินัยในการทำงานให้มีประสิทธิภาพ โดยการทำงานของชัชวาลนั้นให้ความสำคัญ รวมถึงใส่ใจในเรื่องของการทำงานในทุก ๆ ขั้นตอน เพื่อผลักดันหรือผลิตผลงานทางการออกแบบให้มีมาตรฐานที่ดีด้วยความตั้งใจอย่างดีที่สุด ซึ่งในเรื่องของความตั้งใจในการทำงานนี้ชัชวาลได้ให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

1.4.2 ภาพอนาคต

พบว่าชัชวาลมิได้มุ่งหวังในเรื่องของทรัพย์สินเงินทอง และตำแหน่งที่ใหญ่โตโดยชัชวาลมีความตั้งใจจะลดลงเพื่อที่จะได้มีชีวิตที่เป็นส่วนตัวมากขึ้น เช่น การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อถ่ายภาพ ซึ่งเป็นความฝันและงานที่ชัชวาลอยากทำมาตั้งแต่จบการศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแต่ยังไม่มีโอกาสได้ทำอย่างจริงจัง ส่วนในเรื่องของรูปแบบในการทำงานชัชวาลนั้นอาจจะเปลี่ยนไปบ้างโดยการเปลี่ยนสถานภาพ โดยการเปลี่ยนบทบาททางการทำงานไปเป็นผู้ควบคุมดูแลทางการออกแบบ หรือเป็นผู้บริหารทางความคิดให้มากขึ้นโดยไม่ลงรายละเอียดย่อย ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะอยู่ในสถานภาพและบทบาทของผู้ให้คำปรึกษาทางการออกแบบ (Design Consult) ให้กับองค์กรรวมถึงหน่วยงานต่าง ๆ ในเรื่องของภาพรวมต่าง ๆ ด้วยการวางแผนใช้การออกแบบเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร ๆ นั้น

2. ประเด็นหลักในเรื่องแนวคิดและการทำงานของชัชวาล ขนขจี

สิ่งสำคัญที่ส่งผลให้ชัชวาล ขนขจี ได้รับการยอมรับในเรื่องผลงานนั้น คือ การทำงานที่สามารถสร้างงานได้อย่างมีคุณภาพนั้นประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ที่สำคัญในหลายองค์ประกอบ เช่น การทำความเข้าใจโจทย์ การสร้างแนวความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นกรอบในการทำงานในแต่ละครั้ง รวมไปถึงการแก้ปัญหาจากโจทย์ทางการออกแบบให้ตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการออกแบบ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการทำงาน

2.1 การทำความเข้าใจโจทย์

การทำความเข้าใจโจทย์นั้นนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งของนักออกแบบ เพราะโจทย์นั้นถือเป็นข้อมูลที่สำคัญ หากนักออกแบบสามารถทำความเข้าใจจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลคือโจทย์ได้อย่างลึกซึ้งและตรงประเด็น เพื่อให้ได้คำตอบที่น่าสนใจที่สามารถนำมาใช้ได้จริง ครอบคลุมไปถึงการตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการออกแบบที่ถูกต้องและชัดเจน ก่อนที่จะนำไปพัฒนาเพื่อผลิตผลงานทางการออกแบบ

2.1.1 การหาแนวคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องของการหาแนวคิดสร้างสรรค์นั้นชัชวาลให้ความสำคัญกับการจัดลำดับข้อมูลซึ่งจะนำมาใช้ในการแยกย่อยเพื่อคลี่คลายโจทย์เพื่อสร้างเป็นประเด็นในการหาแนวคิดสร้างสรรค์ โดยวิธีการหาแนวคิดสร้างสรรค์ของชัชวาลนั้นผู้วิจัยพบว่ามี 2 แนวทาง คือ

1. การหาแนวคิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่ผลลัพธ์
2. การหาแนวคิดจากผลลัพธ์กลับมาสู่จุดเริ่มต้น

ทั้ง 2 วิธีการนี้ถือเป็นหลักการและวิธีการที่เป็นมาตรฐานในการสร้างแนวความคิด (Concept) ก่อนที่จะนำมาพัฒนาเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ทางการออกแบบ ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ที่ชัชวาลใช้ในการหาแนวคิดสร้างสรรค์ในแต่ละครั้งของการทำงานออกแบบ การใช้แนวทางดังกล่าวมีความสำคัญต่อการกำหนดแนวทางในการออกแบบเป็นอย่างมาก

นอกเหนือจากวิธีการดังกล่าวแล้วในบางครั้งชัชวาลก็ยังมีวิธีการสร้างแนวความคิดในงานออกแบบเรขศิลป์ ที่สามารถใช้ในการกำหนดแนวความคิดเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบหรือกำหนดทิศทาง รวมไปถึงรูปแบบของงานออกแบบที่ชัดเจน โดยการใช้คำสำคัญมาเป็นกรอบในการสร้างแนวความคิดรวบยอดให้กับงานออกแบบได้เช่นกัน

2.1.2 รูปแบบและลักษณะเฉพาะ

มีการใช้วิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลายมากมาย เพื่อสร้างรูปแบบและลักษณะเฉพาะ โดยชัชวาลมีการใช้หลักการสร้างบุคลิกกรรมทั้งอารมณ์ของงานให้มีเอกลักษณ์ที่เป็นลักษณะบ่งเฉพาะว่าเป็นอัตลักษณ์ให้กับงานของตนเอง ประกอบด้วยรายละเอียดและสาระที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนแรกนั้นเป็นเรื่องของเทคนิคการนำเสนอโดยใช้แนวทางศิลปะ(Art Direction) เพื่อเน้นงานให้สวยงามและโดดเด่น และส่วนที่สองนั้นจะเป็นเรื่องของกระบวนการทางความคิด (Thinking Process) โดยชัชวาลนั้นให้ความสำคัญกับเรื่องของกระบวนการทางความคิดเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งงานชนิดใดจะใช้หลักการแบบใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ของงานนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเทคนิคการนำเสนอโดยใช้แนวทางศิลปะหรือเรื่องของกระบวนการทางความคิดแล้วแต่มีผลในการกำหนดทิศทางและรูปแบบ รวมไปถึงการสร้างลักษณะเฉพาะให้กับงานออกแบบทั้งสิ้น

2.2. พัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

ในบริบทของพัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบของชัชวาลนั้นพบว่ามีการใช้ภาพร่าง หรือแบบSketchนำมาพัฒนาให้ตรงตามความต้องการอย่างเป็นระบบ โดยSketchให้เป็นทางเลือกให้มากที่สุดแล้วนำแบบร่างดังกล่าวมาพัฒนาเป็นรูปแบบที่ดีที่สุด เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางพัฒนาเป็นรูปแบบจริงให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์สุดท้ายที่ดีที่สุดก่อนตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เหมาะสมในการตัดสินใจเลือกเพื่อนำมาพัฒนา และสร้างเป็นชิ้นงานจริง

2.2.1 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

การสร้างแนวความคิดในการออกแบบนั้นชัชวาลจะให้เวลาในการศึกษาโจทย์จนเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้งก่อนนำมากำหนดเป็นประเด็นต่าง ๆ ด้วยวิธีการแยกย่อยโจทย์โดยการเขียนเป็นประเด็นต่าง ๆ ให้มากที่สุด เพื่อที่จะนำมาใช้ในการออกแบบด้วยวิธีการเขียนสรุปเป็นความคิดเบื้องต้นแล้วนำมาคลี่คลายในความต้องการต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสร้างแนวความคิดในการออกแบบให้สอดคล้องกับโจทย์ทางการออกแบบ

2.2.2 การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ

ในส่วนของการใช้หลักการ และทฤษฎีในการออกแบบมิได้มีการกำหนดเป็นหลักการรวมทั้งกฎเกณฑ์ที่ตายตัว หรือมาตรฐานแต่อย่างใด ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ชัชวาลมีการใช้หลักการจัดวางในงานออกแบบของตนเองโดยอาศัยความรู้ และหลักการทางด้านศิลปะในการออกแบบ โดยการใช้ความรู้ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์เป็นส่วนสำคัญที่สุด โดยเป็นหลักการพื้นฐานที่ใช้ในการ

แก้ปัญหาให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับในการสร้างสรรค์ผลงานให้สัมพันธ์กับConcept รวมไปถึง สนับสนุน Art Direction และประยุกต์ให้เข้าไปในงานแต่ละชิ้นอย่างมีเหตุผล

2.2.3 เนื้อหาและเรื่องราว

ทางด้านเนื้อหาและเรื่องราวนั้นถือว่ามีค่าสำคัญเป็นอย่างมากอีกสิ่งหนึ่ง เนื่องจาก สามารถนับได้ว่าเนื้อหาและเรื่องราวนั้นมีความเกี่ยวข้องกับแนวความคิดทางการออกแบบคือ เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของแนวความคิดทางการออกแบบ รวมทั้งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการ กำหนดแนวทางให้สอดคล้องกับโจทย์ทางการออกแบบของงานชิ้นนั้น ๆ ให้เป็นผลงานที่มีจุดเด่น สามารถแสดงอัตลักษณ์ เพื่อสื่อสารกับผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักได้อย่างตรงประเด็น ด้วยภาพ และเรื่องราวที่ชัดเจนในผลงานการออกแบบ ภายใต้กรอบหรือแนวทางในการสื่อสารให้ สอดคล้องกับแนวความคิดทางการออกแบบ ซึ่งนับว่ามีความสำคัญรวมทั้งเป็นหัวใจในการสื่อสาร หากผลงานทางการออกแบบชิ้นใดไม่สามารถสื่อสารกับผู้รับสาร หรือกลุ่มเป้าหมายได้ก็เท่ากับ งานนั้นไม่ประสบผลสำเร็จซึ่งถือได้ว่าล้มเหลวในแง่ของการสื่อสาร

หลักและวิธีการสร้างแนวทางในการสื่อสารให้สอดคล้องกับแนวความคิดนั้นประสบการณ์ ในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความแม่นยำในการกำหนดแนวทางในเรื่องของ การสื่อสารได้อย่างถูกต้อง และตรงตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งแนวทางในการออกแบบ

2. 3 ทักษะคดี

2.3.1 ทักษะคดีในเรื่องระบบการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา

ในด้านทักษะคดีที่เกี่ยวกับเรื่องของมาตรฐานทางการศึกษาต่อศาสตร์ทางการ ออกแบบเรขศิลป์ของสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนทางการออกแบบเรขศิลป์ในปัจจุบันนั้น หากเปรียบเทียบในเรื่องของผลงานซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากหลักสูตร รวมไปถึงระบบการจัดการ เรียนการสอนที่แตกต่างกันกับหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศ หรือแม้กระทั่ง สถาบันอุดมศึกษาที่ให้การศึกษาทางการออกแบบเรขศิลป์ของประเทศไทยในปัจจุบันนั้น ถึงแม้ว่าจะตื่นตัว และมีแนวโน้มพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่มาตรฐานทางการศึกษาก็ยัง แตกต่างกัน โดยสถาบันการศึกษาในต่างประเทศนั้นมีการพัฒนาหลักสูตรก้าวหน้าไปมากกว่า สถาบันการศึกษาในประเทศไทย โดยเฉพาะผลงานของนักศึกษาที่เป็นตัวสะท้อน รวมทั้งสามารถ ยืนยันในด้านมาตรฐานสากลทางการศึกษาที่ดีรวมทั้งโดดเด่นกว่า นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นที่มี อิทธิพล และส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนซึ่งอาจจะเป็นผลมาจากความแตกต่างของ บุคลากรที่เป็นปัจจัยหลักในการผลักดันผู้เรียนต้องมีความคิดที่สดใหม่อยู่เสมอ รวมทั้งเท่าทันต่อ

การเปลี่ยนแปลงของโลก รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงของแวดวงวิชาชีพ และวิชาการออกแบบ
 เรขศิลป์ตลอดเวลา รวมไปถึงสภาพแวดล้อมทางการศึกษาอีกด้วย

2.3.2 ทศนคติที่มีต่อแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการออกแบบเรขศิลป์

ในด้านที่เกี่ยวกับทศนคติที่มีต่อวิชาชีพในการเป็นนักออกแบบเรขศิลป์ในปัจจุบันนั้นใน
 ประเด็นดังกล่าวนี้ ชัชวาลได้ให้ความคิดเห็นไว้อย่างน่าสนใจว่ามีการสร้างสรรค์และพัฒนาอย่าง
 ลึกซึ้งนั้นเกิดขึ้นเฉพาะกลุ่มเท่านั้น กล่าวคือยังมีนักออกแบบเรขศิลป์อีกมากมายที่มีการพัฒนานั้น
 มิได้เป็นไปในลักษณะของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกอย่างแท้จริง
 อีกทั้งในด้านมาตรฐานผลงานก็ยังเป็นไปในลักษณะและทำนองเดียวกันกับการพัฒนาทางด้าน
 ความคิดสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง โดยมิได้ผ่านกระบวนการที่ดีในการสร้างระบบและวิธีการคิดหรือ
 สร้างสรรค์ให้เป็นนักออกแบบ และมีสุนทรียะทางการออกแบบที่ดี

หากมองในภาพรวมแล้ว จะเห็นได้ว่า ผลงานทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ของ
 ประเทศไทยนั้นจัดว่ายังไม่พัฒนาไปเท่าที่ควร แม้ว่าเทคโนโลยีจะก้าวเข้ามามีบทบาททั้งในด้าน
 วิชาชีพ และการศึกษาด้านการออกแบบเรขศิลป์ก็ตาม หากเปรียบเทียบถึงผลงานและการศึกษา
 ด้านการออกแบบเรขศิลป์ของประเทศไทยกับชาติอื่น ๆ ในระดับสากล ซึ่งจะเห็นได้ว่า
 มีการพัฒนาน้อยมากเมื่อเทียบกับชาติอื่น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับการสนับสนุน
 จากระดับผู้บริหารทางภาครัฐ รวมทั้งความแตกต่างในเรื่องของรากฐาน และสุนทรียะทางด้าน
 ศิลปะ

3. ผลงานของชัชวาล ขนขจี

3.1 ลักษณะผลงาน

ผลงานทางการออกแบบของชัชวาล ขนขจีแสดงให้เห็นถึงความสามารถ และอัตลักษณ์
 ทางการออกแบบ โดยผลงานมีความโดดเด่นในด้านต่าง ๆ ตามหลักการทางการออกแบบโดยมี
 ความโดดเด่นในเรื่องของแนวความคิด(Concept)และการใช้แนวทางศิลปะ(Art Direction) ไม่ว่าจะ
 จะเป็นเรื่องของการใช้การออกแบบตัวอักษร หรือการใช้ภาพที่สามารถแสดงอารมณ์และ
 ความรู้สึก เพื่อสนับสนุนให้แนวคิดในการออกแบบโดดเด่น รวมทั้งมีแนวทางในการสื่อสารที่
 สามารถแสดงถึงสอดคล้องกับแนวความคิด

3.2 แนวทางการสื่อสาร

แนวทางในการสื่อสารในผลงานทางการออกแบบนั้น ชักวาลเป็นไปในทางการพัฒนา และง่ายต่อการเข้าใจ โดยให้ความสำคัญกับแนวความคิด รายละเอียดทางการออกแบบที่ชัดเจน รวมถึงการให้ความสำคัญกับโจทย์โดยนำมาตีความในเชิงลึกเพื่อหาแนวทางการสื่อสารในผลงานการออกแบบ ซึ่งโจทย์ทางการออกแบบที่ได้รับมานั้นก็มีความสำคัญในการกำหนดทิศทางในการสื่อสาร โดยเรื่องความคิด(Idea) และแนวความคิด(Concept)นั้นเป็นส่วนสำคัญที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์โจทย์ที่ถูกต้อง โดยในการทำงานทุกครั้งจะมีวิธีโดยใช้ผลงานทางการออกแบบนั้นกลับไปตรวจสอบกลับโจทย์ว่าสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่

3.3 เทคนิค และรูปแบบ

ในด้านของเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบนั้น เนื่องจากชักวาลสามารถพัฒนาเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบให้เรียบง่าย โดยใช้ความคิด(Idea) และแนวความคิด(Concept) ที่มาจากโจทย์นั้น นำไปสู่เรื่องเทคนิค วิธีการ และรูปแบบในการออกแบบที่เรียบง่าย ด้วยแนวทางที่วิเคราะห์โจทย์ รวมทั้งสามารถมองงานทิศทางการออกแบบที่เป็นผลลัพธ์ ตลอดจนสามารถสร้างความลงตัวให้กับผลงานได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประวัติชีวิต

1.1 ประวัติชีวิตส่วนตัว

1.1.1 ภูมิหลัง

ชีวิตในวัยเด็กจนกระทั่งเติบโตของชักวาลนั้นอยู่ในครอบครัว และเครือญาติที่มีความเอื้ออาทรต่อกันท่ามกลางการใช้ชีวิตหรือวิถีชีวิตที่เรียบง่ายโดยการอบรมสั่งสอนที่ดีในเรื่องต่างๆของบิดามารดาเป็นไปตามภูมิลำเนาที่อยู่อาศัย คือ แถบชานเมืองในกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีประเพณีและความเป็นอยู่ในการใช้ชีวิตคล้ายคลึงกับวิถีชีวิตของสังคมในชนบท ซึ่งส่งผลต่อการใช้ชีวิตของชักวาลในเรื่องของอุปนิสัย เช่น เป็นผู้ที่มีความอ่อนน้อม ถ่อมตน ตรงไปตรงมา และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีเป็นที่รักใคร่ของผู้ที่อยู่ใกล้ชิด

นอกจากนี้การปลูกฝัง และเลี้ยงดูของบิดามารดาดังกล่าวนั้นได้หล่อหลอมอุปนิสัยของชักวาลให้เป็นคนที่มีทั้งวินัย และกล้าแสดงออกทางความคิดนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้ชักวาล

เป็นคนที่มิระเบียบวินัยในการทำงาน และกล้าคิด กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง จะเห็นได้ว่าการเลี้ยงดู และอบรมสั่งสอนบิดามารดาของชัชวาลนั้นจะมีส่วนสำคัญที่หล่อหลอมทางด้านการใช้ชีวิตของ ชัชวาลเป็นอย่างดี

1.1.3 สภาพแวดล้อมในอดีตและปัจจุบัน

สภาพแวดล้อมที่อยู่ในแถบชานเมืองของกรุงเทพมหานคร หรือสภาพแวดล้อมในละแวกที่เป็นภูมิลำเนาของชัชวาลนั้น ส่งผลต่อการใช้ชีวิตรวมทั้งค่านิยมของชัชวาลเป็นอย่างดี แม้ว่ายุคสมัยจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดก็ตาม ตลอดจนทุกวันนี้ชัชวาลก็ยังคุ้นเคยกับ วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมที่ตนเองเติบโตมาเป็นอย่างดี ซึ่งวิถีชีวิตของคนในละแวกนั้นมีวิถี ชีวิตที่มีวัฒนธรรมความเป็นอยู่สมถะ เรียบง่าย คล้ายกับคนที่อาศัยหรือมีภูมิลำเนาตามชนบทที่มีความ แนบแน่น และสนิทสนมกันในหมู่เครือญาติ

ในวัยเด็กของชัชวาลนั้นก็เล่นชนตามสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย โดยการใช้ความคิด สร้างสรรค์เพื่อประดิษฐ์ของเล่นที่ส่วนใหญ่นั้นก็อาศัยธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมรวมทั้งสถานที่ ในละแวกนั้นเป็นหลัก จุดเด่นที่น่าสนใจของสังคมในละแวกดังกล่าวนั้นก็คือแม้ว่าสภาพแวดล้อม จะเปลี่ยนไปในทางที่เจริญขึ้น แต่ความสัมพันธ์ของเครือญาติก็ยังมีอยู่สูง กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การลงแขกกันในงานบุญก็ยังมียู่ ช่วยกันทำกับข้าว ชนของ ล้างจานล้างชาม เป็นเรื่องปกติ ซึ่งชัชวาลก็ได้ซึมซับทั้งในด้านวิถีชีวิต ตลอดจนแนวคิดในการใช้ชีวิตเป็นอย่างดีจนถึงทุกวันนี้

1.2 ประวัติการศึกษา

ชัชวาลสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 จากโรงเรียนสหพานิชย์ปทุมวิถี แผนกสามัญ และได้เข้าศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ในสายวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตัวเองก็ได้พบข้อบกพร่องของตนเอง นั่นก็คือชัชวาลความรู้ทางด้านวิชาการในสายวิทยาศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นวิชาฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา หรือแม้กระทั่งวิชาคณิตศาสตร์นั้นได้คะแนนอยู่ในระดับที่ไม่ดีนัก แต่ในทางกลับกันนั้นผลการ เรียนเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวกับศิลปะที่ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติกลับเป็นไปในทิศทางที่ดี

จากปัจจัยดังกล่าวนี้ทำให้ชัชวาลเริ่มสนใจเกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวกับด้านศิลปะ เป็นสาเหตุ ที่เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลทำให้ชัชวาลตัดสินใจเลือกเดินบนเส้นทางของการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะ แม้ว่าทางบ้านของชัชวาลนั้นมีค่านิยมรวมทั้งความตั้งใจและคาดหวังให้ชัชวาลได้ศึกษา

ต่อทางด้านการทำงานก็ตาม แต่ก็ให้อิสระในการเลือกทางเดินทางการศึกษากับชัชวาลเป็นผู้ตัดสินใจเอง

ความมุ่งมั่นในการหาความรู้เพิ่มเติมก็เริ่มมีมากขึ้นเป็นลำดับ ในการเลือกเส้นทางศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาทางด้านศาสตร์ที่เกี่ยวกับศิลปะนั้นก็เริ่มมีมากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน โดยชัชวาลทุ่มเทให้กับการเรียนศิลปะเพิ่มเติมนอกห้องเรียนเพื่อที่จะใช้ในการสอบวิชาเฉพาะที่เกี่ยวกับศิลปะเข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา

แม้ว่าในความตั้งใจเดิมของชัชวาลนั้นต้องการที่จะศึกษาต่อที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรก็ตาม ซึ่งในเวลาต่อมานั้นชัชวาลสามารถสอบเข้าศึกษาต่อทางศิลปะในระดับอุดมศึกษา โดยเป็นนิสิตของภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ก็ไม่ได้ทำให้ชัชวาลผิดหวังและเสียใจแต่อย่างใด กลับทำให้ชัชวาลมุ่งมั่นทุ่มเทรวมทั้งปรับตัวในด้านการเรียนทั้งทฤษฎีและปฏิบัติอย่างจริงจังมากขึ้นตามลำดับ

ชัชวาลได้รับการไว้วางใจจากนิสิตในภาควิชาศิลปศึกษาและเพื่อนร่วมรุ่นในชั้นปีเดียวกัน ในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 นั้นชัชวาลก็ได้รับเลือกให้เป็นรองประธานชุมนุมศิลปะ ครั้นพอขึ้นชั้นปีที่ 3 ก็ได้รับเลือกให้เป็นประธานของชุมนุมนี้ มีการจัดกิจกรรมแล้วกลุ่มเพื่อนก็ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี

ในขณะที่ศึกษาอยู่นั้นชัชวาลก็สร้างโอกาสในการทำงานศิลปะโดยการรวบรวมเพื่อนร่วมชั้นเรียนเดียวกันและจัดตั้งเป็นกลุ่ม เพื่อจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะในทุกครั้งที่มีโอกาสอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเพิ่มพูนทักษะและพัฒนาความรู้ทางด้านศิลปะอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งในบางครั้งของการแสดงนิทรรศการในทุก ๆ ครั้งก็ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับชัชวาลโดยการขายผลงานศิลปะที่จัดแสดงขึ้นในทุกครั้ง ส่วนรายได้ที่ชัชวาลได้รับนั้นก็นำมาสนับสนุนทางการศึกษา ส่วนในด้านการศึกษานั้นถือว่าชัชวาลเป็นผู้มีวินัยในด้านการเรียนอยู่ในระดับที่ดี โดยจะสังเกตได้จากผลการเรียนของชัชวาลนั้นก็อยู่ในเกณฑ์ดีตลอด 4 ปีที่ชัชวาลศึกษา

1.3 ประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขศิลป์

1.3.1 แรงบันดาลใจและเหตุผลในการประกอบอาชีพ

หลังจากชัชวาลสำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแล้วชัชวาลก็เริ่มต้นขึ้นเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในโลกของการทำงานอย่างจริงจัง โดยได้รับโอกาสที่ดีให้เริ่มต้นกับการทำงานที่ดีในฐานะนักออกแบบเรขศิลป์ แต่ในระยะเริ่มต้นของการทำงานนั้นสิ่งที่ชัชวาลนั้นประสบปัญหาก็คือเรื่องของประสบการณ์นั่นเอง

ซึ่งชาวโลกก็ได้ใช้ความสามารถและความรู้ทางด้านศิลปะประกอบกับการได้รับรู้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง รวมทั้งซึมซับทั้งปรัชญาแนวความคิดและวิธีการทำงานจากการทำงานของคุณคนๆหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นบุคคลต้นแบบให้กับชาวโลก รวมไปถึงแหล่งข้อมูลที่ดีและประสบการณ์ที่ดีนั้นที่ถือได้ว่าเป็นแรงผลักดันให้เกิดแรงบันดาลใจในเรื่องของความมุ่งมั่น ทุมเทเพื่อที่จะสร้างผลงานทางการออกแบบให้อยู่ในมาตรฐานที่ดีในฐานะนักออกแบบวิชาชีพ

1.3.2 เกียรติประวัติและรางวัล

นับตั้งแต่ก้าวแรกที่สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2532 ความน่าสนใจในตัวซึ่งชาวโลกก็มีมากขึ้น ซึ่งชาวโลกนั้นเริ่มต้นที่การสร้างผลงานการออกแบบวิชาชีพที่มีมาตรฐานสากลที่ได้รับการยอมรับทั้งแวดวงวิชาชีพนักออกแบบและนักวิชาการทางด้านวิชาชีพ โดยชาวโลกได้รับรางวัลเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติมากมาย

พัฒนาการทางด้านผลงานตลอดระยะเวลา 15 ปีที่ผ่านมา นั้นรางวัลที่ชาวโลกได้รับจากเวทีต่าง ๆ นั้นก็เป็นที่ยอมรับในเรื่องของผลงานที่ได้มาตรฐานที่โดดเด่นเน้นความสำคัญทั้งในด้านแนวความคิด (Concept) รวมทั้งเทคนิคการนำเสนอด้วยการใช้หลักการทางศิลปะ (Art Direction) ซึ่งสร้างให้เกิดการรับรู้ (Perception) และการสื่อสาร (Communication) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความ เป็นสากลทางด้านแนวความคิดในการออกแบบ

1.4 การดำเนินชีวิต

1.4.1 ข้อคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต

ซึ่งชาวโลกมีความมุ่งหวังและคาดหวังในเรื่องผลงานที่ตนเองเป็นผู้ออกแบบว่าจะต้องออกมาอยู่ในคุณภาพที่ดี ภายใต้ปรัชญาในเรื่องของการทำงานของชาวโลกนั้นจะแฝงหลักการการทำงานที่ปฏิบัติอยู่เสมอมา คือ ความตั้งใจในการทำงานอย่างที่สุด ซึ่งในเรื่องของความตั้งใจในการทำงานนี้ชาวโลกได้ให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นสิ่งที่สะท้อนความใส่ใจในผลงานที่ผลิตออกมาให้ได้มาตรฐานที่ดี ซึ่งผลงานก็จะเป็นเครื่องชี้วัดการทำงานที่ตั้งใจของตัวนักออกแบบได้เป็นอย่างดี

1.4.2 ภาพอนาคต

ภาพอนาคตของชาวโลกในเรื่องของการทำงานนั้นด้วยอายุ วัย และประสบการณ์ทำให้มีอิทธิพลต่อความคิดที่สุ่มรอบคอบมากขึ้นนั้นส่งผลทำให้ชาวโลกคิดที่จะเปลี่ยนบทบาท ด้วยการลดงานที่ตนเองต้องเป็นผู้ลงรายละเอียดเองไปเป็นผู้ควบคุมและดูแลทางความคิด

มากขึ้น โดยที่ชาวลา มีความตั้งใจที่จะเดินทางท่องเที่ยวเพื่อถ่ายภาพซึ่งเป็นความฝันรวมทั้งงานที่ชาวลาอยากทำมาตั้งแต่จบการศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แต่ยังไม่มีโอกาสทำอย่างจริงจัง

ส่วนในเรื่องของรูปแบบในการทำงานของชาวลา นั้นอาจจะปรับเปลี่ยนสถานภาพในการทำงานไปโดยปรับบทบาทรวมทั้งแปรรูป หรือบูรณาการทางความคิดและแนวทางในการทำงานไปเป็นผู้ควบคุมดูแลทางการออกแบบ กล่าวคือ เป็นผู้บริหารทางความคิดโดยเป็นผู้กำหนดภาพรวมทางความคิดให้มากขึ้นหรืออาจจะอยู่ในบทบาทของผู้ให้คำปรึกษาทางด้านการออกแบบ (Design Consult) ด้วยการใช้ความรู้ที่เป็นองค์รวมและประสบการณ์ในด้านศิลปะรวมทั้งการออกแบบที่ตนเองนั้นได้เก็บเกี่ยวสั่งสมมาวางแผนโดยกำหนดเป็นกลยุทธ์ทางการออกแบบเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กรต่าง ๆ ในรูปแบบของการสื่อสารโดยงานออกแบบเรขาคณิต

ในบทบาทที่เป็นภาพอนาคตดังกล่าวของชาวลา นี้เป็นไปในรูปแบบที่ได้ใช้ศักยภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับสภาวะการพัฒนาของสังคมรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงในแวดวงทางการออกแบบอีกด้วย

จากการศึกษาประวัติชีวิตของชาวลา ขนขจี นั้นจะเห็นได้ว่ามีพัฒนาการที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ในการทำงาน เช่น การที่มีบิดามารดาเป็นผู้อบรมและเลี้ยงดูในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะความมีวินัยในด้านต่าง ๆ ในวัยเด็กนั้นส่งผลเป็นอย่างยิ่งต่อความมีวินัยของชาวลา ขนขจี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jersil (1968) และ Hofman (1970) ได้ทำการวิจัยเรื่องแรงผลักดันภายในตัวเด็ก โดยศึกษาเกี่ยวกับการฝึกวินัย 3 วิธี ได้แก่ การให้เหตุผล การปล่อยปละละเลย และการละเลย จากการเลี้ยงดูของบิดามารดา ผลการวิจัยพบว่า บิดามารดามีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่งในการสร้างวินัยให้กับเด็ก ซึ่งบิดามารดาจะต้องไม่ตามใจหรือเข้มงวดกับเด็กจนเกินไป เด็ก บิดามารดาที่ฝึกวินัยเด็ก โดยวิธีการให้เหตุผลจะทำให้เด็กมีวินัยในตนเองสูงกว่าเด็กที่ได้รับการฝึกวินัย

นอกจากนี้การได้เรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ รวมทั้งสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ในครอบครัว วัฒนธรรมทั้งในอดีตและปัจจุบันที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หรือการได้รับการศึกษาในระดับต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการได้รับการศึกษาในเรื่องต่าง ๆ มีผลต่อชาวลา ขนขจี ในเรื่องของการคิดและการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการดำเนินชีวิตและการทำงาน หรือแม้กระทั่งบุคลิกภาพของชาวลา ขนขจี ซึ่งสอดคล้องกับ Kroeber (1948) กล่าวว่า การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้มองเห็นถึงพัฒนาการของบุคคลนั้น ๆ ว่าในอดีตและปัจจุบันเป็นอย่างไร รวมทั้งสามารถทำนายได้ว่าในอนาคตจะมีแนวโน้มไปในทิศทางใด

2. แนวคิดและการทำงานของชัชวาล ขนขจี

แนวคิดและการทำงานนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญต่อชัชวาล ขนขจีเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสามารถกำหนดแนวทางในการสร้างแนวความคิดได้อย่างชัดเจน ด้วยกระบวนการทำงานที่เป็นระบบในการทำความเข้าใจโจทย์อย่างลึกซึ้ง นำไปสู่แนวความคิดทางการออกแบบ และสามารถสร้างผลงานทางการออกแบบ โดยการให้สร้างระบบและวิธีการย่อยโจทย์ทางการออกแบบในประเด็นต่าง ๆ แต่ละครั้งที่ได้รับก่อนการพัฒนาเป็นผลงานจริง

2.1 การทำความเข้าใจโจทย์

การทำความเข้าใจโจทย์นั้นถือเป็นหัวใจในการทำงานของนักออกแบบ หากมีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากโจทย์ได้อย่างตรงประเด็น จะสามารถกำหนดภาพรวมก่อนการออกแบบผลงานได้อย่างชัดเจน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ข้อมูลที่ดี และสามารถถกกันกรองโดยสรุปปัญหาจากข้อมูลคือโจทย์ให้เป็นประเด็นที่น่าสนใจ เพื่อให้งานออกแบบนั้นมีประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ สอดคล้องกับอารยะ ศรีกัลยาณบุตร(2541) กล่าวว่า การออกแบบเรขศิลป์(graphic design) ต้องเริ่มด้วยการมีพื้นฐานที่มีเหตุผล นักออกแบบจึงต้องเป็นผู้ที่มองเห็นว่าข้อมูลใดมีความจำเป็นที่จะต้องทราบเพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการออกแบบ นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่หามาได้นั้นว่ามีความหมายเช่นไร และสามารถชี้แจงนำหนักความสำคัญได้ว่าข้อมูลใดควรนำมาใช้เพื่อวางเป็นแนวทางต่อไป

2.1.1 การหาแนวคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องของแนวคิดและการทำงานในเรื่องของการหาแนวคิดสร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยการสร้างลำดับความสำคัญของข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากโจทย์นำไปสู่กรอบการหาแนวคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยวิธีการสร้างสรรค์ที่เป็นระบบในหลาย ๆ แนวทางหรืออาจเป็นไปในลักษณะของการใช้สัญชาตญาณการออกแบบ เช่น 1.) การหาแนวคิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่ผลลัพธ์เป็นการคิดจากโจทย์มุ่งสู่ Concept แล้วจึงไปหา Reference จากนั้นจึงลงรายละเอียดเพื่อพัฒนาเป็นผลงาน และ 2.) การหาแนวคิดจากผลลัพธ์กลับมาสู่จุดเริ่มต้นเป็นการคิดจากโจทย์แต่ไปหา Reference ก่อน แล้วจึงย้อนกลับมาคิด Concept จากนั้นจึงพัฒนาออกมาเป็นงาน ซึ่ง Reference นั้นได้มาจากแหล่งข้อมูลทางการออกแบบ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ หรือกราฟิกต่าง ๆ เป็นต้น โดยความเหมาะสมของการใช้แนวทางในการหาแนวคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับโจทย์ทางการออกแบบและประสบการณ์ของนักออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุรยา (2543) ที่กล่าวว่า นักออกแบบเรขศิลป์ต้องอาศัยกระบวนการแสวงหาข้อมูล การวิเคราะห์ สังเคราะห์ที่

อาศัยหลักเกณฑ์การวางแผนงาน โดยนักออกแบบเรขศิลป์เป็นบุคคลที่จะผสมผสานกระบวนการสื่อสารที่มีหลักการกับการฝึกฝนที่บวกกับประสบการณ์ และสัญชาตญาณของการออกแบบก่อนลงมือปฏิบัติงาน

ในการหาแนวคิดสร้างสรรค์ในแต่ละครั้งของการทำงานออกแบบโดยการใช้แนวทางและทฤษฎีดังกล่าวมาปรับใช้ในการทำงานออกแบบ เนื่องจากช่วยให้การทำงานเป็นไปได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เพราะสามารถรู้กระจ่างแจ้งถึงภาพรวมที่จะใช้เป็นประเด็นหลักในการออกแบบรวมทั้งสามารถกำหนดแนวความคิดเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบหรือกำหนดทิศทาง รวมไปถึงรูปแบบของงานออกแบบที่ชัดเจน โดยการใช้คำสำคัญมาเป็นกรอบในการสร้างแนวความคิดหลักให้กับงานออกแบบได้เช่นกันสอดคล้องกับแนวคิดของเลอสม สเตาปีตานนท์ (2543) ได้กล่าวถึงแนวความคิดในการออกแบบว่าจะต้องมีพื้นฐานมาจากการรับรู้อย่างลึกซึ้งถึงองค์ประกอบต่าง ๆ คือ การรับรู้ในเรื่องพฤติกรรมมนุษย์ การใช้สอย ผสมผสานกับการสร้างสรรค์ด้วยความรู้ทางด้านศิลปะ และเทคนิคในด้านการออกแบบรวมถึงการสร้างแนวความคิดในวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบที่งดงามมีความสมบูรณ์แบบ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังที่ Smith(1998) ได้กล่าวว่า การออกแบบเรขศิลป์มีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล รวมถึงเป็นการบ่งบอกลักษณะพื้นฐาน ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นวัตถุประสงค์และเกิดเป็นแนวความคิดทางการออกแบบได้เช่นกัน

2.1.2 รูปแบบและลักษณะเฉพาะ

ในเรื่องของรูปแบบ และลักษณะเฉพาะนั้นเป็นสิ่งที่สร้างอัตลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นในการดึงดูดความสนใจให้จดจำผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ ซึ่งต้องอาศัยหลักการสร้างบุคลิกให้มีเอกลักษณ์ที่เป็นลักษณะบ่งเฉพาะเพื่อสะท้อนถึงอัตลักษณ์ให้กับผลงานของตนเอง โดยนักออกแบบนั้นต้องมีความแม่นยำในเรื่องของการใช้กระบวนการทางความคิด และหลักการทางศิลปะเพื่อเน้นให้งานสวยงามและโดดเด่น โดยเฉพาะความแม่นยำในเรื่องของกระบวนการทางความคิดบวกกับประสบการณ์ในการทำงาน ซึ่งทำให้งานโดดเด่นเป็นพิเศษในเรื่องของความซับซ้อนทางความคิด และการสื่อสารของด้วยภาษาที่เป็นสากล ซึ่งซ่อนหรือแฝงอยู่ในผลงาน และสามารถสร้างการรับรู้ รวมทั้งการจดจำผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดรับกับแนวคิดของ ม.ร.ว. รมนีย์ฉัตร แก้วกรिया (2546) ที่กล่าวว่ารูปแบบและลักษณะเฉพาะนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักออกแบบตามข้อมูลที่นักออกแบบได้รับ และนำมาสร้างเป็นผลงานโดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ประกอบ ด้วย สี รูปร่าง ลายเส้น และรูปแบบต่างก็ก่อให้เกิดการรวมตัวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เป็นภาพทัศน เพื่อที่จะแสดงคุณลักษณะ และความโดดเด่น

ของผลงาน แต่รูปแบบ และลักษณะเฉพาะเพียงอย่างเดียวจัดว่าไม่เพียงพอจะแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ได้ เพื่อให้จะมีประสิทธิภาพได้นั้นรูปแบบและลักษณะเฉพาะ หรือสไตล์จะต้องผสมผสานแนวความคิดหลัก(Theme) อันแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนและเอกลักษณ์ของนักออกแบบโดยตรงมากขึ้น

2.2 พัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

สำหรับพัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบนั้นมีการนำข้อมูลจากโจทย์มาศึกษาก่อนการกำหนดเป็นประเด็นสำคัญต่าง ๆ เพื่อสร้างเป็นแนวความคิดหลัก และใช้เป็นกรอบในการกำหนดในการทำแบบร่าง หรือแบบSketchในการหาคำตอบให้กับผลงานเพื่อหาที่ผลลัพธ์ที่ได้จากทางเลือกโดยการพัฒนาการแบบ Sketch โดยนักออกแบบจะต้องคัดเลือกผลงานที่เป็นคำตอบที่ดีที่สุดเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาเป็นผลงานจริงทางการออกแบบ จากพัฒนาการสร้างแนวความคิดตามที่นักออกแบบต้องการ สอดคล้องกับแนวความคิดของ Petrus Vrontikis (2002) ที่ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างและพัฒนาความคิดของนักออกแบบเรขศิลป์นั้นเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เนื่องจากจะเป็นตัวกระตุ้นและการพัฒนาแนวความคิดให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่ดี ซึ่งนักออกแบบสามารถเก็บรวบรวมไว้เป็นความคิดแล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อประยุกต์เป็นการแก้ปัญหา และกำหนดแนวทางเพื่อใช้เป็นแนวความคิดหลักทางการออกแบบโดยอาศัยหรือใช้หลักการทางการออกแบบผสมผสานกันให้เกิดการสื่อความหมายที่ดี และความคิดที่สด แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร เช่นเดียวกับแนวความคิดของอารยะ ศรีภักษานบุตร (2541) กล่าวว่ากระบวนการพัฒนาความคิดนั้นเกิดจากการพัฒนาที่มีระบบจากความคิดของนักออกแบบในการหาคำตอบทางการออกแบบนั้นจะไม่เหมือนการหาคำตอบทางคณิตศาสตร์ ซึ่งมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว แต่การหาคำตอบทางการออกแบบนั้น จะมีคำตอบที่ถูกหรือคำตอบที่โจทย์ตั้งไว้มากกว่า 1 คำตอบเสมอ (alternative solution) โดยคำตอบเหล่านี้เป็นทางเลือกที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการออกแบบ นักออกแบบจะทำแบบสเก็ช(sketch) หรือแบบร่าง เพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ว่าจะเป็นคำตอบของปัญหา แล้วจึงใช้โจทย์ของการออกแบบที่ได้ตั้งไว้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด โดย ยงยุทธ ณ นคร (2530) ได้ระบุถึงการศึกษาวีธีการออกแบบนั้นไม่ได้เป็นการหาคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่เป็นการค้นหาคำตอบที่สนองความพอใจหรือไม่ และปัญหานั้นก็ได้เจาะจงเพียงคำตอบเดียวเหมือนกับศาสตร์อื่น ๆ ซึ่งนับเป็นความสามารถของนักออกแบบ ที่นอกจากเสนอได้หลาย ๆ แนวทางแล้ว ยังต้องมีความสามารถในการเลือกคำตอบที่เหมาะสมอีกด้วย ความคล่องแคล่วทางความคิด เป็นคุณลักษณะที่จำเป็น สำหรับนักออกแบบที่ต้องการผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเพื่อแสวงหาทางเลือกได้มาก ๆ

2.2.1 การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ

ในส่วนของ การใช้หลักการ และทฤษฎีในการออกแบบนั้นเป็นไปในทิศทางของการใช้ ความรู้ความสามารถในเรื่องของการใช้หลักการทางศิลปะที่เป็นความรู้พื้นฐานของนักออกแบบ เพื่อนำมาปรับใช้ในการแก้ปัญหาให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับConcept อย่างมีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของดลชัย บุญยรัตเวช (2548) ที่กล่าวว่า การสร้างวัฒนธรรมรับรู้ผ่านการมองเห็นผ่านการเห็นของงานดีไซน์นั้นเป็นการยึดถือ องค์ประกอบหลักอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างของการมองเห็นมาเป็นแกนหลักในการสร้าง การรับรู้รวมทั้งสามารถต่อยอดอย่างสม่ำเสมอ จนก่อให้เกิดประสบการณ์ และการจดจำ สิ่งที่ นักออกแบบทำ ก็คือการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การเลือกสีใด ๆ ขึ้นมาเป็นสีหลัก และยึดสี นั้นเป็นแกนในงานดีไซน์ทุก ๆ ชิ้น เพื่อเป็นการบ่งบอกสิ่งที่เป็นจุดเด่นให้ทุก ๆ คนได้รับรู้ว่า สีนี้คืออัตลักษณ์ของตนเอง

2.2.2 เนื้อหาและเรื่องราว

ทางด้านเนื้อหา และเรื่องราวนั้นถือเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งของนักออกแบบ เนื่องจากเป็น เครื่องที่ใช้ในการสื่อสารจากผลงานของตนเองไปยังผู้รับสารได้รับรู้เนื้อหาและเรื่องราวในงาน ออกแบบที่เป็นส่วนหนึ่งของแนวความคิด การสื่อสารทางด้านเนื้อหาและเรื่องราวนั้นนับเป็นหัวใจ ที่ต้องอาศัยหลักการทางการออกแบบแปรรูปทางความคิดให้เป็นทั้งภาพ หรือตัวอักษร ในงานออกแบบที่ต้องสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจนถูกต้องตามความเหมาะสม และได้ใจความ สำคัญด้วยรูปแบบ และวิธีการสื่อสารที่สอดคล้องกับแนวความคิดสอดคล้องกับแนวคิดของ ปริญา โรจน์อารยานนท์ (2546) ที่กล่าวถึงการออกแบบเรขศิลป์ว่ามี 2 องค์ประกอบสำคัญ หลอมรวมกันเสมอ หนึ่งใน คือ แนวคิดที่ใช้ในการสื่อสาร และสองคือ รูปแบบวิธีการสื่อสารที่ สอดคล้องกับแนวคิด

นอกจากนี้การสื่อสารด้วยภาษาภาพเป็นเรื่องสำคัญ และจำเป็นต่อนักออกแบบเรขศิลป์ เป็นอย่างมากเช่นกัน เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบสามารถใช้เป็นเครื่องมือด้วยการแปลง ความคิดแล้วส่งเป็นสารในรูปแบบที่เป็นข้อมูลผ่านการรับรู้ด้วยการดู และสามารถเข้าใจด้วยภาพ ที่นักออกแบบสร้างขึ้นเป็นเนื้อหาและเรื่องราวสอดคล้องกับแนวคิดของJerome Jewler (1995) ที่กล่าวว่า ภาพที่เราเห็น(Visual Image) คือ ภาพที่ผ่านสายตาระทบโสดประสาทของเรา โดยเราสามารถใช้ประโยชน์ในการจัดองค์ประกอบภาพเป็นหลัก ภาพที่เรานึกคิด (Conceptual Image) คือ ภาพที่ผ่านการมอง ผ่านกระบวนการประมวลผลจากสมองแล้วนึกเลยสร้างภาพอื่น ขึ้นตามมา โดยภาพที่เรานึกคิดนี้มีประโยชน์ในการออกแบบให้งานสื่อความหมายโดยใช้ธรรมชาติ

ของภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของดลชัย บุญยรัตเวช (2548) ที่กล่าวว่าภาพเพียงภาพเดียวสามารถที่จะสื่อเรื่องราวออกมาได้มากมายเป็นพัน ๆ คำ ดังนั้นการดีไซน์ที่ใช้ภาพมาเป็นกลยุทธ์ในการสื่อสารจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ภาพที่จะนำมาใช้ต้องมีการวาง Concept ที่ชัดเจน ทั้งในด้านเนื้อเรื่อง (Story) อารมณ์ ความรู้สึกและกลิ่นไอ (Mood and Tone) และเกิดจากการนำ Idea หลักมานำเสนอหรือใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสำเร็จในการสื่อสารผ่านการรับรู้ของผู้บริโภค

2.3 ทศนคติ

2.3.1 ทศนคติในเรื่องระบบการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา

จากการวิจัย พบว่า หลักสูตรที่ก้าวหน้าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งในแวดวงวิชาชีพ และวิชาการออกแบบเรขศิลป์ รวมไปถึงบุคลากรในฐานะผู้สอนที่อยู่ในระบบการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ที่เข้าใจองค์รวมที่เป็นความรู้ทางการออกแบบเรขศิลป์นั้นล้วนแล้วมีผลต่อการพัฒนาทางด้านการเรียนการสอนทั้งทางตรง และทางอ้อม ซึ่งอาจารย์ผู้สอนนั้นควรมีทั้งประสบการณ์ทางด้านวิชาชีพควบคู่ไปกับการรอบรู้ในด้านวิชาการที่เป็นองค์รวมของศาสตร์ทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ อีกทั้งยังต้องมีความสดหรือใหม่ทางความคิดเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เนื่องจากจะเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความรู้ โดยการผลักดันหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถก้าวไปด้วยรากฐานที่ประกอบไปด้วยความรู้อย่างลึกซึ้งในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ การจัดการเรียนการสอนนั้นอาจารย์ผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วยการแก้ปัญหาที่สามารถสร้างความคิด และรูปแบบเพื่อคิดสร้างงานให้เหมาะสมกับศักยภาพหรือลักษณะเฉพาะของนักศึกษาแต่ละบุคคลสอดคล้องกับแนวคิดของอนูทิน วงศ์สรรคกรค์ (2543) ที่กล่าวว่า ผู้สอนควรมีการแจจแจง ชี้ให้เห็นปัญหาของการออกแบบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหาของวิชาการการศึกษา ตลอดจนคุณค่าของการออกแบบในเชิงศิลปะชั้นสูง โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนหาวิธีการผลิตผลงานทั้งในด้านความคิด และรูปแบบเพื่อตอบโจทย์ตามรูปแบบเฉพาะตนเอง อีกทั้งยังต้องส่งเสริมให้เกิดการทดลอง เพื่อนำไปสู่การค้นพบแง่มุมใหม่ ๆ ทางการออกแบบ

การจัดการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบเรขศิลป์นั้นผู้สอนจึงควรปรับกรอบทางความคิด และทศนคติโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับการออกแบบ รวมไปถึงการปรับปรุงการเรียนการสอน

และการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในเรื่องของการพัฒนาระบบการเรียนการสอนทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางการออกแบบเรขาคณิต

2.3.2 ทศนคติที่มีต่อแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการออกแบบเรขาคณิต

การพัฒนาของผลงานนั้นมีการพัฒนาเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากการผ่านกระบวนการเรียนการสอนที่ดีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างระบบและวิธีการคิดหรือสร้างสรรค์ให้เป็นนักออกแบบ และมีสุนทรียะทางการออกแบบที่ดี ดังนั้นการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่ออาชีพทางการออกแบบเรขาคณิตนั้นต้องอาศัยระบบการเรียนการสอนที่ดีสอดคล้องกับแนวคิดของปริญญาโรเจอร์ยานนท์ (2546) กล่าวว่าระบบการเรียนการสอนที่ดีต้องอาศัยทั้งทักษะ และวิธีการสอนที่แตกต่างกันออกไป เมื่อมองเรขาคณิตในแง่ของศิลปการสื่อสาร (Communication Arts) ผู้ที่จะชี้นำความคิดต่อสังคมด้วยชั้นเชิงทางการออกแบบเรขาคณิต จะต้องได้รับการส่งเสริมให้สามารถใช้แนวคิดในการตอบใจอย่างไรที่น่าสนใจ ด้วยภาษาทางการออกแบบของตนเอง โดยทั่วไปเกิดจากการตั้งคำถามที่ชาญฉลาดก่อนใช้แนวความคิดให้ตอบใจ ไม่จำกัดวิธีตอบใจ สร้างงานที่มีความหลากหลายให้สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การค้นพบแง่มุมที่แตกต่างด้วยสาระดี ๆ ของตัวงาน

การพัฒนาและการวิวัฒนาการทางด้านต่าง ๆ เช่น สภาพสังคม สภาวะทางเศรษฐกิจ ล้วนแล้วแต่มีผลต่อทางการศึกษาระบบเรขาคณิตในการสร้างรากฐานทางความคิดของการออกแบบเรขาคณิต เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนที่จะเติบโตเจริญก้าวหน้าด้วยความคิดที่มีระบบ โดยการจัดการเรียนการสอนนั้นจะต้องเป็นไปทิศทางที่สอดคล้องกับหลักสูตรในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นนักคิดและนักพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทั้งในด้านผลงานและการศึกษาระบบเรขาคณิตสอดคล้องกับแนวคิดของทองเจือ เขียดทอง (2546) กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ใช้เพื่อป้องกัน รวมทั้งแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนรู้จักประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น

จากการศึกษาแนวคิดและการทำงานของชัชวาล ขนขจันนั้นทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงขั้นตอนและกระบวนการทำงานที่มีระบบที่เป็นกระบวนการ หรือในบางครั้งชัชวาล ขนขจันก็ต้องอาศัยสัญชาตญาณในการเป็นนักออกแบบเรขาคณิตในเรื่องของการรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาอย่าง

เป็นระบบในการสร้างสรรค์งานออกแบบซึ่งสอดคล้องกับ Moriarty(1991) กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานเป็นกระบวนการที่นักออกแบบต้องทำการเขียน ออกแบบ ผลิตและการจัดการต่าง ๆ ทั้งนี้ นักออกแบบต้องมีความอยากรู้อยากเห็นความรู้สึกมีส่วนร่วมและสัญชาตญาณในการสร้างสรรค์งานโดยรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุด

3. ผลงานของชัชวาล ขนขจี

3.1 ลักษณะผลงาน

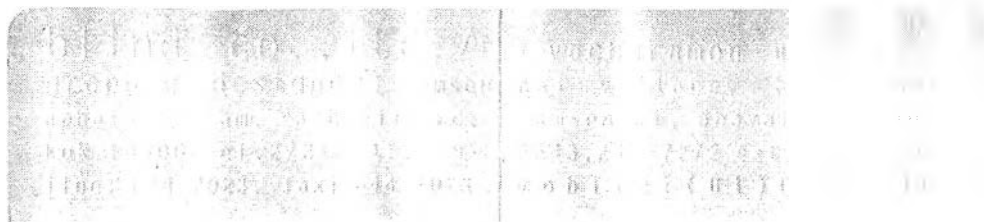
จากการศึกษาผลงานทางการออกแบบที่หลากหลายของชัชวาล ขนขจีนั้นสามารถแสดงให้เห็นถึงความสามารถทางความคิดการออกแบบ โดยผลงานทางการออกแบบวิชาชีพของชัชวาลนั้นมีความโดดเด่นที่ชัดเจนในเรื่องของแนวความคิดที่สามารถสะท้อนให้เห็นได้จากผลงานการออกแบบที่โดดเด่นในด้านแนวคิด(Concept)ที่ชัดเจน และความพิถีพิถันในเรื่องการสื่อสารให้สอดคล้องกับแนวความคิด สามารถสังเกตได้จากผลงาน นอกจากนี้ผลงานของชัชวาลนั้นยังโดดเด่นในเรื่องแนวทางการใช้ศิลปะ(Art Direction)เพื่อนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับแนวความคิดทางการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อการรับรู้ ซึ่งการทำงานของชัชวาลในประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวความคิดของPhilippe Apelagic (2003) กล่าวว่าผลงานของนักออกแบบวิชาชีพประกอบด้วยสิ่งสำคัญ คือ การใช้หลักการศิลปะในการสร้างความคิดถ่ายทอดให้เห็นภาพ บนพื้นฐานในการใช้ภาพ และการออกแบบตัวอักษรอย่างมีศักยภาพโดยงานวิชาชีพที่ดีสามารถสร้างการจดจำได้เป็นอย่างดี

3.2 แนวทางการสื่อสาร

ชัชวาล ขนขจี มีวิวัฒนาการในเรื่องของแนวทางในการสื่อสารในผลงานทางการออกแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจ โดยมีปัจจัยสำคัญ คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาทางการออกแบบโดยการให้น้ำหนัก และความสำคัญถึงการตอบใจของผลงานทางการออกแบบเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Petrula Vrontikis (2002)กล่าวว่า ผลงานทางการออกแบบวิชาชีพนั้นสร้างสรรค์ขึ้นจากแนวความคิดโดยผ่านกระบวนการทางการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ หรือแก้ปัญหาในการตอบใจทางการออกแบบนั้นสามารถทำให้ผลงานสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 เทคนิค และรูปแบบ

ในด้านของเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบ ชีวาลสามารถพัฒนาเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบให้เรียบง่าย โดยใช้แนวความคิด(Concept)และความคิด(Idea)ที่มาจาก ใจหทัยนั้นนำไปสู่เทคนิค และรูปแบบในการออกแบบที่เรียบง่าย ด้วยแนวทางที่วิเคราะห์ใจหทัย รวมทั้งสามารถมองงานทิศทางการออกแบบที่เป็นผลลัพธ์ ตลอดจนสามารถสร้างความลงตัว ให้กับผลงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ และการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาโดย ความคิดทางการออกแบบที่มีประสิทธิภาพจากความชำนาญของประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวความคิดของ ศิริพรณ์ ปีเตอร์(2545) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ดีที่สุดของนักออกแบบเรขศิลป์ ก็คือการเรียนรู้จากสิ่งที่นักออกแบบได้รับรู้ เมื่อได้รับรู้จะเกิดการจดจำและเรียนรู้ถึงวิธีการคิด วิธีการนำเสนอเรขศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เมื่อเกิดการเรียนรู้จะเกิดความเข้าใจ เมื่อนักออกแบบมีความรู้และความเข้าใจ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ นักออกแบบเกิดความรู้สึกได้ถึงสิ่งต่าง ๆ โดยรอบตัว เมื่อรู้สึกและรับรู้ได้แล้วสิ่งเหล่านี้จะพัฒนานักออกแบบให้เกิดรสนิยมเป็นของตนเองและเลือกที่จะรับรู้ในสิ่งที่สร้างสรรค์และส่งเสริมให้ตนเองเกิดการเรียนรู้สูงยิ่งขึ้น ยิ่งนักออกแบบได้เห็นงาน ออกแบบเรขศิลป์มากเท่าใดก็ยิ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้มากเท่านั้น และศิริพงษ์ พยอมแย้ม (2537) ที่กล่าวว่า การออกแบบสามารถใช้สื่อความหมายระหว่างผู้ออกแบบกับบุคคลอื่น ๆ กระบวนการออกแบบจะเป็นการถ่ายทอดความคิดจากผู้ออกแบบไปยังบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง ในลักษณะ ที่เป็นรูปธรรมและก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันได้



ผลงาน"blind" เป็นผลงานการออกแบบCorporate Identity (Stationery) ที่ชัชวาล ขนขจี สามารถแสดงความชัดเจนในเรื่องของแนวความคิดทางการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง รวมทั้งการสื่อสารด้วยที่เรียบง่าย ผ่านเทคนิคและรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่ายเช่นกัน

จากการศึกษาผลงานของนักออกแบบผู้วิจัย พบว่า ผลงานที่โดดเด่นของชัชวาล ขนขจีนั้น มีการใช้ทั้งหลักการและความเข้าใจที่เป็นองค์ความรู้ย่อย ๆ มาสร้างเป็นแนวความคิดที่ถักถอมาจากปัญหาให้สอดคล้องกับโจทย์ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ เพื่อสร้างผลงานทางการออกแบบ เรขศิลป์ให้ได้มาตรฐานที่อยู่ในระดับที่มีประสิทธิผลในการสื่อสารสอดคล้องกับแนวความคิดของ วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541) ที่กล่าวว่าแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนด องค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันในลักษณะเฉพาะ ซึ่งแนวความคิดในการออกแบบมีบทบาทสำคัญ ที่ก่อให้เกิดผลงานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ แนวความคิดในการออกแบบถักถอมาจาก ปัญหา เพื่อกำหนดเป็นแนวทางครอบคลุมในการแก้ไขปัญหาให้สามารถตอบสนองของกลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการออกแบบ หากนักออกแบบสามารถกำหนดแนวความคิดที่มี ประสิทธิภาพสูง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาและวิจัยโดยเฉพาะในเรื่องการทำงานของกลุ่มนักออกแบบเรขศิลป์ที่ได้รับ การยอมรับทั้งในด้านวิชาชีพและวิชาการในหลาย ๆ แนวทางที่สามารถแสดงให้เห็นถึง การทำงานที่บ่งบอกแนวคิดหรือแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน อันจะเป็นสาระสำคัญ ที่จะ เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในเรื่องของระบบการศึกษาทางการออกแบบเรขศิลป์
2. ควรมีการศึกษาถึงพื้นฐาน และแนวโน้มของหลักสูตรทางการออกแบบเรขศิลป์ นำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่สามารถส่งผลในด้านการผลิตบัณฑิตในอนาคต