

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นักออกแบบเป็นอาชีพที่เกิดขึ้นหลังมีการปฏิวัติอุตสาหกรรม การผลิตบุคลากรด้านการออกแบบเริ่มปรากฏครั้งแรกในเยอรมนี ในปี ค.ศ.1919 โดยวอลเตอร์ โกรปิอุส(Walter Gropius) ได้รวบรวมสมาชิกในการก่อตั้งโรงเรียนสอนศิลปะ และหัตถกรรม(Art & Craft) ในเมือง Weimar ชื่อ The Bauhaus โดยมุ่งเน้นการหลอมรวมแนวความคิดทางศิลปะและหัตถกรรมของศตวรรษที่19 ให้การฝึกฝนผู้มีความสามารถทางการสร้างสรรค์ให้มีความรู้ทั้งทฤษฎีทางศิลปะ และฝึกฝนฝีมือความชำนาญ เพื่อนำมาประสานในการออกแบบ

การเปลี่ยนแปลงแนวความคิดการออกแบบจากแนวอาร์ตและคราฟท์ มาสู่การออกแบบที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อสนองความต้องการของคนจำนวนมาก สนองต่อการผลิตระบบอุตสาหกรรมและการสื่อสารรับรู้ของคนจำนวนมากว่าแต่ก่อน ในการเรียนการสอนออกแบบปัจจุบัน ผู้สอนต้องคำนึงถึงแนวโน้ม และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเพื่อที่จะสามารถผลิตนักออกแบบที่มีลักษณะตรงต่อความต้องการ ลักษณะสำคัญของนักออกแบบต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีระบบ โดยอาศัยการค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง แม่นยำและทันสมัย เพื่อให้งานออกแบบตรงตามวัตถุประสงค์และมีคุณค่า การออกแบบคือ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่เริ่มจากการคิด ความคิดเชิงวิเคราะห์จากการประมวลผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และสังเคราะห์เป็นกรอบความคิดที่เข้าใจ ครอบคลุมชัดเจน เป็นการสร้างความคิดรวบยอดหรือแนวความคิดซึ่งจะใช้เป็นกรอบ เพื่อความสร้างสรรค์ในการออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่มีประสิทธิภาพอย่างมีคุณค่า (ปิยะชาติ แสงอรุณ, 2545)

เรขศิลป์หรือการออกแบบกราฟิก(Graphic Design) คือ ศิลปะในการสื่อสารกับกลุ่มชนด้วยภาษาที่ตีความได้โดยการอ่านหรือดูด้วยตา ทั้งที่เป็น"ภาษาอักษร"ด้วยการเขียนด้วยตัวพิมพ์ตัวอักษรและเครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ และ"ภาษาภาพ" โดยใช้ภาพถ่าย ภาพวาด ลายเส้น สีเส้น เป็นต้น โดยบทบาทของเรขศิลป์จะเป็นตัวสร้างอัตลักษณ์(Identity)ให้กับตัวสินค้าในรูปแบบที่แตกต่างกันให้มีความน่าสนใจ ด้วยมิติทางการสื่อสารทางการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

ความก้าวหน้าของศาสตร์และการศึกษาได้เปิดการเรียนรู้ของมนุษย์ออกไปอย่างไร้ขีดจำกัดนำไปสู่การปฏิวัติการศึกษาของมนุษยชาติ สังคมโลกจะก้าวไปสู่สังคมแห่งความรู้ โดยความรู้จะกลายเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้หมด มนุษย์สามารถเรียนรู้จากการศึกษาวิชาการและแนวความคิดได้อย่างมากมาย ความก้าวหน้าของวงการศิลปกรรมและการออกแบบ โดยเฉพาะวิชาการออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design) ซึ่งถือเป็นหนึ่งในบรรดาศิลปวิทยาการที่มนุษย์คิดค้นขึ้นเป็นแขนงหนึ่งในกลุ่มศิลปะประยุกต์(Applied Art) การพัฒนาในรูปแบบรวมไปถึงกระบวนการสร้างสรรค์ต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยหลักการแล้วการออกแบบเรขศิลป์เป็นวิชาที่จะต้องใช้กระบวนการเรียนรู้รวมไปถึงกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์และการแก้ปัญหาทางการออกแบบในบริบทต่าง ๆ โดยปริญญา โรจน์อารยานนท์ (2546) กล่าวถึงการออกแบบเรขศิลป์ว่ามี 2 องค์ประกอบสำคัญหลอมรวมกันเสมอ หนึ่งคือแนวคิดที่ใช้ในการสื่อสาร และสองคือรูปแบบวิธีการสื่อสารที่สอดคล้องกับแนวคิด ดังนั้นเรขศิลป์ประกอบด้วย"สิ่งที่คิด"(ก่อน) และ"สิ่งที่ทำ"(หลัง) เพื่อสนองตอบความคิด และตอบสนองวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอย่างได้ผลในที่สุดเพื่อสร้างความสนใจในการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นการทำงานเรขศิลป์ จึงควรพิจารณาทั้งมิติของ"ความคิด" และมิติของ"รูปแบบ" ควบคู่กันไปเสมอ

นอกจากนี้ปริญญา โรจน์อารยานนท์ (2546) ยังได้กล่าวว่าการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) ถือเป็นกระบวนการสำคัญทางด้านการสื่อสารประเภทหนึ่งให้ผู้บริโภคได้รับรู้ซึ่งเป็นหน้าที่ของนักออกแบบหรือผู้ที่สร้างสรรค์ศิลปะของการสื่อสาร โดยอาศัยหลักการออกแบบนั้นประกอบไปด้วย ภาพ ผสมผสานกับการออกแบบ และจัดวางตัวพิมพ์ให้ตอบสนองกับวัตถุประสงค์ทางการออกแบบ รวมไปถึงความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหลัก ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามีศิลปะที่สำคัญ ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง คือ ศิลปะของการคิด ศิลปะของการนำเสนอภาพให้เหมาะสมและสอดคล้องกับแนวความคิด

นักออกแบบเรขศิลป์(Graphic Designer) ก้าวเข้ามามีบทบาทเพื่อทำหน้าที่ออกแบบโดยใช้ศาสตร์ต่าง ๆ ทางการออกแบบเป็นภาษาสากล ในฐานะเครื่องมือทางการตลาด โดยมีวัตถุประสงค์ คือ ใช้วิชาการทางการออกแบบเป็นตัวแทนในการสื่อสารข้อมูลขององค์กรครอบคลุมไปถึงการขยายตลาดกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้บริโภค รวมไปถึงการส่งเสริมและระบุภาพลักษณ์ในทางบวกให้กับองค์กรต่างๆ ซึ่งจะต้องอาศัยนักออกแบบ และนักออกแบบนี้เองที่นับว่ามีความสำคัญ ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านศาสตร์ทางการออกแบบ

เรขศิลป์(Graphic Design) โดยอาศัยแนวความคิด(Concept)ผสมผสานกับรูปแบบ(Style) ที่สอดคล้องกันอย่างสร้างสรรค์

การออกแบบเรขศิลป์นั้นมียุคความรู้อยู่ย่อยๆ ประกอบกันมากมาย มีทั้งที่เป็นวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ จิตวิทยา ศิลปะ การสื่อสาร และศาสตร์อื่น ๆ ที่มาประกอบอยู่รวมกัน งานออกแบบที่ดีจำเป็นต้องอาศัยข้อมูลความรู้ต่าง ๆ มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อเชื่อมต่อกับประสบการณ์ของนักออกแบบ โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวจะถูกนำมาใช้ในการออกแบบตามแนวทางของการออกแบบ คือ เน้นความเด่นสะดุดตา (Distinctive) เกิดอารมณ์ และความรู้สึก (Mood and Tone) ซึ่งเป็นไปตามจิตวิทยาขององค์ประกอบในการออกแบบ คือ การใช้เส้น, สี, สัน มาประกอบกันเป็นไปตามแนวทางของศิลปะ และการออกแบบ ให้มีความน่าสนใจเพื่อสื่อสารไปยังผู้รับหรือผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเรขศิลป์ในปัจจุบันเปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาทั้งรัฐและเอกชนหลายแห่ง เนื่องจากความนิยมของผู้เรียนมีมากขึ้นประกอบกับความต้องการบุคลากรทางด้านเรขศิลป์ในตลาดแรงงานมีสูงขึ้น โดยมีการจัดการเรียนการสอนทั้งที่เป็นหลักสูตรในศิลปกรรมศาสตร์ สาขาเรขศิลป์โดยตรงเพื่อผลิตนักออกแบบที่มีความรู้ความสามารถไปประกอบอาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์หรือนิเทศศิลป์ และทั้งที่เป็นรายวิชาการออกแบบเรขศิลป์ในหลักสูตรศิลปศึกษา ที่มีวัตถุประสงค์ในการผลิตครูศิลปะที่มีความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและงานออกแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยกระบวนการศึกษาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไปในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนขอบข่ายการออกแบบเพื่อสื่อสารทั้งที่เป็น 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมาย แนวความคิด

การศึกษามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ในประเทศที่กำลังพัฒนา ถือว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาประเทศของรัฐ ทั้งในด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมือง นอกจากนี้การศึกษายังเป็นกระบวนการต่อเนื่องให้มีทัศนคติ ค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรมที่พึงประสงค์ของสังคม การศึกษามีความลึก กว้างไกลกว่าการเรียนหนังสือ และการไปโรงเรียน ดังนั้นการศึกษาจึงไม่จำกัดแคบเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียนเท่านั้น การศึกษากรณีศึกษาถือเป็นการศึกษาเฉพาะพิเศษในสิ่งที่มีความต่าง อย่างมีนัยสำคัญสามารถศึกษาเชิงลึก เช่น กรณีศึกษาบุคคล โดยงามพิศ สัตย์สงวน (2547) ได้กล่าวถึง การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลว่าเป็นสิ่งมีคุณค่ามาก เพราะในชีวิตของแต่ละคนมักจะทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมของสังคมที่เฉพาะตัวของเขาของเขาซึ่งทำให้เราสามารถที่จะเห็น

ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชน และวัฒนธรรม ประวัติชีวิตมักจะเปิดเผยให้เห็นว่า วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อเขาอย่างไร และทัศนคติของเขาที่มีต่อส่วนต่าง ๆ ของวัฒนธรรมอย่างไร สังคมและวัฒนธรรมรอบตัวมีผลต่อการทำงานอย่างไร เนื่องจากศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของระบบวัฒนธรรม ในแต่ละประเด็นจะมีปัญหาพื้นฐานแตกต่างกันออกไป ในส่วนของศิลปะจะมีปัญหาพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ และความต้องการแสดงออกของมนุษย์ ศิลปะและการออกแบบมีอิทธิพลโดยตรงที่จะโน้มน้าวผู้รับเกิดความสนใจเป็นที่ยอมรับ และในขณะเดียวกันก็ยังแสดงคุณค่าอื่นพร้อมกันไปด้วย นักออกแบบต่างก็ยอมรับว่าการกระตุ้นเร้าให้ผู้บริโภคสนใจในสื่อต่าง ๆ ที่นำเสนอจำเป็นต้องอาศัยวิธีการทางศิลปะในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดคุณภาพของพลังการแสดงออกทางคุณค่า และความงามเพื่อสนองความพึงพอใจผู้บริโภคที่มีความต้องการแตกต่างกันไปตามเพศ วัย การศึกษาและสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงความพอดีระหว่างคุณภาพทั้งผู้เสนอและผู้รับมิใช่เป็นเพียงการเสนอความต้องการรวมทั้งความพึงพอใจของผู้เสนอ หรือการศึกษาข้อมูลกรณีศึกษาบุคคลจะได้ภาพฉายเอกลักษณ์เบื้องหลังแนวคิด อิทธิพลตลอดจนพื้นฐานการศึกษา และทัศนคติอันจะเป็นข้อมูลเพื่อขยายขอบเขตของการศึกษา และเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาระบบการศึกษา

วิธีการศึกษาประวัติบุคคล ผู้นำ และเป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพเพื่อศึกษาเป็นกรณีตัวอย่างคือ ชัชวาล ขนขจี ซึ่งเป็นนักออกแบบเรขศิลป์ชั้นนำในวงการวิชาชีพ จัดเป็นกระบวนการศึกษาเชิงวิจัยที่สามารถศึกษาเชิงลึกและได้ข้อมูลเชิงวิเคราะห์ที่วิพากษ์ที่มีประโยชน์ที่จะได้มาซึ่งข้อมูลที่หลากหลายที่ได้รวมและเชื่อมโยงรูปแบบต่างๆเข้าด้วยกันจากการศึกษาแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่ชัดเจนขึ้น โดยการศึกษาประวัติบุคคล(อรทัย อาจอ่ำ, 2533) ในฐานะที่เป็นเครื่องมือหนึ่งของการวิจัยที่คาดว่าจะสามารถนำไปสู่การตอบคำถามต่างๆ โดยเฉพาะคำถามที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ และพฤติกรรมของบุคคล เพื่อให้เกิดความเข้าใจในความคิดและวิธีการของนักออกแบบเรขศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร แหล่งความรู้ดังกล่าวจึงมีบทบาททางการศึกษาโดยเป็นการศึกษาหาความรู้โดยเรียนรู้จากประสบการณ์แวดล้อมต่างๆที่เกิดขึ้นจากการทำงานของนักออกแบบ ปรากฏออกมาในรูปแบบของผลงานทางการออกแบบในที่สุด

ชัชวาล ขนขจี เป็นนักออกแบบเรขศิลป์และผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการยอมรับทั้งในระดับประเทศและระดับสากล โดยมีผลงานออกแบบที่โดดเด่นที่เน้นความสำคัญทั้งในด้านแนวความคิด(Concept) และเทคนิคการนำเสนอโดยใช้แนวทางศิลปะ(Art Direction) มีสาระเพื่อการรับรู้(Perception)และการสื่อสาร(Communication) ในด้านข้อมูลและแนวความคิดทางการ

ออกแบบส่งผลให้ได้รับรางวัลระดับประเทศและระดับสากลมากมาย ยกตัวอย่าง เช่น รางวัล First Place Stationery จากหนังสือHow Magazine(ฉบับที่ 2 มีนาคม/เมษายน 1966) และมีผลงานได้รับคัดเลือกให้ได้ลงตีพิมพ์ในหนังสือ Communication Arts (Design Annual 1996), Specail Archive(Catalogs & Brochures1,1999), NewYork Festivals The World's Best Work Annual Six International Advertising Awards 1997, จากสมาคมผู้กำกับศิลป์บางกอก (B.A.D.Awards)เมื่อปี1990, 1992-1995, 2000, 2004 และสมาคมผู้กำกับศิลป์นิวยอร์ก(Art Director Club NewYork) ในปี1996 ซึ่งเป็นสถาบันที่มีมาตรฐานสากลที่ได้รับการยอมรับทั้งนักออกแบบและนักวิชาการทางด้านเรขศิลป์

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น เห็นได้ว่าการศึกษาระดับปริญญาตรีของนายชัชวาล ขนขจี สามารถนำมาบูรณาการในกระบวนการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อให้ได้เห็นได้ศึกษาสิ่งที่เป็นจริง ในกระบวนการคิด การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความคิดและเจตคติในด้านวิชาการ และวิชาชีพ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม ความต้องการใหม่ๆ ของผู้เรียน และความก้าวหน้าทางวิชาการ วิธีการศึกษา และการสร้างสรรค์ผลงานนักออกแบบเรขศิลป์แต่ละท่านจะมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับพื้นฐาน และทัศนคติ หากผลงานของนักออกแบบเป็นที่ประจักษ์และยอมรับความสามารถ แสดงให้เห็นถึงการคิดและการสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ของนายชัชวาล ขนขจี เป็นนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีคุณสมบัติพื้นฐานทางการศึกษาศิลปะศึกษาซึ่งเกี่ยวกับศาสตร์ การศึกษาศิลปะในระบบการศึกษา และการสื่อสารทางความคิดซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจ เพื่อสืบค้นหาข้อมูลในระบบความคิดและการทำงานเพื่อใช้เป็นแนวการทำงานการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวคิด การทำงาน และผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ กรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจี

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกรณีศึกษา โดยผู้วิจัยได้กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัยอันได้แก่ กรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจี บุคคลรอบข้างกรณีศึกษาอันได้แก่ นักวิชาการทางด้านเรขศิลป์ หรือผู้ประกอบการ เพื่อน ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบประเด็นที่จะทำการศึกษา โดยการวิจัยมีขอบเขตดังนี้

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นในการศึกษาเรื่อง แนวคิด การทำงานและผลงานของ ชัชวาล ขนขจี โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ถูกสัมภาษณ์ที่เป็นประชากรในการวิจัย คือ กรณีศึกษาและบุคคลที่ใกล้ชิด โดยผู้วิจัยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

นักออกแบบเรขศิลป์ หมายถึง นักออกแบบหรือผู้ที่สร้างสรรค์ศิลปะของการสื่อสาร โดยอาศัยหลักการออกแบบที่เกี่ยวกับ ภาพและการจัดวางตัวพิมพ์ การกำหนดแนวความคิดที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล กลับนกรองเป็นแนวทางการออกแบบ สร้างสรรค์งานที่มีเอกลักษณ์ที่จะสื่อความคิด ความหมายให้รับรู้และเป็นประโยชน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ กรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจีเป็นวิธีวิจัยกรณีเฉพาะบุคคล โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเจาะลึกกับสาระของกรณีศึกษาโดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมข้อมูลเชิง เอกสารต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ รวมทั้งบทความ บทสัมภาษณ์และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปเป็นข้อมูลประกอบการศึกษา และการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ชัชวาล ขนขจี

2. การเลือกกรณีศึกษาและประชากรที่ใช้ในการศึกษา กรณีศึกษาและประชากรที่ใช้ในการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ

2.1 กรณีศึกษา เป็นนักออกแบบเรขศิลป์ คือ ชัชวาล ขนขจี เป็นนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีชื่อเสียงและประสบการณ์สูง ทำงานออกแบบมาเป็นเวลาอย่างน้อย 10 ปี และเป็นผู้สอนทางด้านกรออกแบบเรขศิลป์ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย 5 ปี รวมทั้งได้รับรางวัลในฐานะนักออกแบบทั้งในระดับประเทศและระดับสากล

2.2 บุคคลรอบข้างกรณีศึกษา อันได้แก่

นักวิชาการทางด้านเรขศิลป์ โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกบุคคลรอบข้างกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ เป็นนักวิชาการทางด้านเรขศิลป์ มีประสบการณ์ทางด้านวิชาการสอนเรขศิลป์ อย่างน้อย 5 ปี โดยเป็นบุคคลที่ใกล้ชิด โดยรู้จัก และมีความคุ้นเคยกับกรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจีอย่างน้อย 5 ปี

ผู้ประกอบการ คือ เป็นผู้ที่กรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจี ออกแบบผลงานให้ รวมทั้งมีความคุ้นเคยและร่วมงานกับชัชวาล ขนขจี เป็นเวลาอย่างน้อย 5 ปี

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์เจาะลึก (Indepth Interview) แบ่งออกเป็น 2 ชุด ประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา และแบบสัมภาษณ์บุคคลรอบข้างกรณีศึกษา ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกด้วยตนเอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โดยคัดเลือกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้ครบถ้วนแล้วนำมาตรวจสอบความน่าเชื่อถือโดยใช้วิธีสามเส้าด้านข้อมูล(Data Triangulation) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ กัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกันจากแหล่งบุคคล แหล่งสถานที่และเวลาที่ต่างกัน โดยใช้คำถามที่ใกล้เคียงกัน(สุภาวงศ์ จันทวานิช,2546 :144-145) จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เรียบเรียงและเขียนรายงานการวิจัยให้ตรงกับกรอบและประเด็นในการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ในรูปความเรียง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงแนวคิดและการทำงานของ ชัชวาล ขนขจีในบทบาทของนักออกแบบเรขศิลป์ของประเทศไทยเพื่อเป็นแบบอย่างทางการศึกษา
2. ได้สาระข้อความรู้มาใช้พัฒนาการเรียนการสอนทางเรขศิลป์
3. ได้ข้อมูลเชิงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปศึกษาเป็นภาพฉายเพื่อพัฒนาและปรับปรุง
4. เป็นฐานความรู้สำหรับบัณฑิตศิลปศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมในการศึกษาต่อศาสตร์ทางเรขศิลป์