

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการศึกษาและวิจัย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กรณีศึกษา คือ ชัชวาล ขนขจี รวมทั้งบุคคลรอบข้างกรณีศึกษา โดยผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาประยุกต์ใช้เพื่อดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดของข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และผลการวิเคราะห์ตามกรอบการวิจัย ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับชัชวาล ขนขจี

1. ประวัติชีวิต

1.1 ประวัติชีวิตส่วนตัว

1.1.1 ภูมิลำเนา

1.1.2 สภาพแวดล้อมในอดีตและปัจจุบัน

1.2 ประวัติการศึกษา

1.3 ประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขาคณิต

1.3.1 แรงบันดาลใจและเหตุผลในการประกอบอาชีพ

1.3.2 เกียรติประวัติและรางวัล

1.4 การดำเนินชีวิต

1.4.1 ข้อคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต

1.4.2 ภาพอนาคต

2. แนวคิดและการทำงานของชัชวาล ขนขจี

2.1 การทำความเข้าใจโจทย์

2.1.1 การหาแนวคิดสร้างสรรค์

2.1.2 รูปแบบและลักษณะเฉพาะ

2.2 พัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

2.2.1 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

2.2.2 การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ

2.2.3 เนื้อหาและเรื่องราว

2.3 ทศนคติ

2.3.1 ทศนคติในเรื่องระบบการศึกษาการออกแบบวิชาชีพ
ในสถาบันอุดมศึกษา

2.3.2 ทศนคติที่มีต่อแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการ
ออกแบบวิชาชีพ

3. ผลงานของชัชวาล ขนขจี

3.1 ผลงาน

3.2 แนวทางการสื่อสาร

3.3 เทคนิค และรูปแบบ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับชัชวาล ขนขจี

1. ประวัติชีวิต

1.1 ประวัติชีวิตส่วนตัว

1.1.1 ภูมิหลัง

ชัชวาล ขนขจี เกิดเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ. 2511 เป็นบุตรชายของนายทวี ขนขจีและนางสมัน ขนขจี โดยสถานที่เกิดนั้นคือโรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์กรุงเทพมหานคร ชัชวาล ขนขจีนั้นเป็นบุตรชายคนโต มีน้องชาย 1 คนซึ่งมีอายุห่างกันถึง 12 ปี สภาพและฐานะทางครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีภูมิลำเนาที่อยู่อาศัยอยู่ในละแวกสวนหลวงร.9 กรุงเทพมหานครในปัจจุบัน สัมพันธภาพระหว่างชัชวาลกับครอบครัวนั้นค่อนข้างอบอุ่น ทั้งบิดาและมารดาของชัชวาลเลี้ยงดูอบรมสั่งสอน โดยใช้ทั้งความเข้มงวดแต่ก็ให้อิสระทางการแสดงออกทางความคิดไปพร้อม ๆ กัน

"ทั้งคุณพ่อและคุณแม่เลี้ยงลูกมีทั้งแบบโบราณและทันสมัย ที่ว่าแบบโบราณคือเขาจะเข้มงวดในบางส่วน แล้วก็ปล่อยเราในบางส่วน ก็คือเชื่อในเรื่องความคิด และการแสดงออก โดยที่บ้านก็จะปล่อยเรา แต่เรื่องจารีตประเพณีก็ยังมีรู้สึกว่าทุกอย่างก็ยังคงเป็นแบบไทย ๆ ดั้งเดิม"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

การที่ชัชวาลเติบโตด้วยการเลี้ยงดูด้วยวิธีการดังกล่าวนี้มีผลต่อการใช้ชีวิต และถือปฏิบัติมาเป็นนิสัยส่วนตัวจนกระทั่งในปัจจุบัน

"ทุกวันนี้ก็ยังเป็นแบบนี้อยู่ เพราะที่บ้านก็ให้อิสระในเรื่องการแสดงออก และการใช้ความคิด รวมไปถึงการใช้ชีวิตพอสมควรไม่ค่อยเข้ามาเข้มงวดเป็นเพราะส่วนหนึ่งที่บ้าน

คงเห็นว่าเราโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว ทางบ้านก็เลยเชื่อประกอบกับเราทำให้ทางบ้านเราไม่ได้ไปในทางที่ไม่ดีหรือเสื่อมเสีย แต่ในสิ่งที่ทางบ้านเชื่อนั้นมันก็ถูกจริง ๆ เพราะว่ามันก็เป็นเช่นนั้น คือไม่ได้ทำความเดือดร้อนหรือทำความไม่ดีจริง"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

จากการให้สัมภาษณ์ของอาจารย์สันติ ลอรัชวี ที่เป็นทั้งนักออกแบบและอาจารย์รุ่นน้อง เมื่อถามถึงอุปนิสัย ใจคอของชัชวาล ได้รับคำตอบจากว่าชัชวาลเป็นคนอ่อนน้อม ถ่อมตัว และจากการสัมภาษณ์สุหฤท สยามวาลาซึ่งเป็นลูกค้า หรือเจ้าของผลงานการออกแบบของชัชวาล รวมทั้งรุ่นน้องที่ชัชวาลร่วมงานด้วยนั้นก็ได้รับคำตอบว่า

"...อ่อนน้อม ถ่อมตัว ไม่ถือตัวเป็นคนพึงเหตุผล และความคิดเห็นของคนรอบข้าง มีเหตุผล..."

(อ. สันติ ลอรัชวี, 9 มกราคม 2549)

ในประเด็นดังกล่าวสุหฤท สยามวาลา ผู้ร่วมงานกับชัชวาลในฐานะผู้ว่าจ้างและเจ้าของผลงานทางการออกแบบของชัชวาลนั้นได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับนิสัยใจคอของชัชวาลดังนี้

"...เขาเป็นคนที่ตรงไปตรงมามากนะครับ เวลาที่Dueด้วยก็จะรู้สึกว่าจะสบายใจไม่ต้องรู้สึกที่เรากำลังโดนDesignerมาพยายามขายงานที่เราไม่ชอบอยู่อะไรอย่างนี้ ผมว่ามันเป็นความโชคดีด้วยที่เราคุยกันรู้เรื่อง ไม่ต้องปรับไอดงไอดีอะไรกันมาก..."

(สุหฤท สยามวาลา, 9 มกราคม 2549)

1.1.2 สภาพแวดล้อมในอดีตและปัจจุบัน

การที่ชัชวาลนั้นเติบโตในสภาพแวดล้อมที่อยู่ในแถบชานเมืองของกรุงเทพมหานคร ซึ่งวิถีชีวิตของคนในละแวกนั้นมีวิถีชีวิต และวัฒนธรรมรวมทั้งความเป็นอยู่สมถะ เรียบง่าย คล้ายกับคนที่อาศัยหรือมีภูมิลำเนาตามชนบทที่มีความแนบแน่น และสนิทสนมกันในหมู่เครือญาติ ในวัยเด็กของชัชวาลนั้นก็เล่นชนตามสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อประดิษฐ์ของเล่นที่ส่วนใหญ่นั้นก็อาศัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อมในละแวกนั้น ตลอดจนทุกวันนี้ชัชวาลก็ยังคุ้นเคยกับวัฒนธรรมแบบนี้เป็นอย่างดี

"ในอดีตสมัยเมื่อ 30 กว่าปีที่แล้ว ในละแวกนั้นยังเป็นเหมือนกับทุ่งนา เป็นสังคมเหมือนกับสังคมชาวบ้านที่อาศัยอยู่ตามชนบทซึ่งไม่ใช่สังคมเมือง เพราะสวนหลวงร.9นั้นอยู่ในแถบชานเมือง อยู่บนพื้นฐานที่เป็นวิถีชีวิตของคนไทยในแถบชนบท เมื่อสมัยเด็ก ๆ ก็เหมือนกับเด็กที่อยู่ตามชนบท ก็มีวิถีชีวิตในวัยเด็กการเล่นชนตามอัตภาพและสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย

ที่เหมือน ๆ กันกับเด็กในชนบททั่วไป เช่น การยิงนกตกปลา เล่นม้าก้านกล้วย เล่นว่าว มีความสนิทสนมไปมาหาสู่กันในหมู่เครือญาติสนิทมิตรสหายก็มีกิจกรรม หรือวิถีชีวิตที่เอื้ออาทรกัน เช่น การลงแขกช่วยเหลืองานบุญแบบไทย ๆ แม้ว่าสภาพแวดล้อมจะเปลี่ยนไปในทางที่เจริญขึ้น ความสัมพันธ์ของเครือญาติก็ยังมีอยู่สูง กิจกรรมต่าง ๆ การลงแขกกันในงานบุญก็ยังมีอยู่ช่วยกันทำกับข้าว ขนของ ล้างจานล้างชาม เป็นเรื่องปกติ “

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

1.2 ประวัติการศึกษา

ชัชวาลได้เข้าศึกษาระดับอนุบาลที่โรงเรียนสหพาณิชย์ปทุมวิฑูร์ แผนกสามัญ จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากนั้นจึงเข้ามาศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ โดยในการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นชัชวาลมีผลการเรียนอยู่ในระดับที่ดีและสามารถเลือกศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสายวิทยาศาสตร์ได้ โดยชัชวาลได้เลือกวิชาทฤษฎีศิลปะเป็นวิชาเลือก สาเหตุหลักที่ทำให้ชัชวาลเลือกที่จะศึกษาต่อทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษานั้นสืบเนื่องมาจากวิชาที่เกี่ยวกับการคำนวณเป็นตัวแปรที่เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสายวิทยาศาสตร์นั้นชัชวาลได้ระดับคะแนนไม่ดีนัก ประกอบกับในวิชาศิลปะที่ตนเองตั้งใจและสามารถทำคะแนนได้ดีจึงส่งผลต่อการตัดสินใจในการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของชัชวาลเป็นอย่างดี อีกทั้งชัชวาลยังตั้งใจและเริ่มใส่ใจทางด้านวิชาที่เกี่ยวกับด้านศิลปะ เนื่องจากความคิดที่ต้องการสอบเข้าเรียนทางด้านสถาปัตยกรรม ซึ่งในเวลาต่อมาชัชวาลสามารถสอบเข้าศึกษาต่อได้ในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“สมัยเด็ก ๆ เลยก่อนนั้นศูนย์สาธารณสุขจะมีสถานรับเลี้ยงเด็กแรกเกิด ทางบ้านเลยนำไปฝากไว้ก่อนเข้าอนุบาล จากนั้นจึงเข้ามาเรียนชั้นอนุบาลที่โรงเรียนสหพาณิชย์ปทุมวิฑูร์ แผนกสามัญ โดยศึกษาในชั้นอนุบาล 1 เพียงไม่กี่เดือนก็ได้เลื่อนชั้นขึ้นไปเรียนชั้นอนุบาล 2 เลย โดยทางโรงเรียนดูจากเกรดหรือคะแนนแล้วเห็นว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานที่ใช้ได้ ดังนั้นทางโรงเรียนจึงให้เลื่อนชั้นขึ้นไปเรียนชั้นอนุบาล 2 เลยซึ่งเรียนอนุบาล 1 ไม่เต็มปี ประมาณเทอมแรกแล้วทางโรงเรียนก็ให้เลื่อนชั้นเลย ถือเป็นเรื่องที่ดีมากในขณะนั้น เพราะจำได้ว่าในช่วงที่เรียนชั้นอนุบาล 1 นั้นเป็นช่วงที่ดีที่สุดในชีวิต คือ สอบได้ถึง 93 % ซึ่งสมัยก่อนระบบการให้คะแนนนั้นไม่ได้เรียนเป็นเกรดแต่เป็นเปอร์เซ็นต์”

“หลังจากนั้นก็มาเรียนชั้นอนุบาล 2 ผลการเรียนก็ยังคงอยู่ในเกณฑ์ดี คือช่วงผลการเรียนซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดี จะอยู่ในช่วงชั้นอนุบาล และประถมต้น คือชั้นประถม 3 โดยยังสอบไล่ได้ที่ 1, 2, 3 คือสอบไล่ได้ไม่เกินที่ 3 ได้เลขตัวเดียว จนมาประถม 4 ป.5,ป.6 ตัวเลขในการสอบไล่เริ่มได้

อันดับตัวเลข 2 หลัก เนื่องจากชีวิตเริ่มเล่นชน เพราะโตขึ้นแล้วการสนใจและใส่ใจในการเรียนเริ่มลดลง จนกระทั่งจบป.6 ก็เผชิญมีโรงเรียนเปิดใหม่ในระดับมัธยมศึกษา คือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการเปิดมา 3 ปีแล้ว ก็ได้ไปสอบเข้าในระดับมัธยมศึกษาปีที่1หรือม.1 ผลปรากฏว่าสอบเข้าเรียนต่อได้ที่นี้ พ่อแม่ก็ดีใจ ก็เรียนที่นี่ 6 ปีเลย จนถึงชั้นม.6 ช่วง 3 ปีแรก คือชั้นม.1 ถึงม.3 ก็เรียนตามเกณฑ์ แต่ช่วง3ปีหลัง คือชั้นม.4ถึงม.6ก็ต้องแบ่งแยกห้องว่าจะเรียนสายวิทย์หรือสายศิลป์ แต่บังเอิญคะแนนอยู่ในเกณฑ์ที่เรียนสายวิทย์ได้ทั้ง ๆที่ตัวเองเป็นคนอ่อนคณิตศาสตร์มาก ๆไม่เก่งเลย แต่ก็ดันหุ้รงเรียนสายวิทย์ เพราะพ่อแม่อยากให้เรียน ก็อยู่สายวิทย์ แผนกศิลปะ มันจะมีวิทย์-พาณิชย, วิทย์-ศิลปะ, วิทย์-เกษตร, วิทย์-อุตสาหกรรม แต่ละห้องจะมีวิชาเลือก ซึ่งวิทย์-ศิลปะก็จะเรียนทฤษฎีศิลป์ แล้วอุตสาหกรรมก็จะเรียนเพื่อไปสอบวิศวะ พวกวิทย์-พาณิชยส่วนใหญ่ก็จะเรียนเพื่อไปสอบเข้าพาณิชยศาสตร์การบัญชี พวกแพทย์หรือหมอ ระบบการเรียนที่เตรียมพัฒน์ นั่นไม่ได้แยกเหมือนเตรียมฯใหญ่ คือเรียนหมด แต่เตรียมฯใหญ่จะมีห้องแยก ถ้าห้องสถาปัตย์ฯ เป็นห้องวิทย์-ศิลปะสถาปัตย์ฯ ไม่เรียนชีววิทยาแยกไปชัดเจน แต่ที่เตรียมพัฒน์ฯ ต้องเรียนทั้งหมดคือเรียนชีวฯ เรียนหมดแต่ว่ามีวิชาพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะก็เรียนอยู่ 3 ปี ก็เรียนอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้แต่ว่าเรื่องวิชาคำนวณนี่ก็ลุ่ม ๆ ดอน ๆ ฟิสิกส์ เลขอะไรแบบนี้ตกบ้าง ซ่อมบ้างตลอดเวลา แต่วิชาทางด้านศิลปะก็พยายามเอาดีเรื่องขีด เรื่องเขียน เรื่องวาด เรื่องต่าง ๆแบบนี้ก็เรียนทั้งหมดเลย เรียนตั้งแต่ Drawing(วาดเส้น) Anatomy(กายวิภาค) Composition(องค์ประกอบศิลป์) เรียนหมด ออกแบบก็เรียน มันก็เป็นส่วนที่สะสม จุดเปลี่ยนก็คือว่า พ่อตอนจะสอบเอ็นทรานซ์เข้ามาหาวิทยาลัยรู้สึกว่าย่ำแย่เรื่องคำนวณ จริง ๆแล้วต้องเข้าสถาปัตย์ฯ ต้องเข้าสถาปัตย์ฯ เลยอยากเข้าสถาปัตย์ฯ แต่รู้เลยว่าฟิสิกส์นั้นแย่นั่นแน่แน่นอนก็เลยเปลี่ยนสาย พ่อดีมีเพื่อนอีกคนที่เรียนมาด้วยกันและมีความรู้สึกเดียวกัน ก็เลยไปสอบสายศิลป์"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

แรกเริ่มเดิมทีนั้นทางบ้านของชัชวาลนั้นอยากให้ชัชวาลรับราชการ แต่ชัชวาลนั้นมีใจรักทางด้านศิลปะมากกว่า ซึ่งก่อนการสอบเข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาก็ได้เรียนศิลปะกับนักศึกษาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งชัชวาลก็มิได้มีข้อมูลที่เป็นความรู้ในเรื่องของศิลปศึกษาว่าศึกษาเกี่ยวกับด้านใด โดยชัชวาลนั้นทราบเพียงแต่ว่าเมื่อสำเร็จการศึกษาทางด้านนี้แล้วจุดประสงค์หลัก คือ จะต้องประกอบอาชีพเป็นครูหรืออาจารย์ที่สอนเกี่ยวกับทางด้านศิลปะเท่านั้น

"ม.6 ก็ไปติวศิลปะที่ศิลปากรกับรุ่นพี่ที่เป็นนักศึกษาสถาปัตย์ฯ ก่อน ซึ่งเป็นน้องชายของพี่จักประภาส ชลศรานนท์ ก็ไปติวกับเขาแต่เป็นการติวเพื่อสอบเข้าDec.หรือคณะมัณฑนศิลป์ แต่ไปเรียนกับนักศึกษาที่เรียนสถาปัตย์ฯ ไม่ได้ติว Dec.โดยตรง พ่อตอนสอบเอ็นทรานซ์ ก็เลือก

ตั้งแต่ Dec. นิเทศศิลป์ ศิลปากร ศิลปกรรม จุฬา ฯ กำลังมาตอนนั้นเพิ่งเปิดได้ 3 ปี ลาดกระบัง นี่แย่ที่สุดเลยเพราะไม่มีข้อมูล ไม่ได้รู้เรื่องราวอะไรเลย ต้องสอบวาดเส้นเกี่ยวกับ Portrait (ภาพเหมือนบุคคล) ด้วย นิเทศศิลป์ ลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นคนที่จบจากเพาะช่าง ช่างศิลป์ เป็นพวกที่จะเข้าจิตรกรรม เป็นออกแบบของพวกจิตรกรรม เป็นสายวิจิตรศิลป์ไม่ใช่สายสามัญ อย่างพวกเราที่จะไปสู้กับเขาแต่ก็เลือก แล้วก็เลือก Product Design (ออกแบบผลิตภัณฑ์) เลือกมนุษยศาสตร์ศิลปะด้วยคือมนุษยศิลป์ ฯ ประสานมิตร แล้วก็เลือก อันดับ 6 คือ ครุศาสตร์ ศิลปศึกษา หรือครุศิลป์ จุฬา ฯ นี่เหตุที่เลือกไว้ก็เพราะมีรุ่นพี่ที่มาเป็นอาจารย์ฝึกสอนที่โรงเรียนเตรียมพัฒนา ฯ แนะนำให้เลือกไว้ด้วย...”

“ ไม่รู้เลยว่าครุศิลป์ ฯ เรียนอะไร รู้เพียงแต่ว่าครุศิลป์นั้นเรียนเพื่อเป็นครู โดยรุ่นพี่ที่มาเป็นอาจารย์ฝึกสอนที่เตรียมพัฒนา ฯ นั้นมาฝึกสอนเราเขาก็ต้องทำหน้าที่นั้นอยู่ เราก็เห็นอยู่ก็คือ ครุศิลปะนั่นเอง ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

ผู้วิจัยได้ถามถึงระบบของการสอบคัดเลือกเข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาขณะนั้น รวมไปถึงระบบการสอบคัดเลือกในปัจจุบัน ซึ่งชัชวาลก็ได้ให้ทรรศนะไว้ว่า

“โดยส่วนตัวคิดว่าเหมาะสมแล้วนะ เพราะถ้ายิ่งยากก็ทำให้ได้คนที่เข้ามาเรียนเป็นคนที่มีคุณภาพเป็นของจริง แต่ที่ศิลปศึกษานั้นจะแตกต่างจากที่สอบที่อื่น คือ วิชาที่สอบจะไม่เน้นทักษะโดยจะไปเน้นเกี่ยวกับการกระบวนกรทางความคิดหรือเน้นพวกไอคิว เน้นการแก้ปัญหาในเรื่องของตรรกะ ไม่ใช่เน้นทักษะ ไม่ได้เน้นการวาดเส้น แสงเงา แต่เน้นการมองภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่งด้านจิตวิทยา”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

“ส่วนในปัจจุบันนั้นเท่าที่ทราบจะใช้คะแนนสะสมมัธยมส่วนหนึ่ง ส่วนหนึ่งคิดว่าดี เพราะจะสามารถวัดผลได้กับคนที่ตั้งใจ อย่างผมสมัยเรียนมัธยมศึกษา 4-6 ไม่ค่อยมีความตั้งใจ โดยมาอ่านหนังสือก่อนสอบเพียงแค่เดือนเดียวเอง ตอนสมัยเรียนช่วงนั้นไม่ค่อยสนใจเกรดเลย แล้วก็เปลี่ยนสายสอบด้วย มันจะมีผลหรือไม่ก็ไม่รู้สำหรับคนที่ย้ายสายสอบในปัจจุบัน โดยส่วนตัวแล้วส่วนหนึ่งก็คิดว่าดี เพราะเป็นการหาเด็กที่ตั้งใจ ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่เหลวไหล มีวินัยในระบบการศึกษานั้นถูกต้อง เพราะเมื่อก่อนอิสระมากเกรดไม่ถึง 2 ก็สอบติดคณะดี ๆ ก็ได้ เพราะสมัยก่อนไม่ได้ดูเกรด แต่อีกส่วนหนึ่งก็จะเป็นการสร้างความคิดค้นให้กับเด็กเกินไป เพราะจะทำให้เด็กเกิดความเครียดในการที่จะเรียนเพื่อทำเกรดให้ได้สูง ๆ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

การเอ็นทรานซ์เข้าศึกษาต่อได้ในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้นนับเป็นสิ่งสำคัญอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถสร้างความมั่นใจและความไว้วางใจกับทางบ้านของชัชวาลเป็นอย่างดีในเรื่องที่เกี่ยวกับการศึกษา

“เอ็นทรานซ์ติดก็ดีใจ ถือเป็นจุดเปลี่ยนนอกจากตอนสอบเข้าเรียนชั้นมัธยมที่เตรียมพัฒนฯ ได้พ่อแม่ก็ดีใจ พอสอบเข้าจุฬาฯ ได้ก็เป็นอีกก้าวหนึ่งที่ทำให้พ่อแม่ไว้วางใจให้อิสระกับเรา ปล่อยเราให้ได้ใช้ความคิดที่ได้เลือก ได้ทำเอง ที่จริงแล้วในสมัยเด็ก ๆ พ่อแม่อยากให้เราไปสอบเข้าโรงเรียนเตรียมทหาร เพราะน่าเป็นทหารครอบครัวคนไทยอยากให้ลูกรับราชการ อยากให้เป็นนักเรียนนายร้อย ตอนแรกก็มีแพลนก่อนว่าจะให้ไปเป็นทหารแต่เราก็พยายามฝืนมาตลอด โดยเฉพาะในช่วงเวลานั้น แล้วพยายามแสดงให้เห็นว่าเราชอบทางนี้คือศิลปะมากกว่าและเราก็ไม่ได้มีความสามารถทางการคำนวณเพียงพอที่จะไปสอบวิชาพวกนั้นได้ แต่จริง ๆ แล้วใจเป็นคนชอบทหารมาตั้งแต่เด็ก ๆ อะไรก็ต้องทหารมาตั้งแต่เด็ก ๆ ชอบเครื่องบิน ชอบปืน ตอนแรกก็จะไปสอบเหมือนกัน แต่ว่าพอเริ่มโตขึ้นรู้สึกว่าการรับราชการเป็นเรื่องที่น่าเบื่อ เป็นเรื่องงานที่เป็น Routine ที่เป็นกิจวัตรซ้ำ ๆ จนกระทั่งถึงทุกวันนี้ก็ยังรู้สึกว่ามีความตั้งใจที่ต่อต้านกับระบบ ระเบียบในเรื่องการทำงานของราชการมาตลอดจนถึงปัจจุบันนี้ แล้วจึงมาเรียนศิลปะทำให้บ่มเพาะการมองที่ตรงข้ามกับเรื่องเหล่านี้ไปเลย ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

หลังจากสอบเข้าศึกษาต่อได้ในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การปรับตัวในเรื่องของการศึกษาระดับอุดมศึกษาของชัชวาลก็เริ่มต้นขึ้นในความคิดเริ่มแรกของชัชวาลนั้นมีความตั้งใจที่จะสอบเข้าเพื่อศึกษาต่อที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรมากกว่า แต่ภายหลังจากการศึกษาในสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นเวลา 1 ปีแล้ว ชัชวาลก็เริ่มมีความคิดและทัศนคติที่ดี โดยเปิดกว้างในเรียนรู้ทางด้านศิลปะ

“ เราคิดว่าอะไรก็ได้ที่เป็นศิลปะพร้อมที่จะรับมันได้ แม้ว่าอาจจะรู้สึกว่าชอบเรียน Dec. มากกว่า คือ สมัยนั้นใครเรียนหรือสอบติดมัณฑนศิลป์ได้ ก็รู้กันว่าเป็นคนเก่งแต่ถ้าใครเรียนครุศิลป์ก็อาจรู้สึกว่ายากกว่า คือ แม้กระทั่งสมัยนั้นเราเห็นงานนิเทศศิลป์ของสวนดุสิต เช่น งานคัทเอ้าท์ว่าทำได้อย่างไร ซึ่งสมัยเรียนตอนนั้นก็ยังชื่นชมกับเพื่อน คือ สกนธ์(สกนธ์ สังข์มี) แล้วก็มีเพื่อนมาจากสวนดุสิตก็พยายามเอาระบบตรงนั้นมาใช้ ซึ่งก็เป็นทั้งแรงขับและแรงผลักดันให้มีระบบมากขึ้น จากที่รู้สึกว่าว่ายากกว่าคนอื่น ๆ จึงต้องพยายามมากขึ้น ”

“ ตั้งใจไว้ว่าเอ็นท์ติดอะไรก็เรียน และก็ไม่เคยคิดไปเอ็นท์ใหม่ด้วย แต่ก็มีเพื่อนบางคนเอ็นท์ติดแล้วก็เอ็นท์ใหม่ด้วย โดยส่วนตัวแล้วถึงทุกวันนี้ก็ยังรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ต้องได้แล้วที่เรียนที่นี้

มันมีความอบอุ่น มีความเป็นครุศิลป์ ฯที่มันพิเศษน่าจะหาที่ไหนไม่ได้ อาจจะคิดไปเอง เพราะเรียนอยู่ที่นั่นที่เดียวแต่ภูมิใจ กล้าที่จะบอกได้ว่าจบครุศิลป์ ฯดีแล้วที่ไม่เอ็นทีใหม่ "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 7 มกราคม 2549)

ถึงแม้ว่าทางบ้านของชัชวาลนั้นอยากจะให้รับราชการทหาร แต่เมื่อชัชวาลสอบเข้าเรียน ศิลปศึกษาได้ก็ไม่ได้คัดค้าน โดยทางบ้านของชัชวาลสนับสนุนตามกำลังที่สามารถทำได้ รวมทั้งให้อิสระทางความคิดในด้านการศึกษา

" ก็ปล่อยไม่ได้ว่าจะไร สนับสนุนตามกำลังเท่าที่ทำได้ จำได้ว่า 4 ปีพ่อแม่จะมาในวันปฐมนิเทศและวันรับปริญญาเท่านั้น ส่วนในเรื่องของการดำเนินชีวิตก็ปล่อยให้เรามีอิสระ "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

นอกเหนือจากการเรียนในหลักสูตรแล้วในระหว่างที่ศึกษานั้นชัชวาลก็มุ่งมั่น พยายามให้การเรียนศิลปะเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ชัชวาลก็ยังได้รับการชักชวนตั้งกลุ่มกับเพื่อนร่วมรุ่นเพื่อทำกิจกรรมในการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ โดยผลจากการรวมกลุ่มกันนี้ก่อให้เกิดเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรในการสร้างโอกาสเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ทางด้านศิลปะ และแบ่งเบาภาระให้กับทางบ้านอีกด้วย จากการขายงานศิลปะในนิทรรศการที่จัดแสดงขึ้นเองกับกลุ่มเพื่อน ทุก ๆ ครั้งที่มีโอกาส

" ในช่วงที่เรียนที่ครุศิลป์ ต้องหาเงินเรียนด้วยตนเองส่วนหนึ่ง ต้องทำงานขาย ต้องทำนู่นทำนี่เพื่อให้ได้เงินมาซื้ออุปกรณ์ทางการศึกษาศิลปะ เพราะอุปกรณ์ทางการศึกษาทางศิลปะนั้นมีราคาค่อนข้างแพง ตอนเรียนปี 1 ปี 2 ปี 3 ปี 4 ก็ได้ร่วมกิจกรรมพอดีได้กลุ่มเพื่อนที่ดีในการเรียน 4 ปี ไม่ทำตัวล้ามะเลเทเมา ไม่ได้มีชีวิตเหมือนนักศึกษาศิลปะคนอื่น คือได้กลุ่มเพื่อนที่สร้างสรรค์และชักชวนกันทำงาน ตอนปี 2 ได้เป็นรองประธานชุมนุมศิลปะ ซึ่งนิสิตในภาควิชาศิลปศึกษาได้ไว้วางใจให้ทำงานในตำแหน่งนี้ พอขึ้นปี 3 ก็ได้เป็นประธานของชุมนุมนี้ มีการจัดกิจกรรมแล้วกลุ่มเพื่อนก็ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี ทำกิจกรรม ทำนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ ทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะเป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดี เช่น อาร์ตเวิร์ค(Artwork) โปสเตอร์(Poster) สติ๊กเกอร์ เขียนคัทเอาต์ (Cutout) คือ ทุกอย่างเป็นก้อนที่นอกเหนือจากการเรียนแล้วมันก็เป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันส่งเสริมต่อการประกอบอาชีพในปัจจุบันส่วนหนึ่ง เพราะตอนที่เรียนศิลปศึกษาจะเรียนครอบคลุมหมดทุกอย่าง ปั้น ภาพพิมพ์ ฟื้นท์สีน้ำมัน สีน้ำ ออกแบบก็เรียน เรียนหมด เรียนครบทุกอย่างเลยครบมาก ๆ แล้วตัวเองก็เลือกเรียนสายวิจิตรศิลป์ด้วย คือ การเรียนฟื้นท์ โดยก่อนที่จะจบการศึกษาจะต้องมีการทำโครงการเสนอคล้ายกับThesis ตอนนั้นโครงการที่ทำก่อนจบเลือกทำฟื้นท์Portraitเพื่อน ซึ่งก็ไม่ได้ทำงานเกี่ยวกับออกแบบ แต่ถามว่าออกแบบก็มีวิชา

Advance Design, Commercail Design ก็ต้องเรียน แต่ว่าพอตอนทำโครงการก่อนจบก็เลือกที่จะทำPaint ไม่ได้เลือกที่จะทำงานด้านออกแบบ ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ผลการเรียนในระหว่างที่ศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้นจัดอยู่ในขั้นดี โดยชัชวาลสามารถทำงานที่เกี่ยวกับการเรียนทางด้านศิลปะ ซึ่งชัชวาลก็ได้คะแนนดีเป็นอย่างยิ่งนับทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากความมีวินัย ความมุ่งมั่นและความทุ่มเทที่มีต่อการเรียนตลอด 4 ปี

“ พยายามและตั้งใจทำให้ดีที่สุดทุกวิชาและก็สามารถทำได้ โดยพยายามทำให้ได้ A ทุกวิชา คือวิชาศิลปะจะเป็นวิชาที่ช่วยได้มากเลย จำได้ว่ามีอยู่เทอมหนึ่งสอบได้ F ถึง 2 วิชา ขนาดได้ F ถึง 2 ตัวในเทอมเดียวกันนั้นยังได้เกรดเฉลี่ยประมาณ 2.6 – 2.7 ซึ่งถ้าไม่ติด F ในตอนนั้นก็อาจจะได้เกียรตินิยมไปแล้ว เพราะตอนจบได้เกรดเฉลี่ย 3.11 ส่วนวิชาทางการศึกษาก็เรียนแบบประคองตัว แล้วตั้งใจทำงานในวิชาที่อยู่ในภาควิชา คือวิชาศิลปะ ไม่ว่าจะ เป็นวิจิตรศิลป์ หรือออกแบบก็จะตั้งใจทำส่วนใหญ่จะเป็น Project ซึ่งเป็นงานด้านปฏิบัติทำให้ดีที่สุดแล้วมันก็เห็นผล เพราะไม่ได้ไปเที่ยว ไม่เหลวไหล ทำให้มีเวลาเพียงพอที่จะทำ และเสร็จอยู่ในมาตรฐานก่อนเวลาเสมอ ในสมัยเรียนนั้นถ้าคนที่ดื่มเหล้าและเที่ยวก็ต้องมาเผางานกันในวันท้าย ๆ แล้วงานมันก็ได้งานแบบไม่มีคุณภาพ ทำให้ไม่สามารถเก็บผลงานไป Present ได้ แล้วงานทุกชิ้นจะต้องเก็บเข้าแฟ้ม เพื่อทำ Portfolio ทั้งหมดในการสมัครงาน ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

เมื่อชัชวาลสำเร็จการศึกษาจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแล้วความคิดในการประกอบอาชีพเมื่อครั้งแรกนั้นยังไม่ได้มีความประสงค์ที่จะประกอบอาชีพเป็นนักออกแบบ โดยความคิดหลังจากที่ศึกษาจบนั้นชัชวาลอยากเป็นศิลปิน หรือทำงานเกี่ยวกับศิลปะภาพถ่ายตามที่ตนเองสนใจมาตั้งแต่ในระดับมัธยมศึกษา ในขณะที่นั้นกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นของชัชวาลที่เคยทำกิจกรรมทางศิลปะร่วมกัน ซึ่งส่วนใหญ่ต่างก็แยกย้ายกันไปประกอบอาชีพ โดยเพื่อนบางคนในกลุ่มก็ได้ประกอบอาชีพเป็นอาจารย์และทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง

“อยากเป็นศิลปิน อยากวาดรูป อยากถ่ายรูป โดยมันถูกหล่อหลอมมาตลอด เพราะเพื่อนที่เรียนด้วยกันมาในกลุ่มเดียวกัน ก็คือตอนนี้ได้ไปเป็นอาจารย์ เช่น อาจารย์จ่าย (อ.สุรัชย์ เอกพลากร), อาจารย์หนึ่ง (อ.พิชัย ตรงดินานนท์) ก็เป็นอาจารย์แล้วก็ทำงานศิลปะ บางคนอาจจะไม่ได้ทำก็ได้แต่เป็นอาจารย์ คือ เพื่อนในกลุ่มเดียวกัน ในตอนนั้นได้มีโอกาสทำงานพื้นที่ ทำงานศิลปะและได้ใช้ชีวิตร่วมกัน แม้กระทั่งตอนจบก็ยังได้ทำงานเพื่อแสดงงานร่วมกันอยู่ ไม่ได้ทำด้านการออกแบบ มันก็เลยมีความคิดว่าอยากจะทำอีกอันหนึ่งก็คือ อยากถ่ายรูป

เป็นคนชอบถ่ายรูป โดยพ่อมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซึมซับส่วนหนึ่งอย่างไม่ได้ตั้งใจ แต่พ่อไม่ได้เรียนศิลปะนะ ซึ่งพ่อต้องรับผิดชอบในการดูแลเกี่ยวกับงานด้านนี้ในบริษัท เช่น ดูแลทางด้านโลโก้ โบชัวร์ ออกแบบบูทส์และถ่ายรูป พ่อเป็นคนชอบถ่ายรูป ถ่ายมาตั้งแต่สมัยหนุ่มๆ แล้ว เห็นพ่อทำงานด้านนี้มาตั้งแต่เด็ก ๆ จึงได้มีโอกาสจับกล้องถ่ายรูปมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยม เมื่อเวลาไปเที่ยวก็นำกล้องถ่ายรูปของพ่อไปใช้ มันถูกซึมซับไปโดยไม่ได้ตั้งใจ พ่อทำงานออกแบบให้เราเห็น เช่น ตัดสติ๊กเกอร์ ตัดฟิล์ม ออกแบบพื้นฐาน เห็นพ่อทำงานด้านการออกแบบพื้นฐานมา ตั้งแต่เราเป็นเด็กๆ พ่อทำทุกวัน จนกระทั่งพ่อเกษียณอายุ 60 ปี ก็ทำอยู่ในแผนกนี้เป็นคนที่ดูแลเรื่องการออกแบบและทำด้านการประชาสัมพันธ์ให้บริษัทมา 30 ปีเต็ม มันก็เห็นแล้วมันก็ซึมซับมาเรื่อย"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

1.3 ประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขศิลป์

1.3.1 แรงบันดาลใจและเหตุผลในการประกอบอาชีพ

แรงบันดาลใจในการทำงานของชัชวาลนั้นเกิดจากการทำกิจกรรมในระหว่างศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยที่กิจกรรมต่าง ๆ นั้นล้วนต้องอาศัยสื่อทางการออกแบบที่เสนอข่าวสารในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะที่เกิดจากการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อน กิจกรรมในการออกแบบสื่อต่าง ๆ นี้ถือเป็นแรงบันดาลใจที่ชัชวาลซึมซับเรื่องการออกแบบโดยไม่รู้ตัว

"จริง ๆ ก็ซึมซับอยู่แล้ว สมัยเรียนก็ทำกิจกรรมในการทำออกแบบ เช่น ทำอาร์ตเวิร์ค สูจิบัตร โปสเตอร์และการจัดแสดงงาน พอจะเข้าใจเรื่อง Graphic Design อยู่บ้างและช่วงนั้นนิเทศศิลป์กำลังบูม นฤมิตรศิลป์ จุฬาก็ดี หรือนิเทศศิลป์สวนดุสิต สวนสุนันทาและนิเทศศิลป์ศิลปากร ความตั้งใจแรกของการสอบเอ็นทรานซ์ก็คือ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งพอจะเข้าใจอยู่แล้วว่า เมื่อจบออกมาจะต้องมาทำงานงานเกี่ยวข้องกับอะไร มีความเข้าใจอยู่บ้างแล้ว"

"แรงบันดาลใจนี้เกิดขึ้นก่อนโดยที่ไม่รู้ตัวจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในขณะที่ศึกษาอยู่ ส่วนเหตุผลหลักก็คือจริง ๆ แล้วก็คือมีรุ่นพี่ที่จบการศึกษาจากครุศิลป์มาชักชวนให้ไปทำงาน เมื่อเข้าไปทำแล้วก็เกิดความสนุก ความสุขที่ได้เห็นงานดี ๆ ในหนังสือ โดยมีความตั้งใจและอยากเห็นงานดี ๆ ที่ตนเองทำบ้าง ซึ่งเหตุผลหลักมันเกิดขึ้นหลังจากที่ตนเองได้เข้าไปทำรวมไปถึงการเรียนรู้อะไรและสัมผัสกับงานแล้ว ต้องเล่าก่อนว่าเข้าไปแรก ๆ ก็ท้อ เพราะว่าระบบการเรียนกับระบบการทำงานต่างกันโดยสิ้นเชิง สิ่งที่เรียนนำมาใช้ในการทำงานได้ไม่เกิน 50 เปอร์เซ็นต์ สิ่งที่ได้นำมาใช้บ้าง ก็เช่นเรื่องพื้นฐานองค์ประกอบศิลป์ ส่วนด้านหลักการออกแบบแล้วเราต้องมาเริ่ม

ใหม่ ทำความเข้าใจใหม่ ต้องมาเรียนรู้โจทย์จากลูกค้า จาก Mass มากขึ้นมันมีปัจจัยอื่น ๆ ที่จะทำให้งานสำเร็จ ในช่วงเรียนก็เป็นภาวะหนึ่ง ในช่วงทำงานก็มีปัจจัยอื่น ๆ และความยากของการทำงานก็คือ ต้องทำความเข้าใจโจทย์และทำออกมาให้สำเร็จให้ได้ ในการทำงานใหม่ ๆ เดือนแรกรู้สึกกดดันและอยากจะทำออกมา ทำงานแล้วเห็นว่าไม่สำเร็จ แต่ก็ทำได้จนจบในงานชิ้นแรก จนกระทั่งพิมพ์ออกมา และงานที่สอง ที่สาม ก็ตามมาอย่างต่อเนื่อง ตัวเรามองว่างานที่ทำออกมานั้นดีแล้ว แต่คนที่มองเรามองงานของเรายังไม่พอใจ และขอให้หรือแค้นงานอาร์ตเวิร์คใหม่ เรา รู้สึกเสียใจมาก และเมื่อนำงานชิ้นนั้นมานั่งดูใหม่ในวันนี้ งานนั้นไม่ดีจริง ๆ แต่เมื่อย้อนไปในวันนั้นเราไม่เข้าใจ แต่คนที่มึนประสบการณ์มากกว่าเขารู้ว่ามันไม่ใช่ ส่วนเรานั้นยังไม่มีประสบการณ์ ไม่มีวุฒิภาวะมากพอก็เลยตัดสินใจไม่ได้ว่ามันใช่หรือไม่ใช่ ดีหรือไม่ดี เพียงแค่เดือนเดียวถึงกับจะเก็บของลาออกจากบริษัท ๔ เลย"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

เมื่อผู้วิจัยได้เอ่ยถามถึงสภาพแวดล้อมในระหว่างที่ศึกษาอยู่นั้นกับสภาพแวดล้อมทางด้านการงานนั้นแตกต่างกันอย่างไร ก็ได้รับคำตอบว่า

"ตอนเรียนมันก็อิสระไร้กฎเกณฑ์ มีอิสระทางความคิด เป็น 4 ปีที่มีความสุขในการเลือกที่จะทำหรือไม่ทำอะไร แต่พอเริ่มต้นทำงานแล้วทุกอย่างมันก็อยู่ในสังคม มันต้องมีกฎเกณฑ์ มันต้องมีการทำงาน การส่งงานให้ตรงตามเวลา เป็นเรื่องพื้นฐานแต่ไม่ได้หมายความว่าใน 4 ปีที่เรียน เราไม่ได้ปล่อยปละละเลย เราก็กำหนดตัวเองมีกฎเกณฑ์ระเบียบของตัวเองพอสมควรในเรื่องการทำงานก็พยายามทำให้มันได้มาตรฐานให้ตรงตามเวลา เหมือนเป็นการฝึกตัวเองมาตั้งแต่สมัยเรียน คือ โดยตัวเองเป็นคนมีระเบียบวินัยซ่อนอยู่แล้ว และบริหารจัดการมันได้"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

การที่ชัชวาลจบการศึกษาทางด้านศิลปศึกษานั้น ชัชวาลได้เล่าให้ผู้วิจัยเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสีย หรือเป็นอุปสรรคต่อการเป็นนักออกแบบเรขาคณิตอย่างไรบ้าง รวมไปถึงการนำความรู้มาปรับใช้ หรือแก้ปัญหาทางด้านวิชาชีพในส่วนใดบ้างนั้น ซึ่งชัชวาลก็ได้ให้ข้อคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับประเด็นข้อคำถามนี้ว่า

"อาจจะซ้ำกว่าคนอื่นที่เรียนสายตรงมา แต่ว่าอยากจะบอกว่าไม่มีผลมากนัก ซึ่งการทำงานมันเริ่มต้นใหม่อยู่แล้ว เพราะฉะนั้นเราก็เชื่อว่าคนที่เรียนสายตรงมามากน่าจะได้นิดหน่อยในเรื่องของรูปแบบและทฤษฎีด้านการออกแบบ แต่พอมาทำงานจริง ๆ แล้วไม่มีผล เพราะเรียนทฤษฎีพื้นฐานมาเหมือนกัน ต่างกันเพียงแต่ว่าเราอาจจะไม่ได้เรียนวิชาเฉพาะบางส่วนเท่านั้นเอง

ซึ่งบางส่วนนั้นมันก็มีผลเหมือนกันแต่น้อย อาจจะช้ากว่านิดหน่อยไม่มีStep แต่พอออกวิ่งแล้ว เราว่าเข้าเส้นชัยพร้อมกัน ตอนช่วงออกตัวอาจจะช้ากว่าหน่อย"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

นอกจากประเด็นดังกล่าวแล้วชัชวาลยังได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมไว้อย่างน่าสนใจในประเด็นเดียวกันนี้ว่า

"ต้องดูว่าแก้ปัญหาในเรื่องใด ในเรื่องงานคือในด้านการออกแบบ ส่วนในเรื่องการทำงานคือเรื่องการบริหาร โดยได้ใช้การปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบด้าน ถ้าสมมติว่าเป็นเรื่องของงานเราก็แก้ปัญหาได้เพราะเรียนมาอยู่แล้ว โดยเราก็แก้ปัญหาในเรื่องทฤษฎีหรือหลักการให้เป็นไปตามเนื้องาน แต่สิ่งที่โดดเด่นที่แตกต่างส่วนหนึ่ง คือ คนที่เรียนวิชาครูหรือเรียนศิลปศึกษา จิตวิทยา โดยเรื่องการทำงานเราต้องพบปะผู้คน เราต้องอ่อนน้อมถ่อมตน เราต้องมีจิตวิทยาในการสื่อสาร ถ่ายทอด การพูดในการสอนและให้ใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งอาจจะใช้อารมณ์ความรู้สึกน้อยกว่าพวกที่เรียน Pure เราเชื่อว่าสิ่งที่ได้นอกเหนือจากศิลปะเรื่องของทางวิชาการแล้ว ยังได้ในส่วนที่เป็นศิลปะในเรื่องการปรับตัวของเราให้เข้ากับสังคม การลดความเป็นศิลปะปนลง"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ส่วนสันติ ลอรัชวี ได้ให้ความคิดเห็นที่เป็นเหตุผลที่สนับสนุนความคิดเห็นของชัชวาลในประเด็นเดียวกันไว้ ดังนี้

"จริง ๆ แล้วการจบการศึกษาไปในแต่ละแขนงซึ่งเชื่อมโยงกันไม่ว่าจะเป็นศิลปศึกษา สถาปัตยกรรมศาสตร์ อะไรก็แล้วแต่ หรือจะจบโดยตรงต้องการเวลาปรับจนแค่นี้เดี๋ยวเท่านั้นเอง เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ทางเทคนิค เพราะฉะนั้นแล้วผมว่าธรรมชาติของแต่ละคนจะโดดเข้ามาในงานออกแบบเรขศิลป์หรือCommunication Design ผมว่าทักษะเรื่องเดียวที่ต้องการเท่านั้นคือเรื่อง Senseทางการสื่อสาร และทัศนคติกับการรักในวิชาชีพ ถ้าสมมติว่าเรามีSenseทางการสื่อสารแล้วเราก็อยากจะทำมากในวิชาชีพนี้เรื่องสถานการณ์ทางเทคนิคหรือว่าข้อมูลทางเทคนิค เช่น ตัวหนังสือจะต้องเป็นอย่างไรหรืออะไรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเหล่านี้มันสามารถมาเพิ่มเติมกันได้ ผมคิดว่าที่ต่อมได้เปรียบในด้านที่ว่าที่ต่อมได้เข้าสถาบันที่ 2 ที่ดี คือ สามหน่อ ตรงนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่าต่อให้ไม่ว่าจะจบทางด้านศิลปศึกษา สถาปัตยกรรมศาสตร์ ออกแบบอินทีเรียร์ หรือออกแบบเรขศิลป์มา แต่ถ้ามีโอกาสได้เข้าสถาบันที่ 2 ซึ่งทุกวันนี้หายากกว่าสมัยก่อนตรงที่ว่าสถาบันที่เป็นบริษัทDesign Studio แล้วเป็นสถาบันที่เด็กเข้าแล้วได้เพาะบ่มตัวเอง ตรงนั้นผมว่าคนยุคที่ต่อมก็โชคดีตรงนั้นตรงที่ว่าพอเข้าสามหน่อปุ๊บก็แปลว่าคุณกำลังอยู่แวดลุ่มกับรุ่นพี่และ

อาจารย์ที่ทำเรื่องนี้มาก่อน ผมว่าตรงนี้เป็นจุดที่สำคัญมากกว่าทักษะหรือพรสวรรค์ของแต่ละคนจะถูกนำมาเหลาเพื่อที่จะสามารถนำมาใช้ได้จริง หลังจากนั้นก็ค่อย ๆ พัฒนาไปสู่รูปแบบเฉพาะตัวของเขาเอง”

(อ. สันติ ลอรัชวี, 9 มกราคม 2549)

แต่อย่างไรก็ตามชัชวาลก็ได้แสดงทัศนะเพิ่มเติมในกรณีนี้ ซึ่งเป็นกรณีของตนเองและเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาทางด้านศิลปศึกษานั้นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องของประสบการณ์มากกว่า

“ปัญหาอันหนึ่งด้านแรกก็คือ เรื่องประสบการณ์มากกว่าที่ทำให้เราสามารถเลือกในสิ่งที่มันใช่หรือไม่ใช่ แต่เราก็เชื่อมั่นว่ามันก็เป็นปัญหาเริ่มต้นของคนเริ่มทำงานใหม่ ๆ ทุกคนนั่นเองไม่ใช่เฉพาะเราเพียงแค่นั้นคนเดียวหรอก มันมีการเริ่มต้นพอทุก ๆ อย่างมันเข้าที่แล้วเนี่ย ทำไมเราถึงกล้าลาออกไปเปิดบริษัทเอง เพราะเรามั่นใจแล้วว่าเราทำได้นั้นแหละเป็นเรื่องของประสบการณ์ล้วน ๆ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2532 การก้าวเข้ามาสู่การเป็นนักออกแบบเรขศิลป์ของชัชวาลนั้นเริ่มต้นขึ้นอย่างจริงจัง ภายหลังจากที่สำเร็จการศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีรุ่นพี่ที่จบการศึกษาในสาขาเดียวกันให้การสนับสนุนและช่วยเป็นแรงผลักดันเป็นอย่างดีในขณะนั้น

“ ตอนแรกต้องเล่าก่อนว่าเข้ามาได้อย่างไร คือ มีรุ่นพี่ทำงานอยู่ที่บริษัท สามหน่อ จำกัด เห็นแววเราน่าจะทำงานได้ และขยันขันแข็งดูหน่วยก้านใช้ได้ ซึ่งรุ่นพี่ที่จบจากศิลปศึกษาก็มีพี่ติ(สันติ วรณเสถียร) พี่เชียร(วิเชียร ไต้ว) พี่ต่อม(อัครชาติ เต็มทานาม) โดยตอนนั้นสนิทกับรุ่นพี่ ๆ เลยชักชวนให้ไปสมัคร ตั้งแต่สมัยเรียนก็มีงานที่ทำงานซึ่งเกี่ยวกับการออกแบบอยู่เหมือนกัน และได้เอา Portfolio ไปให้เจ้าของบริษัทสามหน่อฯดู แล้วเขาก็รับเราเข้าทำงาน ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ภายหลังจากการที่ได้เริ่มงานที่สามหน่อ ซึ่งถือได้ว่าเป็นโรงเรียนทางการออกแบบเรขศิลป์ของชัชวาล โดยหลังจากที่ชัชวาลเริ่มต้นก้าวเข้ามาสู่โลกของการทำงานการเป็นนักออกแบบเรขศิลป์แล้วชัชวาลก็พยายามเก็บเกี่ยวและบ่มเพาะทั้งทางด้านประสบการณ์และแนวคิดในการทำงาน ทำให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจนตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการทำงานในปัจจุบัน

“ช่วงแรกคือในช่วงการเรียนรู้และค้นหาคือเริ่มต้นจากศูนย์จากศูนย์จริง ๆ เริ่มจากปี 2532-2533 ใช้เวลาประมาณเกือบ 2 ปี ในการเรียนรู้ ซึมซาบบรรยากาศการทำงาน และซึมซับวิธีการทำงานการรายละเอียดของทุก ๆ อย่างไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการออกแบบ วิธีการคิด วิธีการทำเลย์เอาท์ วิธีการทำอาร์ตเวิร์คและการเข้าใจกับอาร์ตเวิร์ค การสั่งตัวเรียงพิมพ์หรือการมองภาพรวมจากจินตนาการโดยที่ไม่เห็นอะไรเลยให้เป็นภาพแล้วผลิตออกมาจนกระทั่งเป็นผลสำเร็จ นอกจากนี้ก็ยังมีฝึกฝนวิธีการคิดจากหนังสือและผู้ร่วมงาน จริง ๆ มันอาจจะคาบเกี่ยวกับสมัยเรียนได้บ้าง การคาบเกี่ยวในที่นี้หมายถึงดูจากเพื่อน ๆ และหนังสือ เริ่มทำความเข้าใจกับมันว่ากราฟิกดีไซน์คืออะไรโดยที่เราไม่รู้ตัวหรือ ค้นหาทดลองโดยใช้ความรู้ที่เรียนทั้งหมดนำมาใช้ เช่น ภาพประกอบสีน้ำ ภาพประกอบโดยใช้รูปแบบของภาพพิมพ์Etching มาทดลองสอดแทรกเข้าไปในงาน ต่อมาในช่วงที่ 2 เป็นช่วงที่มีความรู้และประสบการณ์ทำงานมากขึ้น เริ่มหาโอกาสให้กับตนเองโดยสามารถคลี่คลาย และมีระบบในการทำงานมากขึ้น ซึ่งเป็นช่วงที่เริ่มมีชื่อเสียงทำอะไรก็ดีไปหมด จนกระทั่งปี2538ที่มาเปิดออฟฟิศเองเป็นช่วงที่ 3 เป็นช่วงการทำงานในปัจจุบัน”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

นอกจากนี้ชัชวาลยังได้เล่าถึงประวัติ และประสบการณ์ในการทำงาน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านประสบการณ์และวิชาชีพ นับตั้งแต่เริ่มต้นตั้งแต่อดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นระยะเวลาตลอดการทำงาน 15 ปีที่ผ่านมา ดังนี้

“ เริ่มต้นการทำงานโดยอยู่ที่สามหน่อเป็นบริษัทแรกตั้งแต่จบใหม่ ๆ เลย คือ ปีพ.ศ. 2532 เรียนจบมาก็สมัครที่สามหน่อเลย ซึ่งตอนนั้นอยู่ที่สีลม สามหน่อตอนนั้นก็ถือว่าเป็นบริษัทออกแบบที่อยู่ในกลุ่มแนวหน้าและที่ดีที่สุด ซึ่งในสมัยนั้นก็จะมีแปลน กราฟิก มีเดียร์บุคส์ มีอะไรที่มันเป็นเกรดหรือระดับเดียวกัน แล้วก็จะมีการย้ายที่อยู่ที่อยู่เป็นเกรดรอง ๆ ลงไป โดยสามหน่อจัดอยู่ใน Top Three ขอใช้คำว่า “Top Three มากกว่า” ซึ่งเราก็เริ่มต้นและได้เรียนรู้และซึมซับประสบการณ์จากยุคตัวเอง ยุคแรกเลยแหละ ที่จริงแล้วเราเป็นยุคที่ 3 ของสามหน่อเป็นGenerationที่ 3 ของสามหน่อ Generationที่ 1 เป็นยุคก่อตั้ง Generationที่ 2 เป็นยุคต่อมา ก่อนเราก็มีพี่สันติ พิ้วเชียร พี่ปุ่นลาภ ซึ่งปัจจุบันก็มาตั้งบริษัทColor Party เราก็อยู่ในยุคที่ 3 ก็คือยุคที่อยู่ในยุคการเติบโตของสามหน่อเป็นการขยายบริษัทคือจากพนักงาน 10 กว่าคนเป็น 40 คน เติบโตมากับ A.E.(พนักงานดูแลลูกค้า) 5-6 คน รับDesignerแต่Designerก็มีอยู่ประมาณ 5-6 คน แล้วย้ายออฟฟิศไปอยู่พระรามเก้า ก็ทำอยู่สามหน่อประมาณ 3ปีกว่า จุดเริ่มต้นก็คืองานเริ่มมีการส่งประกวดบ้าง เช่น B.A.D.Awards ซึ่งก็ติดและได้รับCertificate ตอนนั้น Generationที่ 2 ก็เริ่มย้ายและลาออกเพื่อไปทำงานที่บริษัทPropaganda เราก็ได้รับแต่งตั้งให้เลื่อนตำแหน่งเป็น Group Head แต่ใจไม่ไม่อยากทำด้านบริหาร ไม่อยากทำทางด้านดูแลงาน อยากทำDesigner

เหมือนเดิมก็พยายามปิดป้องหน้าที่สำคัญก็คือไม่อยากจะรับผิดชอบมาก อยากทำงานออกแบบก็สั่งสมประสบการณ์เรื่อยมาจนกระทั่งรู้สึกว่าจะถึงเวลาที่ควรทำอะไรเป็นของตัวเอง จึงรวมตัวกับรุ่นพี่อีก 2 คนมาเปิดบริษัท Tri Sa Third อยู่หนึ่งปี เมื่อปี 2536-2537 ได้นำเอาประสบการณ์ที่มีอยู่เต็ม ๆ ไปท่องโลก จากนั้นปี 38 ก็มีจุดเปลี่ยนของชีวิตอีก โดยในราวปลายปี 2537 ทุกอย่างในชีวิต Down ลงที่สุดในชีวิตไม่ว่าจะเป็นหน้าที่การงาน ความรัก ทุกอย่างมัน Down ที่สุดในชีวิต จริง ๆ ก็ไม่อยากจะเชื่อเรื่องเบญจเพสหรือเพราะอายุ 26 ใง แต่ก็เชื่อไว้ส่วนหนึ่งเพราะมันก็ดูแยจจริง ๆ แล้วก็มีส่วนผลักดันทำให้เปิดออฟฟิศใหม่ หลังจากนั้นก็เลิกทำ Tri Sa Third แยกตัวออกไปตั้งออฟฟิศใหม่ คือที่ Blind เป็นผลมาจากชีวิตที่มันย่าแยตกต่ำตรงนี้เองแหละ ก็คือเอาช่วงชีวิตที่มีติดบอดตรงนั้นมาตั้งชื่อออฟฟิศ ก็เป็นจุดเปลี่ยนอีกเริ่มประสบผลสำเร็จในด้านของชื่อเสียงปีนั้นได้ B.A.D. Awards 4 รางวัล ก่อนหน้านั้นได้เพียงแค่ Certificate แต่พอมาถึงปีนี้ คนก็รู้จักต่อม Blind ชัชวาล Blind มากขึ้น คนในวงการก็รู้จัก หลังจากนั้นก็เริ่มต้นสั่งสมชื่อเสียงมาเรื่อย ๆ ด้วยการส่งงาน B.A.D. Awards ทุกปี แล้วก็ยังส่งงานประกวดไปที่ต่างประเทศเพื่อทดลองแล้วก็ได้รับการตอบรับที่ดี จุดเปลี่ยนคือได้รับรางวัล BEST CORPORATE IDENTITY จากหนังสือหรือนิตยสาร How ที่อเมริกา สื่อต่าง ๆก็นำข่าวไปลงตีพิมพ์คือ art 4 d ก็ลงประโคมข่าวว่าบริษัท Graphic ของประเทศไทยก้าวสู่ระดับสากลมันก็เป็นจุดเริ่มต้น หลังจากนั้นผลงานก็เข้าตาคนมาตลอดทุกคนจะรู้จักจากผลงานโดยไม่รู้จักรักตัวว่าเป็นใคร มีแต่ชื่อกับผลงาน แต่ก็ต้องบอกก่อนนะว่าเฉพาะคนในวงการไม่ใช่คนนอกวงการและลูกค้า เพราะในเชิงการสร้างชื่อกับธุรกิจจะต่างกันโดยสิ้นเชิง ลูกค้าไม่รู้จักรักเลย เราก็ต้องทำงานมาถึงปัจจุบัน โดยที่เราไม่เคยไปบอกว่าคุณค่าของเราเป็นใคร และได้รางวัลอะไร เวลานี้เราทำงานมันก็คือทำงาน มันก็เป็นอีกโลกหนึ่งจริง ๆ จนกระทั่งปัจจุบันมีจุดเปลี่ยนอีกคือ เศรษฐกิจตกต่ำ ในปี พ.ศ. 2540 มีการให้พนักงานออก ทุกวันนี้เปลี่ยนจากระบบบริษัทมาเป็นระบบกึ่ง Freelance ในการทำงานใช้ศูนย์กลางอยู่ที่ตัวเราก็คือคิดแล้วจ้างงานให้กับรุ่นน้อง ซึ่งได้เคยทำงานอยู่ด้วยกัน ไม่ได้ผูกพันกันเป็นลักษณะระบบออฟฟิศเช่นเมื่อก่อน "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

สำหรับบุคคลที่ชัชวาลยึดเป็นแนวทางในการทำงานในขณะนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำงาน กระบวนการทางความคิด ชัชวาลมิได้ยึดบุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นบุคคลต้นแบบอย่างถาวร แต่ก็จะมีบุคคลที่ชัชวาลชื่นชอบ ใช้เป็นแนวทางในการเรียนรู้ โดยชัชวาลได้แสดงความคิดเห็นไว้อย่างน่าสนใจว่า

" แนวทางต้นแบบ คือ แนวทางของสามหน่อ เพื่อสร้างบุคคล หรือกลุ่มคนออกไปในวงกว้าง ออกไปหลายกลุ่มด้วยแนวทางของสามหน่อก็คือ พี่แก่(สาริต กาลวันตวานิช) หนึ่งในหุ้นส่วน

บริษัทสามหน่อซึ่งเป็นผู้ให้แนวทางในสิ่งที่ใช่ ดีหรือไม่ดี แต่สิ่งที่มันหล่อหลอมก็คือ บรรยากาศการทำงาน การเรียนรู้ในยุคนั้น คือทุกคนจะDiscussและแนะนำในสิ่งที่แปลกใหม่เป็นเหมือนแนวทางการคิด ไม่ได้ทำงานเป็นแบบ Pattern หรือFormat ของสามหน่อ เพราะกระบวนการทำงาน อาจจะเป็นอย่างนั้น แต่แนวความคิดหลักก็คือว่าทำงานให้ดีที่สุดคุณภาพ อาจจะได้ด้วยไอเดียหรือสวยด้วย Art Direction คือภาพดี Typographyที่ดีมีมาตรฐาน เพราะเราไม่มีต้นแบบของคนไทย เราต้องใช้ต้นแบบของฝรั่ง หนังสือต่างประเทศก็เป็นต้นแบบอย่างหนึ่งคือการวางTypeอย่างไร Photoอย่างไร Illustrateอย่างไรและสีเส้นอย่างไร คือ เราเป็นผู้ที่ประติดประต่อยจนมันสวยงามหรือเลือกElementที่ดีที่สุด เพื่อให้งานออกมาดีที่สุด "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ในยุคเริ่มต้นของการทำงานทางด้านการออกแบบเรขศิลป์นั้นชัชวาลก็พยายามเรียนรู้จากผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ระดับโลก ซึ่งชัชวาลได้ให้ความเห็นไว้อย่างน่าสนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ในขณะนั้นว่า

"ส่วนการเรียนรู้ คือ ทุกคนเป็นครูเราหมด Neville Brody, Tibor Kalman, Fabien Baron, David Carson ในครั้งนั้นเมื่อตอนที่เราเริ่มทำงาน อย่างTiborเนี่ยจะเด่นเรื่องของThinking ส่วน Brody ก็เข้ามาเปลี่ยนภาพใหม่ของการออกแบบกราฟิกในยุคนั้นเหมือนกันด้วยหนังสือที่เป็นการรวบรวมผลงานของเขาเอง ซึ่งถือเป็นการพลิกภาพของการออกแบบกราฟิกที่มีความใหม่ อย่างFabien Baronก็จะเน้นArt Direction และอีกยุคหนึ่งคือในยุคของDavid Carsonนี่ก็เป็นยุคของความเปลี่ยนแปลงความเป็นโครงสร้างของกราฟิกดีไซน์ไปสู่ยุคของDeconstruction สังเกตได้จากงานเลย์เอาท์ที่มีความแปลกใหม่ ตัวหนังสือทับซ้อน จากที่เคยมีหลักการว่าต้องใช้Grid ซึ่งน่าจะเป็นผลมาAccident จากการทดลองที่ทำให้เกิดภาพใหม่ และแนวใหม่ "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

ชัชวาลให้ความสำคัญในเรื่องของประสบการณ์ในด้านการทำงานเป็นประเด็นที่สำคัญอย่างมาก เพราะจะสามารถแยกแยะสิ่งที่เกี่ยวข้องที่เป็นสาระสำคัญทางการออกแบบ มาใช้ถ่ายทอด และสื่อความหมายให้ตรงประเด็น

"ความสำคัญก็คือประสบการณ์ในด้านการทำงานแล้วเรื่องทฤษฎีเป็นเรื่องที่เป็นส่วนประกอบที่ 2 ส่วนแรก คือ ส่วนแรกเป็นเรื่องConcept ซึ่งConceptมันอาจจะจับต้องไม่ได้ชัดเจนเท่ากับส่วนที่สองเป็นเรื่องของความงาม คือ Art Direction การจัดวางตัวหนังสือหรือ

การใช้ภาพ แต่จริง ๆ แล้วมันเป็นรากมากกว่า เราเชื่อว่ากรรมการเลือกหรือตัดสิน เขาก็ต้องดูว่า มันคืออะไร แล้วเราถ่ายทอดออกมาได้ตรงหรือไม่"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

นอกเหนือจากประสบการณ์การทำงานในฐานะนักออกแบบเรขศิลป์แล้วชัชวาล ยังได้รับเชิญให้เป็นอาจารย์สอนทางด้านกรออกแบบเรขศิลป์ให้กับสถาบันอุดมศึกษาหลาย ๆ แห่ง โดยมีจุดเริ่มต้นจากผลงานที่ได้รับรางวัลจนเป็นที่ประจักษ์และยอมรับทั้งแวดวงวิชาชีพรวมทั้งแวดวงวิชาการทางด้านกรออกแบบเรขศิลป์ โดยชัชวาลได้กล่าวกับผู้วิจัยว่า

" เริ่มต้นจากคนรู้จักจากผลงานและชื่อเสียง เริ่มต้นที่ม.รังสิต จุฬา ฯ ที่รังสิตสอนอยู่ 2 ปี จุฬา ฯ ก็ไปสอนอยู่เทอมหนึ่งและกิม.กรุงเทพ ก็คือส่วนใหญ่รู้จักจากผลงานของเราเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่ทำให้สถาบันทางการศึกษาไว้ใจให้เราไปถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับนักศึกษาของสถาบันนั้น "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

การปฏิบัติงานในฐานะอาจารย์ของชัชวาล ขนขจีนั้นมีแหล่งข้อมูลที่สำคัญนั้นมาจากหลาย ๆ แหล่งด้วยกันและที่สำคัญที่สุดส่วนหนึ่งก็คือ จากประสบการณ์สำหรับนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนที่สำคัญต่าง ๆ มากมาย โดยข้อมูลต่าง ๆ ที่สำคัญนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับการเรียนการสอน เพราะเป็นสิ่งที่บุคลากรที่ทำหน้าที่เป็นอาจารย์นั้นต้องมีข้อมูลที่ร่วมสมัยเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของแวดวงทางวิชาชีพ และวิชาการออกแบบเรขศิลป์ตลอดเวลา

"...แหล่งข้อมูล คือ จากงานที่ทำ ประสบการณ์ที่ทำและหนังสือต่างๆ ซึ่งเราก็ต้อง update ตลอดเวลา Style และTrend เป็นไง สีเป็นไง รูปแบบยังไงที่จะร่วมสมัย..."

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดความรู้ของชัชวาลในฐานะอาจารย์นั้นเป็นไปในลักษณะของการนำประสบการณ์ตลอดระยะเวลาการทำงานมาปรับ และประยุกต์ให้เหมาะกับเนื้อหาสาระให้สอดคล้องกับรายวิชานั้นในการถ่ายทอดให้กับนักศึกษา แล้วกำหนดโจทย์ภายใต้เงื่อนไขที่วางไว้

" โดยส่วนตัวเป็นคนที่ชอบตอบคำถาม ก็จะเป็นการเตรียมโจทย์เพื่อไปสอนในครั้ง ๆ ไป เช่น ครั้งนี้ทำโปสเตอร์ ครั้งนี้ทำปกเทป ครั้งนี้ทำCI. ครั้งนี้ทำ Self Promotion เราก็เตรียม Referencesของการเรียนการสอนครั้งนั้น ถ่ายรูปเป็นสไลด์หรืออะไรก็แล้วแต่ รวมถึงเนื้อหาพื้นฐานในโจทย์นั้น ๆ ว่าคืออะไร วิธีการคิดแก้ปัญหาในโจทย์นั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร ซึ่งส่วนใหญ่

อยู่ที่การ Critic งานเป็นประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่การให้ข้อมูลของเนื้อหา เพราะเราไม่ได้เรียนด้าน
 เวนชีลปีหรืออนิเมชันศิลป์โดยตรง ทุกครั้งที่เราไปสอนก็จะบอกว่าเป็นไม่ใช่หลักการที่ถูกต้องและชัดเจน
 แต่นี่คือหลักการและเหตุผลซึ่งเกิดจากประสบการณ์ในวิชาชีพ "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

"ในบทบาทของนักออกแบบคงไม่ต้องถาม พูดถึง หรือรื้อฟื้นอะไร เพราะตัวงานของ
 เขาเองก็ผ่านมาถึง 15 ปี แต่ในสถานการณ์หรือบทบาทของอาจารย์เน้นในลักษณะของพี่ด้อมเนี่ย
 ก็จะเป็นอาจารย์ประเภทที่ถ่ายทอดประสบการณ์ไม่ใช่ถ่ายทอดวิชาการ เพราะว่าด้วยธรรมชาติ
 ของคนด้วย ซึ่งบางคนก็จะชอบหาหลักการหรือวิชาการมาประกอบ แต่พี่ด้อมเนี่ยในสายตา
 ของผมพี่ด้อมเป็นนักออกแบบที่ใช้สัญชาตญาณเยอะ ซึ่งเราพบกันอยู่เสมอมานานแล้วว่า
 ในต่างประเทศหรือเมืองนอกเนี่ยนักออกแบบที่มีชื่อเสียงมาก ๆ เนี่ยมันก็มีอยู่ 2 ประเภทก็คือ
 ซิสเต็มเมติก(Systematic) และใช้สัญชาตญาณตัวเอง ซึ่งถ้าให้ผมมองผมจัดพี่ด้อมอยู่ในประเภท
 ที่ใช้สัญชาตญาณ เพราะฉะนั้นถ้าเกิดแก่พยายามงานของแกเป็นวิชาการในเชิงการถ่ายทอดเนี่ย
 อาจจะฟังไม่รู้เรื่องลำบากสักนิดหนึ่ง ปกติผมเชิญไปเป็นอาจารย์พิเศษหรือเป็นเกสต์ หลายครั้งที่
 ได้เห็นเขาอยู่หน้าคลาส แกจะทำได้ดีตรงที่ว่าพี่ด้อมก็จะบอกถึงประสบการณ์เพราะฉะนั้นการบอก
 เล่าตัวผลงานของแกเนี่ยก็จะยิ่งทำได้ดีเพราะนั่นคือประสบการณ์ตรงของแก โดยเมื่อลูกศิษย์ได้
 เห็นผลงานลูกศิษย์ก็จะเชื่อถืออยู่ในระดับหนึ่งแล้วก็อยากที่จะฟังเหมือน ๆ กับที่เราอยากที่จะฟังหรือ
 อ่านบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับดี ๆ ดัง ๆ สักคนหนึ่ง หรืออยากที่จะฟังเบื้องหลังความคิดของงาน
 ออกแบบที่เราชื่นชอบสักอันหนึ่ง ซึ่งพี่ด้อมทำได้ไม่ยากเพราะตัวผลงานของแกเป็นใบเบิกทางให้
 อยู่แล้ว เพราะฉะนั้นสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของแกนั้นก็ได้รับการตอบรับอยู่แล้ว"

(อ. สันติ ลอรัชวี, 9 มกราคม 2549)

1.3.2 เกียรติประวัติและรางวัล

ในด้านเกียรติประวัติและรางวัลต่าง ๆ ที่ชัชวาลได้รับจากการประกวดต่าง ๆ มากมายทั้งใน
 ระดับประเทศและในระดับนานาชาติดังจะเห็นได้จากผลงานออกแบบที่โดดเด่นที่เน้นความสำคัญ
 ทั้งในด้านแนวความคิด(Concept)และเทคนิคการนำเสนอ(Art Direction) ซึ่งสร้างให้เกิดการรับรู้
 (Perception)และการสื่อสาร(Communication) ในด้านข้อมูลและแนวความคิดทางการออกแบบ
 ส่งผลให้ได้รับรางวัลระดับประเทศและระดับสากลมากมาย เช่น จากสมาคมการกำกับศิลป์
 บางกอก(B.A.D. Awards) รางวัล Best Corporate จากนิตยสาร How Magazine และมีผลงาน
 ได้รับคัดเลือกให้ได้ลงตีพิมพ์ในหนังสือ Communication Arts, Archive, NewYork, Festival,
 Art Director Club NewYork โดยสถาบันต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสถาบันที่ชัชวาลพยายามส่งผลงาน

เข้าประกวดอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดนั้นถือเป็นสถาบันที่มีมาตรฐานสากลที่ได้รับการยอมรับทั้ง
แวดวงวิชาชีพนักออกแบบและนักวิชาการทางด้านเรขศิลป์

“เราคิดว่าที่เราพยายามส่งงานไปประกวดต่างประเทศ ซึ่งอยากรู้ว่ามาตรฐานฝรั่ง
มันสัมผัสและเป็นมาตรฐานเดียวกันหรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น C.I.(Corporate Identity) ของ Blind
ประกวดที่เมืองไทยก็ได้ Best ของ B.A.D. Awards พอส่งประกวดของ HOW ซึ่งเป็น Annual หรือ
ประจำปีจริงๆ แล้วก็มีอีกหลายงานที่ส่งประกวดแล้วได้รางวัล แต่ไปส่งระดับต่างประเทศแล้ว
ไม่ได้รางวัล ในทางกลับกันสิ่งที่บ้านเราไม่ได้แต่ได้รางวัลที่ต่างประเทศ จริง ๆ เรื่องการตัดสินเรา
ว่ามันไม่มีมาตรฐานเท่าไรหรอก มันขึ้นอยู่กับความชอบส่วนตัว ความชอบของกรรมการ บางทีเรา
ก็ไม่ได้ว่าการตัดสิน ระบบการตัดสินว่ามันเป็นเรื่องที่ถูกต้องเสมอ เราคิดว่ามันขึ้นอยู่กับความ
พอใจของกลุ่ม ๆ นั้นในวาระ ณ วัน ๆ นั้น และก็ชิ้นงานที่เข้ามาประกวดหรือมาCandidateกันด้วย
ว่ามันโดดเด่นหรือไม่”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

ผลงานที่ได้รับรางวัลทั้งในระดับประเทศไทยและระดับสากลนั้นทำให้ชัชวาลประสบ
ความสำเร็จในด้านการทำงานจากผลงานการออกแบบเรขศิลป์ของชัชวาลเอง โดยได้รับความ
สนใจและการยกย่องเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในแวดวงวิชาชีพ หรือแวดวงวิชาการออกแบบเรขศิลป์ โดย
ได้รับการเสนอข่าวสารเป็นอย่างดีที่สุด โดยเฉพาะด้านCorporate IdentityประเภทStationeryของ
Blind โดยผลงานการออกแบบเรขศิลป์ด้านCorporate IdentityประเภทStationery ของ Blind
ก็ได้รับการยกย่องและตอบรับ โดยการตีพิมพ์ผ่านสื่อเรียกได้ว่าเป็นผลงานชิ้นที่ประสบผลสำเร็จ
ที่สุดชิ้นหนึ่ง ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนในชีวิตของชัชวาลจุดหนึ่งดังที่ได้เคยกล่าวไปแล้ว

“C.I.(Corporate Identity) ของบริษัทblind เพราะผลงานชิ้นอื่นก็เป็นการลงตีพิมพ์
รวม ๆ แต่ชิ้นนี้ art 4 d ลงโปรโมทอย่างชัดเจนว่าได้รับรางวัลในระดับสากล”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

Corporate Identity ประเภท Stationeryของ Blind นั้นแสดงให้เห็นถึงภาษาทางการ
สื่อสารด้วยการออกแบบ ในเรื่องของภาษาทางการสื่อสารนี้เอง ชัชวาลถือเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดใ
การทำงานการออกแบบเรขศิลป์ นอกจากนี้ชัชวาลยังได้เรียนรู้ประสบการณ์จากงานของตนเอง
ซึ่งถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสิ่งหนึ่ง โดยชัชวาลได้ให้ความเห็นไว้อย่างน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ดังนี้

“ภาษาทางการสื่อสารตรงนั้นมันสำคัญมากกว่าคือตอนเริ่มทำงานเนี่ยArt Directionนำ
คนทำงานที่สามหน่อเนี่ยะก็คือมีConceptนะ แต่Art DirectionจะนำConcept ในยุคนั้นก็คือ

ต้องการรูปแบบที่แปลกใหม่เสมอ เวลาให้คนดูก็ต้องรู้สึกหือหาวเหมือนแพชั่น แต่Conceptก็มีนะ บนพื้นฐานของมันก็อยู่ที่Conceptก่อนเพียงแต่ว่าจุดเด่นมันอยู่ที่Art Direction คือสามหน่อ อาจจะเป็นบริษัทที่นำเรื่อง Art Directionสูง แต่ว่าโดยพื้นฐานก็คิดจากConceptก่อนว่าจะทำเรื่องอะไร ภาพอะไรบ้างถึงขั้นภาพแล้วเนี่ยใส่รายละเอียดกันเต็มที่ สมมติทำAnnual Report 5 หัวข้อ จะPresent 5 หัวข้อ หน้าคั่น 5 หัวเรื่อง Themeเนี่ยแน่นอนอยู่แล้ว แต่ความโดดเด่น คือความ พิถีพิถันของคนสามหน่อที่จะถ่ายทอดConceptที่ดีอยู่แล้วด้วยรูปแบบที่ดียิ่งขึ้นไปอีก"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

การได้รับรางวัลต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทยและระดับสากลนั้นส่งผลให้ชัชวาล ขนขจี เป็นที่รู้จัก และยอมรับในแวดวงที่กว้างขวางขึ้นทั้งในแวดวงวิชาการรวมทั้งแวดวงวิชาชีพของ นักออกแบบเรขศิลป์ไปพร้อม ๆ กัน โดยผลงานที่ได้รับรางวัลของชัชวาลนั้นยังสามารถสร้างความ ประทับใจในเรื่องของแนวความคิดที่โดดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์

"ในเมืองนอกไม่ได้มีปัจจัยอื่น เพราะว่าเขาไม่รู้จักเรามีปัจจัยเดียวก็คือว่าตัวงาน ผมก็เห็นแก่งอยู่ตลอดเวลาไปที่นู่นที่นี้บ้าง ที่นู่นก็ไม่ได้รู้จักเราว่าชัชวาลคือใคร เพราะฉะนั้น ปัจจัยเดียวก็คือคุณภาพของงาน แล้วอีกอย่างหนึ่งที่มันจะสะท้อนได้ก็คือภาษาของงานที่ต่อเนื่อง เป็นภาษาสากลนั่นแปลว่าเวลาที่เขาออกแบบอะไรออกมาเนี่ยมันจะเป็นไม่ได้ถ้าชิ้นนั้นมันจะไม่สามารถCommunicate(สื่อสาร) ตัวContent หรือประเด็น คือ ไอเดียของงานได้ เพราะว่าการส่ง งานไปเต็มก็คือการเขียนConceptของงานอยู่ไม่กี่บรรทัดที่เหลือก็คือคนที่มาดู กรรมการที่มาดูก็จะสื่อสารโดยตรงกับงาน ผมว่างานโดยส่วนใหญ่พอไปอยู่ในเวทีนานาชาติแล้วได้รับการคัดเลือก อันที่หนึ่งเนี่ยจะต้องมีความเป็นสากลในระดับหนึ่ง งานสามารถพูดได้ สากลในที่นี้ไม่ได้แปลว่าเป็นฝรั่ง โดยที่มันต่างวัฒนธรรมกันนั้นก็น่าจะเป็นตัวสะท้อนถึงว่าตัวงานออกแบบเรขศิลป์มันเป็น Universal Language ภาษาสากลพอสมควร แค่อัดตัวผลงานไปก็โอเค"

(อ. สันติ ลอรัชวี, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

"ความซับซ้อนในความคิดหรือThinking คือมันมีงานอึ้ง ๆ อยู่หลายชิ้นที่มันจะตรง ๆ ถ้าคนไม่เก็ทอ่านแล้วมันก็จะเบสิค แต่ว่ามันจะมีเรื่องราวอยู่ข้างหลัง เช่น เต๋ากับกระต่ายเนี่ยก็จะ เขียนHeadingเต๋ว่าFastกระต่ายเป็นSlow มันก็คือตกลงคุณจะมาอย่างไร มันก็จะมีอะไรลึก ๆ เข้าไปข้างใน มันเป็นเรื่องที่คุณค้นได้เวลามองผ่านประตูเข้าไปในร้านแล้วแต่มุมมองแล้วแต่ มุมมองเวลาเขียนคำว่า"เปิด" เปิดมันขึ้นอยู่กับว่าคุณอยู่ข้างนอกร้านหรือในร้าน เวลาอยู่ข้างนอกร้านมันหมายความว่าเปิดเวลาอยู่ข้างในร้านมันหมายความว่าปิด อะไรอย่างนี้นะครับ"

(สุหฤท สยามวาลา, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

ผลงานของชัชวาลนั้นเป็นที่ประทับใจของคนมากมายไม่ว่าจะเป็นผลงานที่ได้รางวัลหรือไม่ก็ตาม ตลอดระยะเวลาในการทำงานของชัชวาลที่แสดงอัจฉริยภาพทางด้านของความคิดในการออกแบบแล้วถ่ายทอดมาสู่ผลงาน

“ผมมีงานอยู่ก่อนสมัยที่จะขายของเลย คือ งาน”burst out”นะ มันจะคลาสสิก อีกอันหนึ่งก็คือ”opposite” ซึ่งoppositeนี้ผมชอบในลีลาของความซับซ้อนทางความคิด ผมชอบมากถามว่าเทคนิคงานพิมพ์ที่ออกมามันก็เป็นความเชี่ยวชาญแล้วillustrationมีการใช้โทนสีที่แปลก มันไม่นิ่งด้วยซึ่งผมเฝ้าปี่มาก สองวานนี้ยังเป็นงานที่คลาสสิกแล้วผมยังเฝ้าปี้อยู่ งานสนุกได้ต้องที่ผมเข้าใจว่า เจ้าของผลิตภัณฑ์เนี่ยจะมีความหวังมีความอยากที่จะทำให้สินค้าของตัวเองมันไปได้ที่นี้ผมเองก็สนุกกับเรื่องนี้อยู่ด้วยก็ลงตัวพอดี ผมจำไม่ได้นะว่าเป็นงานชิ้นไหนแต่ว่าความรู้สึกที่มันยังคงเส้นคงวามาจนถึงทุกวันนี้ก็คือนี่คือใหม่ครบว่าเวลาที่มิใครงานอะไรเข้ามาแล้วเรารู้สึก”โอ้โฮ... โดนใจเลย” ความรู้สึกนั้นมันคงที่ งานทุกชิ้นที่มามันยังมีความรู้สึกนั้นอยู่”

(สุหฤท สยามวาลา, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

1.4 การดำเนินชีวิต

1.4.1 ข้อคิดและปรัชญาในการดำเนินชีวิต

เมื่อล้วงลึกเข้าไปถึงข้อคิด และปรัชญาในการดำเนินชีวิต รวมไปถึงการทำงาน of ชัชวาลนั้นก็มีข้อคิด และหลักคิดที่ใช้เป็นสิ่งที่ชี้นำถึงปรัชญา แนวความคิดในการทำงานของตนเอง ซึ่งเป็นหลักง่าย ๆ ที่ใช้ในการทำงานเพื่อให้ผลงานออกมาได้มาตรฐานที่ดี รวมไปถึงการทำให้ผลงานบรรลุผลสำเร็จนั้นก็คือ ในผลงานการออกแบบของชัชวาลนั้นจะแฝงไว้ด้วยความตั้งใจในการทำงาน

“ตั้งใจ ง่ายที่สุดคือ ตั้งใจทำงานให้มันดี เพราะจะเป็นตัวบ่งบอกถึงความสำเร็จ ทำให้ดีที่สุดเท่าที่ทำได้ แต่หากว่าผลงานออกมาไม่อยู่ในมาตรฐานที่ดี งานไม่สวยก็จะรู้สึกแย ไม่พอใจและยอมรับไม่ได้ มันเหมือนเป็นตัวบ่งบอกว่าเรากำลังแยแล้ว และต้องกลับมามองตัวเองเรา หรือในบางครั้งต้องดูว่าปัจจัยที่ทำให้มันเกิดขึ้นนั้นคืออะไร เพราะตัวเราหรือลูกค้า โดยที่มันสวนทางกันกับสิ่งที่เราต้องการ แต่บางครั้งเราก็ต้องทำเพื่อให้มันจบ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

1.4.2 ภาพอนาคต

ชัชวาลได้เริ่มมองถึงการทำงานของตนเองในอนาคตนั้นเปลี่ยนรูปแบบของการทำงานไปบ้าง คือ ลดงานลงโดยการทำงานทางด้านบริหารทางความคิดให้มากขึ้น ซึ่งอาจจะไม่ลงรายละเอียดทางการออกแบบด้วยตนเอง

“ทุกวันนี้มันก็เป็นแบบนี้แล้ว เราไม่ได้ลงมือเองอยู่แล้ว โดยเราต้องเลือก นักออกแบบที่มีความเข้าใจตรงกับเราด้วย สำคัญเลยพูดแล้วเข้าใจในภาษาเดียวกัน บางครั้ง ไม่ต้องพูดมากกว่าConceptนี่นะ Art Directionแบบนี้จะต้องเฟ้น ถ้าไม่ได้ก็ต้องเปลี่ยน ส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีเวลามานั่งไล่ใหม่ ส่วนใหญ่จะเป็นนักออกแบบที่เคยทำงานร่วมกันมา ที่ผ่านมามันเป็นระบบที่ใช้กระบวนการทางความคิดถ่ายทอดไปให้คนทำแล้วกำหนดแนวคิด หมายถึงถ้าทุกอย่าง Set up แต่คงไม่ทิ้งจนกว่ามันจะจางไปเอง และไม่คิดถึงความสำเร็จสูงสุดแล้ว ไม่คิดว่าจะต้องกับมายิ่งใหญ่ ทำบริษัทให้ใหญ่โต ไม่มีแล้วมีแต่จะFadeลง หมายถึง จะทำอีกสักกระยะหนึ่ง แต่ไม่คิดจะเลิก ตอนนี้อยากถ่ายภาพหรือแม้กระทั่งตอนเรียนจบอยากถ่ายภาพมากกว่างานด้าน ออกแบบ อยากเดินทาง ชอบเดินทางท่องเที่ยวไปในส่วนต่าง ๆ ของโลก อันนั้นมันเป็นหัวใจที่มันเคยอยากทำแล้วไม่ได้ทำจริง ๆ เหมือนอย่างที่เคยบอกว่าอยากเขียนรูป อยากถ่ายรูปนั้นเป็นความตั้งใจดั้งเดิม”

“คือทุกวันนี้ก็เอาประสบการณ์ที่สั่งสมมาแล้วเอาไปถ่ายทอดในอีกรูปแบบหนึ่ง ใช้คำว่าอีกแบบหนึ่งการถ่ายภาพมันก็เป็นการออกแบบภาพ การเขียนคอลัมน์หรือเขียนTextมันก็เป็น การออกแบบConceptอย่างหนึ่ง ซึ่งมันก็เหมือนการคลี่คลายเรื่องราวอย่างหนึ่ง ไม่รู้ว่าจะจบลงอย่างไร แต่ความตั้งใจมันเป็นอย่างนั้น ทุกวันนี้แม้ว่าจะไปทำงานของตัวเอง ไปที่บ้านของตัวเอง รีสอร์ทของตัวเอง มันก็ยังถูกนำไปใช้ และถ่ายทอดเสมอในชีวิตประจำวัน มันซึมซับอยู่จนเป็นตัวเราไปแล้วจะหยิบจะทำอะไร มันก็ต้องออกแบบ คิดหมดเลยแต่อย่างที่บอกจะไปเป็นSenior ระดับสูงเป็น C.D.(Creative Director) จะไปเปิดOfficeให้ใหญ่โตมากขึ้นไม่มี ไม่คิดแล้ว ไม่มี จุดสูงสุดแบบนั้นแล้ว เพราะมันผ่านจุดนั้นมาแล้ว”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

ในประเด็นเรื่องของภาพอนาคตในการทำงานของชัชวาลนี้สันติ ลอรั่ววี และสุหฤต สยามวาลา ได้สะท้อนทรรศนะที่สอดคล้องกับชัชวาลโดยผ่านผู้วิจัยไว้ดังนี้

“หลัง ๆ แกจะเปลี่ยนPositionไปพอสมควรคือหลัง ๆ แกจะไม่ค่อยลงมือ ซึ่งผมคิดว่าก็น่าจะเหมาะกับแก เพราะว่าแกจะทำอะไรได้มากขึ้นมากกว่าการไปอยู่ในรายละเอียดเพราะฉะนั้น อย่างในตัวนามบัตรของที่ตัวเองก็เถอะ แกเป็นConsult ซึ่งผมคิดว่าเรายังมีน้อยเรามีดีไซน์เนอร์ จบมาปีหนึ่ง ๆ ของทุกสถาบันเป็นร้อย ๆ เป็นพันนั้นทุกคนเป็นดีไซน์เนอร์หมด แต่ผมคิดว่าในระดับองค์กรที่ใหญ่ขึ้นไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนก็ดีที่ต้องการที่จะมีที่ปรึกษาทางการออก ยังไม่มีแบบยั่งยืนและไม่พัฒนาไปเท่าที่ควร แล้วการที่นักออกแบบที่โตพอสมควรในรุ่นพี่ต่อมหรือรุ่นของผมเองก็แล้วแต่แล้วก็มีแนวคิดที่จะเป็นConsultเป็นDesign Consultผมคิดว่าเป็นประโยชน์มากทั้งกับตัวที่เราทำเองและกับประเทศด้วย คือถ้าการมีดีไซน์เนอร์แล้วยังเป็นดีไซน์เนอร์อยู่

อย่างนี้มันจะทำเรื่องเล็ก ๆ แต่ถ้าเราคิดว่าเราเริ่มเป็นConsultทางด้านกรออกแบบ ใครจะไปรู้ว่าต่อไปมันอาจจะต้องมีGraphic Design Consultในกระทรวงวัฒนธรรม"

" อาชีพที่ เกิดเป็นConsultขึ้นมาได้เนี่ยแสดงว่าอาชีพนั้นกำลังสำคัญสังคม เพราะฉะนั้นผมคิดว่ามันควรจะมีความขึ้นเรื่อย ๆ ในส่วนนี้ ในขณะที่นักออกแบบเราก็จะมีความขึ้นอยู่แล้วตามลำดับ"

(อ.สันติ ลอร์ชวี, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

"ในบทบาทของการเป็นนักออกแบบนั้นผมคิดว่าคนที่อยู่กับงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์นาน ๆ นั้นถึงจุดหนึ่งมันจะเป็นจุดอิ่มตัว เท่าที่ผมเห็นมาเนี่ยเวลาอยู่กับการขายความคิดเยอะ ๆ เนี่ยมันจะถึงจุดหนึ่งที่มันจะเป็นทางแพร่ง คือ หนึ่งอาจจะขึ้นเป็นผู้บริหารที่ใหญ่โตไปเลย พอขึ้นเป็นผู้บริหารที่ใหญ่โตหลายคนที่ผมรู้จักก็เบื่อนายกับการเป็นผู้บริหารมาก เพราะมันถูกแวดล้อมด้วยความคิดที่เป็นของตัวเองมาโดยตลอดเวลาต้องไปบริหารความคิดของคนอื่น ผมเข้าใจว่าบทบาทเปลี่ยนไป หรือสองกับไปสู่จุดที่เป็นเบสิคที่เป็นแก่นแท้ของชีวิตของตัวเอง ความฝันของตัวเองเป็นอย่างไร ผมก็เดาว่าต่อมาก็จะถึงจุดทางแพร่งนั้นที่เค้าต้องคิดมาก ๆ"

" เส้นทาง การเป็นนักคิดมันเปลี่ยนรูปไปเยอะครับ สิ่งที่จะทำให้ต่อมอยู่ตลอดไปก็คือเขาต้องรู้จักเทคโนโลยี มันปฏิเสธไม่ได้ ผมคิดว่ามันเป็นความลงตัวนะครับ การคิดงานสมัยนี้มันอาจจะต้องใช้เทคโนโลยีเยอะ การที่เขาสามารถปรับตรงนี้ได้ผมคิดว่ามันเป็นเรื่องที่ดี แต่ว่าในเรื่องเบสิคเทคโนโลยีมันก็คงได้อยู่แหละ คอมพิวเตอร์เนี่ยมันทำหมดแล้ว "

"เรื่องนี้ผมสัมผัสอย่างแรงมากเลย เพราะผมเป็นคนทำดนตรีด้วยผมอยู่กับคอมพิวเตอร์ของผมเครื่องเดียว แต่ผมไม่ได้รู้สึกว่าคุณคิดสร้างสรรค์ของผมหายไปเลย เพียงแต่วิธีการหรือ Methodologyมันจะต่างกันไป เช่น แต่ก่อนนี้ถ้าเราต้องการจะทำArtworkสักชิ้นเนี่ยมันยากเหลือเกิน นั่งชุดLetterpressทีละประโยคเลยนะ เดี่ยวนี้มันคีย์เข้าไป ถ้ามว่ามันทำให้ความคิดสร้างสรรค์เยอะขึ้นมัย คุณก็แค่Clickซึ้นลงมาFontก็มีมากมายเลย ซึ่งต้องEnjoyกับมันนะครับ Choiceของเราตอนนี้มันAvailableอยู่มากมายมหาศาล Letterpress เมื่อก่อนเป็นตัวที่คอยกำหนดความคิดสร้างสรรค์ที่มันยัยครับ บริษัทของผมนำเข้ามาที่แบบประเทศไทยก็จะมีFont เท่านั้นแบบ บริษัทของผมเป็นคนนำLetterpressเข้าประเทศไทยเป็นเจ้าแรก คือนำเข้ามาที่รายก็จะไม่มีFont เท่านั้นราย ตอนนี้อยู่ไปดึงFontออกมาLoadฟอนท์ออกมาทั่วโลก ใ้โห่ความคิดสร้างสรรค์มันไปถึงไหนต่อไหนแล้วก็ไม่รู้ ฟอนท์ภาษาไทยก็ไม่รู้มีตั้งเท่าไร เหมือนกับเวลาที่ผมทำดนตรีผมก็ทำอย่างนี้แต่ก่อนผมก็จะเอาเสียงกลองที่มันเป็นKickback ถ้าเป็นเมื่อก่อนผมต้องไปนั่งอัดในสตูดิโอเลยเดี๋ยวนี้มันสามารถ Loadออกมาได้ทั่วโลกเลย แต่จะCombineให้ออกมาดี ๆ สักชิ้นเนี่ยผมมองว่าตอนนี้มันยากขึ้นเยอะ เพราะChoiceมันเยอะขึ้นมากจนกระทั่งถ้าเราคุมไม่ได้

มันละเทะก็Enjoyมากไม่ได้ แต่ผมก็มองว่ามันช่วยกระตุ้นให้ความคิดสร้างสรรค์ของเรา มันไม่หยุด”

(สุหฤท สยามวาลา, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

2. แนวคิดและการทำงานของชัชวาล ขนขจี

2.1 การทำความเข้าใจโจทย์

การทำความเข้าใจโจทย์ พบว่า เป็นสิ่งที่ชัชวาลให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการแก้ปัญหาที่ถูกต้องจากการวิเคราะห์ข้อมูล คือ โจทย์ทางการออกแบบได้ตรงประเด็น นำไปสู่คำตอบที่สามารถกำหนดทิศทางของงานแบบให้ออกมาน่าสนใจก่อนการผลิตงาน

“ต้องจัดลำดับข้อมูล และไปทำความเข้าใจกับข้อมูล โจทย์ก็คือข้อมูลนั้นแหละ ก็ต้องทำความเข้าใจกับมัน วิเคราะห์และจัดหมวดหมู่ เลือกประเด็นที่เราจะต้องทำ เหมือนสรุปความย่อความจากโจทย์ ซึ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ มันคือสิ่งที่ทุกคนต้องการ ต้องทำงานบนพื้นฐานของโจทย์ที่ได้รับตลอดเวลาอยู่แล้ว มันเป็นหัวใจของงาน เราไม่สามารถทำอะไรลอย ๆ ได้เลย ถ้าไม่มีโจทย์เราไม่ใช่ Artist เพราะเราทำงาน Commercial อันนี้เป็นข้อเปรียบเทียบที่ชัดเจนซึ่งBase on พื้นฐานตรงนั้น ที่เหลือเราจะเรามีเทคนิคพลิกแพลง หรือมีความสามารถเฉพาะตัวที่จะวิเคราะห์ โจทย์ทำให้ได้คำตอบออกมาม่าสนใจ นั่นคือสิ่งที่ดีไซน์เนอร์ต้องทำ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

ส่วนวิธีการทำความเข้าใจโจทย์ของชัชวาล พบว่า มีระบบวิธีการลงรายละเอียดด้วยการกลั่นกรองมองปัญหาทางการออกแบบ โดยพัฒนาจากความคิดพื้นฐานนำมาสร้างความคิดในการแยกแยะ และแยกย่อยโจทย์ โดยการตีความอย่างเป็นระบบ ดังต่อไปนี้

“มีการแยกโจทย์มาย่อยเป็นประเด็น และในประเด็นต่าง ๆ ก็ต้องมาแยกย่อยออกมาเป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อที่จะนำไปตีความเป็นภาพ มันเหมือนเขียนMind MapหรือChartจากConcept แล้วจากConceptแยกออกมาเป็นหัวข้อย่อย จากหัวข้อย่อย ย่อยเป็นอะไรได้อีก แล้วนำมาย่อยตีความเป็นระบบมาก”

“เริ่มจากการคลี่คลายโจทย์ตามความต้องการในปัจจุบันต่าง ๆ ว่าต้องการอะไร เพื่อใคร เป็นพื้นฐาน Mediaหรือสื่อถูกถ่ายทอดเป็นอะไร เช่น Brochure หลังจากนั้นก็รวบรวมโจทย์นั้นมา กลั่นกรองให้ได้เป็นก้อน เพื่อกำหนดเป็นConceptว่าเป็นอะไร แล้วนำไปตีความเพื่อใช้ในการถ่ายทอดเป็นภาพอะไร ตัวหนังสือเป็นอย่างไร Layoutเป็นอย่างไร สีเส้นเป็นอย่างไร ซึ่งวิธีการแบบนี้ น่าจะเป็นหลักการเดียวกันกับโฆษณาหรืออะไรก็แล้วแต่ ในเชิงการทำงาน

ศิลปะนั้นเป็นหลักการพื้นฐาน เพียงแต่ว่าอันนี้เป็นการออกแบบเรขศิลป์ ไม่ว่าจะ เป็น Advertising เป็น Product Design คือ ทุกอย่างต้องใช้วิธีเดียวกันในการตีโจทย์ "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.1.1 การหาแนวความคิดสร้างสรรค์

สำหรับกระบวนการในการหาแนวความคิดสร้างสรรค์ พบว่า กระบวนการทำงานนั้นสามารถหาแนวความคิดสร้างสรรค์ เริ่มจากการจัดลำดับข้อมูลเพื่อคลี่คลายโจทย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ การหาแนวความคิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่ผลลัพธ์ และการหาแนวความคิดจากผลลัพธ์กลับมาสู่จุดเริ่มต้น โดยปัจจัยที่สำคัญนั้นขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ได้รับมากล้นกรองและกำหนดแนวทางของการออกแบบที่มาสสนับสนุนแนวความคิด ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้นั้นจะใช้วิธีที่เป็นมาตรฐานคือสร้าง Concept ก่อนที่จะนำมาพัฒนาเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ทางการออกแบบ

" หลักการนั้นมีอยู่เพียงแต่ใครจะทำอย่างไร จาก 1 ไป 2 จนกระทั่ง 10 หรือบางคนอาจจะทำจาก 10 กลับมา 1 ก็มี คือคิดจากโจทย์แต่ไปหา Reference ก่อนแล้วจึงกลับมาคิดต่ออีกรอบให้เป็น Concept หรือคิดจากโจทย์แล้วมุ่งสู่ Concept จากนั้นก็ไปหา Reference "

" มีหลักการกลางอยู่ คือ วิธีการที่ได้บอกไปแล้ว เพียงแต่ใครจะทำหรือไม่ในรายละเอียดและการตีความไม่เหมือนกัน แต่โดยส่วนใหญ่การขึ้นต้นอาจจะเหมือนกัน ซึ่งก็ไม่แน่นอนเหมือนกัน บางคนก็ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการตีความ Concept แล้วผลงานออกมาดีก็มี แต่หลักการมีอยู่เพียงแต่จะใช้หรือไม่เท่านั้น ถ้าเป็นนักศึกษาเมื่อก่อนก็คือเปิดหนังสือแล้วเลือกมาใช้ แล้วค่อยมาหา Concept ให้สัมพันธ์กับงานที่หลัง นี่เป็นเรื่องจริงที่ทราบกันอยู่หรือแม้กระทั่งทำงานแล้วเวลาที่คิดไม่ออกบางคนก็ใช้วิธีนี้ "

" ต้นถอยหลังก็มี มีมากมายหลายวิธีการซึ่งขึ้นอยู่กับชั้นเชิงของแต่ละคน ถ้าเขาอยู่ควบคุมได้ เลือกเป็น ทุกอย่างลงตัวก็จบคือเรามองที่ผลลัพธ์มากกว่า แต่ในทางปฏิบัติเรื่องของการเรียนการสอนนั้นก็ควรสอนให้เรียนรู้หลักการจาก 1 ไป 10 แล้วค่อยไปประยุกต์ที่หลัง "

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

นอกจากนี้วิธีการสร้างแนวความคิดในงานออกแบบเรขศิลป์ พบว่า มีการกำหนดแนวความคิดเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ หรือกำหนดทิศทาง รวมไปถึงรูปแบบของงานออกแบบที่ชัดเจน โดยการนำคำสำคัญมาเป็นกรอบแนวความคิดรวบยอด คือ

" ต้องหาคำ ๆ หนึ่งที่จะมาตอบความคิดรวบยอดนี้ให้ได้ก็คือตั้ง Concept ขึ้นมา บางงานก็ต้องทำร่วมกับ Copy Writer "

“ถือว่าเป็นKeywordเพื่อที่จะกำหนดแนวทางหรือทิศทางของรูปแบบ โดยรูปแบบก็คือ Art Direction ก็คือเรื่องของภาพ ตัวอักษร สีเส้น ซึ่งเป็นเรื่องของรูปแบบ(Style)ของ Art Direction ว่าจะมีรูปแบบเป็นอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เก๋ ใหม คลาสสิก หรือหาวา ดูนิ่ง ๆจัด ๆหรือMinimal นี่คือรูปแบบของ Art Directionที่จะนำไปรองรับConcept หรือแนวความคิดนั้น แล้วจึงมาเจาะลงไปในแต่ละรูปแบบว่าเป็นอย่างไร สีเส้นเป็นอย่างไร แนวทางของภาพที่จะนำมาใช้เป็นอย่างไร โดยConceptจะเป็นตัวบอก สมมติว่าจะออกแบบงานให้กับธนาคารแห่งหนึ่งในวาระครบรอบ 100 ปี จะนำเสนออย่างไร เช่น จะนำเสนอในเรื่องของความคลาสสิก การตั้งสมประสงค์การณ โดยรูปแบบที่จะนำเสนอ คือหนังสือเก่าที่เล่าเรื่อง100 ปีหรือหนังสือที่สมัยใหม่ ประสงค์การณเก่า แต่ทำให้ธนาคารแห่งนี้เป็นธนาคารที่ทันสมัยในยุคปัจจุบัน ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับโจทย์ของลูกค้าว่า กำหนดไปในทิศทางใด และต้องการให้เป็นแบบใด ว่าต้องการให้เป็นแบบคลาสสิก เก๋หรือใหม่ ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดชัดเลยว่าต้องการให้ดูแล้วน่าเชื่อถือ ยิ่งใหญ่หรืออยากได้รูปแบบธนาคารที่ทันสมัย ล้ำยุค แนวหน้า ธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ มันจะต่างกันโดยสิ้นเชิง ตรงนี้ถือเป็นโจทย์และเป็นสิ่งที่ลูกค้าจะบอกมาว่า เราไม่อยากจะให้ภาพพจน์ของเราเก่านะ คุณลืมไปได้เลย เราไม่เอาตัดทิ้งไปได้เลย รูปแบบก็จะออกมาเป็นธนาคารแห่งอนาคตไป คราวนี้พอพูดถึงเรื่องธนาคารแห่งอนาคตก็ต้องเป็นเรื่องของภาพที่ไม่เดิร์น สีจุดขาดล้ำสมัย รูปแบบการจัดก็ไม่ใช่หนึ่ง ๆต้องมีการจัดวางเลย์เอาท์ให้ดูหรือหาวา พอถูกถ่ายทอดออกไปแล้ว เราก็ต้องกลับมาตรวจสอบว่าตรงตาม Conceptหรือไม่ ใช้รูปนี้มาแทนHeadlineใช่หรือไม่ คือการกลับมาตรวจสอบ เพราะเราต้องขายลูกค้า เราต้องบอกลูกค้าได้ว่าใช้รูปนี้เพราะรูปนี้เป็นแทนความเป็นธนาคารที่ทันสมัยผ่านอิเล็กทรอนิกส์ และระบบการสื่อสารที่ทันสมัย เป็นเหตุผลสนับสนุน ในรูปก็ต้องมีเรื่องเพื่อที่จะเล่าตอบกับสิ่งที่เราคิดขึ้นมา”

ในประเด็นดังกล่าวนี้ชัชวาลยังได้ยกตัวอย่างผลงานเพื่อให้เห็นเป็นรูปธรรมที่เด่นชัดมากขึ้นก็คือ

“Burst Out เป็นงานการออกแบบเกี่ยวกับตัวอย่างกระดาษซึ่งKeywordที่ใช้เป็นConcept ก็คือ“การระบายออก” มีการระบายออก 20 วิธี โดย 20วิธีก็ต่าง ๆกันและก็เป็นการระบายจริง ๆ และเป็นConceptเชื่อมโยงถึงการระบายออกแล้วการระบายออกนั้นก็ถูกการระบายออกบนกระดาษด้วยเทคนิคการพิมพ์ โดยภาพเป็นการแสดงออกถึงการระบายออกในรูปแบบต่าง ๆ วางเลย์เอาท์ลงบนกระดาษด้วยเทคนิคการพิมพ์ที่แตกต่างกัน เพราะขายกระดาษด้วยการสื่อสารของ Conceptการระบายออก หรืองานตัวอย่างกระดาษอีกชิ้นหนึ่งที่มีConceptว่า“ตรงกันข้าม (Opposite)” นั้นเราก็หยิบยกคู่ตรงกันข้ามมาเล่น แล้วมันก็เป็นคู่ตรงกันข้ามแบบลึกไปอีกชั้นหนึ่ง

หรืองาน Company Profile ของสยามวาลากีเป็นงานที่มี Thinking ช่อนอยู่มากแบบหนึ่ง งาน CI พวกโลโก้ Stationery ก็เป็น Thinking ช่อนประเด็นที่ Click ง่าย ๆ และเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

ส่วนอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการสร้างงาน พบว่า เกิดขึ้นเองโดยปรับจากประสบการณ์ และค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นกระบวนการคิดในหลากหลายรูปแบบ

“ เกิดเอง ทำงานสมัยแรก ๆ ไม่ได้ทำเหมือนสมัยปัจจุบัน หมายถึงสมัยแรกเริ่มต้นคิดแบบหยาบ ๆ ไม่เป็นกระบวนการขนาดนี้ ทุกอย่างเป็นประสบการณ์ที่สอนว่างานใดคิดมากคิดน้อย บางงานก็ไม่ต้องการกระบวนการที่ซับซ้อน ใจทย์มีความซับซ้อนต่างกันออกไป เช่น Leaflet แผ่นพับใบปลิว บางครั้งต้องคิดแต่ไม่ต้องการอะไรที่ลึกซึ้งมากขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลว่ามีมากน้อยขนาดใด คิดมากน้อยตามประสบการณ์แล้วสามารถควบคุมได้ ทุกงานไม่ได้ต้องการในเชิงลงลึกเสมอไป แต่โดยหลักการพื้นฐานก็เหมือนกับพื้นฐานในสมัยเรียนคืออาจารย์สอนในเชิงรายละเอียด Process หรือกระบวนการตามรายละเอียด อันนั้นถูกต้อง แต่ที่เหลือเป็นวิธีการส่วนบุคคล คิดแค่นี้แล้วใช้ได้ โดยเราใช้วิธีคิดอยู่อย่างนี้ไม่ค่อยเขียนคือใช้นึกเอาไปเปิดหนังสือแล้วนึกเอา ยังไม่ค่อยเขียน ไม่จด ต่อมาจึงค่อย ๆ เริ่มใช้วิธีเขียน ซึ่งเป็นนิสัยที่ติดกับคนในแบบพวกเรามันต้อง Sketch มันต้องเขียน แต่เราจะ Sketch น้อย ซึ่งเป็นวิธีการในช่วงนั้น แล้วทุกอย่างมันถนัดกรองแล้วจึงมานั่งเขียนว่าน่าจะเป็นรูปแบบนี้ จึง Sketch แบบหยาบ ๆ ไม่เนี้ยบ ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

ผู้วิจัยได้ถามถึงแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนทางการออกแบบ พบว่า มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งข้อมูลที่ได้จากหนังสือเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเป็นหลัก อีกทั้งสิ่งที่เป็นสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวก็มีส่วนสำคัญ เป็นปัจจัยหลักเช่นเดียวกัน

“ หลัก ๆ ก็คือหนังสือ 60 เปอร์เซ็นต์ถึง 70 เปอร์เซ็นต์ นอกเหนือจากนี้ด้านอื่นก็คงเป็นสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว แต่ว่าหลัก ๆ ก็คือหนังสือทุก ๆ อย่างเกือบทุกประเภทโดยไม่ยึดติดและไม่จำเป็นว่าต้องเป็นหนังสือที่เกี่ยวกับทางด้านการออกแบบ เช่น หนังสือท่องเที่ยว ภาพถ่าย อาหาร ทุกอย่างเป็น Source ใช้ได้ทั้งหมด ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.1.2 รูปแบบและลักษณะเฉพาะ

ในประเด็นของรูปแบบและลักษณะเฉพาะของงานนั้นพบว่ามี การสร้างเอกลักษณ์ที่เป็นลักษณะบ่งเฉพาะว่าเป็นอัตลักษณ์ให้กับงานของตนเอง ประกอบด้วยสิ่งที่สำคัญ 2 ส่วน

คือ ส่วนแรกนั้นเป็นเรื่องของเทคนิคการนำเสนอโดยใช้หลักการทางศิลปะ(Art Direction) เพื่อเน้นงานให้สวยงามและโดดเด่น ส่วนที่สองนั้นจะเป็นเรื่องของThinking Process(กระบวนการทางความคิด) โดยมีรายละเอียดและสาระที่สำคัญ ซึ่งชัชวาลได้อธิบายรายละเอียดเป็นใจความสำคัญดังนี้

“ มีหลากหลายไม่ซ้ำ แต่ก็แปลกใจเหมือนกันคนที่ดูงานเราแล้วบอกว่าเป็นงานของใคร แต่ทุกคนก็ไม่ได้บอกและอธิบายว่ามีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์อย่างไร เป็นแค่ความรู้สึกจากการดูงาน สมมติว่าเราดูงานแล้วรู้ว่าใครเป็นผู้ทำ เช่น ทุกวันนี้เราดูงานของคัลเลอร์ปาร์ตี้ก็รู้ว่าคนนี้ทำแล้วมันก็เป็นแบบนั้นจริง ๆ คืองานมันจะมีลายเซ็นซ่อนอยู่ ซึ่งงานของเราบางคนก็บอกว่า เป็นเรื่องของThinkingบางอย่างที่ซ่อนอยู่ ส่วนใหญ่งานที่ได้ทำจะเป็นC.I. โลกใ้เราจะได้คิด ได้ใช้ Thinking Process(กระบวนการทางความคิด) ยกตัวอย่างเช่นงานตัวอย่างกระดาษจะได้ใช้กระบวนการทางความคิด ส่วนงานอื่น ๆ ทั่วไปก็จะไปเน้นในเรื่องของArt Direction โดยต้องแยกแยะในแต่ละเรื่องงานว่างานใดจะนำเสนอไปในทิศทางใด ไม่ได้หมายความว่าทุกงานต้องทำออกมาให้มีThinkingหมด เพราะบางครั้งก็ไม่ได้มีThinking แต่เรายืนยันว่างาน C.I.ของเรามันมีThinkingซ่อนอยู่ งานตัวอย่างกระดาษมันมีThinkingได้ใช้ศักยภาพของตัวเองเองค่อนข้างมากกว่างานสวย ๆ มันจะแยกเป็น 2 ส่วน ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

“ จุดเด่นผมว่าน่าเป็นเรื่องของลูกเล่น (Gimmick) ถ้าเปรียบเป็นภาษาพูดก็น่าจะเรียกได้ว่าเป็นเรื่องของภาษาพูดในงานที่ค่อนข้างเด่นชัด ซึ่งตัวจริงนั้นพูดไม่เก่งแต่เวลาที่ทำงานเหมือนกับพูดเก่งมีลีลา แล้วเนื้อหาสาระสามารถสื่อสารได้ ”

(อ. สันติ ลอรัชวี, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2549)

“ คือถ้าคนที่ไม่สนิทเฝ้าเวลาที่เห็นตัวอย่างงานพิมพ์แล้วบอกไม่ได้ มันอาจจะป็นนักออกแบบที่ไหนก็ได้ที่มาทำให้ด้อมแล้วด้อมมาพรีเซนต์ก็ได้ แต่ว่าเวลาเริ่มรู้จักเนี่ย เราจะรู้เรื่องเกี่ยวกับความซับซ้อนในการคิดงานของเขา งานต้นเนี่ยไม่ใช่เขา คือ หมายความว่า ถ้าเป็นงานต้นคืองานคราฟต์นี่เอาอะไรก็ได้ถูก ๆ มาก่อนนะขอให้อย่างน้อยก็มีของออกไปก่อน ผมจะไม่ค่อยเคร่งครัดเท่าไร เขาจะคุมอยู่แต่ถ้าเป็นงานยากมีความซับซ้อนทางความคิดก็ผมรู้สึกว่าจะเป็นเค้า เวลาเห็นเนื้องานแล้วมันจะบอกได้ว่านี่มันเป็นความคิดของเขา บอกไม่ได้นะจริง ๆ แล้ว แต่เรารู้สึกได้ว่ามันใช่ เวลาเรามองภาพแล้วเราไม่มีทางรู้ได้ว่าศิลปินคนนั้นวาดเองหรือเปล่า แต่เรารู้สึกได้ว่าคนนี้วาดแน่ อารมณ์และหลักการเดียวกัน ”

(สุหฤท สยามวาลา, 15 มกราคม 2549)

รูปแบบและลักษณะเฉพาะของงานนั้น ชั่วคราวอาศัยเรื่องของหลักและวิธีการสร้างแนวทางในการสื่อสารให้สอดคล้องกับแนวความคิดนั้น โดยใช้แนวความคิดของการออกแบบที่กำหนดขึ้นมาเฉพาะงานนั้น ๆ เป็นตัวกำหนด โดยสิ่งที่มีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่ง คือ ประสบการณ์ในการทำงานจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความแม่นยำในการกำหนดแนวทางในเรื่องของการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง และตรงตามวัตถุประสงค์รวมถึงแนวทางในการออกแบบ

“ ต้องเลือกให้ถูกเส้นถูกซอยของมัน บางครั้ง Concept ดี แต่การนำเสนอไม่ดีก็ไม่ใช่ว่ามันต้องใช้ประสบการณ์ในการเลือกพอสมควรเหมือนกับการเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับบุคลิก จะไปงานแบบไหน เลือกรองทำให้เหมาะกับงาน เปรียบเสมือนกับการเลือกภาพ การเลือกตัวอักษร ยกตัวอย่างง่าย ๆ สมมติ Concept โมเดิร์น เราต้องภาพที่มันโมเดิร์น ไม่เลือกภาพที่มันคลาสสิก เอาไปใส่ในโมเดิร์นให้มันถูกต้องตามท่วงทำนอง รวมถึงการเลือกตัวอักษรที่ทันสมัย ล้ำยุค ประกอบกับ Layout ที่ดูตื่นตาล้ำสมัยหน่อย เทคนิคจริง ๆ แล้วมันไม่สามารถบอกได้หรอก ขึ้นอยู่กับว่ามีประสบการณ์ในการเห็นมามากเท่าใด แล้วเลือกให้ตรง ซึ่งมันก็กลับไปสู่กระบวนการวิเคราะห์งาน เวลาที่เราไปสอนลูกศิษย์ คุณจะทำงานมาอย่างไรก็แล้วแต่ กระบวนการตรวจสอบสำคัญที่สุดว่างานดูโมเดิร์นหรือไม่ โมเดิร์นคุณก็แก้ไข”

ในประเด็นดังกล่าวนี้ยัง พบว่า ชั่วคราวยังได้ให้หลักและวิธีการรวมถึงแนวทางง่าย ๆ ที่สามารถใช้เป็นเทคนิคในการตรวจสอบคุณภาพของผลงานทางการออกแบบโดยวิธีการที่น่าสนใจ ดังนี้

“วิธีการง่าย ๆ ในการตรวจสอบ ยกตัวอย่างก็คือ เวลาเราเปิดหนังสือ เราชอบงานชิ้นนี้เพราะอะไร ทำไมเราวิเคราะห์ไม่ได้ งานดีนะ Concept ดีนะ สวยนะ ได้รางวัล แต่ทำไมผลงานของตัวเอง คุณกลับมามองและวิเคราะห์ไม่ได้ คุณก็ต้องวิเคราะห์ให้ได้เหมือนดูงานคนอื่น เป็นวิธีการเดียวกันที่เราสอนลูกศิษย์เลยว่า คุณชอบงานนี้ใช่หรือไม่ งานนี้ดีและสุดยอดแต่เวลาที่คุณทำงานทำไมงานคุณไม่สุดยอด ทำไมงานคุณออกมาได้เกรด B เกรด C เกรด D ทำไมงานคุณออกมาไม่เห็นได้เกรด A เลย ทำไมงานคุณไม่ทำงานให้ได้ A หละ ทั้ง ๆ ที่คุณก็รู้ว่ามีมาตรฐานที่ดีคืออะไร มันเป็นการตรวจสอบโดยง่ายเลยด้วยหลักการนี้ ถ้าคุณรู้ว่าคุณอยากเป็น Best Graphic Designer ด้วยผลงานที่ Best หรือยอดเยี่ยม แต่ทำไมงานออกมาแล้วไม่ดี ถ้าเป็นอย่างนั้นงานคุณก็ไม่ได้ลงหนังสือ ผลงานของคุณก็ไม่ได้อยู่ในมาตรฐานสากลนะสิ คุณก็ต้องวิเคราะห์ นอกจากคุณจะทำอะไรได้มากมายกายกองแล้ว อันนี้คือกระบวนการที่พิเศษที่สุดในการตรวจสอบว่าเราควรจะอยู่ในเรื่องราว ประเด็นเหตุผลนั้นหรือไม่แล้วสวยงาม ออกมาแล้วมันดีจริงหรือไม่ เป็นจุดสำคัญที่สามารถใช้เป็นคัมภีร์ในการตรวจสอบงานได้เลย แค่คุณตรวจสอบงานคุณได้ คุณก็สามารถสื่อสารทางความคิดและขายงานคุณได้ เวลาคุณบอกเหตุผลกับลูกค้าทุกประเด็นที่คุณ

ชายเป็นผลจากคุณตรวจสอบแล้วเลือกถ่ายทอดภาพให้มันดูโมเดิร์น ต้องถ่ายภาพแบบไหน
 อย่างนี้โมเดิร์นแล้วครับ แล้วคุณก็ต้องPresentให้เห็นว่ามันโมเดิร์นจริง ๆ ให้ลูกค้าเชื่อว่า
 มันโมเดิร์น ลูกค้าก็จะซื้องานคุณ แต่ถ้าคุณบอกว่าสินค้าของคุณโมเดิร์น ผมถ่ายภาพให้คุณแบบนี้
 แต่ลูกค้าเห็นแล้วไม่เห็นโมเดิร์นเลยเพราะลูกค้าCommentงานของคุณ คุณก็ต้องกลับมามองว่า
 มันโมเดิร์นจริงหรือเปล่า เป็นวิธีการตรวจสอบที่ดีที่สุด"

"ย้อนกลับไปดูที่คำถามว่าเทคนิคการสร้างแนวทางในการสื่อสารให้สอดคล้องกับ
 แนวความคิดได้อย่างไร ก็คือเทคนิคการตรวจสอบนี้เองรวมทั้งประสบการณ์ของคุณด้วยว่า
 คุณเห็น และทำงานมามากขนาดไหน แล้วเลือกได้ถูกต้องแค่ไหนด้วย เด็กนักศึกษาที่จบใหม่
 ก็อาจจะเลือกได้ด้วยการเปิดหนังสือตามประสบการณ์ แค่คุณ Select หรือเลือกมาใช้ แล้วคุณ
 แม่นใช้คำว่า"แม่น"หยิบยกมาใช้ให้เหมาะสมและลงตัว"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.2 พัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

ในด้านกระบวนการพัฒนาการสร้างแนวความคิดในการออกแบบนั้นพบว่าลำดับในการ
 สร้างภาพร่าง หรือแบบSketchให้เป็นทางเลือกอย่างเป็นระบบให้มากที่สุดเป็นแนวทางที่จะ
 นำมาใช้แก้ปัญหาที่ก่อนนำมาปรับ และพัฒนาขึ้นเพื่อหยิบยกมาใช้พัฒนาเป็นรูปแบบจริงในขั้น
 สุดท้ายให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์สุดท้ายที่จะเป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการตัดสินใจเลือกเพื่อนำมา
 พัฒนา และสร้างเป็นชิ้นงานจริง ดังนี้

"พัฒนาการสร้างแนวความคิดก็เป็นStep เป็นขั้น ๆ เหมือนSketchก็ต้องมีหลายรอบ
 เท่านี้พอมี๊ย แก่ไขอะไรมันก็เหมือนกับการDevelopงาน สมมติว่าถ้าคุณทำงานก็มีงาน Develop
 เป็นขั้น ๆ Sketchอันนี้ออกมา 10 แล้วเลือกหยิบมา 2 Sketch มาพัฒนาต่อให้เหลือ 1 Sketch
 เหมือนกับการออกแบบโลโก้ง่าย ๆ ครั้งแรกก็ต้องมีการหว่านก่อน Sketchไป10แบบเพื่อให้ลูกค้าดู
 ลูกค้าก็ต้องเลือกมา 2 แบบ แบบนี้เข้าตาเอา 2 แบบมาพัฒนาต่อแยกย่อย พอแยกย่อยไปแล้ว
 เหลือแบบเดียว อันนี้ก็ต้องไป Sketch ต่อจนกระทั่งเหลืออันสุดท้ายที่โอเคที่สุดหรือบางที่เรา
 อาจจะต้องขางานด้วยการมี 3 Alternative คือ มีทางเลือกไปให้ลูกค้าดู แล้วลูกค้าก็เลือกแบบหนึ่ง
 ส่วนใหญ่ก็ต้องมี 3 Alternative เป็นทางเลือก เพื่อรองรับการตัดสินใจ นี่คือการสร้าง
 แนวความคิดในการออกแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ หลายต่อหลายครั้งที่First Ideaหรือไอเดีย
 เริ่มแรกแล้วก็OK เราไป Sketchมากมายก่ายกอง แต่แบบที่คิดมาแบบแรกกลับเป็นแบบที่ดีที่สุด"

"หลายต่อหลายชิ้นที่คิดแบบแรกแล้วก็ได้ปั๊บเอาเลย มันก็ไม่ต้องพัฒนามากมาย
 ซึ่งเราจะพัฒนาในรายละเอียดมากกว่า เช่น การขยับตัวหนังสือยังไง วางรูปยังไง มันเป็นเรื่องของ

layout บางสิ่งบางอย่างมันกลายเป็นเรื่องของ layout พอ Concept ได้มันก็ตอบแล้ว จบแล้ว รูปแบบได้แล้วคราวนี้มันก็ขึ้นอยู่กับรายละเอียดย่อย ๆ มันเป็นการ Sketch ที่หน้าจอกอมพิวเตอร์ไปแล้วคือไปทำที่หน้าจอ"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.2.1 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

การสร้างแนวความคิดในการออกแบบนั้น พบว่าทำได้โดยกำหนดประเด็นในเรื่องต่าง ๆ ที่ใช้ในการออกแบบให้สอดคล้องกับโจทย์ด้วยวิธีการเขียนสรุปเป็นความคิดเบื้องต้น ซึ่งเป็นภาพรวมทางความคิดก่อนนำมาปรับให้เป็นแนวความคิดในการออกแบบ โดยมีรายละเอียดที่สำคัญ คือ

"ต้องกลับมาตั้งดูโจทย์นั้น แล้วนำมาคลี่คลายในความต้องการต่าง ๆ โดยวิธีแยกย่อย โจทย์ โดยเลือกใช้และเขียนให้มากที่สุดในแต่ละประเด็นต่าง ๆ นั้นว่านี่ถึงอะไรจากเรื่อง ๆ นั้น"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.2.2 การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ

การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ พบว่ามีการใช้องค์ประกอบศิลป์เป็นส่วนสำคัญที่สุด โดยเป็นหลักการพื้นฐานในการแก้ปัญหาให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับในการสร้างสรรคงานและประยุกต์ให้เข้าไปในงานแต่ละชิ้นอย่างมีเหตุผล

"มันทำอยู่อัตโนมัติอยู่แล้ว สำคัญที่สุดก็คือองค์ประกอบศิลป์ มันรวมทุกอย่างอยู่แล้ว งานทุกงานจะมีอยู่ 2 ส่วน คือ เรื่อง Concept กับเรื่อง Art Direction โดย Concept เป็นเรื่องของกระบวนการในการคิด การแปรรูป Concept ให้เป็นภาพ หรือเป็นอะไรก็ได้แล้วแต่ พอจบขั้นตอนของ Concept แล้วที่เหลือเป็นเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ล้วน ๆ เลย คือ จะแยกเป็น 2 ส่วนชัด ๆ ขึ้นอยู่กับโจทย์ องค์ประกอบศิลป์มันอิสระอยู่แล้ว มันพูดอะไรที่เป็นกลางอยู่แล้ว หลักการเรื่องสี เรื่องสมดุลย์ เรื่องอะไรต่าง ๆ ขนาดเล็กใหญ่ จังหวะ มันเป็นหลักการพื้นฐานว่าจะจัดวางอย่างไร เป็นหลักการที่มันซึมซับอยู่ในสมองอยู่แล้วเหมือนสมัยก่อนเรียน Compose ทำไม แต่สุดท้ายมันซึมซับอยู่ในสายเลือด เหมือนกับการถ่ายภาพนั้นแหละมันต้องจัดองค์ประกอบใน Frame อย่างไม่ต้องมานั่งบอกแล้วว่าตรงนั้นเล็ก ตรงนี้ใหญ่ไม่ต้องวิเคราะห์ พอจับกล้องถ่ายรูปก็สามารถชยับซ้ายชยับขวา ชูมเข้าออก แล้วก็กดชัตเตอร์ได้แล้ว มันเหมือนคนที่เรียนศิลปะ จะซึมซับในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์โดยอัตโนมัติ โดยที่ไม่ต้องมาบอกว่าจะใช้สีอะไร น้ำหนักของสีบาลานซ์ 80:20 สีโทนร้อน หรือโทนเย็น ไม่มีใครกลับไปทบทวนหลักการและทฤษฎีตอนที่ทำงานหรอก แต่มันถูกสั่งสมให้อยู่ในตัวแล้วดึงออกมาใช้โดยธรรมชาติเพียงแต่ในการ

จัดการเรียนการสอนต้องบอกกับนักศึกษาหรือเด็กว่าอันนี้ต้องใช้หลักการแบบใด ซึ่งขึ้นอยู่กับงานแต่ละงาน"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.2.3 เนื้อหาและเรื่องราว

ทางด้านเนื้อหาและเรื่องราว พบว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความคิดรวบยอดที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความคิดสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารเรื่องราวให้สอดคล้องกับผู้รับสาร ภายใต้กรอบและข้อจำกัดของข้อมูลที่ใช้ในการสื่อสาร ดังนี้

"สำคัญมาก เพราะถือว่าเป็นPart Conceptเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร ถ้าเนื้อหาและเรื่องราวของงานคุณสื่อสารไม่ตรงกับผู้รับสาร ก็จะทำให้ไม่เข้าใจว่าต้องการจะบอกอะไร ยกตัวอย่าง เช่น ถ้าออกแบบBrochure1 ชิ้นเพื่อขายโทรศัพท์มือถือ แต่ไปสื่อสารอีกแบบหนึ่ง เนื้อหาของคุณไปพูดถึงอีกเรื่องหนึ่งที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องที่จะพูด มันก็เท่ากับว่าสิ่งที่คุณพิมพ์ออกมามันไม่สามารถนำพาสารไปสู่คนที่รับ มันก็ผิดโจทย์ การCommunication Designด้วยภาพและเรื่องราวก็สอดคล้อง"

"อันนี้ก็เหมือนกับปัญหาอื่นที่เคยผ่านมา สมมติเทียบว่า100งานที่ทำประมาณ 30 ถึง40 เปอร์เซนต์ก็เยอะมากแล้ว ที่มีกระบวนการทางความคิดที่มีระบบอย่าง100 เปอร์เซนต์นอกนั้น อาจจะขาดจุดเด่น โดยถ้างานใดขาดจุดเด่น สิ่งที่กำลังถาม คือ เป็นงานที่มีลายเซ็นหรือไม่ ถ้างานใดไม่ได้คิดแบบลึกซึ้งก็จะเป็นงานที่Standardทั่ว ๆ ไปไม่มีลายเซ็น โดยงานที่มีลายเซ็นเป็นงานที่มีจุดเด่นและแสดงอัตลักษณ์ดูว่าเป็นงานของใครซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมาก"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

นอกเหนือจากปัจจัยดังกล่าวแล้วยังพบว่าวิธีการสร้างแนวทางในการสื่อสารให้สอดคล้องกับแนวความคิดนั้นก็สำคัญเท่าเทียมกับคุณสมบัติอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

"เป็นหัวใจอยู่แล้ว ถ้าคุณทำงานแล้วไม่สามารถสื่อสาร มันก็เท่ากับจบCommunication ไม่ได้ ต้องทำให้ตรงโจทย์ ตรงจุด ตรงกลุ่มเป้าหมาย โดยกระบวนการตรวจสอบจะเป็นตัวบอกว่า จะSuccess หรือไม่Successด้วยหลักการพื้นฐานอยู่แล้ว และอีกประการหนึ่งก็ตรวจสอบด้วยคนที่รับสาร บางทีเราตรวจสอบก่อนที่จะออกไป ในทางกลับกันคนรับสารก็ต้องเป็นผู้ตรวจสอบกลับมาว่า Successหรือไม่ ว่าทำแล้วคน Impact รับรู้ได้ในสิ่งที่คุณนำเสนอจริงหรือไม่ สมมติถ้าคุณออกแบบปกเทปแล้วปกเทปนั้นขายไม่ได้เคยได้ยินหรือไม่ว่า"ปกไม่ขาย" คือ ทำงานตอบโจทย์ได้ และต้องดูว่าTargetของเราเป็นใคร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เราSuccess และนี่คือกระบวนการของเราที่เหลือเป็นเรื่องจรรยาบรรณ ซึ่งจรรยาบรรณนั้นก็หัวใจซึ่งนักออกแบบนั้น

ต้องมีอยู่แล้ว เคยมีคนให้ทำเรื่องโปรโมท Website การใช้ยาเสพติดแล้วถูกต้อง เป็นผู้หญิง Hong Kong เคยเห็นผลงานของเราแล้วอยากให้เราทำ พอเป็นตำรวจด้วยนะโทรมาคุย และขอให้ทำเรื่องการเสพโคเคนเป็นเรื่องถูกต้อง อย่างนั้นเราก็ไม่ทำ ก็ต้องมีจรรยาบรรณหรืองานที่ก้าวก่าย สิทธิส่วนบุคคลมากเกินไปเราก็ไม่ทำ ฉะนั้นเราจึงเลือกทำงานที่สร้างสรรค์ จรรยาบรรณของนักออกแบบก็เช่นเดียวกันกับจรรยาบรรณของอาชีพอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นจรรยาบรรณของนักหนังสือพิมพ์ หรือจรรยาบรรณของแพทย์ ที่จะต้องอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้องและสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

2.3 ทศนคติ

2.3.1 ทศนคติในเรื่องระบบการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา

ผู้วิจัยได้ถามถึงทศนคติที่มีต่อระบบการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา ปัจจุบัน พบว่า การพัฒนาของสถาบันอุดมศึกษานั้นมีแนวโน้มพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น โดยชัชวาล ได้แสดงทรรศนะต่าง ๆ ในเรื่องของระบบการศึกษา และปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยเฉพาะบุคลากร คืออาจารย์ที่สอนในสาขาวิชาการออกแบบเรขศิลป์ โดยสะท้อนผ่านผู้วิจัยว่า

“เราว่าตื่นตัวดีนะ เป็นอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยรังสิต 2 ปี และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งได้ไปตรวจ Thesis อยู่ 2 ปี และมีบรรยายตามที่ต่าง ๆ เช่น ที่มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ(ABAC) มหาวิทยาลัยราชภัฏ จากการเป็นอาจารย์ปี พ.ศ.2538 เริ่มแรกสอนที่ครุศิลป์ และที่มหาวิทยาลัยรังสิต จากการที่เข้าไปสอนนักศึกษา รู้สึกได้ว่านักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเอกชนและสถาบันราชภัฏ นักศึกษาทั้งสองกลุ่มมีความต่างกันอยู่โดยเฉพาะในเรื่องโลกทัศน์ ซึ่งเราเห็นว่าบุคลากรหรืออาจารย์ผู้สอนด้านการออกแบบมีส่วนสำคัญอย่างมาก คือ เมื่อเราเรียนกับอาจารย์ยุคเก่าก็มีผลต่างกันมาก และถ้าไม่ได้คนที่ Fresh แบบอาจารย์จบใหม่ อาจารย์จบนอก หรือเป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในวิชาชีพมาสอน นักศึกษาก็จะไม่ได้อะไรเลย ไม่ทำให้พวกนักศึกษาหรือเด็กพัฒนาขึ้นได้ นอกเสียจากว่าพวกนักศึกษาหรือเด็กจะต้องหาเอาเอง แต่ถ้าบุคลากรผู้สอนมีความ Fresh สดใหม่ก็จะเป็นแรงผลักดันแก่นักศึกษา ซึ่งพวกนักศึกษานั้นจะให้เห็นความมีตัวตนของผู้สอน นักศึกษาก็จะได้เรื่องใหม่ ๆ ที่ต้อง update โลก งาน Graphic Design มันก็คือแพชชั่นต้อง update โลก นอกจาก Concept ที่ดีแล้ว เราจะต้องร่วมสมัย หรือล้ำสมัยด้วย เพราะฉะนั้นบุคลากรที่สอนนั้นจะต้องมี คือหนึ่งมีไฟที่จะทำให้ลูกศิษย์ไปในทิศทางที่เจริญขึ้น และสองคือการสร้าง

สภาพแวดล้อมการเรียนการสอน ที่กระตุ้นให้ลูกศิษย์มีไฟ ซึ่งดึงเอาศักยภาพและตัวตนของนักศึกษาออกมาได้"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

"มันต้องการส่วนผสมที่ดีสำหรับอาจารย์ทางด้านนี้ คือหนึ่งเป็นนักปฏิบัติ สองเป็นนักวิชาการ มันจะไม่เหมือนกับศาสตร์อื่น ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ตรงที่ว่ามันแยกได้ นักวิชาการก็คิดทฤษฎีไปแล้วก็ตั้งเป็นทฤษฎี โดยนักปฏิบัติ หรือUserก็นำเอาทฤษฎีไปใช้ในระบบเศรษฐกิจ แต่งานออกแบบมันไม่เหมือนกัน ผมว่าคนที่เรียนจะต้องเป็นนักปฏิบัติและนักวิชาการไปในตัว ในขณะที่ให้คำปรึกษาที่เป็นความรู้กับเด็กอยู่เนี่ยเราก็ต้องสามารถที่จะเข้าใจถึงในภาพที่จะเป็นปฏิบัติของเด็กโดยในขณะเดียวกันเราก็จะต้องสามารถที่จะแนะนำเขาได้ว่า เมื่อภาคปฏิบัติถึงทางตันแล้วมันยังมีหลักทฤษฎีบางอย่างที่สามารถเปิดความคิดหรือเหตุผลให้เรานำมาใช้ได้ แต่ตอนนี้มันสวนกันตรงที่ว่าเด็กไทยที่ไปเรียนจบปริญญาโทจากเมืองนอกเนี่ยก็ไปเรียนปฏิบัติมา นักออกแบบที่จบมาแล้วไม่ได้ไปเรียนก็ไปปฏิบัติ แล้วพอเด็กที่จบจากต่างประเทศกลับมาก็มาปฏิบัติกับเมืองไทยไม่ได้เพราะเมืองไทยไม่ได้พร้อมเหมือนเมืองนอกที่ตัวเองเรียนมา แล้วกับเข้ามาสู่สถาบันการศึกษากลายเป็นว่าเรามีนักปฏิบัติเยอะไปหมดเลย แล้วในสายที่จบแล้วเป็นนักวิชาการเลยก็เป็นนักวิชาการจริง ๆ มันก็เชื่อมกันไม่ได้"

"เพราะฉะนั้นมันจะโยงกลับมาที่สถาบันว่านโยบาย ด้านนโยบายของสถาบันไม่เปิดโอกาสให้อาจารย์ในสถาบันได้มีโอกาสที่จะปฏิบัติเนี่ย มันก็เท่ากับว่าไปปิดกั้นความสามารถ และคุณสมบัติที่น่าจะเป็นไปได้ของบุคลากร เพราะฉะนั้นต้องเปิดโอกาส ยกตัวอย่าง เช่น อย่างที่พระจอมเกล้าบางมดเขาก็มาเปิดสตูดิโอให้อาจารย์แล้วเขาก็ใช้ความเป็นมหาวิทยาลัยเนี่ยรับงานเข้ามา แล้วอาจารย์ก็เป็นหัวหน้าสตูดิโอ นักศึกษาก็มาเป็นที่ไซน์เนอร์ในทีมผมว่านี่ก็คือการเรียนรู้ที่นอกห้องเรียนที่เป็นกิจกรรมที่ดีมองเห็นภาพชัดเจน ฉะนั้นต่อไปผมก็ยังหวังว่าภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์หรืออะไรที่เกี่ยวข้องก็แล้วแต่ในแต่ละสถาบันจะมีสตูดิโอเหมือนเป็นสตูดิโอของแต่ละสถาบัน และก็ยังสามารถเทคแคร์สังคมที่ไม่ได้มีเงินเยอะ แต่อยากได้งานออกแบบที่ดีสามารถเดินเข้ามาหาได้แล้วบอกกับอาจารย์ได้ว่า เออ...อาจารย์ครับผมมีโบว์หรืออยากที่จะให้ทางนี้ช่วยดูช่วยทำนี่คือการบริการทางสังคมกับไป แล้วเราก็จะได้ไม่ต้องมานั่งบ่นว่าทำไมหน้าตาโบว์มันดูแย่งประเทศนี้ เพราะเขาไม่มีสตูดิโอเดินเข้าไปมาที่ไซน์สตูดิโอ แล้วเขาจะไปจ้างใครทำ เขาก็ไปจ้างโรงพิมพ์ทำ แต่ถ้าสถาบันการศึกษารับหน้าเสื่อเรื่องนี้เนี่ยผมคิดว่าได้ทั้งขึ้นทั้งล่อง อาจารย์ได้Practiceเด็กได้ฝึก สังคมได้บริการ"

(อ. สันติ ลอรัชวี, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2549)

นอกจากนี้ ชัชวาลยังมีทรรศนะเกี่ยวกับมาตรฐานกลางในการศึกษาศาสตร์ด้านการออกแบบเรขาคณิตว่าน่าจะมีแนวโน้มพัฒนาไปในแนวทางที่ดีขึ้นเช่นเดียวกัน โดยชัชวาลยังได้เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากมุมมองที่ตนเองได้สัมผัสในฐานะอาจารย์ที่สามารถนำมาใช้ปรับปรุงหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบเรขาคณิตไว้ ดังนี้

“เราไม่เห็นรายละเอียดเกี่ยวกับหลักสูตรของแต่ละสถาบัน แต่ก็มีเชื่อมั่นว่าน่าจะพัฒนามาอยู่ในระดับที่น่าพอใจจากที่ได้ติดตามผลงานของลูกศิษย์ แต่เราก็ไม่รู้ว่าระดับการพัฒนาในสถาบันการศึกษาของเอกชนและรัฐบาล ราชภัฏ ในแต่ละที่คงไม่เหมือนกัน ถ้าหลักสูตรไม่ดีก็ต้องปรับปรุงแก้ไขโดยไม่ปล่อยทิ้งไว้ให้ล่าช้า ปัจจัยหลักที่สำคัญคืออาจารย์ ต้องมีส่วนผลักดันหรือกระตุ้นและสร้างความตื่นตัวทางด้านการเรียนการสอนให้กับเด็ก ช่วยกันผลักดัน ภาพรวมของสถาบันที่เปิดเพื่อรองรับนักศึกษาทางด้านนี้ก็มีนะที่ล้มเหลวเยอะเหมือนกัน”

“ควรทำให้สมบูรณ์แบบโดยได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากทุกฝ่าย สังคมที่แวดล้อมด้วยรัฐบาลเองก็ต้องส่งเสริม ต้องมีการจัดExhibitionเปิดโลกทัศน์แก่นักศึกษา โดยการทำWorkshop มาช่วย เพราะการดูหนังสืออย่างเดียวมันไม่พอหรอก คือ ให้ได้เห็นงานจริงบ้าง ซึ่งจะดีกว่าในหนังสือมาก เป็นอาหารสมอง ทุกวันนี้เราเห็นว่าการพัฒนาหลักสูตรด้านการออกแบบ พบว่าทำกันในมหาวิทยาลัยเอกชนเสียมากกว่า อาจเป็นเพราะมีเงินทุนและบุคลากรที่พร้อมกว่า เนื่องจากสถาบันของรัฐไม่มีเงินจ้างบุคลากรที่อยู่ในสายงานวิชาชีพมาสอน ฉะนั้นสิ่งสำคัญก็คือนักศึกษาของเราจะเป็นอย่างไร เพราะเป็นผู้สอนตามหลักการเดิม ๆ มันไม่มีการFresh Idea หรือFresh รูปแบบ ไม่มีการFreshในการสอนที่ทำให้เด็กพัฒนา ที่สำคัญคือเด็กก็ต้องผ่านการบากบั่นต่อสู้มาไง มันก็เรียนครึ่งทั้งครึ่ง คนที่ตั้งใจก็มีบางคนมีเงินฐานะดีเรียนมหาวิทยาลัยเอกชนที่มีการพัฒนาการเรียนการสอนที่ดี มีเงินทุน ทำงานไปเลย อุปกรณ์พ่อแม่ซื้อให้Printงานดี ๆ Presentดี มันก็เป็นปัจจัยหลายอย่าง คือ บางคนมีเงินฐานะดีตั้งใจด้วยที่เห็นนะ จบก็ไปเรียนต่อเมืองนอกกลับมาอนาคตรุ่งโรจน์ ใน100คนก็จะมีโอกาสเป็นแบบนี้เพียงแค่นี้ไม่กี่คนหรอก”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ส่วนอาจารย์สันติ ลอรัชวีก็ได้ให้ความเห็นในประเด็นเดียวกันนี้เป็นไปในทางเดียวกันกับชัชวาล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

“ผมมองการศึกษาโดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาแบบที่ค่อนข้างจะไม่เห็นด้วยกับหลาย ๆ ที่ ผมเชื่อว่าอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยไม่ได้ผลิตแรงงาน เพราะฉะนั้นสิ่งที่ผมอยากให้มันเป็นก็คือว่าเราอยากผลิตคนกลุ่มหนึ่งที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่อง ๆ หนึ่งในระดับหนึ่งแล้วพร้อมที่จะ

ขยายความรู้นั้นเนี่ยหลังที่เขาเรียนจบออกไป แต่ทุกวันนี้มันก็ค่อนข้างจะสวนกันตรงที่ว่าเด็กเริ่มจะคิดว่าจะทำอะไรหรือประกอบอาชีพอะไรแล้วจะได้เงินเท่าไร แล้วมันก็เป็นปัจจัยในการที่จะเลือกตำแหน่งที่ตัวเองพบ แล้วก็อาจจะพบว่า วันหนึ่งเนี่ยที่เราเลือกแล้วเนี่ยไปได้จนถึงที่สุด เพราะฉะนั้นถ้ามาที่แกนความคิดมันก็จะโยงมาสู่เรื่องของหลักการและหลักสูตรรวมถึงเรื่องการเรียนการสอน มันก็คงจะต้องจำแนกว่าถ้าเราไม่ได้ต้องการผลิตแรงงาน เพราะฉะนั้นเราไม่จำเป็นที่จะต้องใส่สูตรแปรผันกับเข้ามาที่การรับนักศึกษา เช่นว่าทุกวันนี้เรากำลังขาดแรงงานทางสาขานี้ มหาวิทยาลัยต้องรับให้มากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ควรจะพัฒนาอีกขาหนึ่งคือให้แข็งแรงก็คืออาชีวศึกษาแล้วอย่าให้มันเป็นภาพเชิงลบเหมือนเช่นทุกวันนี้ว่าคนที่เรียนอาชีวศึกษานี้เรียนไม่เก่ง แต่คราวนี้ต้องปลุกฝังหน่อยว่าคนที่อยากรีบทำงานเนี่ยเข้าอาชีวศึกษาเลยแล้วมีคุณภาพพอ จบออกมาทำงานได้มีคุณภาพ เหมือนที่สิงคโปร์เป็นอาชีวศึกษาเป็นโปลีเทคนิค อยากเป็นดีไซน์เนอร์ ไซม์ ไซม์ อยากเป็นเร็ว ๆ คุณเข้าโปลีเทคนิคเลยแล้วก็ไปเป็นดีไซน์เนอร์ แต่ถ้าคุณยังไม่อยากเป็นดีไซน์เนอร์แล้วคุณอยากจะรู้อะไรบางอย่าง คุณอยากจะมาบ่มวิธิตัด คุณอยากจะมาศึกษาเรื่องนี้ คุณเข้ามหาวิทยาลัย"

(อ. สันติ ลอรัชวี, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2549)

"ผมไม่มีความรู้ทางด้านนี้ นะครับว่าสถาบันทางการศึกษาที่เปิดสอนทางด้านนี้แต่ละที่ว่าโรงเรียนของทางเมืองนอกทางอังกฤษที่เขาไปเรียนกันเยอะ ๆ เนี่ย ไปดูบ้านเมืองมันโบราณตายชักเลย อังกฤษเนี่ยแต่ความคิดสร้างสรรค์เยอะมากนะครับ ซึ่งผมไม่รู้ว่ามันถูกกระตุ้นมาตั้งแต่เด็กตั้งแต่รากฐานเล็ก ๆ เนี่ยหรือเพิ่งจะมากระตุ้นตอนโตได้ ผมไม่ค่อยเชื่อว่ามันจะมากระตุ้นตอนโตได้ ถ้าเด็กมันถูกSetให้อยู่ในกรอบมันก็ต้องอยู่ในกรอบ ผมก็ยังรู้สึกว่าคุณคิดสร้างสรรค์ที่ลงตัวของเราเนี่ยมันยังไม่เด่นชัด"

"ผมยังไม่เห็นว่ามันมีสาขา Graphic Designชัดเจน เท่าที่ผมเคยไปสอนมาเนี่ยมันไม่ได้เป็นเอกทางด้านGraphic Designที่คุณอยู่สิ่งพิมพ์ล้วน ๆ ผมคิดว่ามันไม่ใช่ตกลงคุณเป็นยังไง มันจะเป็นส่วนผสม ตกลงคุณทำงานกราฟิกได้ คุณเป็น Art Directorได้บนพื้นฐานที่คุณจบจากอันนี้ มันไม่ได้เป็นแบบเมืองนอกที่เมื่อคุณจบมาแล้วเป็นผู้เชี่ยวชาญได้แล้วไปถึงรู้หมดแล้วว่าการแยกสีเป็นอย่างไร ตั้งแต่คุณเริ่มออกแบบมาเนี่ยคุณถ่ายภาพไม่ดีปลายทางละแฉ แล้วเวลาถ่ายแบบนี้ออกมาแล้วมันจะออกมาเป็นแบบไหน การเลือกใช้ฟอนท์อย่างไร ออกแบบฟอนท์ให้เป็นอย่างไร มันไม่ใช่เป็นCompleteเซ็ทแบบทางนั้น อันนี้ของเราจะค่อนข้างกว้างเหมือนเรียน Marketing เหมือนเรียนอะไรสักอย่างที่คุณจบมาเป็นขายก็ได้Marketingก็ได้ จะให้ไปมีสาขาพิเศษมันเล็กเกินไป เด็กที่จะตัดสินใจมาทางนี้ก็คงจะคิดหนักว่าไหวหรือไม่ที่จะมาอยู่กราฟิกอย่างเดียว แต่ผมเข้าใจว่าสิ่งที่มันเกิดขึ้นตอนนี้พอจบออกมาแล้วเดี๋ยวอนาคตมันพาไหลไปเอง"

(สุหนุต สยามวาลา, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2549)

“คือจริง ๆ แล้วอันนี้ให้ความเห็นหรือวิจารณ์ได้ยากมาก เพราะแต่ละสถาบันการศึกษาแต่ละแห่งก็วาง Positioning หรือจุดยืนไว้แตกต่างกัน แต่ถ้าเราจะมองในภาพรวมผมก็คิดว่าดีขึ้น โดยดีขึ้นในเรื่องของว่าทุกวันนี้โลกมันแคบลง วิชาความรู้ต่าง ๆ ก็สามารถเข้าถึงกันเราสามารถเรียนรู้แนวคิดและหลักการบางอย่างจากตะวันตกได้ ในขณะที่เดียวกันถ้ารู้จักปรับใช้ แต่ประเด็นที่สวนกันก็คือว่าในเรื่องของหลักสูตร ความร่วมสมัยทางวิชาการ ผมว่าดีขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกันในเรื่อง Management หรือการจัดการมันเป็นอีกด้านหนึ่งซึ่งเป็นปัญหาที่คอยถ่วงที่เดิมไม่มีมันมีมากขึ้น เหมือนกับว่าหลักสูตรดีขึ้น อาจารย์ต่าง ๆ ก็มากขึ้น อายุของคนที่เป็นบุคลากรก็เริ่มก็ถ่างมากขึ้นคือมีตั้งแต่ที่เป็นอายุมากจนถึงอายุน้อยซึ่งตรงนี้ถือเป็นข้อดีที่ทำให้ประเด็นมันเปิดขึ้นมา แต่สิ่งที่ทำให้ข้อดีไม่สามารถนำพาให้ระบบการศึกษาไปได้ดีเท่าที่ควรก็คือเรื่องของการต่อสู้หรือการแข่งขันของตัวสถาบันการศึกษากันเองนั่นคือจำนวนนักศึกษา โดยจำนวนนักศึกษาเป็นตัวแปรสำคัญพอสมควร คือเมื่อนักศึกษาเมื่อเข้ามาในเรื่องของการศึกษาที่เกี่ยวกับเรื่องการออกแบบหรือเรื่องศิลปะ คิดง่าย ๆ ก็คือ สมมติวิชา 3 ชั่วโมงเรามีเด็ก 30 คน ถ้าเราต้องคุยหรือให้คำปรึกษาแบบ Individual ตัวต่อตัว นั่นหมายถึงเด็กคนหนึ่งจะมีเวลาที่ปรึกษากับอาจารย์ไม่เกิน 10 นาที แล้วถ้าหากว่าเด็กคนอื่นไม่ได้พยายามเกาะติดว่าอาจารย์ได้คุยหรือให้คำปรึกษาอะไรบ้างกับเพื่อนแต่ละคนบ้าง เด็กคนนั้นก็จะได้เรียนรู้ในวิชานั้นแค่สัปดาห์ละ 10 นาทีเท่านั้นเอง ซึ่งตรงนี้เป็นสิ่งที่เป็นตัวแปรที่ทำให้สิ่งที่กำลังจะดีทำให้ด้อยลง”

“พูดถึงของรัฐก่อน เช่น จุฬาฯ ถ้ายังยืนยันทันอยู่ในเรื่องจำนวนนักศึกษาก็จะไม่เสียเปรียบในเรื่องของคุณภาพของการสอน แต่ในขณะที่เดียวกันเอกชนแบบนั้นไม่ได้ซึ่งเอกชนก็มีจุดแข็งคืออยู่ตรงที่ว่าเคลื่อนที่ไวกว่า เพราะว่าอาจจะด้วยบุคลากรในองค์กรนั้นทุกคนไม่ได้มีรากฐานอะไรยาวนานจนกระทั่งเปลี่ยนแปลงอะไรบางอย่างไม่ได้เพราะฉะนั้นการเปลี่ยนแปลงก็จะเกิดขึ้นได้ง่ายกว่า ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงนั้นมันก็ขึ้นอยู่กับว่ามันเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีหรือเปล่า ซึ่งถ้าสถาบันทางการศึกษาของเอกชนแห่งไหนจับทิศทางได้แล้วเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มันก็จะเคลื่อนที่ไปได้เร็วและเห็นเป็นรูปธรรมกว่ารวมไปถึงปริมาณอาจารย์พิเศษที่นับเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนการสอนของวิชาการออกแบบ ซึ่งเอาบุคลากรจากภายนอกเข้ามาเชื่อมโยงกับอาจารย์ประจำเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสที่จะรับรู้ข้อมูลหรือประสบการณ์ในหลาย ๆ ด้านในส่วนนี้คิดว่าสถาบันทางการศึกษาของเอกชนน่าจะได้เปรียบกว่า มันก็มีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันอยู่”

(อ. สันติ ลอรัชวี, 9 มกราคม 2549)

2.3.2 ทศนคติที่มีต่อแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการออกแบบเรขศิลป์

ชัชวาลมีทัศนคติในเรื่องของมาตรฐานทางการศึกษาด้านการออกแบบเรขศิลป์ของสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ในปัจจุบัน พบว่า ชัชวาลได้ให้

ความเห็นเปรียบเทียบในเรื่องของผลงานอันเป็นผลมาจากหลักสูตร รวมไปถึงระบบการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันกับหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศ รวมทั้งปัจจัยต่าง ๆ ทั้งในด้านความแตกต่างของบุคลากรทางการสอน นักศึกษา และสภาพแวดล้อมทางการศึกษา ดังนี้

“ผมมองว่าหลักสูตรในบ้านเมืองเราต่างจากเมืองนอก คือ หลักสูตรของที่เมืองนอกดูเหมือนว่าได้พัฒนาสูงกว่าบ้านเรา โดยดูจากนักศึกษาของเราที่ไปเรียนแล้วจบกลับมาหรืออาจเป็นเพราะอาจารย์ และสภาพแวดล้อม โลกของที่นั่น ซึ่งพิจารณาจากผลงานของนักศึกษาที่นั่นได้มาตรฐาน เช่นเราไปดูผลงานของนักศึกษาญี่ปุ่น ฮองกง สิงคโปร์ งานของนักศึกษาของเค้าได้มาตรฐานสากล แต่บ้านเราดูเป็นงานเด็กหรือเป็นได้แค่งานเรียน เราเคยดูงาน Thesis ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะที่อเมริกา อังกฤษ ผลงานของพวกนักศึกษาฝรั่งเศสดูจับต้องได้ด้วยความเป็นมืออาชีพมากที่สุด ในขณะที่ยังดูเป็นงานเรียนที่ธรรมดา ๆ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเรื่องของความใส่ใจของนักศึกษาเองด้วย ความลุ่มลึกในเนื้อหา ซึ่งนักศึกษาบางคนก็ Present ได้ดี บางคนก็ทุ่มเทมาก จากที่ได้พูดคุย และฟังจากปากของคนที่ย้ายมาเมืองนอกมา เหมือนว่ากระบวนการเรียนการสอนต่างจากบ้านเรา หรือวิธีการทำงาน การComment ล้วนต่างจากบ้านเรา คนที่ไปเรียนมาน่าจะนำเอาความรู้มามาใช้ปรับปรุงหลักสูตร”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ส่วนทัศนคติที่มีต่อวิชาชีพในการเป็นนักออกแบบเรขาคณิตศิลป์ในปัจจุบันนั้น พบว่าชัชวาลมีความคิดเห็นในประเด็นดังกล่าว คือ มีการสร้างสรรค์และพัฒนาเกิดขึ้นเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

“มีกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มย่อย ๆ ที่ตั้งใจจะพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ก็ยังเป็นการพัฒนาแบบครุพักลักจำอาศัยความชอบส่วนตัวมากกว่าที่จะเกิดจากการเรียนรู้ในเชิงลึกอย่างแท้จริง คือ เหมือนกับเด็กรุ่นใหม่ก็จะหยิบหรือจับสไตล์ร่วมสมัย แล้วก็มาทำแต่ แต่ก็ทำได้แต่ไม่ได้ผ่านการหล่อหลอมมาจริง ๆ มันเหมือนหยิบบีบทำบีบ ด้วยทักษะการทำงานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ดี ประกอบกับระบบความคิดที่ดี มันก็สามารถทำได้แต่มันอาจจะไม่ลุ่มลึก เพราะไม่ถูกสั่งสมและไม่ได้ผ่านกระบวนการที่ดี คือ เหมือนกับคนที่เรียนมามากแล้วมันก็จะเข้าใจจริง ๆ แล้วก็จะหยิบมาใช้ได้ ส่วนตนเองก็ยังอยากทำงานให้ดีมีคุณภาพ ตามศักยภาพของตัวเองที่สามารถแสดงออกได้ และขอบเขตของลูกค้าที่กำหนดให้เราเล็กน้อยเพียงใด บางครั้งเราอยากที่จะทำแต่ลูกค้าก็ปิดเส้นทางของเราไม่ให้เราทำเราก็อาจจะต้องมีการพูดคุยกันให้อยู่บนพื้นฐานของความมีเหตุมีผล ด้วยประสบการณ์ในช่วงต้น ๆ ของการทำงานมันก็อาจจะต้องมีการต่อสู้ทางด้านความคิดทั้งเราและ

ลูกค้า แต่ทุกวันนี้เรามองก็รู้ว่าใครที่เราต่อสู้อะไรได้หรือไม่ได้ เราใช้เหตุผลเป็นพื้นฐานที่เราจะต่อสู้ว่างานนี้กับเวลาเท่านี้เราควรจะทำอะไร ถ้าต่อสู้แล้วทำให้งานเสียไม่มีประโยชน์ เราก็จะหยุดและทำให้กับเหมาะเหตุผลนั้น ด้วยหลักวิชาชีพแล้วเราควรจะต้องทำงานให้มันสำเร็จ"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

นอกจากนี้ชัชวาลยังได้ให้ทรรศนะเพิ่มเติมในเรื่องของมาตรฐานผลงานการออกแบบเรขศิลป์ของประเทศไทยโดยรวมในปัจจุบันนั้น พบว่าชัชวาลมีมุมมองต่อผลงานนักออกแบบว่ายังไม่พัฒนาไปเท่าที่ควร โดยการพัฒนานักออกแบบนั้นขึ้นอยู่กับกระบวนการเป็นนักออกแบบที่ดีและมีสุนทรียะทางการออกแบบ

"โดยรวมมีส่วนหนึ่งที่ใช้ได้แต่ยังเป็นกลุ่มเล็ก นับเป็นชิ้นงานได้ ซึ่งเป็นผลมาจากนักออกแบบและผู้ที่เกี่ยวข้องออกแบบ โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็เกิดจากผลการเริ่มต้นแหละ สุนทรียะของคนมันมองในมุมที่แตกต่างกันถึงนักออกแบบมีสุนทรียะที่ดี แต่คนที่ทำงานออกแบบมีสุนทรียะที่ไม่ดี ก็ทำให้ชิ้นงานมันออกมาดูไม่ดี แต่ถ้าทั้ง 2 ฝ่ายมีสุนทรียะที่ดีก็จะทำให้ผลงานดี งานพัฒนาไปไกลและสมบูรณ์แบบ หรือนักออกแบบที่ออกแบบไม่ได้เรื่อง ไม่มีสุนทรียะ เราว่านักออกแบบ 100 คนเนี่ย เราว่าก็มีนักออกแบบที่ไม่ได้เรื่อง 50 คนนะ มีนะนักออกแบบที่ไม่ได้เรื่องมีนะนักออกแบบที่ไม่ได้สั่งสม และผ่านกระบวนการที่ทำให้เป็นนักออกแบบที่ดี คือเป็นนักออกแบบได้ แต่เป็นนักออกแบบที่ดีได้นั้นเป็นเรื่องสำคัญ"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

ในทำนองเดียวกันชัชวาลก็ยังได้กล่าวเพิ่มเติมในเรื่องทัศนคติที่มีต่อวิชาชีพในการเป็นนักออกแบบเรขศิลป์ในอนาคตว่าเทคโนโลยีจะก้าวเข้ามามีบทบาท และอิทธิพลต่องานออกแบบมากขึ้น

"ในอนาคตเราว่าน่าจะเป็นฟรีแลนซ์หรือนักออกแบบอิสระมากขึ้นนะ เด็กที่จบใหม่มีความสามารถในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ ทุกอย่างกระบวนการมันก็จะอยู่ในตัวเอง คุณสามารถคิดแล้วคุณทำ คุณขายงานได้ด้วยตัวเอง เรามองว่าในอนาคตนี้ระบบฟรีแลนซ์หรือระบบบริษัทย่อย ๆ จะมีมากขึ้น เพราะทุกคนทำได้มันก็แค่วิ่งไปหางาน Sub ต่อ เพราะทุกวันนี้ศักยภาพของเด็กสูง ในเรื่องของทักษะในการทำงานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เดียวนี้ทุกมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ก็จะผลักดันให้เด็กสามารถทำงานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตัวของตัวเอง ซึ่งถ้าใครทำไม่ได้ก็จะเป็นผลเสียกับตัวเอง กระบวนการเมื่อก่อนอาจจะหายไป

เช่น กระบวนการคิด ทำด้วยมือในระบบManualก็จะหายไป ระบบการคิดที่จะมาทำหน้าที่คอมพิวเตอร์จะมีมากขึ้น จะเริ่มมีความแตกต่างกันที่แก้ปัญหาที่หน้าจอกับการแก้ปัญหาที่ Sketch"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

" ใน Mainstreamก็คือ ในลักษณะการทำงานรับจ้าง หรือว่าการเป็นDesign Service มันคงไม่แตกต่างกันมาก แต่ในขณะที่เดียวกันด้วยตัวเทคโนโลยีจะมีคุณภาพดีขึ้น ด้วยการที่โลกมัน แคลบงการออกแบบเป็นไปตามที่ตลาดต้องการมากขึ้นและก็ดีขึ้น แต่คราวนี้มากลับดูอีกด้านหนึ่ง คือด้านที่เป็นลักษณะของงานออกแบบที่เรียกว่างานออกแบบเรขาคณิตจริง ๆ ที่ออกมากว้างกว่า ที่จะไปตอบรับกับสายCommercailเนี่ยมันมีแนวโน้มที่ดีขึ้น มีเด็ก ๆหลายคนที่ยังมาแล้วก็กล้าที่จะนำเสนอรูปแบบอะไรบางอย่างของตัวเอง ตรงนี้จะดีหรือไม่ดีผมตอบไม่ได้ เพราะมันไม่ได้อยู่ที่เด็ก เด็กนั้นกล้าอยู่แล้วแต่มันอยู่ที่เวที"

(อ. สันติ ลอรัชวี, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2549)

ส่วนในเรื่องของความแตกต่างกันระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ ชัชวาลได้ใช้คำอธิบายผ่านประสบการณ์ของตนเองว่า

"หลักการมันก็เป็นเพียงแค่หลักการแหละ แต่เรื่องจริงที่เจอมันจะมีความหลากหลายต่างกัน หลักการมันใช้ได้ทุกข้อ มันใช้ได้ทุกโจทย์เพียงแค่จะพลิกแพลงยังไงเท่านั้นเอง เรื่องนี้เรายังปล่อยให้มันเป็นอิสระอยู่ เราจะไม่มีกฎเกณฑ์งานนี้ต้องแก้ปัญหายังไง อันนี้ต้องแก้ปัญหายังไง สุดท้ายถ้าเข้าใจวิธีการคุณก็ทำได้ทุกงานแหละ เราจะเจอปัญหาบ่อยครั้งที่เอางานไป Present งานคุณสไตลีนี่ กลายเป็นว่าเราทำงานอีกสไตลีนี่ไม่ได้แต่จริง ๆแล้วไม่ใช่ เพราะงานมันออกมาให้เราต้องทำแบบนี้ แต่งานอื่นเราก็ใช้วิธีการแก้ปัญหadeียวกันเพียงแต่การถ่ายทอดอาจจะแตกต่างกันออกไป แต่การแก้ปัญหามันก็ต้องแก้ปัญหาไปในทิศทางเดียวกันอยู่แล้ว"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

เมื่อผู้วิจัยได้ถามว่าเหตุใดงานออกแบบเรขาคณิตของไทยจึงไม่มีอัตลักษณ์ที่บ่งบอกให้รู้ว่าเป็นงานออกแบบเรขาคณิตของไทย ก็ได้รับคำตอบจากชัชวาลว่า

"ต้องย้อนกลับไปมองที่จุดเริ่มต้น แบบแผนที่เป็นต้นแบบที่เราศึกษาโดยที่เราศึกษาจากต้นแบบที่เป็นสากลไปเลยเราไม่ได้ศึกษาจากต้นแบบที่มันเป็นไทย เราไม่มีต้นแบบที่เป็นงานออกแบบเรขาคณิตของไทยให้คนไทยศึกษาประกอบกับการมองของคนทั่ว ๆ ไปนั่นกับถูกมองว่าอะไรที่เป็นไทย ๆนั้นดูคล้าย ๆ ไม่มีใครอยากทำ นั่นคือสิ่งที่นักออกแบบทั่ว ๆ ไปมองโดย

นักออกแบบก็อยากทำงานที่ออกมาแล้วดูร่วมสมัยหรือล้ำสมัย ไม่มีใครอยากที่จะทำแบบไทย ๆ ซึ่งเราไม่มีต้นแบบที่เป็นต้นแบบความเป็นงานเรขศิลป์ของไทยที่ชัดเจนให้เด็กศึกษา และไม่ได้มีรายวิชาเป็นการสอนในหลักสูตรด้วย อย่างน้อยในหลักสูตรมีการบรรจุเป็นรายวิชาอย่างน้อยวิชาให้เด็กได้ฝึก3หน่วยกิตก็ยังมี เช่น ประวัติศาสตร์และการออกแบบสิ่งพิมพ์ไทยแล้วกำหนดโจทย์ให้เด็กทำเพื่อฝึกเป็นประสบการณ์พื้นฐานที่ติดตัว ซึ่งอย่างที่บอกไปแล้วว่าเราศึกษาพื้นฐานที่เป็นต้นแบบจากหนังสือไม่ได้เรียนจากรากของเราทุกอย่างก็เลยกลายเป็นฝรั่งไปหมด เราก็ทำงานญี่ปุ่นได้ คนไทยก็ทำงานจีนได้ ถามว่าทำงานไทยได้มั๊ยก็ทำได้เพียงแค่โจทย์ที่เป็นแบบไทย ๆ มันอาจจะไม่มีก็ได้ อย่างผลงานที่คุณอเนก นาวิกมูลได้รวบรวมไว้ถือว่าเป็นงานออกแบบเรขศิลป์ในยุคที่เป็นไทยมีเอกลักษณ์ แต่ถามว่ามีโจทย์ที่สามารถจะทำแบบนั้นไหม มันก็ไม่ได้มีโจทย์แต่ถามว่าถึงเวลาทำได้หรือไม่ เราเชื่อว่าทำได้เพียงแค่ไม่ได้อยู่ในความคิดที่จะทำแบบนั้นมากกว่า หรือแม้แต่ที่ได้เห็นงานหยิบยกความเป็นไทยมาทำมันก็ถูกใช้หลักการการวางองค์ประกอบแบบสากลเป็นไทยที่เป็นไทยสากลแบบร่วมสมัยเป็นไทยประดิษฐ์"

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

"จริง ๆ แล้วปัญหานี้เป็นปัญหาที่มีการพูดคุยกันมานาน โดยช่วงหลัง ๆ เราสามารถตอบได้โดยคิดได้น้อยลงและเร็วขึ้น บ้านเมืองเราผ่านการพัฒนามาแบบลุ่ม ๆ ดอน ๆ ประกอบกับมีความเป็นอยู่ที่สบาย ๆ เพราะฉะนั้นการโยกหัวตัวตนก็เป็นไปแบบสบาย ซึ่งจีนและญี่ปุ่นก็ผ่านการต่อสู้ อย่างหนัก เราเคยมั๊ยที่อยู่ในวิกฤติที่ถูกเผาหนังสือตะวันตก เราไม่เคย เราเคยมั๊ยที่มีวิกฤติการณ์สงครามแบบฮิโรชิมาทางซาคิ ดังนั้นผมคิดว่างานออกแบบเราไม่สามารถที่จะพินิจพิจารณาแยกส่วนออกมาเป็นเฉพาะงานออกแบบมันก็ตั้งขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่แวดล้อมการออกแบบนั้นอยู่ด้วย เราเติบโตขึ้นมาภายใต้จิตสำนึก หรือว่าความรู้สึกที่ไม่ได้มีความรู้สึกเดือดร้อนอะไรกับการที่จะเป็นคนไทยหรือไม่เป็นคนไทย อันนี้เราพูดถึงว่าเราต้องนำเสนอออกมาพอเราไม่มีวิกฤติการณ์ใด ๆ ที่เรารู้สึกว่าเราต้องแสดงตัวตนออกมา อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจเพียงแค่เรายังไม่มีการก้าวไม่เท่าไรแล้วยังมีวิกฤติการณ์อีกแบบหนึ่งคือทำให้เลิกเคี้ยวหมาก ซึ่งเราไม่มีแบบจีนแบบญี่ปุ่นนี้ยังไม่เท่าไร แต่เรายังมีบางสิ่งบางอย่างที่เข้ามาเพิ่มด้วยซ้ำว่าใส่หมวกได้แล้วจะได้เจริญรับอารยธรรมตะวันตกแบบปิดตาหลับแล้วก็นำเอาคำว่า"อารยธรรม"มาขีดเส้นไว้ไทยที่เป็นอยู่เนี่ยไม่มีอารยธรรม สิ่งใหม่ที่นำเสนอมาจากตะวันตกคืออารยธรรม นี่คือผมว่าเรามาโทษกันเองไม่ได้มันเป็นอย่างนั้น ถ้าถามว่านักออกแบบคนหนึ่งที่เป็นคนไทยแล้วขาดจิตสำนึกเรื่องนี้จะโทษเขาหรือ มันก็ไม่ได้ 100 เปอร์เซ็นต์"

(อ. สันติ ลอรัชวี, 9 มกราคม 2549)

ัชชวาลได้เปรียบเทียบถึงผลงาน และการศึกษาด้านการออกแบบเรขาคณิตของประเทศไทยกับชาติอื่น ๆ ในระดับนานาชาติ พบว่า มีการพัฒนาน้อยมากเมื่อเทียบกับชาติอื่น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับการสนับสนุนจากระดับผู้บริหารทางภาครัฐ รวมทั้งความแตกต่างในเรื่องของรากฐานและสุนทรียะทางด้านศิลปะ

"เรามองว่าผลงาน และการศึกษาด้านการออกแบบเรขาคณิตของประเทศไทยกับชาติอื่น ๆ ในระดับนานาชาติยังน้อยนะ ส่วนหนึ่งมันเป็นรากของบ้านเราด้วย สังเกตไหมว่าเราไม่ได้บอกว่าฝรั่งจะเก่งกว่าเรานะ แต่เรามองว่าศิลปะมันถูกหล่อหลอมมาตั้งแต่เด็กตั้งแต่พื้นฐาน การหล่อหลอมทางด้านสุนทรียศาสตร์ทางด้านศิลปะ ฝรั่งจะมีความเข้าใจในวงกว้างขวางกว่าบ้านเรา ๆ คนที่เข้าใจก็จะเป็นบุคคลที่ชอบ และอยากจะทำ ความเข้าใจกับมันเท่านั้นแต่คนที่ไม่ได้เรียนส่วนมากก็จะได้สนใจ ยกตัวอย่างคือผู้ใหญ่ในยุคปัจจุบัน คนที่มีเข้าใจรู้สึกเรื่องศิลปะ แม้ว่าจะเป็นนักการเมือง ผู้บริหารประเทศ เราว่ามีเพียงไม่กี่คนหรอกที่เข้าใจรู้สึกเรื่องศิลปะ ซึ่งศิลปะจะเป็นตัวหล่อหลอมทำให้จิตใจคนงามขึ้น โดยสังเกตจากแนวความคิด หรือThinking ของผู้บริหารประเทศ ที่ไม่ค่อยส่งเสริมหรือสร้างระบบให้คนมีความเข้าใจในตรงกันในเรื่องนี้ คืออาจจะต้องมาจัดเตรียมหรือสร้างระบบกันทั้งประเทศเลยแหละ ในอนาคตเราก็ถือว่ามันโอเค แต่ก็ยังเป็นกลุ่มเล็กในเรื่องมาตรฐาน แต่งานของฝรั่งที่เห็นที่ตีพิมพ์อยู่ในหนังสือมันก็เป็นแค่ส่วนน้อย แต่ก็มีงานที่ไม่ดีแยะ ๆ 90 เปอร์เซ็นต์ก็ไม่ได้ที่ไม่นำมาตีพิมพ์เผยแพร่ให้ปรากฏ ซึ่งเรามองว่าอะไรหลาย ๆ อย่างก็ยังอยู่ในมาตรฐานที่สูงกว่าเรา เพราะเขาอาจจะเป็นต้นแบบหรือเป็นรากของเขา"

(ัชชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

"ก็ธรรมดา ผมไม่รู้สึกรู้ว่าบ้านเมืองไทยมันExciteอะไร ผมก็เฝ้ามองอยู่ซึ่งผมก็เป็นคนที่รักเรื่องพวกนี้อยู่แล้วก็ยังไม่เห็นว่ามันมีแนวหรือมันมีความโดดเด่นในงานเท่าไร ซึ่งมันก็สวayıไปได้อย่างนี้แหละครับ มันไม่ได้ตื่นเต้น มันไม่ได้เป็นสิ่งคมที่ตื่นเต้นแต่มันเป็นสิ่งคมที่ยังรักษาStandardของมันอยู่ได้ คือ งานก็มีStandardมันไม่ตื่นเต้นเหมือนกับเวลาที่เราดูงานของเมืองนอก เช่น เวลาที่เราเห็นงานโฆษณาของเมืองนอก หรือตัวอย่างทางการพิมพ์แล้วยังรู้สึกว้า "โอ้โฮ.....ยังแปลกอยู่" อารมณ์แบบนี้เลยครับ ซึ่งเมื่อเทียบกับงานของเมืองนอกแล้วผลงานของเราจัดว่ามีStandardแต่นิ่ง"

(สุหฤท สยามวาลา, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2549)

ตลอดระยะเวลาในการทำงานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการออกแบบเรขศิลป์นั้นมีการพัฒนา รวมถึงวิวัฒนาการไปในทิศทางมากมายต่าง ๆ กัน ที่ส่งผลต่อกระบวนการทำงานออกแบบเรขศิลป์ โดยชัชวาลได้เล่าถึงความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวว่า

“จากประสบการณ์ก็คือว่ามันเริ่มจากการทำมือ ในช่วงเวลา10กว่าปีที่ผ่านมามันพัฒนาตั้งแต่0ไป10เลยนะ เริ่มจากการทำมือ ตัดArtworkสั่งตัวเรียงที่ละแถวทีละตัว จินตนาการช่องไฟเอง จินตนาการคอลัมน์หนังสือเอง ความพลิกแพลงของงานมันก็ค่อนข้างจะเป็นFormat ในช่วงต้น ๆจะเป็นช่วงที่จะอยู่ในGrid เพราะการสั่งตัวเรียงต้องกำหนดคอลัมน์ กำหนดLeading ทุกอย่างจะมีGrid แต่ทุกวันนี้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงาน ทำให้ทุกอย่างมันมีอิสระขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการRetouch หรือเทคนิคต่าง ๆที่ทำให้งานในหน้า 1 หน้าจากเดิม คือ รูป Headline คอลัมน์ที่มันนิ่ง ๆ ด้วยงานเดิมเนี่ย มันสามารถที่จะมาทำในยุคนี้ให้ดูดีขึ้น สวยขึ้นได้โดยง่ายมาก เมื่อก่อนกว่าจะประดิษฐ์ Artwork 1 ขึ้น 1 หน้า เราว่าต่างกันมากแล้วมันเห็นผลไง เมื่อก่อนทุกอย่างเป็นขาวดำหมด ทุกอย่างจะต้องจินตนาการ มีการสั่งOverlayสี โดยคนที่อยู่ในยุคก่อนต้องถือว่าเก่งจริง ๆ สั่งตัวเรียงให้พอดีคอลัมน์ จากตัวText ที่มีอยู่ได้อย่างไร ด้วยPointเท่านี้ Leadingยังไงถึงจะสวย มันแก้ไม่ได้แก้ก็คือเสียเงินเพิ่มขึ้น รูป หรือภาพต่าง ๆก็ต้องมาCropย่อเอาเอง การใช้สีเป็นการรวมจินตนาการเหมือนการPaint รูปว่าตรงนี้จะใส่สีแดงตรงนี้ปูพื้นสีนี้ คนที่ผ่านประสบการณ์ตรงจุดนี้นั้นแหละเราว่าตัวจริง เราว่าเด็กยุคปัจจุบันมันใช้มันมีวิธีลัดแล้วแต่มันง่าย ทุกอย่างมันง่ายขึ้น สำเร็จรูปมากขึ้น”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2549)

3. ผลงานของชัชวาล ขนขจี

3.1 ลักษณะผลงาน

ลักษณะผลงานทางการออกแบบของชัชวาล ขนขจี นั้นผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานทางการออกแบบของชัชวาล ขนขจี พบว่า ผลงานของชัชวาลนั้นมีลักษณะที่โดดเด่น และมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในเรื่องของแนวความคิดที่ซับซ้อน และการใช้การแนวทางศิลปะได้อย่างลงตัว รวมทั้งมีสุนทรียภาพโดยการนำเสนอที่สะท้อนผ่านตัวอักษร และภาพได้อย่างกลมกลืน โดยสามารถสร้างความประทับใจให้ผู้ดูได้เป็นอย่างดี

3.2 แนวทางการสื่อสาร

แนวทางการสื่อสารของชัชวาลนั้นชัชวาลก็ยังคงให้ความสำคัญกับโจทย์ทางการออกแบบที่ถือว่า เป็นปัจจัยสำคัญที่เป็นหัวใจในการกำหนดทิศทางของงานออกแบบของตนเองได้เป็นอย่างดี

“ปัจจัยหลักก็ยังคงขึ้นอยู่กับโจทย์ว่าเป็นงานอะไร กลุ่มเป้าหมายคือใคร โดยตีความจากโจทย์ สุดท้ายก็ต้องกับไปที่โจทย์ เพราะโจทย์จะเป็นตัวกำหนดทุกอย่างก่อนที่จะนำมาเป็น Idea และ Concept ขึ้นมา คือสุดท้ายต้องกับไปมองที่โจทย์ว่าตอบโจทย์หรือไม่”

“แนวทางการสื่อสารก็จะชัดเจนมากขึ้น พัฒนาแล้วเข้าใจง่ายขึ้น เพราะเมื่อก่อนไม่ได้มีการพัฒนาในเรื่องของการตีความ การคิดในเชิงลึกเป็นไปในเรื่องของการตีความเพื่อการสื่อสารทางความคิด”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

สุหฤท สยามวาลายังได้ให้ความเห็นถึงแนวทางการสื่อสารในผลงานของชัชวาลว่ามีจุดเด่นในเรื่องของความคิด

“ผมว่าก็ยังเป็นเรื่องของ Thinking อีกเหมือนกัน คำเด่นมากในเรื่องนี้ คือคำสามารถจับส่วนผสมอะไรที่มันเกิดขึ้นรอบข้างหรือรอบ ๆ ตัวเค้ามารวมกันในงานเค้าได้ดี”

(สุหฤท สยามวาลา, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2549)

3.3 เทคนิค และรูปแบบ

ในด้านของเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบนั้น พบว่า พัฒนาจาก Concept และ Idea นำไปสู่เทคนิค และรูปแบบในการออกแบบที่เรียบง่าย

“จะเกี่ยว เชื่อมโยงกับ Idea และ Concept ที่มาจากโจทย์ ก็คือต้องเริ่มต้นที่โจทย์มาสู่ Concept และ Idea ซึ่งเป็นเรื่องของการแก้ปัญหาที่จะคล่องตัวขึ้นโดยเรื่องประสบการณ์จะเป็นสิ่งที่ส่งเสริม และทำให้เรามองทุกอย่างได้ง่ายขึ้น คือ มองภาพจบในตัวผลงานได้ อีกอันหนึ่งก็คือรายละเอียด และความลงตัวของผลงานเป็นอย่างมากในการออกแบบ”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

นอกจากนี้ประสบการณ์นั้นจะเป็นส่วนที่ส่งเสริมในเรื่องของการคิด และตัดสินใจในเรื่องของการทำงานในประเด็นดังกล่าว คือ

“คือรู้ว่าตรงไหนพอดี เมื่อเทียบกับตอนต้น ๆ ในสมัยที่เริ่มต้นทำงานใหม่ ๆ”

“ส่วนใหญ่เป็นเทคนิค และรูปแบบในการออกแบบ คือ จะเน้นความเรียบง่าย(Simple) ไม่ใช่เทคนิคที่ร่วมสมัยมาก ๆ เป็นเพราะโจทย์ที่ได้รับมานั้นยังไม่ต้องการอะไรที่เป็นเทคนิคมากมายขนาดนั้น และถ้าใช้ไปแล้วก็จะทำให้งานมีส่วนเกิน เราไม่ได้เริ่มต้นจากสไตส์”

(ชัชวาล ขนขจี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2549)

ในอนาคตนั้นชัชวาลยังอยากเห็นการพัฒนาทั้งแวดวงวิชาชีพและการศึกษาด้านการออกแบบเรขาคณิต โดยประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของภาคพื้น ให้เหมือนกับประเทศญี่ปุ่นที่เป็นศูนย์กลางของเอเชีย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอุตสาหกรรม รวมไปถึงด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ในทางกลับกันก็ต้องสร้างความชัดเจนในส่วนที่เป็นเรื่องของการออกแบบเรขาคณิตซึ่งภาครัฐน่าจะเข้ามาส่งเสริม และช่วยผลักดันการศึกษาทางด้านนี้ให้เจริญก้าวหน้า

