



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์
ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Application Designs for Learning Art History with Undergraduate

นางเดือนฤดี รักใหม่

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2558

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์
ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี

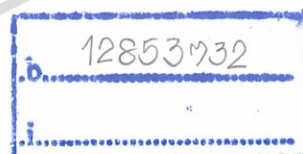
Application Designs for Learning Art History with Undergraduate



T147272

นางเดือนฤดี รักไหม

เลขหมู่.....147272
เลขทะเบียน.....
รับเดือนปี. 14 ก.ค. 2560



ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2558

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี

แหล่งเงิน งบประมาณรายได้

ประจำปีงบประมาณ 2558 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 80,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2557 ถึง 30 กันยายน 2558

ชื่อ-สกุล หัวหน้าโครงการ และผู้ร่วมโครงการวิจัย

นางเตือนฤดี รักใหม่

กลุ่มวิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

krtuenru@kmitl.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามถึง บทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายผ่านเครื่องมือสื่อสารแบบพกพา (Wireless Communication through Portable Devices) ที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ทางด้าน ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างไร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม วิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อค้นหาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และนำไปสู่การ ออกแบบแอปพลิเคชันให้เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ที่ทันสมัย ใช้งานง่าย และสะดวกในการเข้าถึงบทเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ ศิลป์ 1 พบว่า นักศึกษามีความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องเชื่อม ต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะ Offline จึงนำไปสู่การออกแบบแอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนการสอน ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ที่มีโครงสร้างของเนื้อหาบนแอปพลิเคชันแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาในบทเรียน และส่วนที่เป็นแบบทดสอบเพื่อการทบทวนบทเรียน ภายหลังการเผยแพร่แอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผลจากแบบการประเมินความพึงพอใจ ต่อการใช้แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชัน ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.7)

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, ประวัติศาสตร์ศิลป์

Research Title: Application Designs for Learning Art History with Undergraduate

Researcher: Mrs. Tuenrudee Rugmai

Faculty: Architecture Department: Communication Arts and Design

ABSTRACT

Application Designs for Learning Art History with Undergraduate, the researcher asked what the role of Wireless Communication through Portable Devices is and how it can be created that will contribute to learning History of Art. These questions have led to conducting qualitative research. The objectives are to examine and analysis problems in learning of History of Art 1 of undergraduate of the Department of Communication Art and Design of Faculty of Architecture of King Mongkut's Institute of Technology of Lad Krabang. For finding ways to improve teaching and learning in History of Art 1 and lead to the design of the Application of History of Art 1 which easy to use and easy to access lessons.

The researcher conducted a study and analysis of the problems in the teaching of art history 1. It was found that students need instructional materials that can be learned without being connected to the Internet. Thus leading to the design of the application functions as a medium of instruction which the structure of the content on the app's functionality is divided into two main parts, the Lessons and Quiz. Following the release of Application of History of Art 1, the research was conducted to collect data and analyze the results of the satisfaction rating of the application. The results showed that the satisfaction of students was at the high level ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.7)

Keywords : Application, Art History

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ “การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี” ผู้วิจัยขอขอบคุณ

นายณัฐพล เรวีก นักพัฒนาโปรแกรม ที่ให้คำแนะนำ พัฒนา และสร้างแอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ให้เสร็จสมบูรณ์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาใช้งาน และแสดงความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภูมิ	ซ
 บทที่ 1 บทนำ	 1
1. ความเป็นมาของปัญหา	1
2. ความสำคัญของปัญหา	1
3. วัตถุประสงค์	2
4. ขอบจำกัดของการศึกษา	2
5. วิธีการดำเนินงานวิจัย	3
6. ระยะเวลาดำเนินการ	3
7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
8. นิยามศัพท์.....	3
 บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	 5
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ iOS	5
1.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน	5
1.2 โมบายแอปพลิเคชัน	5
1.3 โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา	6
1.4 แอปพลิเคชันสำหรับไอโฟนและไอแพด	6
2. ปัญหาและอุปสรรคในการเผยแพร่บทเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	7
3. แนวทางการวางโครงสร้างเนื้อหาบนแอปพลิเคชัน	11
3.1 ส่วนที่เป็นเนื้อหาในบทเรียน	12
3.1 ส่วนที่เป็นบททดสอบ (Quiz)	130

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องแจ้งอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	151
1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล	151
2. การออกแบบและสร้างโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา	151
สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	
3. การทดลองใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	152
4. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	152
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	153
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	153
7. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายข้อเสนอแนะ	153
บทที่ 4 การออกแบบโมบายแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	154
บทที่ 5 การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย	165
1. การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย	165
2. สรุปผลการวิจัย	168
2.1 การศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอน	168
ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	
2.2 การใช้แอปพลิเคชันให้เป็นสื่อการเรียนการสอน	169
ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	
3. ข้อเสนอแนะ	169
บรรณานุกรม	170
ประวัตินักวิจัย	172

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 หน้าเพจของกลุ่มประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	7
2 บทเรียนที่นำไปแสดงไว้ในกลุ่มประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	8
3 QR Code	152
4 สัญลักษณ์ของแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	154
5 หน้าจอหลักแสดงเมนูเข้าสู่บทเรียน	155
6 หน้าจอหลักแสดงเมนูเข้าสู่แบบทดสอบ (Quiz)	156
7 หน้าบทนำ	157
8 หน้าจอเนื้อหาของบท	158
9 หน้าเนื้อหาแสดงภาพและคำอธิบาย	159
10 แถบข้อบทและปุ่มออกจากบทไปสู่หน้าเมนูหลัก	160
11 หน้าแบบทดสอบ	161
12 หน้าจอแสดงผลคะแนน	162
13 QR Code	163
14 การแสดงรายละเอียดของแอปพลิเคชันในแอปสโตร์ (App Store)	163
15 รายละเอียดของแอปพลิเคชันที่แสดงไว้ในแอปสโตร์ (App Store)	164

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 1	12
2 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 1	14
3 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 2	17
4 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 2	17
5 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 3	26
6 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 3	27
7 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 4	42
8 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 4	43
9 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 5	55
10 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 5	56
11 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 6	63
12 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 6	64
13 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 7	71
14 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 7	72
15 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 8	81
16 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 8	81
17 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 9	92
18 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 9	94
19 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 1 (Quiz 1)	130
20 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 2 (Quiz 2)	138
21 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 3 (Quiz 3)	142
22 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อะพพลีเคชั่นประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	166

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
1 ระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาใช้	9
2 ความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	9
3 ระดับของประโยชน์ที่นักศึกษาคาดหวังว่าจะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชัน	10
4 องค์ประกอบสำคัญที่นักศึกษาต้องการให้มีอยู่ในแอปพลิเคชัน	10
5 ความต้องการให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน	11
6 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์การเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ 1	167



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาของปัญหา Statement of Problem

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามถึงบทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายผ่านเครื่องมือสื่อสารแบบพกพา (Wireless Communication through Portable Devices) ที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างไร ด้วยเหตุผลที่ว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายผ่านเครื่องมือสื่อสารแบบพกพา ได้แก่ สมาร์ทโฟนและสมาร์ตแท็บเล็ต มีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว และได้รับความนิยมมาก เพราะเป็นการสื่อสารแบบจอสัมผัส (Touch-screen Media) ทำให้พกพาสะดวกใช้งานง่าย รองรับให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต จึงเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนทุกวัย ทุกสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ทุกระดับการศึกษาและอาชีพ แต่ผู้ใช้ส่วนใหญ่ยังเป็นคนรุ่นใหม่ช่วงวัยรุ่น วัยกำลังศึกษาเล่าเรียน และวัยทำงานตอนต้นศึกษาในระดับอุดมศึกษาและปริญญาตรี (วงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2557)

ในการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่นั้น นอกจากผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระวิชาที่สอนแล้ว ยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของเครื่องมือที่จะใช้แสวงหาความรู้ เพื่อช่วยเติมเต็มความรู้ให้กับผู้เรียนเกิดทักษะ ความรู้ สร้างสรรค์ประสบการณ์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ อันจะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนทุกคน ดังนั้น สื่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นสื่อบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนเทคนิควิธีการล้วนเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ง่ายและรวดเร็ว จึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งที่จะนำความต้องการของผู้สอนไปสู่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และที่สำคัญคือผู้สอนต้องรู้จักเลือกสรรสื่อการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2556)

2. ความสำคัญของปัญหา Significance of the Problems

สำหรับการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ในทัศนะของนักศึกษาโดยส่วนใหญ่ มักเห็นว่าเป็นวิชาที่ต้องท่องจำ มีวิธีการสอนในรูปแบบเดิมๆ เช่น การฟังบรรยายประกอบภาพบรรยายภาคการเรียนจึงซ้ำซากจำเจ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและเกิดความเบื่อหน่าย ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ได้เล็งเห็นถึงปัญหาดังกล่าว และมีความพยายามที่จะสร้างบรรยากาศของการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนให้สนุกสนานด้วยการจัดหากิจกรรมต่างๆ มากกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัว เช่น การเล่นเกม การแข่งขันตอบคำถาม และรวมถึงการใช้แอปพลิเคชันจากต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลป์มาใช้ในห้องเรียน แต่แอปพลิเคชันเหล่านั้นมีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลป์ในแบบกว้างๆ ทั่วไป มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องบ้างแต่ไม่ครอบคลุมกับเนื้อหาที่สอนในชั้นเรียนทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดในการออกแบบแอปพลิเคชันที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยมีเนื้อหาครอบคลุมกับบทเรียน

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษา ระดับปริญญาตรี” จึงเป็นโครงการที่ดำเนินการขึ้นเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ให้สอดคล้องกับยุคสมัย สร้างความน่าสนใจและแรงจูงใจให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และกระตือรือร้นที่จะทบทวนบทเรียน ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3. วัตถุประสงค์ Objectives of the Study

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อค้นหาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันให้เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ที่ทันสมัย ใช้งานง่ายและสะดวกในการเข้าถึงบทเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4. ข้อจำกัดของการศึกษา Limitation of the Study

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษา ระดับปริญญาตรี” ดำเนินการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่ทำงานบนเครื่องอุปกรณ์พกพา ซึ่งเรียกว่า “โมบาย แอปพลิเคชัน (Mobile Applications)” ภายใต้ระบบปฏิบัติการ iOS โดยมีเนื้อหาของศิลปะในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-Historic Art) จนถึงศิลปะในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (The Renaissance Period) และนำไปใช้กับรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 รหัสวิชา 02286212 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

5. วิธีการดำเนินงานวิจัย Research Methodology

โครงการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งจากแหล่งข้อมูลที่เป็นปฐมภูมิจากกลุ่มประชากรโดยตรง และข้อมูลทุติยภูมิจากการศึกษาเอกสาร (Documentary Study) โดยดำเนินการรวบรวมและค้นคว้าจากเอกสารวิชาการ หนังสือ บทความ อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ
3. การออกแบบและสร้างโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา (Mobile Application for Education) สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1
4. การทดลองใช้แอปพลิเคชัน
5. การประเมินผลความพึงพอใจภายหลังการใช้แอปพลิเคชัน
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายข้อเสนอแนะ

6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

- 1 ปี (1 ตุลาคม 2557 - 30 กันยายน 2558)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ Benefits of the Study

1. การวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. การค้นพบแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. ได้แอปพลิเคชันซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนต้นแบบของรายวิชาในลักษณะเดียวกันกับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

8. นิยามศัพท์ Terminology

แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ได้รับการออกแบบให้ทำงานด้วยหน้าที่ที่เจาะจงโดยตรงสำหรับผู้ใช้งาน โดยโครงการวิจัยนี้หมายถึง แอปพลิเคชัน ที่ทำงานบนเครื่องอุปกรณ์พกพา หรือเรียกว่า “โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Applications)” ภายใต้ระบบปฏิบัติการ iOS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 หมายถึง รายวิชา 02286212 ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต กลุ่มวิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ iOS

1.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน

ในปัจจุบัน“แอปพลิเคชัน” (Application) หรือ “แอป” (App) ได้รับความสนใจและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย “แอปพลิเคชัน” คือ ซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งที่เราสามารถกระทำการบางอย่างได้ตามความต้องการของเรา แอปพลิเคชันสำหรับใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและแบบพกพา (Laptop) นั้น เรียกว่า “เดสก์ทอป แอปพลิเคชัน (Desktop Applications)” ส่วนแอปพลิเคชันที่ทำงานบนเครื่องอุปกรณ์พกพาทั้งหลาย เรียกว่า “โมบายล์ แอปพลิเคชัน (Mobile Applications)”

1.2 โมบายล์ แอปพลิเคชัน (Mobile Applications)

Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile กับ Application มีความหมายดังนี้ Mobile คืออุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงานค่อนข้างน้อย ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ สำหรับ Application หมายถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดย Application จะต้องมีส่วนที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ

Mobile Application เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ตโดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ใช้อย่างยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน โดยมีหลายระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มีคนใช้และเป็นที่ยอมรับมากก็คือ ios และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ทโฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แผนที่, เกมส์, โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารมากขึ้น Mobile Application เหมาะสำหรับธุรกิจและองค์กรต่างๆ ในการเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ รวมถึงขยายการให้บริการผ่านมือถือ สะดวกง่าย ทุกที่ ทุกเวลา

Mobile Application มีประเภทการใช้งานที่หลากหลาย ได้แก่

- Mobile Application for Real Estate : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับอสังหาริมทรัพย์ ใช้ในการเก็บข้อมูลลูกค้า การจอง การขายบ้าน คอนโด ที่ดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Mobile Application for Tourism : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยว โรงแรม บริษัททัวร์ สามารถดูข้อมูล จองที่พักได้ รวมถึงกลุ่ม MICE ที่สามารถจัดทำระบบการลงทะเบียน การชำระเงิน ข้อมูลการประชุม สัมมนา นิทรรศการ

- Mobile Application for Restaurant : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับภัตตาคาร ร้านอาหาร ร้านไวน์ นำเสนอเมนูอาหารรูปแบบใหม่ สร้างความแตกต่างและทันสมัย

- Mobile Application for Retail or Wholesale : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการขายสินค้า หรือ บริการ ทั้งแบบค้าปลีก ค้าส่ง ตัวแทนจำหน่าย หรือขายผ่านพนักงานขาย

- Mobile Application for Education : โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา สถาบันการศึกษา ห้องสมุด ศูนย์ฝึกอบรม สามารถจัดทำสื่อการสอน การจัดทำบทเรียน หรือระบบ Learning Management System Mobile Application for Healthcare : สำหรับบริการทางการแพทย์ สาธารณสุข ในการให้คำปรึกษาทางไกล

- Mobile Application for Logistics, Mobile Application for Government : สำหรับหน่วยงานราชการในการนำเสนอฐานข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม บริการต่างๆ ของหน่วยงานในรูปแบบทันสมัยมากขึ้น เป็นต้น

1.3 โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา (Mobile Application for Education)

โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอน โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. แอปพลิเคชันรูปแบบเสริมการเรียนรู้ (Learning Media) เป็นแอปพลิเคชันเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แอปพลิเคชันเพื่อฝึกการอ่านเขียน

2. แอปพลิเคชันรูปแบบเสริมการสอน (Instruction Media) เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้เป็นสื่อช่วยครูในการสอน ตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชันแสดงการระเบิดของภูเขา แอปพลิเคชันแสดงการไหลเวียนโลหิตในร่างกายมนุษย์

3. แอปพลิเคชันรูปแบบสร้างองค์ความรู้ (Construction Media) เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้เรียน สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานผลงานประกอบการเรียนรู้หรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชันการสร้างรูปทรงสามมิติ แอปพลิเคชันการวัดระยะหรือพื้นที่ ในการคำนวณต่างๆ เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2556: 6-9)

1.4 แอปพลิเคชันสำหรับไอโฟนและไอแพด

การใช้งานต่างๆ ของไอโฟนและไอแพด คือ การใช้โปรแกรมภายในที่เรียกว่า แอปพลิเคชัน (Application) โดยแอปพลิเคชันเหล่านั้นจะปรากฏอยู่บนหน้าจอของไอโฟนและไอแพดในรูปแบบที่เป็นไอคอน (Icon) สีเหลี่ยมมุมโค้งมน การเปิดโปรแกรมกระทำโดยเมื่อผู้ใช้สัมผัสไปที่ไอคอนของแอปพลิเคชันนั้นๆ บนหน้าจอ โดยแอปพลิเคชันแต่ละอันก็จะมีลักษณะของการใช้งานที่แตกต่างกัน

แอปพลิเคชันสำหรับไอโฟนและไอแพดจะถูกบรรจุอยู่ในระบบแอปสโตร์ (App Store) สำหรับแจกหรือซื้อขาย โดยแอปเปิ้ล (Apple) จะมีชุดโปรแกรมสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมไว้สำหรับสร้างแอปพลิเคชันให้กับผลิตภัณฑ์ของแอปเปิ้ลที่ใช้ระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า IOS ทั้งหมดสำหรับนัก

พัฒนาโปรแกรมที่เป็นสมาชิกและจ่ายเงินรายปีให้กับแอปเปิ้ล ซึ่งโปรแกรมชุดนี้จะช่วยให้นักพัฒนาโปรแกรมเขียนภาษา Objective C¹ ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งแปลงให้กลายเป็นแอปพลิเคชัน รวมถึงนำส่งให้กับทีมงานของแอปเปิ้ลในไอทูน สโตร์ (itunes Store) ซึ่งจะตรวจสอบคัดเลือกแอปพลิเคชันว่าเหมาะสม ควรนำออกสู่แอปสโตร์หรือไม่นั้น ใช้เวลาประมาณ 3-7 วัน หากไม่ผ่านจะมีอีเมลจากทีมงานส่งถึงผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน ซึ่งต้องทำการแก้ไขและส่งไปให้ตรวจสอบจนกว่าจะผ่าน โดยไม่จำกัดจำนวนครั้งที่ส่ง เมื่อทำการตรวจสอบแล้ว แอปพลิเคชันนั้นก็จะถูกส่งขึ้นแอปสโตร์ พร้อมให้ดาวน์โหลด (Download) ได้

2. ปัญหาและอุปสรรคในการเผยแพร่บทเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

จากประสบการณ์สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในระยะเวลา 8 ปี (ปีการศึกษา 2551-2558) ที่ผ่านมา ผู้วิจัยใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture-Based Learning)² และนำบทเรียนต่างๆ ที่ได้สอนไปแล้วนั้นไปแสดงไว้บนเฟสบุ๊ค (Facebook) ซึ่งได้จัดทำเป็นกลุ่มปิด (Closed Group) รับเฉพาะสมาชิกที่เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานี้เท่านั้น ทั้งนี้ก็เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เข้ามาทบทวนบทเรียนและเพื่อการแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอนแก่ผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงศักยภาพของเฟสบุ๊ค ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาจำนวนมากหรือเกือบทั้งหมดของชั้นเรียนนิยมเข้าไปใช้งานอยู่เป็นประจำ

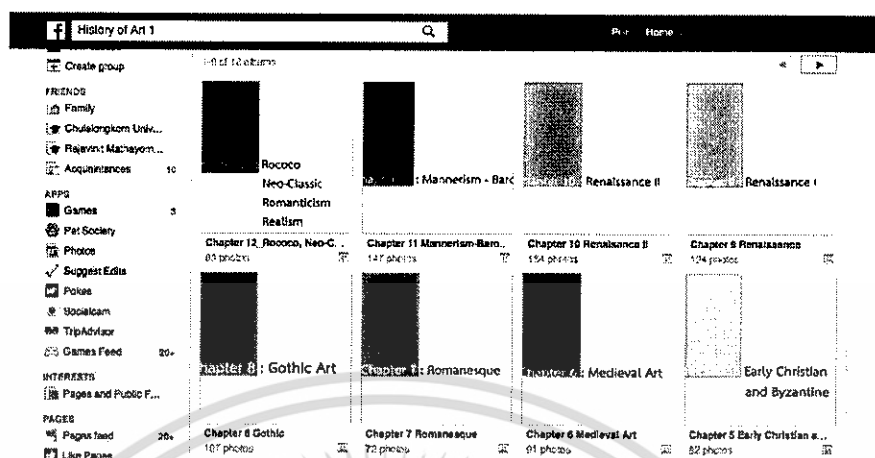


ภาพที่ 1 หน้าเพจของกลุ่มประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

¹ ภาษาอ็อบเจกทีฟ-ซี (Objective-C หรือ ObjC) เป็นภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุและมีสมบัติการสะท้อน โดยแรกเริ่มภาษาอ็อบเจกทีฟ-ซี พัฒนาขึ้นจากภาษาซีโดยยังคงคุณลักษณะของภาษาซีไว้ครบทุกประการเพียงแต่เพิ่มระบบส่งข้อความ (messaging) แบบเดียวกับภาษาสมอลทอล์กเข้าไปเท่านั้น (Objective-C runtime) ปัจจุบันภาษาอ็อบเจกทีฟ-ซีมีคุณสมบัติอื่นๆ เพิ่มเติมจากการพัฒนาภาษาอ็อบเจกทีฟ-ซี 2.0 โดยบริษัทแอปเปิ้ล

² การศึกษาที่มุ่ง “ใส่” เนื้อหาให้ผู้เรียน (Input-based Education) การเรียนรู้เกิดจากการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) โดยผู้สอนเป็นศูนย์กลางของการศึกษา (Teacher-centered)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



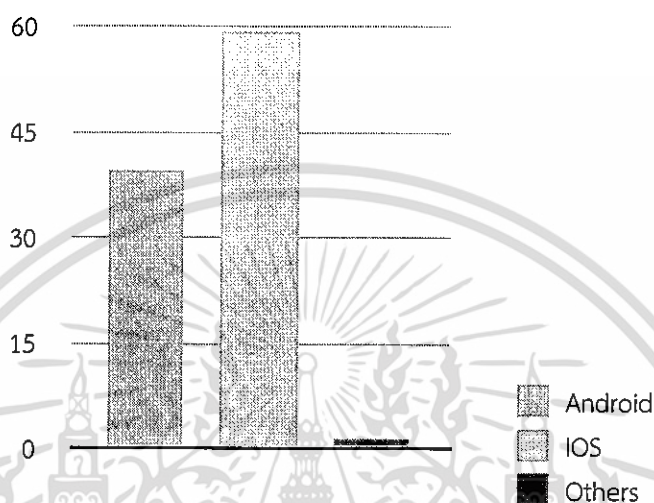
ภาพที่ 2 บทเรียนที่นำไปแสดงไว้ในกลุ่มประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ต่อมาในปีการศึกษา 2557 ผู้วิจัยได้เริ่มนำวิธีการสอนแบบ Active Learning³ หนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ นั่นคือการกำหนดให้ผู้เรียนทำการค้นคว้าหาคำตอบจากโจทย์ปัญหาที่ตั้งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ช่วยในการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต ภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยลักษณะวิธีดังกล่าว ผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาและอุปสรรคในการค้นคว้าเพื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาในระหว่างทำกิจกรรมในชั้นเรียนและการเข้าไปทบทวนบทเรียนก่อนสอบในเฟสบุค นั้น พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการค้นคว้าและทบทวนบทเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาส่วนใหญ่คือปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตช้าหรือไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต นักศึกษาจึงมีความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะ Offline ซึ่งการค้นพบปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงดำเนินการสำรวจข้อมูลเพื่อนำไปดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชัน ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

- ระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาใช้
- ความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1
- ประโยชน์ที่นักศึกษาคาดหวังว่าจะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชันฯ
- องค์ประกอบสำคัญที่ควรมีอยู่ในแอปพลิเคชันฯ
- ความต้องการให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน

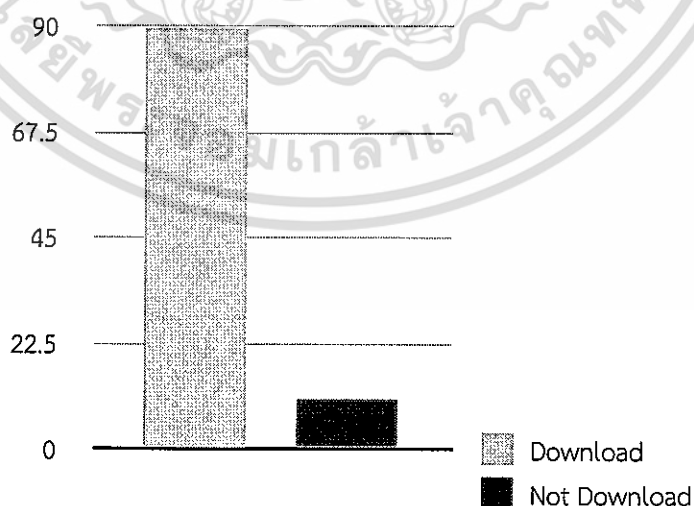
³ การเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมหรือการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning หรือ Active Learning) ซึ่งใช้วิธีการและเทคนิคต่างๆ โดยวิธีการที่สำคัญที่สุดก็คือ “การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้” (Problem-based Learning) นั่นเอง และนอกจาก “การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้” ยังมี “การทำโครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้” (Project-based Learning) และการเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning) ซึ่งล้วนแต่เป็น Activity-based Learning หรือ Active Learning ที่เป็นวิธีการเรียนรู้ของ Outcome-based Education ทั้งสิ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการสำรวจพบข้อมูลตามแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 1 ระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาใช้

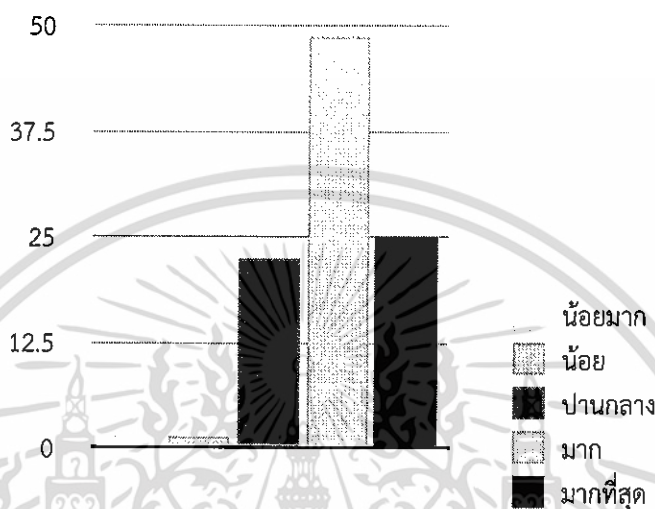
จากแผนภูมิที่ 1 แสดงจำนวนนักศึกษาที่ใช้อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาบนระบบปฏิบัติการประเภทต่างๆ โดยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ หรือคิดเป็นร้อยละ 59.21 ใช้ระบบ iOS รองลงมา คือ นักศึกษาจำนวนร้อยละ 39.47 ใช้ระบบ Android และนักศึกษาจำนวนร้อยละ 1.32 ใช้ระบบปฏิบัติการอื่นๆ



แผนภูมิที่ 2 ความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

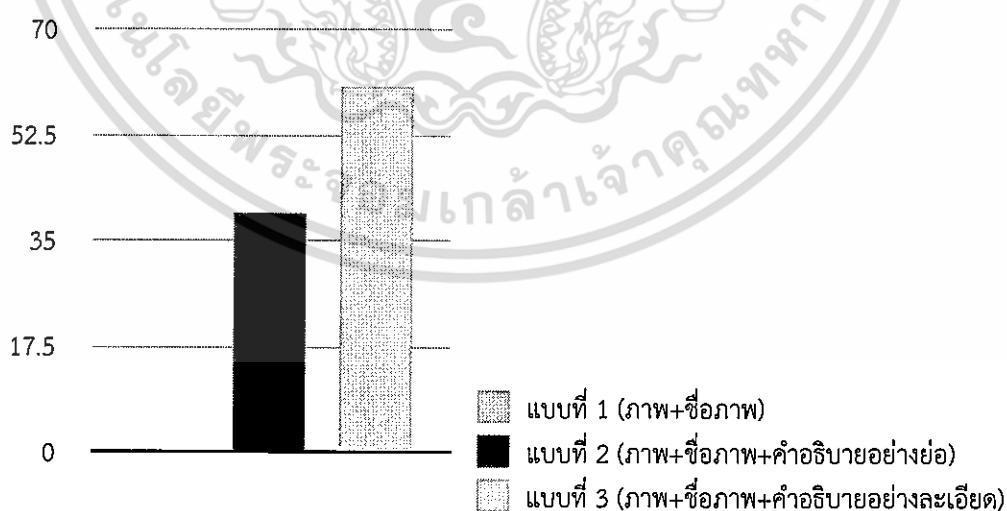
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแผนภูมิที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่ หรือคิดเป็นร้อยละ 89.47 มีความต้องการดาวน์โหลด (Download) แอปพลิเคชันไว้ใช้งาน และนักศึกษาส่วนน้อย หรือคิดเป็นร้อยละ 10.53 ไม่ต้องการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเก็บไว้ใช้งาน



แผนภูมิที่ 3 ระดับของประโยชน์ที่นักศึกษาคาดหวังว่าจะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชัน

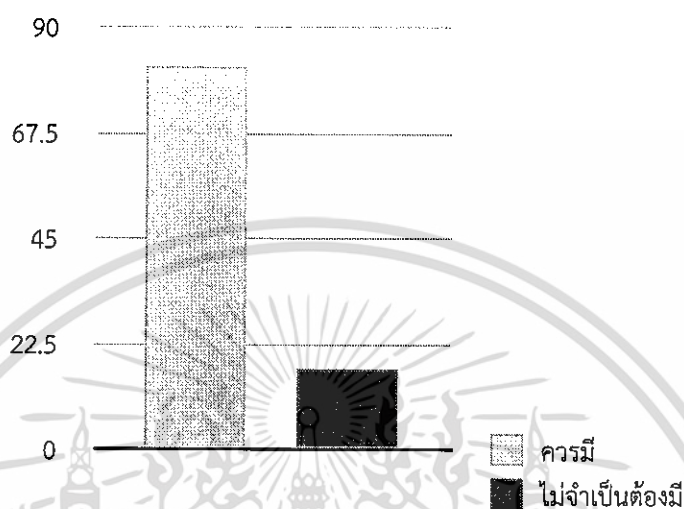
จากแผนภูมิที่ 3 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่ หรือคิดเป็นร้อยละ 48.68 คิดว่าการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 บนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตจะทำให้เกิดความสะดวกในการพกพาไว้สำหรับค้นคว้าและทบทวนบทเรียน



แผนภูมิที่ 4 องค์ประกอบสำคัญที่นักศึกษาต้องการให้มีอยู่ในแอปพลิเคชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแผนภูมิที่ 4 แสดงจำนวนนักศึกษาส่วนใหญ่ หรือคิดเป็นร้อยละ 60.53 ต้องการให้แอปพลิเคชันฯ ภาพ ชื่อภาพ พร้อมคำอธิบายโดยละเอียด



แผนภูมิที่ 5 ความต้องการให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน

แผนภูมิที่ 5 แสดงจำนวนนักศึกษาส่วนใหญ่ หรือคิดเป็นร้อยละ 81.58 ต้องการให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน

จากการสำรวจข้อมูลดังกล่าวข้างต้น นำไปสู่บทสรุปของแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันได้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 เพราะเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับการใช้แอปพลิเคชันฯ เพื่อการทบทวนบทเรียน โดยการออกแบบแอปพลิเคชันควรรออกแบบให้การใช้งานอยู่ระบบปฏิบัติการ IOS เพื่อรองรับอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ใช้ และการใช้งานของนักศึกษาเกือบทั้งหมด ควรรออกแบบแอปพลิเคชันให้สามารถใช้งานได้ทั้งในระบบ IOS และระบบ Android ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ควรมีอยู่ในแอปพลิเคชันฯ จะประกอบด้วย ภาพ ชื่อภาพ พร้อมคำอธิบายโดยละเอียด นอกจากนี้ ควรรออกแบบให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน

3. แนวทางการวางโครงสร้างเนื้อหาบนแอปพลิเคชัน

จากข้อค้นพบปัญหาดังที่กล่าวมา จึงนำไปสู่การกำหนดเนื้อหาบนแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ให้ครอบคลุมตามบทเรียนที่กำหนดในแผนการสอน ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลได้โดยไม่ต้องใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยการออกแบบแอปพลิเคชันดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างของเนื้อหาบนแอปพลิเคชันเป็น 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาในบทเรียน และส่วนที่เป็นแบบทดสอบเพื่อการทบทวนบทเรียน

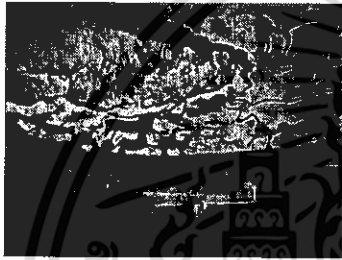
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 ส่วนที่เป็นเนื้อหาในบทเรียน

เนื้อหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการนั้น ได้แบ่งออกเป็นทั้งหมด 9 บทเรียน โดยในแต่ละบทได้ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาเป็น 2 ส่วนหลัก คือ (1) ส่วนบทนำ และ (2) ส่วนเนื้อหา ซึ่งจะประกอบด้วยภาพและคำอธิบายภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 บทที่ 1 The Beginning of Art

ตารางที่ 1 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 1

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-1.png The Hall of Bulls, Panoramic view of a cave wall, Lascaux, France, early period, 15,000-13,500 BC France	The Beginning of Art วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นความรู้มาตรฐานสากลที่นักเรียน นักศึกษาศิลปะทุกชาติทุกภาษาพึงเรียนรู้ เราไม่รู้ว่ศิลปะเริ่มต้นอย่างไรเหมือนกับที่ไม่รู้ว่าภาษาเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ศิลปะ อาจหมายถึง กิจกรรม สร้างบ้าน วาดภาพ ทอผ้า ศิลปะอาจหมายถึง ความหรูหราที่อยู่ตามพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการ แต่ความจริงแล้ว ศิลปินในอดีตไม่เคยคิดถึงเรื่องนี้ สถาปัตยกรรมที่สวยงามมักสร้างขึ้นจากความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยและความถูกต้อง เช่นเดียวกับจิตรกรรมและประติมากรรม การตัดสินใจว่า สวย ไม่สวย ชอบ ไม่ชอบ จึงเป็นการตัดสินใจที่น่าสงสัย หากเราไม่ได้เข้าใจเจตนารมณ์ที่แท้จริงของการสร้างสรรค์นั้น การสำรวจเชิงประวัติศาสตร์ของศิลปกรรมจึงได้สะท้อนให้เห็นถึงวิวัฒนาการในแบบอย่างของศิลปะตะวันตก และแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการ (a development) ของศิลปะสาขาต่างๆ โดยเน้นที่สาขาจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เป็นสำคัญ การค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำ บางภาพวาดสัตว์ตายด้วยอาวุธ ได้แสดงให้เห็นถึงชนโบราณตามความเชื่อสากลในเรื่องพลังอำนาจของการสร้างภาพตัวแทน ซึ่งนักสโโบราณคิดว่า ถ้าเขาแค่สร้างภาพของเหยื่อและบางทีทรมานมันด้วยหอกหรือขวานหิน สัตว์ตัวจริงก็จะพ่ายแพ้ต่ออำนาจของพวกเขา แล้วเราจะรู้ถึงวัตถุประสงค์ของงานเหล่านี้ได้อย่างไร ในเมื่อมันเกิดขึ้นเมื่อหมื่นกว่าปีที่แล้ว นักประวัติศาสตร์ศิลป์ได้อธิบายถึง ภาพตัวแทน (Representation) โดยสมมติว่า ถ้าเราเห็นภาพเพื่อน คนรู้จัก หรือคนที่รักเคารพ พระสงฆ์ (ต่อ)

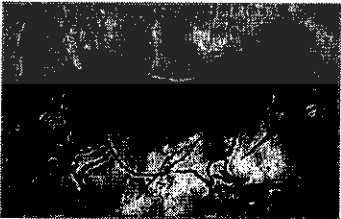
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	พระพุทธรูป พระเจ้าอยู่หัว อยู่บนหน้าหนังสือพิมพ์ เราก็มักสังเกตเห็นจะทำลายมันทิ้ง เพราะเกิดความคิดที่ไม่มีเหตุผลอยู่ในใจว่า ถ้าเราทำกับภาพนั้น มันก็เหมือนเราไม่เคารพคนในภาพ เรายังมีความคิดประหลาดแบบนี้ยังคงมีอยู่ท่ามกลางความทันสมัยแห่งวิทยาการและเทคโนโลยี แม้มดสร้างภาพศัตรูร้ายเวทมนต์เอาเข็มแทงหัวใจตุ๊กตา ขนพื้นเมืองปัจจุบันก็ยังสับสนอยู่ระหว่างสิ่งที่จริงกับสิ่งที่เป็นตัวแทน หรือมีกรณีที่ศิลปินชาวยุโรปเขาไปวาดภาพหมู่บ้านของชาวแอฟริกาผู้คนที่ย้ายอยู่ในนั้นก็ถามเขาด้วยความกังวลใจว่า ถ้าคุณนำภาพนี้ไปด้วย พวกเราจะไปอยู่ต่อไปได้อย่างไร หรือความเชื่อที่ว่าถ้าถ่ายภาพแล้ววิญญาณจะเข้าไปอยู่ในภาพนั้น หรือการปั้นรูปปั้นบุคคลหรืออนุสาวรีย์ก็เช่นกัน <i>ศิลปะที่ยิ่งใหญ่ต้องเป็นอย่างไร?</i> กระบวนการคิดของคนตีค่าบรรพม์ก็จะซับซ้อนกว่าที่เราคิด ทุกสิ่งที่สร้างเกิดขึ้นจากการคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย กระทั่งมใช้หลบฝน ลม และแสงแดด และจิตวิญญาณที่สร้างธรรมชาติเหล่านั้น รูปบูชาที่สร้างขึ้นก็เพื่อป้องกันพวกเขาจากพลังอำนาจลึกลับในธรรมชาติ รูปภาพและรูปปั้นจึงใช้เป็นดังเวทมนต์คาถา เราไม่สามารถเข้าใจความแปลกประหลาดของการเริ่มต้นศิลปะ จนกว่าเราจะพยายามเข้าไปในความคิดของมนุษย์ตีค่าบรรพม์และค้นหาสิ่งที่เป็นประสบการณ์ที่ทำให้พวกเขาคิดสร้างสิ่งเหล่านี้ ที่มิใช่แค่ดูดี ดูสวยงาม เท่านั้น ซึ่งเมื่อศึกษางานศิลปะในยุคโบราณอย่างงานไม้แกะสลัก หน้ากากของชนเผ่า จะทำให้เราได้เรียนรู้ว่า งานศิลปะที่ยิ่งใหญ่ไม่จำเป็นต้องอยู่ที่ความยากในการสร้าง มิฉะนั้นแล้วคนสร้างเรือใบในขวดแก้วก็เป็นศิลปินใหญ่ไปแล้ว ความคิดในงานศิลปะ คือจุดแรกเริ่มที่สำคัญเพราะเรื่องทั้งหมดของศิลปะไม่ได้อยู่ที่กระบวนการสร้าง แต่เป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงความคิดและความต้องการ ศิลปินทำงานเพื่อชนเผ่าของเขา รู้ว่ารูปทรงแต่รูปทรง สีแต่ละสีนั้นหมายถึงอะไร เขาไม่ได้คาดหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งเหล่านั้น แต่เพียงประยุกต์ทักษะและความรู้ทั้งหมดที่มีแสดงออกมาในผลงานของเขา หน้ากากบางชิ้นที่มีแต่เพียงรูปตา อาจดูตลกในสายตาของคนในยุคปัจจุบัน แต่สำหรับคนพื้นเมืองหรือชนตีค่าบรรพม์นั้น พวกเขาไม่ได้คิดอย่างนั้น เพราะดวงตานั้นหมายถึงพลังอำนาจที่มีเวทมนต์ ไม่ได้มีความต้องการ

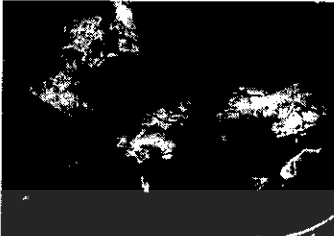
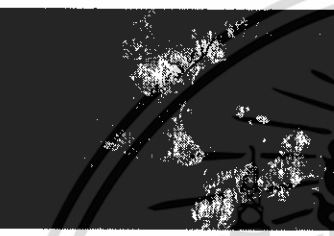
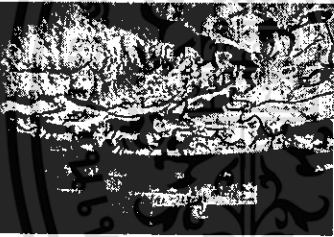
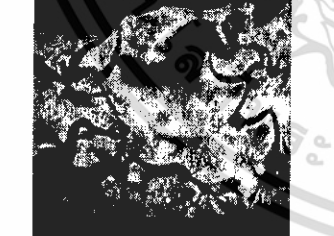
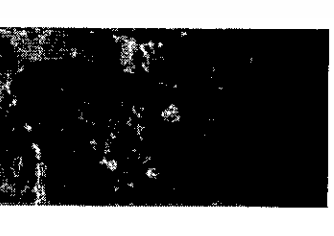
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	สร้างให้เหมือนจริงด้วยการใส่ตาให้มองเห็น ศิลปินในยุคดึกดำบรรพ์จึงสร้างหน้ากากเหล่านั้นจากความพึงพอใจบางอย่างที่เขาที่มีต่อรูปทรงเรขาคณิต ผลอาจไม่เหมือนจริงแต่ยังคงเอกภาพและความกลมกลืน สิ่งที่สวยงามไม่จำเป็นต้องงาม แต่มันคือความตั้งใจ ที่จะนำไปใช้สำหรับงานพิธีกรรมของหมู่บ้าน ศิลปินพื้นเมืองมีระบบพัฒนาการที่ซับซ้อนประณีตในการทำภาพตัวแทนที่หลากหลาย เป็นรูปแบบนิยมตามตำนานที่ผสมผสานรูปทรงทางธรรมชาติที่ได้จากการสังเกตอย่างชาญฉลาดโดยไม่ได้สนใจในสิ่งที่พวกเราเรียกว่าเหมือนจริง ศิลปินรู้จักรูปร่างที่แท้จริงของสัตว์หรือสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติมากกว่าที่เรารู้ แต่เขาเพียงแต่สนใจสิ่งที่เป็นลักษณะสำคัญๆ เท่านั้น เช่น หากต้องการทำหน้ากากรูปนกอินทรี อาจมีเพียงจงอยปากเท่านั้น เพื่อแสดงว่ามันแทนนกอินทรี ความคิดในการสร้างสรรค์ของชนเผ่าจึงไปไกลกว่าการจดจ่ออยู่ที่ความเหมือนจริง แต่มันสามารถเล่าอธิบายความเชื่อความคิดต่างๆ ที่อยู่ในงานชิ้นนั้นๆ ด้วย

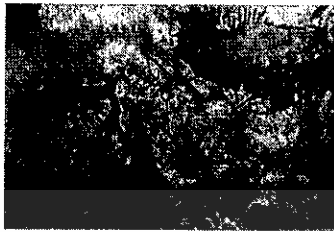
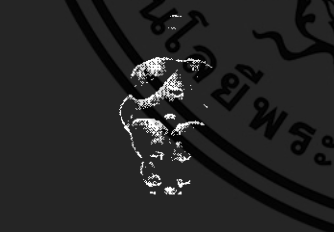
ตารางที่ 2 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 1

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-1-1.png	Bison, c.15,000-10,000 B.C. null (ไม่มีคำอธิบาย)
 lesson-1-2.png	Horse, c.15,000-10,000 B.C. null

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-1-3.png	Cave at Lascaux, France, c.15,000-10,000 B.C. null
 lesson-1-4.png	Altamira Caves, Northern Spain จิตรกรรมถ้ำอัลตามิรา ในภาคเหนือของประเทศสเปน เป็นการบันทึกประสบการณ์และความเชื่อทางไสยศาสตร์ เป็นวิธีเดียวในการเขียนตำราและการสร้างงานศิลปะ
 lesson-1-5.png	Hall of Bulls, left wall, Lascaux, c 15000-13000 B.C., France. ภาพวัวกระทิง แสดงมิติด้วยเส้นและน้ำหนักของสี ทำให้รู้สึกถึงมวลของลำตัววัวกระทิง
 lesson-1-6.png	Three Cows and One Horse, ceiling, Lascaux, c 15000-13000 B.C., France. ภาพวัวและม้า บนเพดานถ้ำลาสโกซ์ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในกายวิภาค ผสมกับการแสดงออกให้รู้สึกต่างๆ อาทิความเร็ว ความดุร้าย ความอ่อนโยนฯ
 lesson-1-7.png	Spotted Horses and Negative Hand, Pech-Merle, c 15000-13000 B.C., France. ภาพม้าลายจุดและมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-1-8.png	Well Scene, Lascaux, c 1500-13000 B.C., France. รูปมนุษย์มักเป็นรูปทรงง่ายๆ มีส่วนลำตัวและแขนขา ศิลปินมักวาดรูปสัตว์ ถูกแทงด้วยศรหรือหอก สันนิษฐานว่าเป็นการประกอบพิธีกรรม เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการออกล่าสัตว์
 lesson-1-9.png	Marching Warriors, Gasulla gorge, c 8000-3000 B.C., Spain. ภาพขบวนนักรบ พบที่ประเทศสเปน ขนาดภาพมีความกว้างประมาณ 9 นิ้ว เขียนเป็นแท่งๆ ทึบๆ ไม่มีรายละเอียด
 lesson-1-10.png	Relief Horse, Cap Blanc, c 13,000-11,000 B.C., France. รูปม้าปูนดำ ยาวประมาณ 7 ฟุต พบที่ประเทศฝรั่งเศส
 lesson-1-11.png	Venus of Willendorf, c 25000-20000 B.C., Naturhistorisches Museum, Vienna. เทพีแห่งความสมบูรณ์ ประติมากรรมสตรีขนาดเล็ก สูงประมาณ 4 3/8 นิ้ว ลักษณะเป็นรูปสตรีอ้วนท้วนสมบูรณ์ น่าจะหมายถึงการเพิ่มพูนความอุดมสมบูรณ์ให้กับเผ่า
 lesson-1-12.png	Stonehenge, c 2000 B.C., England. สถาปัตยกรรม ในยุคหินใหม่ เป็นวงหินเครื่องมือทางดาราศาสตร์ ทำให้รู้ฤดูกาล

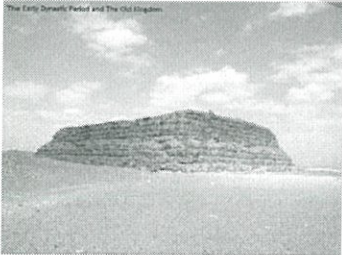
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

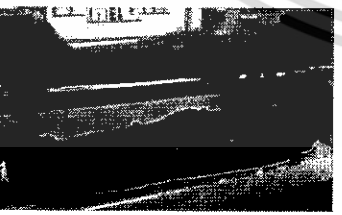
3.1.2 บทที่ 2 The Art of Egypt

ตารางที่ 3 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 2

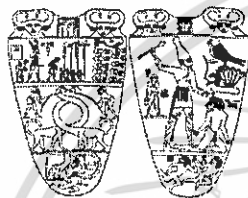
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2.png	lesson-2.txt The Art of Egypt ศิลปะดึกดำบรรพ์เหล่านั้นมิได้เชื่อมต่อชนบั้นนั้นมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะที่มีอยู่บนโลกนี้มีได้มากจากถ้ำทางตอนใต้ของฝรั่งเศส แต่เป็นการถ่ายทอดจากครูสู่นักเรียน และจากนักเรียนสู่ผู้เลื่อมใสที่เชื่อมโยงมาถึงในปัจจุบัน ในอดีตเมื่อห้าพันกว่าปีที่ผ่านมา บรรพบุรุษชาวกรีกเข้ามาเรียนรู้ในดินแดนอารยธรรมลุ่มน้ำไนล์และเราเป็นนักเรียนของกรีก ดังนั้น ศิลปะของอียิปต์ก็มีความสำคัญต่อเราเป็นอย่างมาก อียิปต์โบราณ (Ancient Egypt) แบ่งออกเป็น 3 ยุค คือ สมัยอาร์คาอิกและอาณาจักรเก่า (The Early Dynastic Period and The Old Kingdom) สมัยอาณาจักรกลาง (The Middle Kingdom) และสมัยอาณาจักรใหม่ (จักรวรรดิ) (The Hyksos and The New Kingdom) สังคมอียิปต์โบราณ จะประกอบด้วย ขุนนาง ทหาร ทาส และพระ ศาสนาของชาวอียิปต์แทรกซึมอยู่ในศิลปะและวัฒนธรรม โดยงานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม มักเกี่ยวข้องกับศาสนา และเกี่ยวกับพิธี ผังศพ ศิลปกรรมของชาวอียิปต์มักแสดงรูปเทพเจ้าในลักษณะต่างๆ ทั้งมนุษย์ชาย หญิง และมนุษย์กับสัตว์ผสมกัน เช่น Sphinx เป็นการผสมกันระหว่างมนุษย์กับสิงโต หรือ Anubis เกิดจากการผสมกันระหว่างมนุษย์กับสุนัข เป็นต้น

ตารางที่ 4 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 2

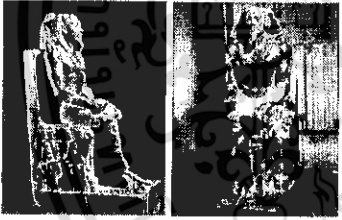
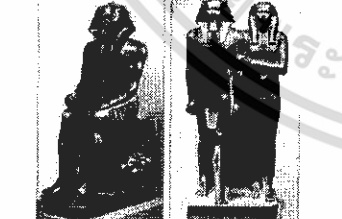
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-1.png	Mastabas สมัยอาร์คาอิกและอาณาจักรเก่า (The Early Dynastic Period and the Old Kingdom) ระบบโครงสร้างพื้นฐานสถาปัตยกรรมทั่วไปเป็นระบบ เสา และ คาน หลักฐานที่พบมักเป็นหลุมฝังศพและวิหารต่างๆ ชาวอียิปต์สร้างหลุมฝังศพและวิหารต่างๆ เพื่อรับใช้ผู้ตาย หรือรับใช้เทพเจ้าต่างๆ มาสตาบา (Mastabas) เป็นหลุมฝังศพมูลฐานแบบหนึ่งของชาวอียิปต์โบราณ แต่เดิมสร้างเป็นรูปแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีด้านข้างลาดเอียงลงมา

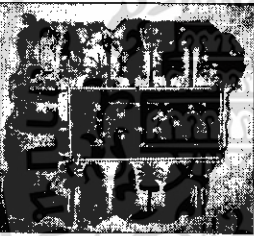
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-2.png	Stepped Pyramid of King Zoser, Saqqara, c 2610 B.C. พีระมิดขั้นบันได พัฒนามาจากมาสตาบา ทำให้มาสตาบามีขนาดใหญ่โตขึ้น โดยการสร้างให้ซ้อนขึ้นไปเป็นชั้น
 lesson-2-3.png	Stepped Pyramid null
 lesson-2-4.png	Great Pyramids of Gizeh จากพีระมิดขั้นบันไดพัฒนามาเป็นพีระมิด ทำหน้าที่พิทักษ์รักษาห้องฝังศพ ทรัพย์สิน และสิ่งมีค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมได้ถูกเก็บรักษาไว้ภายใต้ภูเขหิน การจัดการกับก้อนหินให้กองพะเนินเทินทึกขึ้นมาได้เพียงชั่วชีวิตของ กษัตริย์พระองค์เดียว และมันแสดงถึงเรื่องราวของกษัตริย์ผู้ร่ำรวยและมีอำนาจที่สามารถจัดการกับแรงงานนับล้านหรือทาสให้ทำงาน ปีแล้วปีเล่า ขุดและลากหินมาสร้างและเคลื่อนย้ายมันด้วยวิธีแบบดั้งเดิม ให้เป็นที่เก็บศพที่พร้อมรับร่างพระมหากษัตริย์ กษัตริย์คำนึงถึงอำนาจ และการจากโลกนี้ไป เขาจะมีอำนาจอีกครั้งเมื่อเป็นเทพ พีระมิดที่สูงขึ้นไปยังท้องฟ้าอาจจะช่วยให้เขาสร้างอำนาจใหม่นี้
 lesson-2-5.png	Mummy ชาวอียิปต์เชื่อว่าร่างกายจะต้องรักษาไว้ ถ้าจิตวิญญาณกลับมาอีกครั้งในภพถัดไป เขาจึงป้องกันศพไม่ให้เน่าเปื่อย โดยวิธีประณีตบรรจงของการดองศพ และการพันด้วยผ้าแถบ มัมมี่ของกษัตริย์ในพีระมิด ร่างของพระองค์จะนอนในที่ตรงกลางของภูเขาหินหิมะในหีบศพหิน โดยรอบห้องฝังพระศพ มีมันต์คาถาและการเสกเป่าได้ถูกเขียนขึ้น เพื่อช่วยให้การเดินทางของพระองค์สู่ภพอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

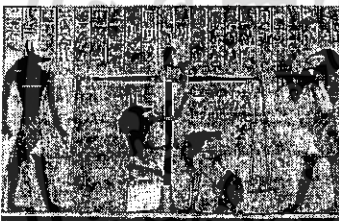
ภาพ	คำอธิบาย
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-6.png	Palette of Narmer back and front, c 3000 B.C. Egyptian Museum, Cairo. แผ่นหินพระเจ้านาเมอร์ เป็นหินชนวนสูง 25 นิ้ว เป็นลักษณะงานประติมากรรมนูนต่ำ ซึ่งส่วนใหญ่มักทำขึ้นสำหรับสุสานหรือวิหารต่างๆ
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-7.png	Palette of Narmer บนงานประติมากรรมนูนต่ำจะเน้นเส้นที่คมชัด รูปทรงมีความสัมพันธ์กันแบบแบนๆ วางเหลื่อมกัน มีช่องว่างเหลือแคบ และมีการเขียนอักษรภาพแฝงอยู่
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-8.png	Panel of Hesi, Saqqara, c 2750 B.C. Wood, Egyptian Museum, Cairo. ประติมากรรมอียิปต์โบราณจำลองรูปร่างมนุษย์ออกมาเป็นรูปทรงตามประเพณีนิยม ไม่แสดงวัย เส้นขอบคมชัด มีท่าทางหลากหลาย ศิลปะของอียิปต์ส่วนใหญ่ทำเพื่อคนตาย รูปคนเกิดการผสมผสานกฎเกณฑ์เรขาคณิต และการสังเกตธรรมชาติอย่างเชี่ยวชาญคือลักษณะของศิลปะอียิปต์ เราสามารถศึกษาได้จากประติมากรรมนูนต่ำและภาพเขียนที่ประดับผนังหลุมศพ คำว่า “ประดับ” (Aborn) จริงๆ แล้วอาจจะไม่เหมาะกับศิลปะที่ไม่มีความหมายกับใครนอกจากจิตวิญญาณของคนตาย งานเหล่านี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน แต่มันหมายถึงการมีชีวิตอยู่
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-9.png	The “Later Canon” of Egypt Art. ลักษณะของรูปคนตามประเพณีนิยม โดยเราสามารถเข้าใจกระบวนการของศิลปินได้ง่ายขึ้น จากวิธีการที่คล้ายกันนี้คือวิธีการที่เด็กใช้ แต่ชาวอียิปต์ประยุกต์วิธีการของเขาได้ดีกว่าที่ได้กวาดทุกสิ่งเป็น ภาพตัวแทนจากมุมมองในลักษณะที่แสดงออกถึงสิ่งนั้น ลักษณะของรูปคนตามประเพณีนิยม โดยเราสามารถเข้าใจกระบวนการของศิลปินได้ง่ายขึ้น จากวิธีการที่คล้ายกันนี้คือวิธีการที่เด็กใช้ แต่ชาวอียิปต์ประยุกต์วิธีการของเขาได้ดีกว่าที่ได้กวาดทุกสิ่งเป็นภาพตัวแทนจากมุมมองในลักษณะที่แสดงออกถึงสิ่งนั้น (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

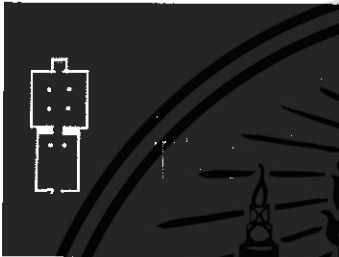
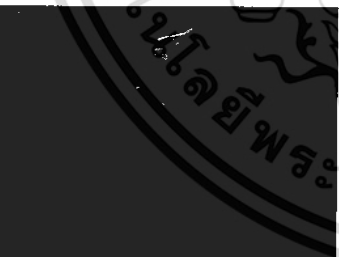
ภาพ	สื่ออิมัลย
	ความคิดเรื่องภาพตัวแทนร่างกายมนุษย์ “หัว” มองได้ง่ายจากมุมด้านข้าง แต่ถ้าเราคิดถึง “ตา” มนุษย์ มุมจากด้านตรงก็จะชัดเจนกว่า ดังนั้น ดวงตาแบบมองทางด้านหน้าจึงอยู่ด้านข้างของใบหน้า ครึ่งบนของร่างกาย “ไหล่” และ “หน้าอก” มุมที่ชัดเจนที่สุดคือมองจากด้านหน้า จากนั้น “แขน” และ “ขา” ต่อกับร่างกายในท่าเคลื่อนไหวมองได้ชัดเจนจากมุมข้าง นั่นคือเหตุผลว่า ทำไมชาวอียิปต์ในรูปเหล่านั้นจึงดูแบนแบบแปลกๆ และหักงอ ยิ่งไปกว่านั้น ศิลปินอียิปต์พบว่ามันยากที่จะจินตนาการ “เท้า” ที่มองจากข้างนอก เขาชอบเส้นรอบนอกที่ชัดเจนจากหัวแม่เท้าใหญ่ชี้ไปด้านบน ดังนั้น เท้าทั้งสองข้างดูเหมือนมองจากด้านใน ผู้ชายบนประติมากรรมนูนตัวนี้เหมือนเขามีเท้าซ้ายสองข้าง มันไม่ได้สนับสนุนว่าศิลปินอียิปต์คิดว่ามนุษย์เหมือนอย่างนั้น เขาเพียงแค่แค่ทำตามกฎที่อนุญาตให้เขารวมทุกอย่างแบบนี้เข้าด้วยกันในลักษณะที่เป็นมนุษย์ที่เขาต้องคำนึงถึงเป็นสำคัญ บางทีกฎที่เคร่งครัดอันเป็นอุปสรรคนี้ ศิลปินทำไปเพื่อวัตถุประสงค์อันสลับจากความเชื่อหลังความตาย
 lesson-2-10.png	A seated statue of Khafre, Gizah, c 2500 B.C.Diorite, Egyptian Museum,Cairo. ประติมากรรมตั้งอิสระ มักติดอยู่กับแผ่นหินรองหลัง และรักษาความเป็นมวลของแท่งหินที่นำมาแกะ จึงมีลักษณะเป็นรูปทรงปิด
 lesson-2-11.png	King Menkure and Queen, Gizah, c 2473 B.C.Diorite, Egyptian Museum, Cairo. ประติมากรรมรูปมนุษย์ สร้างกายวิภาคของมนุษย์ให้เรียบง่ายอย่างรูปเรขาคณิต มนุษย์จึงมีท่าทางที่เข้มแข็ง ใบหน้าสงบนิ่ง รูปปั้นบุคคลสำคัญมักจะยังคงไว้ซึ่งรูปแบบประเพณีนิยม

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-12.png	Statue of Ka-Aper (or Sheikh el Beled), Saqqara, c 2400 B.C. Wood, Egyptian Museum, Cairo. ประติมากรรมไม้ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของข้าทาสบริวารให้ตามไปปรนนิบัติรับใช้ผู้ตาย (กษัตริย์) ในชีวิตหน้า เป็นที่น่าสังเกตว่า รูปบุคคลที่มีความสำคัญน้อยมักมีความเหมือนจริงมากขึ้น ครั้งหนึ่งในอดีตประเพณีอันน่าสยดสยอง เมื่อผู้มีอำนาจตายไปและข้าทาสบริวารต้องไปอยู่กับเขาด้วยในหลุมฝังศพ พวกเขาจึงถูกบูชายัญ ต่อมาสิ่งของขวัญเหล่านี้ได้ถูกพิจารณาว่ามันช่างทารุณหรือสูญเสีย และศิลปะก็มาช่วยแก้ปัญหานี้ แทนที่จะเป็นคนที่รับใช้ตัวเป็นๆ ศิลปะได้มอบสิ่งที่ยิ่งใหญ่บนโลกใบนี้ คือ การให้รูปเป็นตัวแทน รูปและหุ่นที่เกิดขึ้นในหลุมฝังศพอียิปต์ได้เชื่อมโยงกับความคิดของการให้จิตวิญญาณเหล่าคนใช้ในภาพอื่น ความเชื่อนี้เริ่มต้นขึ้นในหลายๆ วัฒนธรรมในยุคต้นๆ
 lesson-2-13.png	The Garden of Nebamun, c.1400 BC. จิตรกรรมที่สำคัญมากที่สุดของชาวอียิปต์ ได้แก่ ภาพที่เขียนไว้บนฝาผนังสุสานและวิหารต่างๆ ลักษณะงานจิตรกรรมคล้ายกับประติมากรรมประเภทนูนคือ การเน้นให้เห็นรูปทรงแบนๆ มีเส้นรอบนอกชัด รูปแบบจะซ้ำกัน จิตรกรวาดจากมุมมองที่ไม่ได้วาดจากการรับรู้ จิตรกรอียิปต์มีวิธีการที่แตกต่างจากการสร้างภาพตัวแทนเหมือนจริงของเรา บางทีถูกโยงเข้ากับจุดประสงค์ที่แตกต่างในงานเขียนของเขาที่ต้องการรับใช้ สิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ใช่ความสวยงาม แต่เป็นความสมบูรณ์ งานของศิลปินคือการคงรักษาทุกสิ่งให้ชัดเจนและถาวรเท่าที่จะเป็นไปได้ ดังนั้น เขาไม่ได้ออกไปวาดภาพธรรมชาติตามที่มันปรากฏในมุมมองหนึ่งโดยบังเอิญ เขาวาดจากความทรงจำ ที่ขึ้นอยู่กับกฎที่เคร่งครัดที่มันใจว่าทุกสิ่งที่เข้าไปอยู่ในภาพนั้นจะโดดเด่นชัดเจนสมบูรณ์ วิธีของศิลปินอียิปต์แท้จริงแล้วคล้ายกับคนทำแผนที่ The garden of Nebamun เป็นภาพตัวแทนของสวนที่มีสระน้ำ ถ้าเราวาดภาพนี้เราอาจคำนึงถึงมุมมองในการวาด รูปร่างและลักษณะของ ต้นไม้ ที่ดูชัดเจนคือ มุมจากด้านข้าง รูปร่างของ สระ จะมองเห็นได้ชัดเจนจาก มุมด้านบน ชาวอียิปต์ไม่ได้วิตกกังวลกับปัญหานี้ เขาจะวาดภาพสระอย่างง่ายโดยใช้มุมด้านบนและต้นไม้จากมุมด้านข้าง ในทางตรงกันข้าม ปลา และ นก ในสระไม่คุ้นเคยในการมองจากมุมบน ดังนั้น เขาจึงวาดจากมุมข้าง 45 องศา

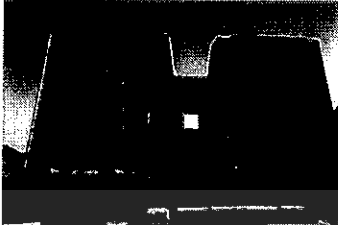
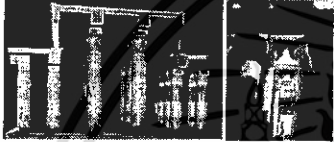
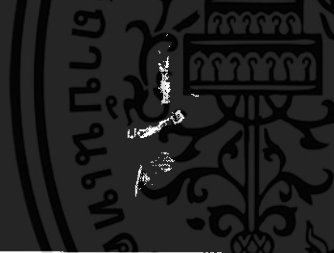
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-14.png	Birds in an acacia bush นกทุกตัวหรือปลาที่ถูกวาดขึ้น นักสัตวศาสตร์ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นสายพันธุ์ใด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปินมีความรู้ที่ดี และมีสายตาที่แยบยลในการทำ ลวดลายบนตัวนกอีกด้วยด้วย
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-15.png	Geese of Medium, c 2530 B.C. Dry fresco, Egyptian Museum, Cairo. การเขียนรูปร่างและรายละเอียดของสัตว์แต่ละประเภทมักจะเขียนในแบบที่ซ้ำกัน การสร้างสรรค์ดูเหมือนอยู่ในโอวาห มีแบบแผน การถูกกฎครอบไว้ ทำให้ศิลปะอียิปต์เป็นปัจเจก ด้วยลีลาที่กลมกลืนและเคร่งครัด
The Early Dynastic Period and The Old Kingdom  lesson-2-16.png	The jackal-faced god Anubis supervising the weighing of a dead man's heart, c.1285 BC กฎเหล็กที่เคร่งครัดที่ศิลปินทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ยังเยาว์ว่า รูปปั้นคนนั่งต้องวางมือบนหัวเข่า ผู้ชายมีการระบายสีที่ผิวเข้มกว่าผู้หญิง การปรากฏของเทพเจ้าทุกองค์จะถูกกำหนดไว้แล้ว Horus เทพแห่งฟ้า จะเป็นเหยียนกเขาหรือหัวเหยียนกเขา Anubis เทพเจ้าแห่งพิธีศพ จะเป็นสุนัขจิ้งจอกหรือหัวสุนัขจิ้งจอก ศิลปินทุกคนเรียนรู้ศิลปะการเขียนตัวอักษรทั้งตามภาพและสัญลักษณ์ของอียิปต์ที่ชัดเจนและถูกต้อง เมื่อเขาเชี่ยวชาญกฎทั้งหมดเขาสิ้นสุดการฝึกหัด ไม่มีใครต้องการสิ่งที่แตกต่าง ไม่มีใครถามถึงการริเริ่ม ศิลปินที่เก่งคือคนที่สามารถสร้างรูปปั้นเหมือนรูปปั้นในอดีตมากที่สุด ดังนั้น ตลอดสามพันปีที่ผ่านมา ศิลปะอียิปต์จึงคงเหมือนเดิมหรือถ้าเปลี่ยนแปลงน้อยมาก ความดีและความงามคือสิ่งที่คำนึงถึงศิลปินต้องการความนิยมใหม่และประเด็นใหม่ให้ปรากฏขึ้น แต่แบบนิยมของภาพตัวแทนคนและธรรมชาติยังคงจำเป็นเช่นเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-17.png	Rock-cut tombs, Beni Hasan, c 1900 B.C. ในสมัยอาณาจักรกลางผู้คนหันมานับถือ ลัทธิบูชาเทพโอซิริส ซึ่งสอนย่ำถึงชีวิตในนรกภูมิมากกว่าในสุสานศพ ในยุคนี้อาจมีการสร้างสุสานโดยวิธีแกะสลักหินหน้าผาตามหุบเขาแม่น้ำไนล์ เรียกว่า สุสานเจาะหินผา หรือ Rock-Cut Tombs
 lesson-2-18.png	Rock-cut tombs ระบบโครงสร้างยังเป็นระบบเสาและคานตรง
 lesson-2-19.png	ประติมากรรมรูปนูนจมน้ำ ในยุคนี้อาจได้เป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปะ ศิลปินยอมลดคุณภาพงานลงเพื่อย่นย่อเวลาให้เร็วขึ้น ประติมากรนิยมสร้างการแกะสลักงานประติมากรรมรูปนูนจมน้ำ หมายถึง การแกะสลักบนฝาผนังเป็นเส้นรอบนอกรูปต่างๆ ลงไปก่อน แล้วจึงแกะรายละเอียดภายในรูปทรงเพิ่มลงไป รูปทรงในงานจึงอยู่ต่ำกว่าระดับผิวบนของฉากหลังภาพ
 lesson-2-20.png	Head of Sesostri III, c 1875 B.C. Metropolitan Museum of Art, New York. หน้าประติมากรรมรูปคน แสดงรายละเอียดบนใบหน้าแบบเหมือนจริง
 lesson-2-21.png	Feeding of Oryxes, Fresco from tomb of Khnumhotep, c 1900 B.C. Beni Hasan. จิตรกรรมในยุคกลางใช้ตกแต่งฝาผนังสุสาน จิตรกรระบายสีอย่างประณีตบนเนื้อที่กว้างๆ รูปทรงง่ายๆ ภาพ “ให้อาหารละมั่ง” ภาพเขียนในสุสานของคณุนโฮเตฟ เมืองเบนิฮาซัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-22.png	Pylon Temple of Horus, Edfu, c 237-212 B.C. ในสมัยอาณาจักรใหม่ สุสานฝังศพเริ่มกลายเป็นสิ่งปกปิด วิหารศพกลับมีบทบาทแทนที่ ชาวอียิปต์จะสร้างวิหารพิธีศพ และวิหารเทพเจ้า ให้มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษวิหารโฮรุส เมืองเอ็ดฟู วิหารขนาดใหญ่ ประกอบด้วย ซุ้มใหญ่ที่เรียกว่า ไพลอน (Pylon) สนาม (Court) ส่วนที่อยู่ถัดเข้าไปเป็นสนามเปิดกว้าง ห้องโถงเสาราย (Hypostyle Hall) และห้องศักดิ์สิทธิ์ชั้นใน (Sanctuary) ห้องสำหรับประกอบพิธีศักดิ์สิทธิ์
 lesson-2-23.png	Hypostyle hall, Temple of Amen-Re, Karnak, c 1280 B.C. หัวเสาของอียิปต์ มีทั้งแบบบัวตูม และบัวบาน
 lesson-2-24.png	Akhenaton, Karnak, c 1375 B.C. Egyptian Museum, Cairo. การที่อาณาจักรอียิปต์ในสมัยจักรวรรดิมีความเจริญรุ่งเรืองมากขึ้น ทำให้ศิลปินสร้างงานศิลปะมากขึ้น ในรัชสมัยพระเจ้าอะเคนาตันคลายความเคร่งครัดในรูปทรงแบบประเพณีนิยม แต่ก็ยังคงลักษณะของศิลปะชาติแฝงอยู่ มีการเปลี่ยนแปลงแบบอย่างศิลปะ คือ มีการแสดงท่าทางต่างๆ ในงานประติมากรรมมากขึ้น ท่าทางรูปคนก็เป็นท่าโดยบังเอิญมากกว่าจงใจ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีรายละเอียดซับซ้อนมากขึ้น รูปทรงลำตัวคนมีความนุ่มนวลมากขึ้น และบ่งบอกถึงวัยชัดเจนขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานประติมากรรมที่เน้นริมฝีปากหนา กรามย้อย คอยาว และพุงพลุ้ย
 lesson-2-25.png	Akhenaton null

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-26.png	Akhnaten and Nefertiti with their children, c. 1345 BC. ในบรรดาภาพเหล่านั้นไม่มีความเคร่งขรึม ความสง่างามแบบดั้งเดิมในแบบยุคต้นๆได้ก่อตัวไว้ พระเจ้าอเคนาตันทรงสร้างภาพตัวแทนพระองค์เองและพระนางเนเฟอร์ติติ กำลังอุ้มลูกภายใต้แสงอาทิตย์
 lesson-2-27.png	Amenophis IV (Akhnaten), c. 1360 BC. พระองค์แสดงให้เห็นว่าพระองค์สรีระไม่น่าเกลียดไม่งดงาม บางครั้งพระองค์ต้องการให้ศิลปินทำภาพของพระองค์ที่อ่อนแอ หรือบางทีพระองค์ก็เชื่อในเอกลักษณ์ที่สำคัญในฐานะที่เป็นผู้เผยที่ยืนหยัดบนความเหมือนจริง
 lesson-2-28.png	Tutankhamun and His Wife, c. 1330 BC. กษัตริย์และพระราชินีประทับนั่งบนเก้าอี้ในลักษณะที่ไม่ได้เป็นไปตามกฎที่เคร่งครัดของอียิปต์ดั้งเดิม ในท่าเกือบเอียงเขิน พรมเหลี่ยมขนาดเล็กกว่า พระองค์เอื้อมมือมาจับไหล่พระองค์ ในขณะที่เทพแห่งดวงอาทิตย์ส่องแสงแห่งความสุขความเจริญลงมายังทั้งสองพระองค์
 lesson-2-29.png	Queen Nefertiti, c 1360 B.C. Limestone, Berlin. พระราชินีเนเฟอร์ติติ สูงประมาณ 20 นิ้ว เป็นการผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงกับรูปแบบประเพณีนิยม นับเป็นต้นแบบของ Cosmetic Art
 lesson-2-30.png	Queen Nefertiti การเขียนสีบนรูปปั้นพระราชินีเนเฟอร์ติตินับเป็นต้นแบบของ Cosmetic Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-2-31.png	Fowling Scene, c 1450 B.C. Painting on dry plaster, British Museum, London. ในรัชสมัยพระเจ้าอะเคนาตัน ได้มีการย้ายเมืองหลวง ทรงให้จิตรกรเขียนภาพตกแต่งพระราชวัง จิตรกรมักสร้างรูปทรงที่เกิดจากประสบการณ์การมองดูธรรมชาติโดยตรง ภาพจึงดูนุ่มนวล มีท่าทางเป็นธรรมชาติ การเขียนภาพวิธีใหม่นี้เป็นที่มาของ “แบบอย่างศิลปะอะมาร์นา” ซึ่งได้รับความนิยมในช่วงสั้นๆ เฉพาะในรัชสมัยของพระองค์เท่านั้น

3.1.3 บทที่ 3 The Art of Greece

ตารางที่ 5 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 3

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3.png	The Art of Greece กรีซเป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ เป็นที่ที่ดวงอาทิตย์สาดส่อง มีแม่น้ำแหล่งพืชพรรณธัญญาหาร เกษะมากมาย ใหญ่และเล็กของทะเลเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออก และชายฝั่งของอ่าวมากมายของคาบสมุทรกรีซและเอเชียไมเนอร์ ภูมิภาคเหล่านี้ไม่ถูกปกครองด้วยผู้ปกครองคนเดียว มีนักผจญภัยในทะเลหรือกษัตริย์โจรสลัดที่เดินทางยาวไกล และสะสมความมั่งคั่งในปราสาทและเมืองท่าด้วยการค้าและการจู่โจม เกษะกรีซ เป็นศูนย์กลางของดินแดนกรีกที่มีกษัตริย์ผู้ร่ำรวย มั่งคั่ง และมีอำนาจพอที่จะส่งทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับอียิปต์ ศิลปะอียิปต์ได้สร้างความประทับใจให้กับพระองค์ แผ่นดินกรีซ มีภูมิอากาศไม่รุนแรง ชาวกรีกจึงโปรดปรานการทำกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมเหล่านี้ได้ส่งผลโดยตรงต่องานสถาปัตยกรรม กิจกรรมกลางแจ้งที่เรารู้จักกันดีก็คือ กีฬาโอลิมปิก จัดแข่งขันขึ้นเป็นครั้งแรก เมื่อ 233 ปีก่อน พ.ศ.การจัดให้มีการแข่งขันกีฬา สะท้อนให้เห็นว่าชาวกรีกให้ความสำคัญและสนใจชีวิตทางกายภาพ และร่างกายของมนุษย์ ชาวกรีกเชื่อว่า มนุษย์เป็นศูนย์กลางของสรรพสิ่งวัฒนธรรมกรีกสมัยโบราณเน้นความสำคัญในเรื่องตัวมนุษย์ มีสำนึกและเข้าใจในเหตุผลทั้งของตนเองและธรรมชาติ ทั้งนี้ก็เพื่อให้มนุษย์มีความสมบูรณ์แบบอยู่ในธรรมชาติและในตัวเอง

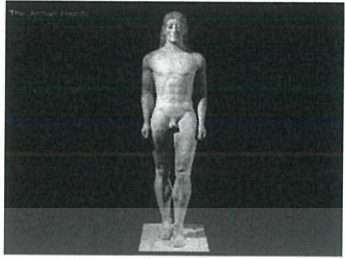
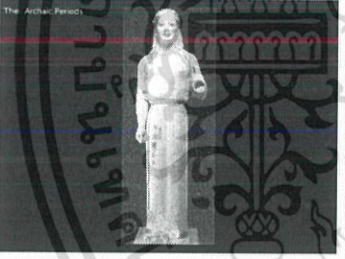
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ทางด้านศิลปกรรม ศิลปินกรีกมีความคิดเกี่ยวกับ รูปทรงอุดมคติของสรรพสิ่งและความสมบูรณ์แบบ ศิลปินรู้จักเลือกใช้ส่วนประกอบอย่างจำกัดพอดี มีหลักเกณฑ์ในการจัดองค์ประกอบที่รอบคอบ ชาวกรีกไม่เชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายแต่จะย้าถึงชีวิตในโลกนี้ มนุษย์ที่สมบูรณ์แบบคือผู้ที่ครองตัวอยู่ได้ด้วยเหตุผล และเป็นผู้ที่รู้แจ้งในวิทยาการต่างๆ จากความสนใจอันกว้างขวางของตนเอง ดังนั้น สุสานและพิธีฝังศพของชาวกรีกจึงเป็นไปอย่างเรียบง่าย ไม่ใหญ่โตเหมือนสุสานของชาวอียิปต์โบราณ งานศิลปกรรมกรีก แบ่งออกเป็น 4 ยุค คือ สมัยจีโอเมตริกและอาร์คาอิก (The Geometric and Archaic Periods) สมัยคลาสสิกตอนต้น (The Early Classical Period) สมัยคลาสสิกตอนปลาย (The Late Classical Period) และสมัยเฮลเลนิสติก (The Hellenistic Period)

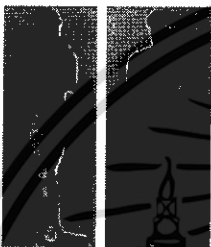
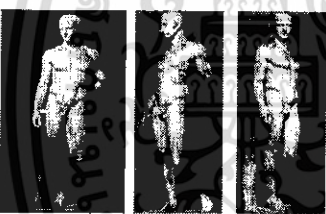
ตารางที่ 6 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 3

ภาพ	คำอธิบาย
The Geometric Period  lesson-3-1.png	Geometric bronze warrior, Acropolis, Athens late century B.C. National Museum, Athens. ในสมัยจีโอเมตริก (The Geometric Periods) ประติมากรรมกรีกส่วนมากเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา รูปคนที่ปรากฏในงานประติมากรรมเป็นรูปที่ศิลปินสร้างจากความทรงจำมิได้สร้างมาจากประสบการณ์ทางตาจากแบบโดยตรง บางครั้งศิลปินจะทำให้มากเกินไปจนเกินความเป็นจริง และบางส่วนก็อาจเปลี่ยนแปลงไปตามสันดานการออกแบบของศิลปินเอง รูปทรงจึงออกมาดูแข็งกระด้างคล้ายประติมากรรมอียิปต์ เราจึงเรียกศิลปะในยุคนี้ว่าเป็นสมัยแห่งรูปทรงเรขาคณิต
The Archaic Period  lesson-3-2.png	Kouros from Tenea, c. 570 B.C. Marble, Munich. ในสมัยอาร์คาอิก ศิลปินเริ่มนิยมทำงานประติมากรรมหินขนาดเท่าคนจริง ความแข็งที่อดแบบเรขาคณิตสมัยแรกๆ ค่อยลดลง ประติมากรรมรูปเปลือยซึ่งหาได้ยากในอียิปต์ได้เริ่มปรากฏขึ้นในศิลปะกรีก ดังจะเห็นได้จากประติมากรรมรูปชายเปลือยกาย มักยืนหน้าตรง ข้อต่อต่างๆจะแข็งทื่อ และทรงผมเป็นแบบสมมาตร คล้ายกับงานประติมากรรมอียิปต์ในแบบของฟาโรห์ โดยในยุคนี้เริ่มมีการเน้นกล้ามเนื้อต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-3.png	Kouros from Anavysos, c. 540-515 B.C. Mable, National Museum, Athens. งานประติมากรรมชายเปลือย แสดงให้เห็นว่าศิลปินได้ศึกษาและเลียนแบบ ศิลปะอียิปต์ และเขาเรียนรู้วิธีการสร้างรูปปั้นชายหนุ่มในทำนองนี้ รู้ว่าจะแบ่ง ส่วนร่างกายและกล้ามเนื้อที่ยึดติดกันหมดอย่างไร แต่มันแสดงด้วยว่า ศิลปินผู้สร้างรูปปั้นเหล่านี้ไม่ได้พอใจที่จะตามสูตรสำเร็จ เขาเริ่มทดลองด้วย ตนเอง เขาสนใจอย่างเห็นได้ชัดในการหาทางออกว่า เขาแบบไหนที่เหมือนจริง บางทีเขาไม่ได้ประสบความสำเร็จเสียทีเดียว แต่ประเด็นคือ เขาตัดสินใจมองตัวเองแทนการทำตามบัญญัติเก่า ตั้งคำถามของการเรียนรู้สูตรสำเร็จสำหรับการทำภาพตัวแทนมนุษย์ ประติมากรกรีกทุกคนต้องการรู้วิธีการนำเสนอร่างกายโดยเฉพาะ ชาวอียิปต์มีความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะกรีกเริ่มใช้สายตา เมื่อครั้งการปฏิวัติได้เริ่มขึ้น ประติมากรพยายามหาทางออกให้กับความคิดใหม่และวิธีการนำเสนอใหม่สำหรับรูปคน แต่ละนวัตกรรมเกิดขึ้นจากความกระหายของผู้ที่ต้องการเพิ่มสิ่งที่ตนค้นพบ
 lesson-3-4.png	Peplos Kore, Acropolis, Athens, c. 530 B.C. Mable, Acropolis Museum, Athens. งานประติมากรรมผู้หญิง เรียกว่า “โกไร” หรือ “โกเร” ทำทางหญิงสาวยังคงยืนอย่างเป็นระเบียบเช่นเดียวกับประติมากรรมชาย แต่มีการปรับปรุงสัดส่วนและรายละเอียดเหมือนคนมากขึ้น โดยประติมากรคนหนึ่งอาจพบว่ารูปปั้นอาจทำให้ดูมีชีวิตได้มากกว่า ถ้าเท้าไม่วางบนพื้นทั้งสองข้างอย่างตื้อๆ หรือประติมากรอื่นอาจพบอีกว่า เขาสามารถสร้างใบหน้าให้มีชีวิตได้ง่ายด้วยการโค้งริมฝีปากให้กระดก ปรากฏเป็นรอยยิ้มที่มุมปากอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเรียกว่า “ยิ้มอาร์คาอิก” ศิลปินได้ใช้วิธีการสังเกตการณ์ใบหน้าคนรักยามเข้าในฤดูใบไม้ผลิ การทดลองของศิลปินกรีกบางครั้งอาจผิดพลาด ยิ้มอาจทำเหมือนยิ้มกว้างแบบอึดอัดเก้อเขิน หรือหากทำทางที่เคร่งคริมน้อยลงก็อาจทำให้ดูเหมือนเป็นการแสรังทำ ไม่ง่ายเลยสำหรับศิลปินกรีกที่จะต่อสู้กับความท้าทายนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
The Archaic Period  lesson-3-5.png	Kore from Chios (?), c. 510 B.C. Marble, Acropolis Museum, Athens. งานประติมากรรมผู้หญิง
The Archaic Period  lesson-3-6.png	Kritios Boy, c. 480 B.C. Marble, Acropolis Museum, Athens. งานประติมากรรมชายเปลี่ยนขึ้นแรกทีหันหันศีรษะไปทางด้านข้าง ไม่ใช่ด้านหน้าตรงเหมือนหุ่นรูปแบบเดิม หุ่นยืนแบบพักขาใช้เทคนิควิธีการถ่ายน้ำหนัก ผลงานดูเป็นธรรมชาติไม่แข็งเกร็ง
The Early Classical Period  lesson-3-7.png	POLYKLEITOS, Doryphoros, Original, c. 450-440 B.C. ประติมากรรมในสมัยคลาสสิกตอนต้น (The Early Classical Period) จะปรากฏตามสถานที่สาธารณะ สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และในวิหารต่างๆ นิยมสร้างด้วยสำริดและหินอ่อน ประติมากรรมรูปคนมักเป็นเรื่องราวมาจากเทพวิทยา วีรบุรุษต่างๆ โดยแสดงร่างกายมนุษย์ในลักษณะกายวิภาคที่เรียบง่ายและเป็นเชิงสมมาตร สัดส่วนมนุษย์ดูเป็นธรรมชาติมากกว่าเดิม แต่ท่าทางและระบบกล้ามเนื้อยังคงดูแข็งกระด้าง
The Early Classical Period  lesson-3-8.png	Hercules carrying the heavens, c.470-460 BC. งานประติมากรรมปูนต้ำแสดงเรื่องราวเมื่อ Hercules ถูกส่งไปรับแอปเปิ้ลของ Hesperides มันเป็นงานที่แม้ Hercules ก็ไม่สามารถจะทำได้หรืออาจจะไม่ยอมทำ เขาจึงอ้อนวอน Atlas คนที่เบียดสรวงคั่นไหล่ของเขา ให้ทำงานนี้ให้ และ Atlas ก็ตกลงในเงื่อนไขที่ว่า Hercules จะต้องแบกสรวงคั่นซึ่งเป็นภาระงานของเขาไว้ให้ในระหว่างนั้น บนประติมากรรมปูนต้ำ Atlas ถูกแสดงให้เห็นว่ากำลังส่งแอปเปิ้ลที่สีทองคืนแก่ Hercules คนที่ยืนที่กำลังแบกรับภาระอันหนักอึ้งอยู่ Athene (อะธีน) ผู้ช่วยได้รองหมอนใต้ไหล่ของเขาทำให้แบกง่ายขึ้น ในทางขวามือของหล่อนเธอก็ถือหอกโลหะ เรื่องทั้งหมดถูกเล่าอย่างง่ายๆ และชัดเจน กลิ่นอายของศิลปะอียิปต์ยังมีอยู่ ดูได้จากรูปปั้นของ Athene ที่หันหน้าไปด้านข้างเพียงแค่หัวของเธอ แต่ลำตัวยังเป็นด้านหน้าอยู่

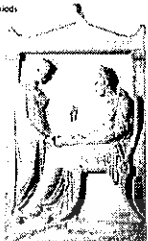
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	สำหรับรูปปั้น Hercules เราได้รู้ได้ถึงอย่างยิ่งใหญ่ ความสง่างาม และความแข็งแรงที่มีในประติมากรรมกรีก รวมถึงขนบธรรมเนียมปฏิบัติของกฎโบราณ สำหรับกฎเหล่านั้นซึ่งเป็นอุปสรรคและข้อจำกัดของศิลปินได้ถูกยกเลิกออกไป ศิลปินกรีกได้ออกไปค้นหาทฤษฎีทางกายวิภาคของกระดูกและกล้ามเนื้อ และสร้างภาพของรูปร่างมนุษย์ที่คงเห็นได้แม้อยู่ใต้เสื้อผ้าที่ปกคลุม ผลงานชิ้นนี้จึงนับได้ว่าเป็นความสมดุลระหว่างการยึดมั่นภายใต้กฎโบราณและความเป็นอิสระในการทำงานของศิลปินกรีก ที่ได้รับการยอมรับอย่างมากในเวลาต่อมา
 lesson-3-9.png	Charioteer, c.475 BC. ใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึกไม่มากนัก ดวงตาทำจากหินสี ริมฝีปากปิดทองเล็กน้อย ศิลปินมีความรู้เกี่ยวกับรูปทรงมนุษย์ พยายามลอกเลียนใบหน้าให้เหมือน เราอาจไม่รู้ว่าเป็นคนขับรถม้าเหมือนหรือไม่ แต่มันสามารถโน้มน้าวให้รู้สึกได้ถึงความเป็นมนุษย์ที่เรียบง่ายและงดงามอย่างน่ามหัศจรรย์
 lesson-3-10.png	Lapith and Centaur, metope from the Parthenon, British Museum, London. ประติมากรได้พัฒนาผลงานให้มีความรู้สึกเป็นเนื้อหนังมนุษย์ ที่ดูนุ่มนวล และแสดงท่าทางที่ดูเหมือนเคลื่อนไหวได้มากขึ้น
 lesson-3-11.png	Myron, Discobolos, Original, c. 450 B.C. Rome. นักกีฬาหนุ่มที่ถูกนำเสนอ ณ ขณะเหวี่ยงจานอันหนักอึ้ง เขาย่อตัวลงและแกว่งแขนไปข้างหลัง เหมือนเขาสามารถขว้างด้วยแรงอันมหาศาล ในเวลาต่อมาเขาจะหมุนรอบและปล่อยมันบินออกไป พยุงการโยนโดยการหันร่างกายของเขาگیریยาทำทาง รูปปั้นของไมรอนไม่ใช่หุ่นนิ่งจากฟิล์มกีฬาแต่เป็นงานศิลปะของกรีก ไมรอนประสบความสำเร็จในการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่โดยการประยุกต์วิธีการใหม่ จากวิธีการของศิลปะโบราณ หากพิจารณาให้ดี เราจะรับรู้ได้ถึงกลิ่นอายของศิลปะอียิปต์ ไมรอนปั้นลำตัวด้านหน้า ขาและแขนด้านข้าง ศิลปินได้จัดองค์ประกอบภาพของร่างกายคนนอกเหนือจากมุมมองที่เห็นจากหุ่นจริงในมุมมองที่คล้ายคลึงและประยุกต์มันให้เป็นภาพตัวแทนของร่างกายมนุษย์ในท่าทางขณะนั้น หรือไม่ก็ตรงกับ (ต่อ)

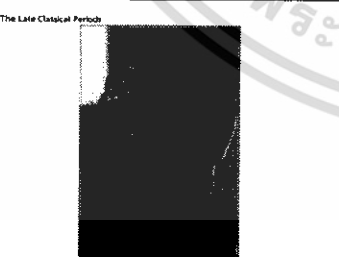
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ท่าทางการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องกับท่าขณะขางงาน ซึ่งเป็นการยากที่จะจับท่าทางนั้นไว้ได้ ประเด็นสำคัญในผลงานชิ้นนี้คือ ไมรอนได้จัดทำท่าทางการเคลื่อนไหวนี้มาจากจิตรกรในขณะนั้นที่สามารถจัดการกับพื้นที่ว่างได้
The Early Classical Period  lesson-3-12.png	Charioteer, c.440 และ Horse and Horseman, c.440 ชิ้นส่วนของประติมากรรมที่เป็นแถบยาวบนผนังที่อยู่บนที่สูงโดยรอบภายในอาคาร นำเสนอเรื่องราวการเสด็จพระราชดำเนินประจำปีในประเทศกาลที่สำคัญของเทพธิดา มีเล่นเกมส์และกีฬาในระหว่างงานรื่นเริงเหล่านั้น หนึ่งในนั้นประกอบด้วยการแข่งขันรถม้าที่น่าอันตราย และการกระโดดขึ้น-ลงในขณะขี่ม้ากำลังวิ่งโยกไป ประติมากรรมปูนตํานันถูกทำลายเสียหายไปอย่างมาก ไม่เพียงส่วนของพื้นผิวที่แตกหักแต่สีทั้งหมดก็หายไปด้วย ซึ่งอาจจะสร้างให้รูปดูโดดเด่นขับออกมาจากฉากหลังที่มีสีเข้ม สำหรับเรลีสและพื้นผิวของหินอ่อนละเอียดคือสิ่งที่น่าอัศจรรย์มากกว่า เราอาจไม่ต้องการเคลือบมันด้วยการระบายสีลงไป แต่กรีกจะลงสีวัตถุเหล่านั้นด้วยสีที่ตัดกันอย่างรุนแรงเช่น แดงและน้ำเงิน ในรูปม้า สีตัว หนึ่งตัวอยู่หลังตัวอื่น หัวของมันและขามันแสดงโครงสร้างของกระดูกและกล้ามเนื้อที่ดูไม่แก้งก้างหรือน่าเบื่อ เราสามารถจินตนาการ จากลักษณะที่เหลืออยู่ว่า มันดูอิสระเมื่อเคลื่อนไหวและกล้ามเนื้อที่ชัดเจนของร่างกายที่โดดเด่นออกมา สิ่งที่อยู่ในภาพแสดงถึงปัญหาใหญ่ของศิลปิน แขนที่ถือโล่ดูสบายๆ และการกระพือของขนไก่บนหมวกและรอยพองของเสื้อคลุมที่ถูกพัดโดยลม ซึ่งทั้งหมดคือการค้นพบใหม่ ศิลปินสามารถเอาชนะพื้นที่ว่างและการเคลื่อนไหว สามารถทำให้รูปปั้นมีชีวิตและจิตวิญญาณ โดยรักษากฎมีปัญญาที่สืบมาจากอียิปต์ และฝึกฝนการสร้างรายละเอียดของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-13.png	Tombstone of Hegeso, c.400 BC. ประติมากรรมปูนตํ้าแสดง Hegeso คนที่ถูกฝังอยู่ใต้หิน สวรรค์ใช้ยืนอยู่ด้านหน้าเธอและยื่นกลองที่ดูเหมือนเธอกำลังเลือกจีวรหรืออยู่ มันเป็นฉากที่ดูเรียบง่าย และทำให้ทวนนึกถึง Tutankhamun and his wife, c.1330 BC. ภาพของ Tutankhamun บนบัลลังก์ที่ภรรยาประทับก่อกอง งานของอียิปต์มีเส้นรอบนอกที่ชัดเจนอย่างน่าอัศจรรย์ ศิลปะอียิปต์ค่อนข้างแข็งและไม่เป็นธรรมชาติ งานประติมากรรมปูนตํ้าได้ปลดข้อจำกัดที่น่าอึดอัดนี้ออก และจัดการความงามที่ยังมีเรขาคณิตและเหลี่ยมมุมอยู่ให้รู้สึกอิสระและผ่อนคลาย โดยวิธีล้อมกรอบด้านบนด้วยเส้นโค้งของแขนของผู้หญิงทั้งสองคน วิธีเส้นเหล่านี้ตอบรับกับโค้งของม้านั่ง มืองดงามของ Hegeso อยู่กลางจุดสนใจ ความสั่นไหวของผ้าคลุมรอบรูปของร่างกายทำให้ดูสงบ องค์ประกอบทั้งหมดทำออกมาได้ดูเรียบง่าย
 lesson-3-14.png	Goddess of Victory, c.408 BC. เทพธิดาแห่งชัยชนะกำลังก้าวไต่ลงเท้าและที่หลุมขณะเดิน เป็นรูปที่มีเสน่ห์และดึงดูด ผ้าคลุมที่หึงตัวลงมาคลุมร่างกายอย่างงดงาม ศิลปินสามารถทำในสิ่งที่เขาต้องการได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นท่าทางและการย่อส่วน
 lesson-3-15.png	Praxiteles, Hermes and Dionysos, c. 340 B.C. Marble, Museum, Olympia. ประติมากรรมสมัยคลาสสิกตอนปลาย (The Late Classical Period) ได้พัฒนาให้มีความรู้สึกเป็นเนื้อหนังมนุษย์ ที่ดูนุ่มนวล และเหมือนจริงมากขึ้น มีการจัดท่าที่บิดเอี้ยวรูปลำตัวมนุษย์มากขึ้น การจัดวางท่าทางสงบบ้างแบบศิลปะกรีกในยุคแรกๆ เทพเฮอร์เมสอุ้มดิโอนิซุสบนแขนและกำลังเล่นกับเขารูปแบบประเพณีนิยมแบบเก่าหายไปโดยสิ้นเชิง วางท่าทางดูผ่อนคลายไม่ได้ทำให้เสียเกียรติ ศิลปินสามารถแสดงกล้ามเนื้อและกระดูกที่ปูดบวม และการเคลื่อนไหวภายใต้ผิวที่บางเบา และสามารถให้ความประทับใจของร่างกายที่มีชีวิตชีวา สง่างาม แล่งงดงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

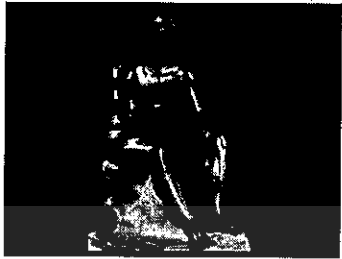
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-16.png	Apollo Belvedere, c.350 BC. แสดงความคิดเรื่องรูปทรงในอุดมคติของร่างกายคน จัดวางท่าทางให้น่าประทับใจ อพอลโล่ถือคันธนูในลักษณะที่แขนยื่นออกไปหันหัวไปด้านข้าง เหมือนมองตามลูกศรด้วยสายตา
 lesson-3-17.png	Aphrodite of Cyrene, North Africa, c. 100 B.C. Marble, Rome. ประติมากรรมเทพอะโฟรไดท์ พื้นผิวมีความนุ่มนวลดูเนื้อหนังมนุษย์
 lesson-3-18.png	Head of Alexander the Great, c.325-300 BC. ศิลปินกรีกจะตัดทอนและเลือกเอาแต่ส่วนที่ดี สวยงามของแบบมารวมกันไว้ในรูปปั้นของเขาให้สมบูรณ์ และไม่แสดงออกอารมณ์ความรู้สึกใดๆ ออกมา เพราะทำให้บิดเบือนและทำลายกฎศิลปะคลาสสิกที่เน้นถึงเรียบง่าย
 lesson-3-19.png	Warrior's Head, from the temple of Athena Alea at Tegea, c. 350 B.C. Marble, National Museum, Athens. ประติมากรรมสมัยคลาสสิกตอนปลาย (The Late Classical Period) ประติมากรรมบางชิ้นได้แสดงออกซึ่งสีหน้าและความรู้สึก ด้วยดวงตากกลมโต เบิกกว้าง เข้าตาสึก

ภาพ	คำอธิบาย
The Late Classical Periods  lesson-3-20.png	Mausolus, from the Mausoleum at Halicarnassus, c. 355 B.C. Marble, British Museum, London. ประติมากรรมที่แสดงรายละเอียดของสีหน้า และรอยยับย่นของผ้า
The Hellenistic Periods  lesson-3-21.png	Nike of Samothrace, c. 350 B.C. Marble, Louvre, Paris. ประติมากรรมสมัยเฮลเลนิสติก นิยมทำเป็นรูปคนเหมือน แสดงลักษณะเฉพาะของบุคคล เป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เน้นรายละเอียด ท่าทางเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง ภาพนี้เป็นงานประติมากรรมชิ้นสำคัญในยุคนี้ ที่ดูมีชีวิตชีวา มีพลัง สร้างงาม และมีดุลยภาพ
The Hellenistic Periods  lesson-3-22.png	Dying Gaul, bronze original, Pergamon c. 240 B.C. Marble, Museo Capitolino, Rome. รูปปั้นผู้บาดเจ็บจากสงคราม
The Hellenistic Periods  lesson-3-23.png	Laocoon group, early first century B.C. Marble, Vatican, Rome. รูปปั้นพ่อและลูกชายที่กำลังถูกรัด ขนาดของคน พ่อลูก ไม่ได้ทำในสเกลเดียวกัน ลูกมีกล้ามเนื้อกำยำเหมือนผู้ใหญ่ แต่ตัวเล็กกว่าพ่อ

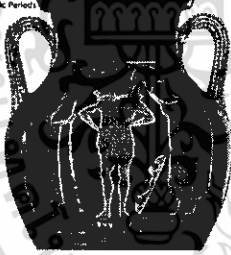
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

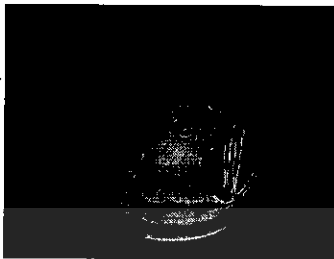
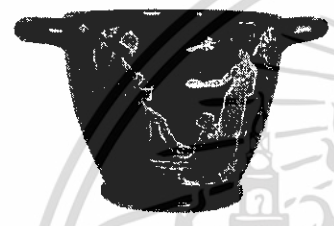
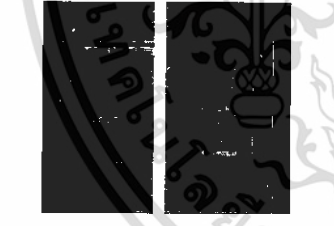
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-24.png	Head of Odysseus, late second century B.C. Sperlonga Museum. การแสดงอารมณ์ โดยใช้ลักษณะความยุ่งเหยิงของเส้นผม หนองขณะโดนลมพัด
The Hellenistic Period  lesson-3-25.png	Aphrodite of Melos, c. 150-100 B.C. Marble, Louvre, Paris. ประติมากรพัฒนาสัดส่วนให้มีความสมบูรณ์เต็มที่ มีความเหมือนจริงของใบหน้า และรายละเอียดของร่างกาย รูปวี้นสอออกแบบให้มองจากด้านข้าง มีการแบ่งสัดส่วนร่างกายที่ชัดเจนไม่แข็งกระด้างและคลุมเครืออีกต่อไป
The Hellenistic Period  lesson-3-26.png	Old Market Woman, 350 B.C. ,Marble, Museum of Art , New York. รูปปั้นแสดงความงามที่ดูสมจริง ผู้หญิงแก่จะมีใบหน้าที่ย้วยน ออกย้อย
The Hellenistic Period  lesson-3-27.png	Boy Strangling a Goose, c.350 B.C. Marble, Munich. การจัดองค์ประกอบในแบบพีระมิด (Pyramidal Composition) ที่มีความซับซ้อนและเป็นเอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

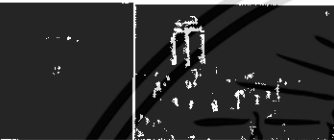
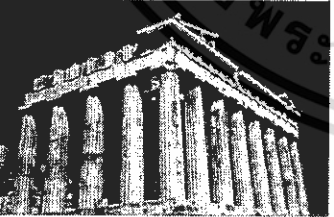
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-28.png	Seated Boxer, c 50 B.C. Bronze, Rome. การแสดงออกถึงเรื่องราวของชีวิตมนุษย์
The Geometric Periods  lesson-3-29.png	Proto - Geometric Amphora, Dipylon, Tenth Century B.C. Keramikos Museum, Athens. จิตรกรรมแจกันสมัยจิโอเมตริกและสมัยอาร์คาอิก ส่วนใหญ่เป็นจิตรกรรมแจกัน (Vase Painting) จิตรกรใช้รูปทรงที่เรียบง่ายและคมชัด
The Geometric Periods  lesson-3-30.png	The mourning of dead, c.700BC. การเอาดินสีดำอมน้ำตาลผสมบางๆ ระบายเป็นภาพบนพื้นผิวแจกัน เรียกว่า จิตรกรรมแจกันแบบรูปตัวดำ (Black Figures) วาดเรื่องการไว้อาลัยให้กับคนตาย ร่างเขานอนบนเตียงตะกอน(แคร่ไม้สำหรับหามโลง) ขณะที่ผู้หญิงซ้ายขวายกมือขึ้นที่หัวในพิธีรำไห้ซึ่งเป็นประเพณีใกล้เคียงกับสังคมดึกดำบรรพ์
The Geometric and Archaic Periods  lesson-3-31.png	The Francois Vase (Attic Black-figure krater), c. 575 B.C. Museo Archeologico, Florence. จิตรกรรมแจกันแบบรูปตัวดำ

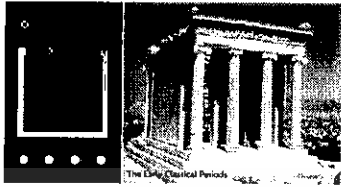
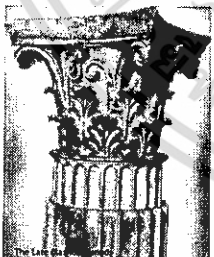
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 Lesson-3-32.png	Achilles and Ajax playing draughts, c.540 BC. จิตรกรรมแจกันแบบรูปตัวดำ
 lesson-3-33.png	Achilles and Ajax playing draughts, c.540 BC. รูปทั้งสองคงแสดงความเคร่งครัดต่อกฎในการวาดจากมุมด้านข้าง ตายังคงมองเช่นเดียวกับที่เห็นจากด้านหน้า แต่ร่างกายไม่ต่างไปจากแบบอีอิปต์ นิยมทั้งแขนและมือจัดในท่าที่ชัดเจนและเข้มงวดตามรูปแบบประเพณีนิยม จิตรกรมีความพยายามอย่างเห็นได้ชัดในการจินตนาการคนสองคนหันหน้าเข้าหากันและกันในรูปแบบที่ดูเหมือนจริง โดยไม่กลัวอีกต่อไปที่จะวาดแขนซ้ายของ Achilles เล็กอยู่ด้านหลังไหล่เขาไม่คิดว่าทุกสิ่งที่เขาจำเป็นจะต้องวาดมันออกมาเมื่อกฎโบราณพึงทลายลง
 lesson-3-34.png	The warrior's leave-taking, c.510-500 BC. การหดรูปแนวลึก (Foreshortening) แสดงให้เห็นถึงทิวามะในการค้นหาที่มากขึ้น เราเห็นนักรบหนุ่มวางอาวุธสำหรับต่อสู้ ผู้ปกครองของเขาอยู่อีกด้าน คนที่ช่วยเขาบางทีอาจให้คำปรึกษาแก่เขา คงแสดงในรูปด้านข้างที่เข้มงวด หัวของชายหนุ่มคนตรงกลาง แสดงด้านข้างด้วยและเราเห็นว่ามันไม่ยากเกินไปที่จะทำให้หัวพอดีกับลำตัวที่เรามองจากด้านหน้า เท้าขวา ยังคงวาดแบบวิธีเดิม แต่เท้าซ้ายย่อส่วน เราเห็นนิ้วเท้าทั้งห้าเป็นวงกลมเล็กๆ เรียงแถว มันอาจจะเกินจริงที่จะอยู่ใต้บนรายละเอียดเล็กๆ แต่มันมีความหมายที่แท้จริงว่า ศิลปะแก่นั้นตายและถูกฝังไปแล้ว ซึ่งหมายความว่า ศิลปินมีเจตนาต่อไปที่จะรวมทุกสิ่งในภาพให้ชัดเจน การวาดโผล่ของนักรบหนุ่มอยู่ในรูปที่เราอาจจินตนาการได้ว่ากลม เห็นจากด้านข้าง ฟิงก์แห่งอยู่ ศิลปินกรีกยังคงพยายามสร้างรูปคนมีโครงสร้างที่ชัดเจนเท่าที่จะทำได้ และรวมความรู้เกี่ยวกับมนุษย์มากเท่าที่จะใส่ในภาพได้ โดยไม่ทำลายในสิ่งที่ปรากฏ จิตรกรยังคงชื่นชอบเส้นรอบนอกที่หนักแน่นและออกแบบให้สมดุล

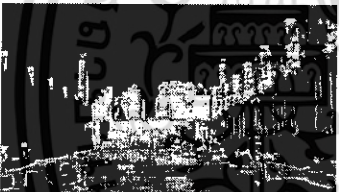
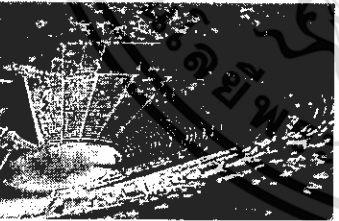
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-35.png	Eos and Memnon, Douris Painter, Louvre จิตรกรรมแนวใหม่โดยใช้สีดำอมน้ำตาลถมตามพื้นหลัง เหลือส่วนสีพื้นของแจกันเป็นตัวรูป เรียกว่า จิตรกรรมแจกันแบบรูปตัวแดง (Red Figure) มีวิธีการวาดเส้นแสดงรูปทรงทับกันเป็นชั้นๆ ช่วยทำให้รูปคนมีเนื้อหนังหยาบๆ ทำให้รูปคนมีความกลม นิ่มนวล นอกจากนี้ จิตรกรวาดสิ่งต่างๆ โดยใช้วิธีการทอรูปแนวลึกเพื่อให้ภาพวัตถุสิ่งนั้น ดูราวกับยื่นออกมาในช่องว่างทางลึก
 lesson-3-36.png	Ulysses recognized by his old nurse, 5th century BC. แสดงการดำเนินเรื่องในฉากที่ Ulysses กลับบ้านหลังจากที่จากบ้านไปนานถึงสิบเก้าปี เขาปลอมตัวเป็นขอทานค้าขายด้วยไม้แบกห่อสัมภาระและขามนางพยาบาลจำเขาได้ ด้วยสังเกตเห็นรอยแผลเป็นบนขาที่คุ้นๆ ขณะกำลังชำระเท้าของเขา ศิลปินจะต้องแสดงให้เห็นแตกต่างเพียงเล็กน้อยจากวรรณกรรมของโฮเมอร์ บางทีเขาเคยเห็นฉากนี้ในบทละครกรีกที่นำมาแสดงละคร ภาพความสัมพันธ์ระหว่างนางพยาบาลกับพระเอก ได้บอกเล่าเรื่องราวมากกว่าคำพูดที่จะบอกเราได้ ศิลปินกรีกมีความชำนาญในการสร้างทางสื่อความหมายโดยไม่ต้องบอกความรู้สึกระหว่างผู้คน
 lesson-3-37.png	Doric and Ionic orders สถาปัตยกรรมกรีกมีระบบโครงสร้างพื้นฐานที่ใช้กันในสมัยนั้นคือ ระบบเสา บัว คานตรง และหน้าจั่ว เสากรีกในสมัยอาร์คาอิก คือ แบบโดริก และแบบไอโอนิก เสาแต่ละต้นจะมีคานพิเศษพาดหัวเสาถึงกันหมด การผสมผสานระหว่างเสากับคาน เรียกชื่อรวมว่า ออร์เดอร์ (Order)
 lesson-3-38.png	Basilica, c.550 B.C. Paestum, Italy. อาคารทรงเรือนโถง เมืองปาเอสตุม ประเทศอิตาลี แบบผังสำหรับวิหารและสถานที่เก็บทรัพย์สินสมบัติต่างๆ เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีเสารายรอบบริเวณ (Peristyle)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-39.png	Temple of Hera at Paestum, c. 460 B.C. วิหารเฮรา เมืองปาเอสตุม สถาปัตยกรรมกรีกมีความสว่างและเป็นรูปทรงเปิดมากกว่าสถาปัตยกรรมอียิปต์
 lesson-3-40.png	Tholos วิหารทรงกลมเรียกว่า โทโลส (Tholos)
 lesson-3-41.png	The Parthenon, Acropolis, Athens, c. 448-432 B.C. (View from the West). วิหารพาร์เทนอน กรุงเอเธนส์ เป็นอาคารแบบสถาปัตยกรรมดอริก หัวย่อระหว่างต้นเสาแนวตั้งกับคานพาดหัวเสาแนวนอน มีลักษณะที่เรียบง่ายกว่าหัวเสาแบบอื่น
 lesson-3-42.png	Southeast corner of the Parthenon. วิหารพาร์เทนอน ยอดเสาทุกต้นลู่เข้าหากันเล็กน้อย ช่วยให้อาคารมีความตระหง่าน

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-43.png	Temple of Athena Nike, Acropolis, Athens c.427-424 B.C. วิหารอเธนา ไนเก เสาแบบไอโอนิกจะมีลักษณะพอมชะลูดมากกว่าเสาแบบโดริก
 lesson-3-44.png	The Erechtheion, Acropolis, Athens, c.420-405 BC. เอเธนส์ในเวลานี้มีสงครามกับสปาร์ตา ในช่วงเวลาอันสั้นที่สงบมีการสลักเพิ่มขึ้นในวัดของเทพธิดาแห่งชัยชนะที่อโครโพลิส (เมืองโบราณ) ประติมากรรมและองค์ประกอบอื่นๆ แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของรสนิยมที่ละเอียดอ่อนและเกลี้ยกล่อมอย่างหัวเสาไอโอนิก
 lesson-3-45.png	The Erechtheum, Acropolis, Athens c.421-405 B.C. เสาทำเป็นรูปปั้นนางเทพอัปสร (Caryatids) คอรูปปั้นทำหน้าที่รับน้ำหนัก
 lesson-3-46.png	Corinthian Capital from the Tholos at Epidauros, c. 350 B.C. Museum, Epidauros. หัวเสาแบบคอรีนเทียน

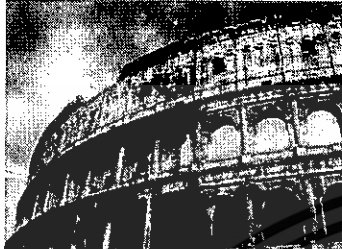
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-3-47.png	The Monument of Lysicrates, Athens., c. 334 B.C. เสาแบบ โครีนเทียน จากเดิมเคยใช้อยู่ในอาคาร นำมาใช้ภายนอกอาคาร
 lesson-3-48.png	Temple of Zeus, Pergamum วิหารแบบไอโอนิกและแบบคอรีนเทียนมักสร้างให้เด่นบนฐานสูง มีการประดับประดาฝาผนัง ซึ่งเป็นต้นแบบของวิหารโรมันในเวลาต่อมา
 lesson-3-49.png	Interior of the Temple of Apollo at Didyma, near Miletus begun 313 B.C. ภายในวิหารอะพอลโล
 lesson-3-50.png	View of Theater at Epidaurus c. 350 B.C. การสร้างโรงละครแบบวงกลม มีที่นั่งเป็นขั้นซ้อนลดหลั่นบนเนินเขา ตรงกลางเป็นเวทีวงกลม ชาวกรีกเรียกว่า ออร์เคสตรา นอกจากนี้ มีห้องประชุม สภาพที่มีทั้งวงรี รูปจัตุรัส หรือรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งมักสร้างที่นั้งลดหลั่นกัน วงกลมหรือศูนย์กลางคือที่นั่งประธาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.4 บทที่ 4

ตารางที่ 7 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนหน้าของบทที่ 4

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4.png	Etruscan and Roman Art ที่ผ่านมา ศิลปินอียิปต์ทำงานภายใต้รูปแบบประเพณีนิยม และจารีตที่เคร่งครัด เพื่อรับใช้ผู้ตาย ศิลปินกรีก ได้ค้นคว้าวิทยาการ พัฒนาของรูปคน ทำลายกฎเกณฑ์แบบประเพณีนิยมแบบอียิปต์โดยสิ้นเชิง ศิลปินสร้างงานเพื่อวัตถุประสงค์ของตน (Own Sake) ส่วนศิลปะโรมัน ศิลปินที่ทำงานในกรุงโรมก็คือชาวกรีก นักสะสมโรมันซื้องานจากศิลปินบรมครูชาวกรีก หรือไม่ก็ลอกเลียนแบบงานของกรีก เมื่อครั้งที่โรมันเฟื่องฟู ศิลปินโรมันประยุกต์วิธีการของเขาขึ้นมา ชาวโรมันมีความเชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมโยธา อาคารสิ่งก่อสร้างที่ยิ่งใหญ่ มนุษย์เหลือตัวเล็กนิดเดียว หากเปรียบเทียบระหว่างชาวโรมันกับชาวกรีก ชาวกรีกจะเป็นกวี ศิลปิน และนักปราชญ์ ส่วนชาวโรมันเป็นทหาร วิศวกร และนักปกครอง บนคาบสมุทรอิตาลีมีคนอยู่มานานแล้ว และเก่าแก่ร่วมสมัยกับกรีกชนเผ่าพื้นเมืองเดิมคือชาวอีทรัสกัน ได้อยู่อาศัยบนคาบสมุทรแห่งนี้มา ก่อนการสร้างกรุงโรม ดังจะเห็นได้ว่าศิลปะอีทรัสกัน มีความคล้ายกับศิลปะกรีกอยู่มาก ศิลปินอีทรัสกันนิยมจดจำลักษณะใบหน้าของบรรพบุรุษ มีประเพณีทำรูปลักษณะบรรพบุรุษด้วยขี้ผึ้ง งานประติมากรรมรูปคนมีความคล้ายคลึงกับกูโรส (Kouros) ของกรีกอยู่มาก ทั้งลักษณะของการใช้เส้นและการจัดวางท่าทาง ส่วนงานจิตรกรรมอีทรัสกันจะปรากฏอยู่ตามผนังในสุสาน บางงานยังมีเนื้อหาเป็นเรื่องราวตำนานกรีก แต่ก็มีที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับงานเลี้ยงที่สนุกสนานรื่นเริงของชนเผ่าอีทรัสกัน ความเก่าแก่ร่วมสมัยกับกรีกได้สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนในงานสถาปัตยกรรมอีทรัสกัน ที่มีความคล้ายคลึงกับสถาปัตยกรรมกรีกเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากระบบเสาคานตรง หน้าจั่ว และลักษณะห้องที่คล้ายวิหารของกรีก เมื่อเข้าสู่ยุคเฟื่องฟูของอาณาจักรโรมัน ชาวโรมันไม่สนใจเรื่องชีวิตหลังความตายเช่นเดียวกับชาวกรีก ชาวโรมันให้ความสนใจกับการจัดระเบียบและการแสวงหาผลประโยชน์จากโลกทางกายภาพ ศิลปินโรมันสร้างงานตามแบบฉบับของศิลปะกรีกเรื่องราวของเทพเจ้ากรีกจึงปรากฏในงานศิลปะโรมัน

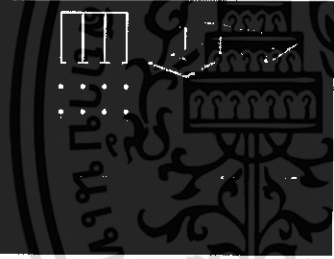
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ศิลปะโรมันได้แบ่งออกเป็น 3 ช่วงเวลา คือ ช่วงแรกการก่อตั้งจักรวรรดิ (The Republican Period) ช่วงที่สองคือจักรวรรดิโรมันตอนต้น (The Early Empire) และช่วงสุดท้ายคือ จักรวรรดิโรมันตอนปลาย (The Late Empire)

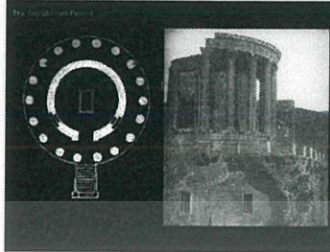
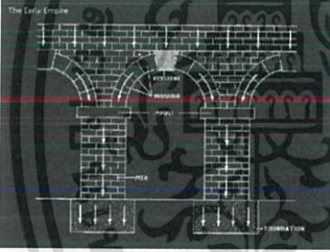
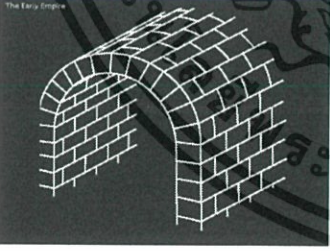
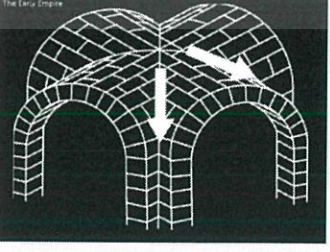
ตารางที่ 8 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 4

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-1.png	Sarcophagus from Caere, c. 520 B.C. Terra-cotta, Rome. หีบศพที่ทำจากหิน ฝาโลงเป็นประติมากรรมที่คล้ายกูรอส (Kouros) ของกรีก และมีองค์ประกอบในแนวระนาบ
 lesson-4-2.png	Apollo from Veii, c. 510 B.C. Terra-Cotta, Rome. ประติมากรรมในงานสถาปัตยกรรม ที่ตั้งอยู่ในวิหารอิทรัสกัน
 lesson-4-3.png	She-Wolf of the Capitol, c. 500 B.C. Bronze, ประติมากรรมเล่าเรื่องความเชื่อเรื่องของเจ้าชาย Romulus กับ Remus จากกรีก ที่แม่แอบเอาใส่เตะกร้าให้ลายนน้ำ หนีอาซึ่งเป็นกบฏตามฆ่า มีหมาป่ามาพบเข้า และช่วยชุบเลี้ยงสองพี่น้องนี้ไว้ เมื่อโตแม่หมาป่าเล่าความจริงให้ฟัง พี่น้องรวบรวมผู้คนสร้างอาณาจักรขึ้นใหม่ แต่ทั้งสองตกลงเรื่องที่ตั้งเมืองหลวงไม่ได้ พี่จะตั้งบนภูเขาเจ็ดลูก ส่วนน้องจะตั้งบนที่ราบ จึงฆ่ากัน พี่ชนะ กรุงโรมจึงตั้งอยู่บนภูเขา

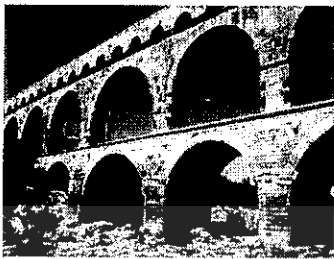
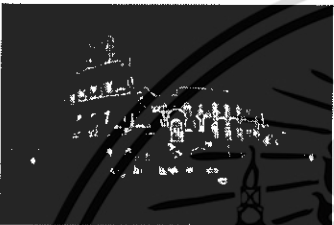
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-4.png	Revelers, detail of a wall painting from Tomb of the Leopards, Tarquinia, c. 470 B.C. จิตรกรรมที่พบในสุสาน เป็นภาพกลุ่มนักเต้นและนักดนตรีหนุ่มสามคน ภาพคนมีการจัดทำทางและเน้นบางส่วนที่ดูเกินจริง เช่น ที่มือและนิ้วของนักดนตรีที่กำลังเป่าฟลูท
 lesson-4-5.png	Woman of the Velcha Family, wall painting from Tomb of Orcus, Tarquinia, c. 470 B.C. จิตรกรรมในช่วงปลายอิทรัสกัน ที่ผู้คนละทิ้งพื้นเพของตนเอง จากวิถีชีวิตที่สนุกสนานกระปรี้กระเปร่า ถูกแทนที่ด้วยความเจ็บปวดและความหม่นหมองทุกชั่วระทม
 lesson-4-6.png	Etruscan temple สถาปัตยกรรมอิทรัสกัน ที่มีความคล้ายคลึงกับสถาปัตยกรรมกรีก
 lesson-4-7.png	Temple of Fortuna Virilis, Rome, Late Second Century B.C. ชาวโรมันยังคงนิยมใช้เสาแบบกรีก และเปลี่ยนแปลงสัดส่วนคานพาดหัวเสา และหน้าจั่วแบบกรีกไปบ้าง ในช่วงแรกสถาปัตยกรรมโรมัน ไม่ได้เปลี่ยนแบบแผนหลักสุนทรียะกรีก ชาวโรมันมีทักษะทางวิศวกรรมมาสร้างอาคาร จึงพยายามแก้ปัญหาการก่อสร้างอาคารที่มีขนาดใหญ่ เน้นการเรื่องประโยชน์ใช้สอยและการใช้งานมากกว่าความสวยงาม ชาวโรมันเป็นชาติแรกที่ใช้คอนกรีตเสริมความแข็งแรงด้วยอิฐหัก แล้วปิดทับด้วยอิฐ หินอ่อน หินคราบปูน และปูนฉาบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-8.png	Temple of the Sibyl, Tivoli, early first century B.C. หอคอยกลมคล้ายโทโลส (Tholos) ของกรีก
 lesson-4-9.png	Sanctuary of Fortuna Primigenia, Praeneste, c.80 B.C. สถานที่ศักดิ์แห่งนี้ แสดงให้เห็นถึงการสะสมความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมมาตั้งแต่สมัยเมโสโปเตเมียและอียิปต์
 lesson-4-10.png	Roman Arch อาคารโรมันไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะระบบเสาและคานเท่านั้น แต่ได้พัฒนาไปสู่โครงสร้างวงโค้ง (Arch) เพื่อขยายความกว้างระหว่างเสาโดยโครงสร้างวงโค้งโรมัน (Roman Arch) จะเป็นรูปครึ่งวงกลม
 lesson-4-11.png	Tunnel Vault ต่อมาได้มีการขยายโครงสร้างวงโค้งโรมัน (Roman Arch) ให้ลึกต่อไปจนเป็นรูปหลังคาทรงโค้ง (Vault) และหลังคาทรงโค้งอุโมงค์ (Tunnel Vault)
 lesson-4-12.png	Cross vault หลังคาโค้งทรงกากบาท (Cross Vault)

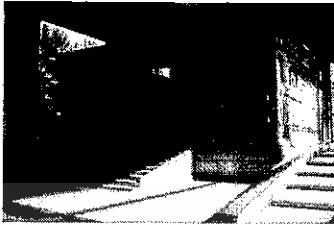
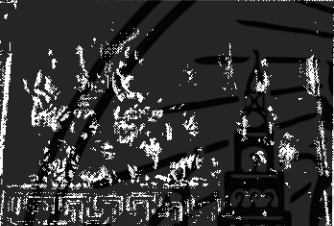
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-13.png	Pont du Gard, near Nimes southern France, first century B.C. สะพานส่งน้ำ เป็นทางส่งน้ำจากภูเขาสู่เมือง ก่อสร้างด้วยอิฐก่อสูงเป็นทางหลังคาโค้ง
 lesson-4-14.png	Colosseum สนามกีฬา เป็นการนำเอาโครงสร้างวงโค้ง (Arch) 3 ชั้น มาต่อกันเป็นวงรี ชั้นบนพยุ่งที่นั่งของอัฒจันทร์ภายใน แต่ด้านหน้าของอาคารโรมันได้ใส่ลักษณะของสถาปัตยกรรมกรีก
 lesson-4-15.png	The Pantheon, Rome A.D. 118-25. อาคารทรงกลม มีหลังคาทรงกลมมีช่องเปิดเพื่อให้แสงสว่างเข้าสู่อาคารภายในมีโถงขนาดใหญ่ มีการเจาะรูเล็กๆ บนพื้น เพื่อเป็นการระบายน้ำฝนที่ตกเข้ามาในวิหารด้วย อาคารแห่งนี้นับเป็นวิหารการใหม่และสงอิทธิพลต่ออาคารอื่นๆ ในเวลาต่อมา
 lesson-4-16.png	Peristyle court, Palace of Diocletian. ความมั่งคั่งของจักรวรรดิโรมันได้สะท้อนให้เห็นการออกแบบทางสถาปัตยกรรมในยุคนี้มีขนาดกว้างใหญ่ และตกแต่งอย่างฟุ่มเฟือย สถาปนิกโรมันกำหนดแผนการใช้แบบสถาปัตยกรรมควบคุมถึงทำเลที่ตั้ง มีการจัดภูมิทัศน์อย่างพิถีพิถัน มีการจัดแผนผังโดยการใช้คูหาแห่งแกนเป็นหลัก โดยมีถนนเป็นแกนหลักที่นำไปสู่พระราชวัง มีลานชุมนุมใจกลางเมืองใหญ่ และจัดวางกลุ่มอาคารเป็นแบบสมมาตร มีวิหาร อาคารราชการ อาคารร้านค้ามาประกอบกันล้อมรอบพื้นที่ว่าง

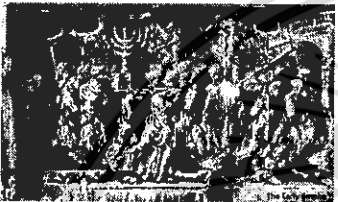
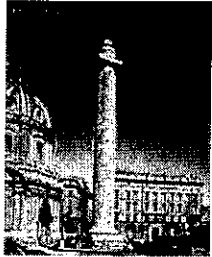
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-17.png	Head of Roman, Marble, c.80 B.C. ในยุคกรีก ประติมากรนิยมปั้นรูปปั้นคนทั้งตัว ที่มีสัดส่วนสวยงาม และมักเป็นรูปของเทพเจ้าตามคตินิยม โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับความเหมือนมากนัก ต่อมาในปลายสมัยเฮลเลนิสติก เริ่มมีแนวโน้มที่จะทำรูปเหมือนในแนวสัจนิยมมากขึ้น แต่สำหรับประติมากรรมในยุคโรมัน จะเน้นความเหมือนของต้นแบบ โดยพยายามบันทึกลักษณะเฉพาะตัวของคนที่เป็แบบ
 lesson-4-18.png	Pompey the Great, Marble, c.55 B.C. ประติมากรรมรูปปั้นบุคคลสำคัญผู้มีอำนาจ ซึ่งเป็นงานท้าทายที่ประติมากรต้องผสมผสานระหว่างการแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของคนต้นแบบและการแสดงออกถึงความเป็นเลิศให้สมเกียรติตามอุดมคติอีกด้วย
 lesson-4-19.png	Emperor Vespasian, c.70 AD. รูปปั้นนี้ ไม่มีอะไรที่แสดงว่าเขาเป็นเทพเจ้า เขาอาจจะเป็นนายธนาคารผู้มั่งคั่งหรือเจ้าของกิจการเดินเรือก็ได้
 lesson-4-20.png	Augustus of Prima Porta, c 20 B.C. Marble, Vatican Museum, Rome. ชาวโรมันสนใจในโลกกายภาพ ได้สะท้อนในงานประติมากรรม ด้วยการทำรูปเหมือนกันอย่างจริงจังจนกลายเป็นงานหลัก รูปเหมือนพระจักรพรรดิอูกุสตุส มีลักษณะเป็นแบบคตินิยมที่เรียบง่ายแต่เข้มแข็ง บุคคลผู้นี้เป็นทหารและนักปกครอง สืบทอดอำนาจหลังจากจูเลียส ซีซาร์ ได้เอาทหารเข้าสพบกับมาร์ค แอนโทนี เมื่อรบชนะได้ขึ้นเป็นจักรพรรดิ

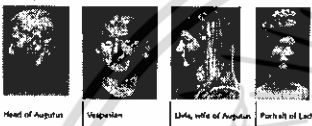
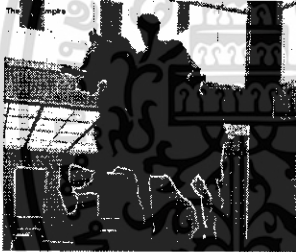
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-21.png	Ara Pacis Augustus, Rome, 13-9 B.C. Marble. แท่นบูชาสันติภาพ บันทึกเรื่องราวทางประวัติศาสตร์บนประติมากรรมนูน (Monumental Relief) แสดงเหตุการณ์ที่ชัดเจน ใส่รายละเอียดบนใบหน้า การแต่งกาย และสิ่งแวดล้อมที่ถูกต้อง ฉากหลังของภาพจากที่เคยว่างเปล่า ในประติมากรรมนูนสมัยกรีก ชาวโรมันได้พยายามทำให้เกิดมิติลึกโดยทำให้ส่วนนูนลดหลั่นกันไป จากที่นูนเต็มที่ในส่วนหน้าก็จะนูนน้อยลงแบบแผ่วเบาช่วยให้ดูเหมือนรูปวัตถุอยู่ในระยะไกล นอกจากนี้ การใช้รูปทรงวงแหวนทแยงมุม ก็ช่วยทำให้รูปทรงนั้นมีความลึก
 lesson-4-22.png	Tellus Relief, Panel from the Ara Pacis Augustae. ประติมากรรมนูนรูปพระแม่โพสพโรมัน (Roman Earth Mother) แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์มั่งคั่งแห่งอาณาจักรโรมัน ประติมากรใช้เทคนิควิธีการทำให้ส่วนนูนลดหลั่นกันไปจากที่นูนเต็มที่ในส่วนหน้า ก็จะนูนน้อยลงแบบแผ่วเบาช่วยให้ดูเหมือนรูปวัตถุอยู่ในระยะไกล
 lesson-4-23.png	Procession, Portion of the frieze of the Ara Pacis Augustae, Marble. รูปคนในงานประติมากรรมนูนนี้มีลักษณะคล้ายงานในยุคเฮลเลนิสติก และอาจเป็นไปได้ว่าได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากลวดลายภายในวิหารพาร์เทนอนของกรีก
 lesson-4-24.png	Triumphal arch of Tiberius, Orange, Southern France, c.14-37 AD ในฝรั่งเศส อิตาลี จะมีประตูชัย ช่องกลางใหญ่กว่าข้างๆ ทั้งสอง ซึ่งมันเป็นองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (Architectural Composition) ซึ่งคล้ายคอร์ด (Chord) ที่ใช้ในดนตรี

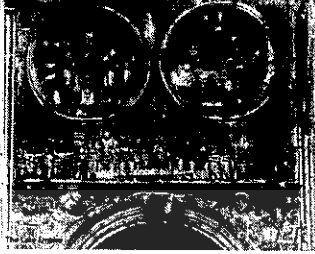
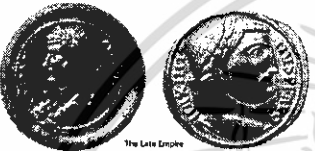
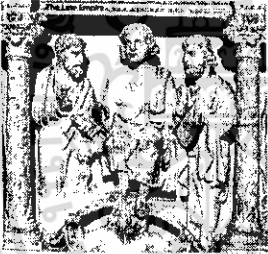
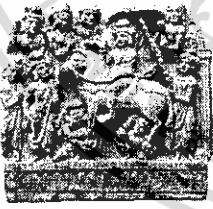
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-25.png	Arch of Titus, Rome, A.D. 81 ประติมากรรมนูนบนประตูชัยติตัส
 lesson-4-26.png	Spoils from the Temple in Jerusalem, relief from the Arch of Titus, Marble. ประติมากรรมนูนแสดงรูปขบวนทหารที่ยึดโคมระย้ามาได้จากวัดในเยรูซาเลม
 lesson-4-27.png	Triumph of Titus, relief from the Arch of Titus, Marble. ประติมากรรมพยายามสร้างภาพลวงตาให้ดูลึกและมีมิติ ด้วยวิธีวางรูปมาในขบวนให้ทับซ้อนกัน
 lesson-4-28.png	Column of Trajan, Rome, A.D 113. อนุสาวรีย์บันทึกเหตุการณ์การเดินทัพ โดยวัตถุประสงค์หลักของศิลปินไม่ใช่ต้องการแสดงความกลมกลืน ความงาม และการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกแต่อย่างใด หากแต่มุ่งถ่ายทอดความจริงที่เกิดขึ้นศิลปินโรมันได้ฟื้นฟูชนบทการบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์สงคราม แสดงลำดับเวลา การต่อสู้ และการพิชิตชัยชนะของทหารโรมัน มีรายละเอียดที่ถูกต้อง การเล่าเรื่องชัดเจน ทำให้คนดูประทับใจและซาบซึ้งในคุณความดีของเหล่าทหารกล้า
 lesson-4-29.png	Trajan's Column, Rome เสาอนุสาวรีย์บันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

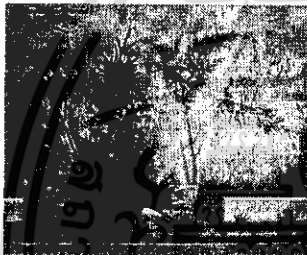
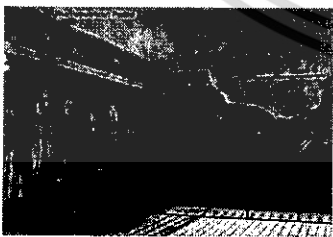
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-30.png	Detail, Trajan's Column, Rome รายละเอียดของประติมากรรมนูนต่ำบนเสาอนุสาวรีย์
 lesson-4-31.png	Portrait Sculpture รูปเหมือนชาวโรมัน ที่ประติมากรพยายามบันทึกลักษณะเฉพาะบุคคลไว้ในงาน
 lesson-4-32.png	Equestrian statue of Marcus Aurelius, c. A.D. 165. Bronze, Over life-size. Capitoline Hill, Rome. ประติมากรรมรูปกษัตริย์ทรงม้าชิ้นแรกที่กลายเป็นแม่แบบที่นำมาใช้อีกในสมัยเรอเนซองส์ และในยุคต่อๆ มา และได้แพร่หลายไปทั่วโลก สำหรับในทวีปเอเชียมี 2 แห่งคือ อนุสาวรีย์พระเจ้าอโศกมหาราชที่เขมร และพระบรมรูปทรงม้าในประเทศไทย
 lesson-4-33.png	Constantine the Great, c. A.D. 330 Marble, Rome ในยุคจักรวรรดิโรมันตอนปลาย ศิลปินสร้างผลงานศิลปะโดยให้ความสำคัญทางสัญลักษณ์มากกว่าเลียนแบบให้เหมือนจริง ด้วยเหตุเพราะโลกของศาสนาคริสต์ได้เบนความสนใจไปจากโลกเดิมของชาวโรมันจากที่เคยให้ความสำคัญกับการปรากฏทางกายภาพเป็นการให้ความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ ประติมากรรมรูปเหมือนจึงเริ่มมีนัยน์ตาเบิกกว้างและแสดงท่าทางครุ่นคิด ฝีมือการแกะสลักหยาบ กระทำพอรวบรัดเท่านั้น และมีรูปทรงจำเจ

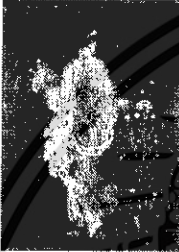
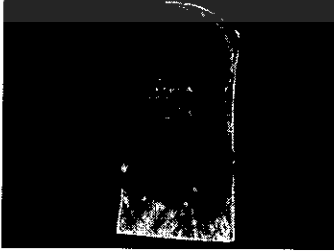
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-34.png	Relief from the Arch of Constantine: Medallions, Marble ประติมากรรมรูปนูนแสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ที่ใช้ตกแต่งตามประตูชัย ลักษณะงานบรรจุอยู่ในกรอบ ทำให้มีการวางท่าทางเป็นไปอย่างจำกัด รายละเอียดถูกต้องตอน รูปคนในขบวนมีการทำส่วนหัวซ้ำ
 lesson-4-35.png	Medallion of Hadrian (Second Century A.D.), Bronze. Bottom; Gold Coin with Portait of Maximian Daia (A.D. 308 – 314), Gold. ประติมากรรมนูนต่ำบนเหรียญ ศิลปินขาดความประณีตและใส่ใจในรายละเอียดลดน้อยลง
 lesson-4-36.png	Christ with St. Peter and St. Paul, c. 389 A.D. ภาพตัวแทนยุคต้นๆ ของคริสต์ศาสนา พระเยซูรูปงามเมื่อยังหนุ่มอยู่ระหว่าง St.Peter และ St. Paul ลักษณะเหมือนนักปรัชญากรีก พระเยซูยืนอยู่บนสวรรค์ และมีเทพเจ้าแห่งท้องฟ้าคอยประคองรองพระบาทอยู่
 lesson-4-37.png	Gautama (Buddha) leaving his home, c.2nd Century A.D. อียิปต์ไม่ได้เป็นชาติเดียวที่สร้างงานศิลปะเพื่อศาสนา ในอินเดียก็เช่นกัน ขณะที่โรมันใช้ประติมากรรมนูนต่ำเล่าเรื่องราวสงครามและยกย่องวีรบุรุษ ศิลปินอินเดียก็ถ่ายทอดพุทธประวัติ ประติมากรรมในอินเดียเกิดขึ้นมายาวนานก่อนจะได้รับอิทธิพลจากศิลปะเฮเลนนิสติกที่มาจากประเทศอินเดียเสียอีก ซึ่งเกิดขึ้นที่ชายแดนแคว้นกันดารรา (Gandhara) ประติมากรรมนูนต่ำนี้เป็นผลงานชิ้นแรกๆ ที่แสดงรูปพระพุทธเจ้าและกลายมาเป็นต้นแบบของพุทธศิลป์ในเวลาต่อมา ภาพนี้คือพุทธประวัติ การสละครั้งยิ่งใหญ่ของเจ้าชายสิทธิตถ์ที่จากวังมาเป็นฤๅษีในป่ากร้าง พระองค์กล่าวแก่ม้ากัณทกะว่า กัณทกะที่รักกรุณาพาฉันหนีไปซั้วซั้วคิน เมื่อฉันสำเร็จด้วยความช่วยเหลือของเจ้า ฉันจะนำวิธีช่วยให้พ้นทุกข์ ใถ่บาปให้แก่โลกของเทพดาและโลกมนุษย์ ถ้าม้ากัณทกะ (ต่อ)

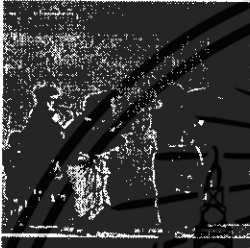
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	เพียงส่งเสียงร้องหรือทำกระต๊อบก็ให้เกิดเสียงก็จะเป็นสัญญาณปลุกให้รู้สึกตัวและเจ้าชายก็จะจากไปสู่การค้นพบ เหล่าเทพจึงคลุมเครื่องป้องกันเสียงม้าร้องและเอามือวางลงที่เท้า
 lesson-4-38.png	Head of the Buddha, 4th-5th century A.D. ศิลปะกรีกโรมัน สร้างสรรค์รูปปั้นตัวแทนของเทพและวีระบุรุษที่งดงาม ศิลปินชาวอินเดียก็ได้สร้างรูปปั้นพระพุทธเจ้าที่งดงาม แสดงความสุ่มลุ่มลึก ผลงานชิ้นนี้อยู่ที่กัณดาร่า (Gandhara) เช่นกัน
 lesson-4-39.png	Garden Scene, late first century B.C., Museo Romano, Rome นักประวัติศาสตร์ศิลป์สันนิษฐานว่า ช่างเขียนโรมันอาจได้เรียนรู้มาจากจิตรกรรมยุคเฮลเลนิสติกของกรีก ดังจะเห็นได้จากการนำเอาเรื่องราวของเทพเจ้า การผจญภัยของเทวดาบนสวรรค์ งานจิตรกรรมในสมัยกรีกได้มีความพยายามที่จะเขียนให้เหมือนจริงที่สุด โดยในตอนแรกจะคำนึงถึงแต่เพียงเส้นขอบเป็นสำคัญ แต่ปัญหาที่ยากทั้งช่างกรีกและโรมันประสบก็คือการหาวิธีที่จะเขียนรูปทิวทัศน์ ให้อยู่ในตำแหน่งที่สมจริงได้ เมื่อครั้งที่ยังไม่มีความรู้เรื่องทัศนียภาพ (Perspective) จิตรกรชาวโรมันมีวิธีการที่สำคัญอยู่ 2 วิธี คือ Plane การใช้เส้นกับพื้นที่ที่เป็นที่ราบเรียบ เป็นเส้นตรงเส้นโค้ง และ Recession คือการให้น้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อให้ดูรู้สึกถึงมิติที่ลึกลงไป เหมาะสมที่จะนำไปใช้กับภูมิประเทศหรือในสภาพที่ไม่มีระเบียบ เช่น เทือกเขา จากภาพคือการแสดงความลึกที่แสดงด้วยทัศนมิติเชิงเส้นที่จิตรกรสร้างขึ้นเอง
 lesson-4-40.png	A Frieze from the Villa of the Mysteries, Pompeii, c. 50 B.C. จิตรกรรมบนผนังในเมืองปอมเปอีซึ่งเคยเป็นอาณานิคมของกรีกมาก่อน ภาพนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการสะสมความรู้ในเชิงช่างที่เก่าแก่สืบทอดมาจากจิตรกรรมกรีกโบราณ ตั้งแต่สมัยที่กรุงโรมยังไม่มีอำนาจ

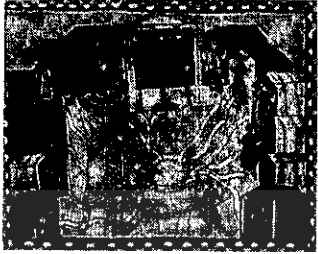
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-41.png	Ulysses in the Land of Lestrygonians, Part of the Odyssey Landscapes, Late First Century B.C., Vatican Library, Rome. จิตรกรจะเน้นเรื่องการเขียนรูปคนแบบแรเงา ให้ความสำคัญกับกายวิภาค และสัดส่วนที่ถูกต้อง
 lesson-4-42.png	Maiden gathering flowers, 1st century A.D. จิตรกรรมในช่วงแรกการก่อตั้งจักรวรรดิ (The Republican Period)
 lesson-4-43.png	Head of a faun, 2nd century B.C. จิตรกรรมในช่วงแรกการก่อตั้งจักรวรรดิ (The Republican Period)
 lesson-4-44.png	Still Life with Peaches, c. A.D. 50, Museo Nazionale, Naples จิตรกรได้ใส่ใจและค้นคว้าเทคนิควิธีการวาดตั้งแต่ระดับใหญ่อย่างงานสถาปัตยกรรม ทิวทัศน์ จนถึงระดับเล็กอย่างวัตถุในภาพเขียนหุ่นนิ่ง
 lesson-4-45.png	Mummy Portrait of a Man, second century A.D. Encaustic painting on wood panel, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo. จิตรกรชาวโรมันได้นำผงไม้มาลงพื้นด้วยปูนฉาบ แล้วนำมาใช้เป็นวัสดุรองพื้นสำหรับการเขียนภาพสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

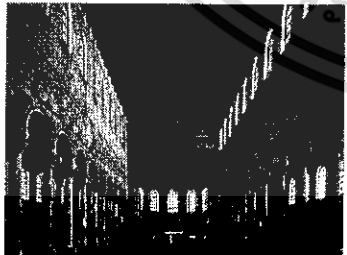
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-46.png	Portrait of a Man, c.100 A.D. ภาพคนที่สร้างด้วยช่างฝีมือผู้ถ่อมตน มีราคาถูก มีลักษณะเข้มข้นรุนแรงเหมือนจริง และดูทันสมัย
 lesson-4-47.png	Roman Mosaic Depicting Street Musicians ภาพประดับเศษหิน (Mosaic) เป็นอีกเทคนิควิธีที่นิยมทำ มีทั้งบนที่ประดับบนพื้นและบนผนังอาคาร ในภาพแสดงเรื่องราวของนักดนตรีตามท้องถนน
 lesson-4-48.png	Roman Mosaic Depicting Street Musicians รายละเอียดการจัดวางเศษหินสีบนภาพ
 lesson-4-49.png	Wall Mosaic in the House of Neptune and Amphitrite, Herculaneum, c. A.D. 70 ภาพประดับเศษหินบนผนังอาคาร
 lesson-4-50.png	Wall painting from Herculaneum, 'Hercules and Telephus'. จิตรกรรมมีการผลักระยะความลึกลงตาได้ไกลมากกว่าแต่ก่อน การเขียนภาพคนในยุคจักรวรรดิโรมันตอนปลาย จิตรกรได้ให้ความสำคัญทางสัญลักษณ์ของภาพมากกว่าความเหมือนของต้นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-4-51.png	Moses Striking Water from the Rock, 245-56 A.D. ภายใต้กฎเหล็กคือการห้ามสร้างรูปเคารพอย่างเคร่งครัด ศิลปินทางตะวันออกได้เรียนรู้การใช้สัญลักษณ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพิธีกรรมสำหรับการสั่งสอนความเชื่อทางศาสนาภาพแหล่งน้ำศักดิ์สิทธิ์นี้แสดงนัยยะสำคัญของชาวยิว โมเสส (Moses) ถูกแทนด้วยคนตัวสูงที่ยืนอยู่ด้านหน้ากระโจม มีก้านเชิงเทียน 7 กิ่ง ความหมายสำคัญก็คือแต่ละเผ่าของอิสราเอล แบ่งปันน้ำศักดิ์สิทธิ์ ศิลปินแสดงลัทธิ 12 สาย แต่ละสายไหลไปยังรูปคนเล็กๆ ที่ยืนหน้ากระโจม แม้ทักษะการวาดจะดูเหมือนไม่มีความชำนาญมากนัก โดยศิลปินใช้วิธีการง่ายๆ ในการอธิบายเรื่องราว และไม่ได้ใส่ใจในการวาดให้เหมือน เพราะการวาดให้เหมือนมากก็จะเป็นบาป ขัดต่อกฎข้อห้ามเรื่องรูปจำลอง
 lesson-4-52.png	The Three Men in the Fiery Furnace, 3rd Century A.D. ภาพวาดด้วยที่แปรง ขยายสามคนกำลังลงไปในห้องเพลิงทั้งชุดเสื้อ กางเกง และหมวก แต่พอลงไปก็ไหม้ไหม้แต่ผม จะเห็นว่าศิลปินไม่ต้องการแสดงฉากอารมณ์ แต่แสดงเพื่อปลอบขวัญ เป็นแรงบันดาลใจของความอยู่รอด ความอดทนของชาวเปอร์เซีย เบลูไฟ และ นกฟิราบ เป็นสัญลักษณ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์

3.1.5 บทที่ 5

ตารางที่ 9 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 5

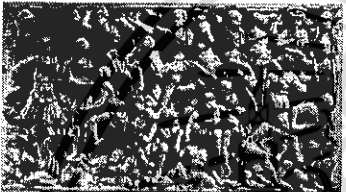
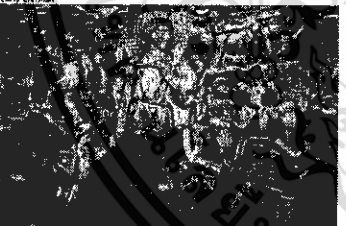
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5.png	Early Christian and Byzantine ศาสนาคริสต์มีบทบาทและอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดของชาวตะวันตก และกลายเป็นพื้นฐานของโลกทัศน์ใหม่ซึ่งเชื่อว่า การดำเนินของชีวิตที่ดีที่ผ่านความชั่วเป็นการนำจิตวิญญาณให้เข้าถึงพระเจ้า และเป็นความสำเร็จแห่งชีวิตหลังความตาย โลกทางวัตถุจึงอยู่นอกเหนือความสนใจของชาวคริสต์ ศิลปะในยุคนี้มีพัฒนาการและสามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาที่สำคัญคือ ศิลปะในยุคเริ่มต้นของคริสตศาสนา (Early Christian) และศิลปะไบแซนไทน์ (Byzantine)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

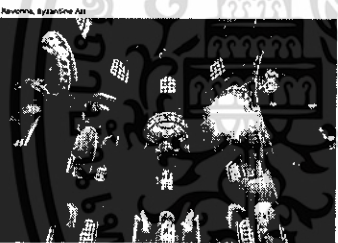
ตารางที่ 10 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 5

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-1.png	Conjectural reconstruction of old St. Peter's. สถาปัตยกรรมคริสเตียนในยุคแรกยังคงสืบทอดรูปทรงและเทคนิคมาจากสถาปัตยกรรมโรมัน การสร้างอาคารมุ่งเน้นไปที่โบลส์ สถาปนาสำหรับผู้พลีชีพเพื่อศาสนา และวิหารเจมินันต์เป็นต้น การสร้างวิหารไม่ได้เน้นความใหญ่โต แต่เน้นการถอยห่างออกไปจากโลกทางวัตถุสู่ความลึกกลับทางศาสนา ลักษณะอาคารมี 2 แบบคือ แบบชนิดตามยาว และแบบชนิดศูนย์กลาง จากภาพเป็นอาคารชนิดตามยาว จากประตูทางเข้าจะต้องเดินผ่านลานโถงกลางโล่ง แล้วเข้าสู่ห้องพักหน้าห้องโถง ณ ที่นั้นสามารถมองเห็นแท่นบูชาซึ่งอยู่ ณ ที่ไกลสุดของห้องโถง การใช้ระวางที่ถดถอยลึกไปตามลำดับจากภายนอก จะช่วยเน้นความหมายอันสำคัญของแท่นบูชา
 lesson-5-2.png	Interior of Santa Costanza, Rome, c. A.D. 350 อาคารชนิดศูนย์กลาง ใช้สำหรับเป็นสถูปสถานของผู้ถูกฆ่าด้วยเรื่องศาสนา ต่อมาใช้เป็นโบสถ์
 lesson-5-3.png	Illustrations from the Vienna Genesis, early sixth century. จิตรกรรมคริสเตียนในยุคแรกการเขียนภาพคนได้ลดทอนลงในลักษณะหยาบๆ มีศีรษะกว้าง นัยน์ตาโต และลำตัวแข็งทื่อ รูปนี้คือภาพประกอบในหนังสือเขียนของชาวคริสเตียนมีลักษณะเป็นรูปแบนๆ เน้นในเชิงสัญลักษณ์
 lesson-5-4.png	Christ Enthroned in Majesty, with Saints, Apse Mosaic, Santa Pudenziana, Rome, A.D. 402-417 ภาพประดับหินสีในโบสถ์ซานตาพุดินเซียน่า กรุงโรม ยังคงมีแบบอย่างงานศิลปะโรมันหลงเหลืออยู่ให้เห็น

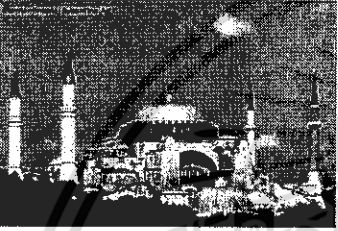
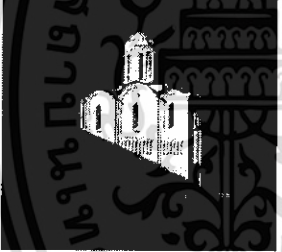
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-5.png	The Parting of Lot and Abraham, Mosaic from Santa Maria Maggiore, Rome, A.D. 430 ภาพประดับหินสี มีวิธีการเขียนท่าทางคนที่ซับซ้อนและดูเป็นธรรมชาติ มีนัยน์ตาเบิกกว้างและเหมือนกลอกอยู่ในเบ้าตา มือที่กำลังเคลื่อนไหว เน้นให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติ
 lesson-5-6.png	Battle Between Romans and Barbarians, front panel of the Ludovisi Battle Sarcophagus, third century A.D. Marble, Rome. ประติมากรรมคริสเตียนมีความสำคัญน้อยกว่าในสมัยโรมัน เพราะตามพระคัมภีร์ไบเบิลมีการห้ามเรื่องรูปบูชา งานรูปเหมือนจึงมีน้อย งานประติมากรรมจึงถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบของงานขนาดเล็ก เช่น งานแกะสลักรูปคนบนโลงศพ ถ้วยและจานโลหะ โกศบรรจุพระสารีริกธาตุศักดิ์สิทธิ์ และงานแกะสลักงาช้าง จากรูปเป็นงานแกะสลักแบบภาพพื้นยาว แสดงเหตุการณ์สำคัญที่ยาวต่อเนื่องกันไป ลักษณะรูปคนคล้ายตุ๊กตาและจัดทำทางซ้ำกัน
 lesson-5-7.png	The Good Shepherd Sarcophagus, from the catacomb of Praetextus, late fourth century A.D. Rome. งานแกะสลักแบบภาพพื้นยาวรอบทุกด้านของโลงศพ
 lesson-5-8.png	Sarcophagus of Junius Bassus, Mable. งานแกะสลักแบ่งภาพเหตุการณ์ต่างๆ ออกเป็นห้องๆ และมีการวางรูปซ้อนกันด้วย

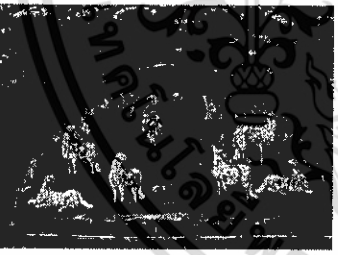
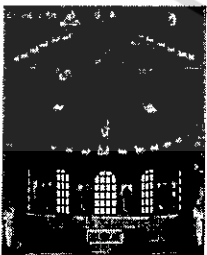
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-9.png	Sarcophagus of Archbishop Theodore, seventh century A.D. Marble, Ravenna. งานแกะสลักภาพรอบโลศพ
 lesson-5-10.png	San Vitale, Ravenna. โบสถ์ซานไวตาเล ราเวนนา สถาปัตยกรรมไบแซนไทน์ อาคารแบบผังศูนย์กลางที่มีหลังคาทรงกลมเป็นลักษณะเฉพาะของโบสถ์สมัยไบแซนไทน์ หลังคาทรงกลม เป็นสัญลักษณ์ของสรวงสวรรค์ใช้คลุมสถานที่หรือวัตถุศักดิ์สิทธิ์
 lesson-5-11.png	Interior of San Vitale, Ravenna. ภายในซานไวตาเล ราเวนนา
 lesson-5-12.png	Mausoleum of Galla Placidia, Ravenna, c. A.D. 425-50. หลุมฝังศพของกาลลา พลาซีเดีย ในกรุงคอนสแตนติโนเปิล และภูมิภาคใกล้เคียง อาคารผังแบบศูนย์กลางและแบบตามยาวมักมีใช้ปะปนกันไป ในรูปของอาคารทรงเรือนโถง กว้าง สั้น และมีหลังคาทรงกลมด้วย

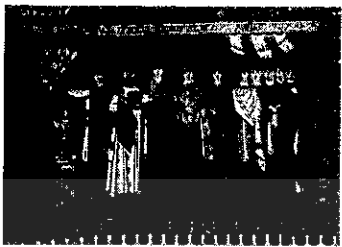
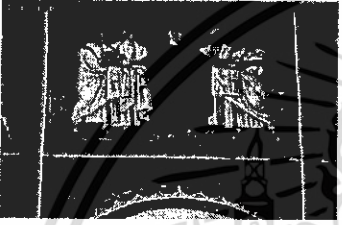
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-13.png	Sant' Apollinare in Classe, Ravenna, c. A.D. 533-49. โบสถ์เซนต์อะพอลลิเนาเร อินคลาสเซ เมืองราเวนนา
 lesson-5-14.png	Hagia Sophia, Constantinople, A.D. 532-37. โบสถ์ฮาเจียโซเฟีย กรุงอิสตันบูล
 lesson-5-15.png	St. Dmitri at Vladimir, 1194-97. เซนต์ดมิทรี ที่วลาดีเมียร์
 lesson-5-16.png	Cathedral of the Annunciation, Moscow, 1194-97. วัดที่กรุงมอสโก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-17.png	The Pantocrator, with the Virgin, Angles, and Saints, Apse Mosaic, Monreale, Sicily, Late Twelfth Century. การตกแต่งโบสถ์โดยช่างฝีมือไบแซนไทน์ พระเยซูเหมือนมองลงมาที่เราเป็นสัญลักษณ์ของ Holy Truth ที่ปรากฏ งานจิตรกรรมเพื่อตกแต่งโบสถ์จะกำหนดพื้นที่ให้เหมาะสมตามลำดับความสำคัญ หลังคาทรงกลมเป็นส่วนที่สงวนไว้สำหรับภาพพระคริสต์ ฐานเชิงมุมของหลังคาทรงกลม เป็นส่วนสำหรับภาพทูตสวรรค์และผู้สอนศาสนา หลังคาทรงโค้งของผนังมุขครึ่งวงกลมเป็นที่สงวนไว้สำหรับภาพงานพิธีสำคัญทางศาสนาคริสต์ทั้ง 12 พิธี ภาพเหตุการณ์จากพระประวัติ และภาพคำพิพากษา
 lesson-5-18.png	The Harrowing of Hell, Fresco from the Mosque of the Ka'riye, Istanbul, c.1310-20. รูปพระคริสต์มีหนวดเครายาว ซึ่งสันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันออก
 lesson-5-19.png	Christ as the Good Shepherd, Mosaic from the Entrance Wall of the Mausoleum of Galla Placidia, Ravenna, A.D. 425-50. ภาพประดับหินสี ในกาลลาฟลาซีเดีย แสดงภาพเหตุการณ์จากพระประวัติ จากภาพมีลักษณะการจัดวางองค์ประกอบแบบหลวมๆ ไม่เป็นพิธีการ
 lesson-5-20.png	Apse mosaics from Sant' Apollinare in Classe, Ravenna, c. A.D. 549. ภาพประดับหินสี ในส่วนที่เป็นโบสถ์ เซนต์อพอลลิเนียร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-21.png	Theodora and Attendants, from San Vitale. “ทีโอดอราและข้าราชการบริพาร”
 lesson-5-22.png	The Miracle of the Loaves and the Fishes, Mosaic from the Nave Wall of Sant' Apollinare Nuovo, Ravenna, c. A.D. 504. ศิลปินวางรูปพระเยซูไว้กลางกับด้วยหินสีเข้ม รอบล้อมด้วยบริวารซึ่งใช้สีอ่อน เพื่อขับให้พระเยซูเด่นขึ้นมา สิ่งที่น่าสนใจในภาพนี้คือการนำหินสีทองมาประดับเป็นฉากหลังที่ต่างจากยุคก่อนๆ ที่มักจะแทนที่โลกภายนอกด้วยสีทึบดำ พระเยซูประทาน ขนมปัง 5 ก้อนและปลา 2 ตัวแก่ประชาชน 5000 คน ถ้าเป็นเฮเลนนิสติกก็อาจมีภาพคนเยอะๆ ในลักษณะที่เป็นดราม่า (Dramatic Scene) ฉากหลังสีทองไม่เป็นธรรมชาติหรือเหมือนจริง รูปพระเยซูอยู่กลางภาพ ไม่มีเครา ผมยาว หนุ่ม เป็นจินตนาการเมื่อครั้งพระองค์มีชีวิตขณะยังหนุ่ม ใส่ผ้าสีม่วง ยืนมือออกไปให้พร สวาททั้งสองข้างยื่นปลาและขนมปัง ไม่เห็นมือของทั้งสอง ประหนึ่งเหมือนการมอบเครื่องบรรณาการ ภาพนี้คือสัญลักษณ์และเป็นเครื่องรำลึกถึงพลังอำนาจที่ยืนนานของพระคริสต์ ที่อธิบายถึงความมุ่งมั่นไม่ย่อของพระองค์ ศิลปินรู้ว่าจะวาดผ้าคลุมอย่างไรให้มองเห็นรูปร่างที่อยู่ด้านใน เขาใช้วิธีผสมหินสีใน Shade ต่างๆ เพื่อให้เกิดประกายในภาพ เขาสร้างเงา ย่นย่อสัดส่วน ในศิลปะยุคดึกดำบรรพ์ (Primitive Art) ศิลปินต้องการให้ง่าย ส่วนความคิดของศิลปินอียิปต์ คือ ความชัดเจนของภาพตัวแทน ส่วนศิลปินกรีกจะพัฒนาเรื่องรูปทรง (Form) ดังนั้นเมื่อมาถึงศิลปะคริสเตียนก็เป็นการผสมระหว่างศิลปะแบบพื้นเมือง (Primitive Art) กับวิธีการที่ซับซ้อน การสังเกตธรรมชาติที่ต้นตัวในกรีกเมื่อ 500 B.C. โดยศิลปินไม่ได้สนใจว่าเหมือนไม่เหมือนอีกต่อไป เขาไม่ได้ค้นคว้าวิธีการนำเสนอใหม่ที่เกี่ยวข้องกับร่างกายมนุษย์และการสร้างระยะลึกอีกต่อไป แต่ความรู้เหล่านั้นก็ได้เลือนหายไปไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

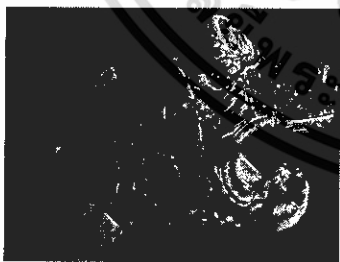
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-23.png	Justinian and Maximianus, detail of an apse mosaic from San Vitale. “จัสติเนียนและซาราสปรีฟาร์” ภาพประดับเซซหินสีในโบสถ์ซานวิตาเล เมืองราเวนนา ท่าทางรูปคนที่แข็งแกร่งและมีขนาดที่ไม่สัมพันธ์ตามธรรมชาติรวมเข้ากับการตกแต่งผิวพื้นแบนๆให้หรูหรา
 lesson-5-24.png	Christ Between Angels and Saints, from San Vitale. “พระคริสต์ ในหมุ่นางฟ้าและนักบุญ”
 lesson-5-25.png	The Vladimir Madonna, twelfth century. Moscow. ลักษณะเด่นของศิลปะไบแซนไทน์ คือรูปหน้าและจมูกยาว ริมฝีปากบาง มีขอบเส้นรอบรูปชัดเจน แบน และตกแต่งอยู่บนพื้นหลังสีทอง
 lesson-5-26.png	Andrei Rublev, The Old Testament Trinity Prefiguring the Incarnation, Moscow. รูปนางฟ้าทั้งสามจะมีรัศมีและปีก แต่ละรูปกำหนดขอบเขตรูปร่างด้วยสีและเส้นที่ชัดเจน
 lesson-5-27.png	Maddona Enthroned, late 13th Century, Tempera on Panel. แม่พระนั่งบัลลังก์ วาดบนแผงไม้ ศิลปะตามระเบียบวิธีสมัยไบแซนไทน์ อยู่ ที่ลักษณะของรูปคนและเครื่องแต่งกาย วิธีร้อยย้วย่นของผ้าคลุมร่างกายที่ สอกลงและเข้า รูปใบหน้า มือ และบัลลังก์มีเงา เป็นอิทธิพลของกรีกและเฮเลนนิสติก แม้กฎจะมีกฎข้อห้ามแต่ศิลปะไบแซนไทน์ก็พัฒนาพรสวรรค์ให้กับตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-5-28.png	The Sacrifice of Iphigenia, panel from the Veroli Casket, Tenth or Eleventh Century. Ivory, Vitoria and Albert Museum, London. ประติมากรรมในศิลปะแบบไบแซนไทน์ มักมีลักษณะเป็นประติมากรรมขนาดเล็ก เป็นรูปเคารพทางศาสนาหรือโกศบรรจุพระธาตุศักดิ์สิทธิ์ มักทำด้วยทองคำและระบายสีเคลือบมัน การมีขนาดเล็กทำให้สามารถหอบหิ้วไปไหนมาไหนได้ ช่วยให้อิทธิพลของศิลปะแบบไบแซนไทน์แผ่ออกไปกว้างขวาง จากภาพคือการบูชายัญของอิฟิเจเนีย บ่งบอกล่องอัฐิทำด้วยงาช้าง ลักษณะรูปร่างคน ท่าทาง เสื้อผ้า เครื่องประดับ บ่งบอกถึงลักษณะศิลปะโรมันโบราณ แต่นำเสนอเรื่องราวในแบบไบแซนไทน์
 lesson-5-29.png	Christ Enthroned with Saints, the Harbaville Triptych, Ivory, Louve, Paris. ประติมากรรมงาช้าง ภาพสามบานฮาร์บาวิลล์ มีลักษณะรูปทรงดูสุขุม นุ่มนวลและอ่อนโยน ท่าทางการยืนและเครื่องแต่งกายที่ดูกลมกลืนและพลิ้วไหล

3.1.6 บทที่ 6

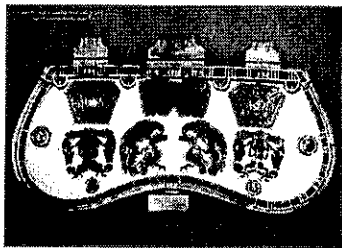
ตารางที่ 11 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 6

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6.png	Medieval Art ศิลปะยุคกลาง ซึ่งรวมถึงศิลปะคริสเตียนยุคแรกและศิลปะไบแซนไทน์ เกิดขึ้นภายหลังจากโรมันสิ้นอำนาจเป็นช่วงรอยต่อการเริ่มต้นยุคเรอเนซองซ์ สำหรับศิลปะเมดิวัลจะเน้นเฉพาะบนผืนแผ่นดินยุโรปทางภาคเหนือของกรุงโรม ผู้คนเหล่านี้อาศัยอยู่ในฝรั่งเศส เยอรมันนี กลุ่มสแกนดิเนเวีย เนเธอร์แลนด์ เบลเยียมและเกาะเล็กเกาะน้อยแห่งบริเตน (ปัจจุบัน) ในระยะเวลาหลายพันปี มีชนเผ่าต่างๆ ที่อยู่ในแถบยุโรปเหนือพยายามอพยพมุ่งหน้าลงสู่ทางใต้ซึ่งเป็นแหล่งที่อุดมสมบูรณ์กว่า เมื่อครั้งที่จักรวรรดิโรมันยังเฟื่องฟู มีการยับยั้งการอพยพของชาวเผ่า โดยเฉพาะพวกวิสิกอธ (Visigoths) ภายหลังจากที่จักรวรรดิโรมันเสื่อมอำนาจลง พวกชนป่าเถื่อนก็กลับเจริญขึ้นและมีพลังกำลังกล้าแข็งขึ้น

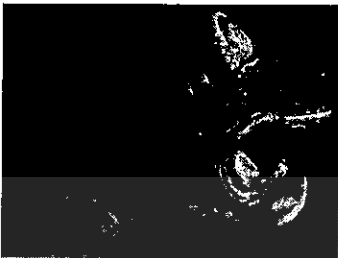
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ผู้คนทางเหนือของทวีปยุโรปก็ยังคงพัฒนาศิลปะของตนให้ก้าวหน้าต่อไปเช่นกัน ผู้คนเหล่านี้อาศัยอยู่ในฝรั่งเศส เยอรมันนี กลุ่มสแกนดิเนเวีย เนเธอร์แลนด์ เบลเยียมและเกาะเล็กเกาะน้อยแห่งบริเตน (ปัจจุบัน) ชาวกรีกและชาวโรมันเรียกผู้คนเหล่านี้ว่า พวกบาร์บารี (Barbarians) หมายถึง คนป่าไร้อารยธรรม อิทธิพลของศาสนาคริสต์แผ่ขยายมาสู่งานศิลปะแบบพื้นเมืองของพวกบาร์บารี ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคริสต์ศาสนา ศิลปะของประเทศต่างๆ ในยุโรปเหนือแบ่งได้เป็น 6 สมัยคือ สมัยของการอพยพ (The Migration Period) สมัยราชวงศ์เมโรวิเจียน (Merovingian Dynasty Period) สมัยราชวงศ์แคโรลินเจียน (Carolingian Dynasty Period) สมัยราชวงศ์ออตโตเนียน (Ottonian Dynasty Period) สมัยโรมันเนสก์ (Romanesque Period) และสมัยกอทิก (Gothic Period)

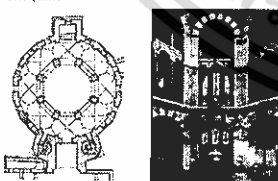
ตารางที่ 12 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 6

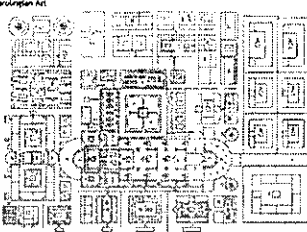
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-1.png	Frankish Ornaments, Sixth and Seventh Centuries, Gold, Cloisonné Technique, Inlay of Garnets and Blue Stones. City of Liverpool Museums. ศิลปกรรมของพวกกอพพ งานช่างฝีมือมีวัตถุประสงค์ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย เป็นสิ่งของจำพวกเคลื่อนย้ายได้ เป็นของใช้ส่วนตัว จำพวกเครื่องประดับ ส่วนมากเป็นงานโลหะสำริด หรืองานทองคำลงยา ได้แก่ กำไลมือ กำไลแขน กระป๋ และฝากระเป๋าลูกๆ มีการนำรูปทรงเรขาคณิตมาผสมผสานกับรูปมนุษย์และสัตว์ ผลงานจึงมีรูปร่างแปลก ดูแข็งแกร่ง และเทอะทะ
 lesson-6-2.png	Purse Cover from the Sutton Hoo Ship Burial, c.655. Gold and Enamel, British Museum, London. ฝากระเป๋าสีเงินจากเรือซุตตันฮู ทำด้วยทองคำ ขนาดยาวประมาณ 7 นิ้วครึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-3.png	Animal Head from the Oseberg Ship Burial, c.825. Wood, Norway. ภายหลังที่จักรวรรดิโรมันพินาศลง ทำให้เกิดช่องว่างของอำนาจในยุโรป บรรดาชนเผ่ามีสภาพชีวิตแบบอนารยะ ชนชาติแฟรงก์ มีการปรับปรุงตนให้เจริญก้าวหน้าเร็วกว่าเผ่าอื่น โคลวิส ได้นำชนเผ่าซึ่งไร้ศาสนาเข้ามานับถือศาสนาคริสต์โรมันคาทอลิก ทำให้ฐานะทางการเมืองของพวกเขาแฟรงก์มีคุณค่าสูงขึ้นในทัศนะของสันตะปาปา โคลวิส สถาปนาตนเองขึ้นเป็นกษัตริย์ราชวงศ์เมโรวินเจียน ปกครองราชอาณาจักรแฟรงก์ โคลวิสทำการบุกรุกพิชิตรัฐต่างๆ โดยอ้างว่าเพื่อการเผยแพร่ศาสนา สถาปนาตนเองขึ้นเป็นกษัตริย์ราชวงศ์เมโรวินเจียน ปกครองราชอาณาจักรแฟรงก์ (Frankish Kingdom) ครอบครองดินแดนประเทศฝรั่งเศส จากรูปคือศิลปกรรมของราชวงศ์เมโรวินเจียน รูปหัวสัตว์จากเรือที่ค้นพบในเมือง ทำจากไม้ ใช้รูปทรงเรขาคณิตสร้างลวดลายแบบ Animal Style
 lesson-6-4.png	Dragon's Head, c.820 A.D. มีกฎของนอร์วีเจียนไวคิงส์ กัปตันเรือต้องเอารูปเหล่านี้ออกก่อนที่จะเข้าท่าเรือ ไม่ใช่เกรงกลัววิญญาณของแผ่นดิน
 lesson-6-5.png	Oslo Norge-Viking Ship Oseberg , c.850, Norway. เรือไวคิงซึ่งค้นพบที่ออสเบิร์ก นอร์เวย์ สร้างราว ค.ศ. 850 อยู่ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปวัตถุโบราณของมหาวิทยาลัยออสโล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-6.png	Aachen Cathedral, Consecrated in 805 A.D. สมัยราชวงศ์แคโรลินเจียน ชาลส์ มาร์เตล (Charles Martel) ต้นราชวงศ์แคโรลินเจียนสามารถโค่นล้มราชวงศ์เมโรวินเจียนลง สมัยต่อมาราชโอรสของราชโอรสชื่อชาร์ลมานน์ ครองราชย์ มีการต่อสู้ระงับการรุกรานของพวกลอมบาร์ดที่กำลังคุกคามสำนักวาติกัน มีสัมพันธภาพที่แน่นแฟ้นกับสำนักวาติกัน อาณาจักรของพวกเขาแผ่ร้งค์เติบโตและมีอำนาจมากที่สุดในยุโรป เมื่อผ่านสมัยของชาร์ลมานน์จักรวรรดิเริ่มเสื่อม จักรวรรดิคาโรลินเจียนแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ ฝรั่งเศส เยอรมัน และดินแดนคั่นกลาง บุคคลชั้นนำในยุคนี้นิยมนำแบบโรมันให้กลับคืนมาอีกครั้ง (Back of Rome) ศิลปกรรมของราชวงศ์แคโรลินเจียน (Carolingian Art) ล้วนมีแบบอย่างและแรงบันดาลใจจากโรมัน แต่ผลงานก็ไม่เป็นไปตามแบบฉบับของโรมันอย่างแท้จริง การผ่านมือชนชาติต่างๆ ที่มีความชอบและประเพณีบางส่วนเป็นของตนเอง ศิลปกรรมโรมันจึงมีการแสดงออกอย่างผิดเพี้ยนไปจากเดิม ชนชาติต่างๆ ในยุโรปยุคนั้นไม่นิยมรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติเช่นโรมัน ส่วนใหญ่ชอบการออกแบบให้เป็นลวดลายตามใจตนเอง สถาปัตยกรรมเอารูปแบบและกรรมวิธีของช่างโรมันที่ยังหลงเหลืออยู่มาสร้างพระราชวัง สืบเนื่องมาจากความต้องการฟื้นฟูสถาปัตยกรรมโรมันให้กลับคืนมา หลังจากที่ชาร์ลมานน์เสด็จไปโรม และเมืองราเวนนาซึ่งเคยเป็นศูนย์กลางศิลปวัฒนธรรมของโรมันและไบแซนไทน์ ก็ได้เอารูปแบบและกรรมวิธีของช่างโรมันที่ยังหลงเหลืออยู่มาสร้างพระราชวังที่เมืองอาเคิน ในรูปแบบโบสถ์ที่ลอกเลียนแบบจากโบสถ์ที่มีชื่อเสียงที่สร้างในราเวนนาเมื่อสามร้อยปีก่อน
 lesson-6-7.png	The Palatine Chapel of Charlemagne, Aachen, 792-805. การคิดค้นวิธีการสร้างอาคารในยุคนี้นี้มี 2 แบบคือ แบบที่ 1. มีด้านกว้างมากขึ้น โครงสร้างส่วนบนของหลังคาเป็นไม้ ยกเว้นส่วนที่เป็นมุขยื่นออกไปทำด้วยหิน และแบบที่ 2 จะตกแต่งสถาปัตยกรรมไม่ใช่ประติมากรรม แต่เป็นการวาดภาพพระบารมี การทำโมเสก และงานช่างทอง ในภาพคือ วัดพาลาตินของจักรวรรดิชาร์ลมานน์ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลแบบอย่างจากวัดซานไวตาเลของเมืองราเวนนามีแผนผังรูปเหลี่ยมในวงกลม มีความแน่นทึบตัน โครงสร้างส่วนใหญ่ใช้ระบบโวลท์

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-8.png	St. Gall, Switzerland วัดนับเป็นสิ่งก่อสร้างทางศาสนาสำคัญที่สุด วัดแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ วัดที่มีพระระดับบิชอปเป็นเจ้าอาวาส (Episcopal Churches) อยู่ในเมืองย่านชุมชนตามท้องถนนหลายแห่ง มักมีโบสถ์สองหลังและสถานที่เจิมน้ำมันศักดิ์สิทธิ์หนึ่งหลัง วัดตามชนบท (Monastic Churches) ตั้งอยู่สันโดษใช้สำหรับจำศีลภาวนา และบาสิลิกา (Basilicas) ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเป็นวัดโดยตรง แต่เป็นสถานที่สำคัญของพวกจาริกแสวงบุญ มีหอระฆังนิยมสร้างอยู่หน้าอาคารสำคัญ ในภาพคือแผนผังของวัดเซนต์กอลล์ ในสวิตเซอร์แลนด์ ประกอบด้วยโบสถ์ขนาดใหญ่ เรือนพัก โรงเรียน กฎ อาคารที่พักของพระและแม่ชี สุสาน โรงครัว โรงทำขนมปัง เครื่องต้ม สถานที่อาบน้ำรวม อาคารสำหรับช่าง และยุ่งฉางเก็บอาหารกับคอกสัตว์
 lesson-6-9.png	St. Luke, c.750 A.D. ในสมัยราชวงศ์แคโรลินเจียน มีการเก็บรวบรวมสะสมตำราวิชาการ พระคัมภีร์ต่างๆ จากอิตาลีและไบแซนไทน์เข้าไว้ จึงนิยมนวดภาพประกอบไว้ลักษณะภาพใช้วิธีการวาดแบบเดียวกับสมัยโรมัน มีการทิ้งรอยพู่กันซึ่งวัดอย่างรวดเร็ว ผูกมัดลายแบบซิกแซก วงกลม หมุนบิดเป็นเกลียว ลายขัดคล้ายเกลียวเชือก และพับเป็นรอยจีบ เป็นต้น ภาพคนมีลักษณะแข็งกระด้าง คุณค่าอยู่ที่การแสดงออกอย่างกล้าหาญเต็มไปด้วยศรัทธา นิยมใช้สีเขียว เหลือง แดง และน้ำตาล ไม่มีแสงเงา ศิลปินใช้บางตัวอย่างที่เขาพบในไบเบิลเก่า และแปลงรูปมันให้เหมาะกับรสนิยมของเขา รอยพับของผ้าในดูเหมือนเกลียวรีบบิ้น ผมที่ขดม้วนและหูในรูปแบบของม้วนกระดาศ หน้าเป็นรูปแบบหน้ากากโบราณ เหล่าเซนต์และสาวกดูค่อนข้างแข็งและเหมือนรูปบูชาโบราณ ภาพเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าศิลปินนำรูปแบบศิลปะแบบพื้นเมืองดั้งเดิมที่ยากจะประยุกต์สิ่งเหล่านี้เข้ากับความต้องการใหม่ของหนังสือคริสเตียน อย่างไรก็ตาม มันผิดที่จะดูว่ารูปเหล่านี้ดูดิบ การฝึกมือและตาที่ศิลปินได้รับและที่สามารถทำให้เขาสร้างลวดลายที่งดงามบนหน้ากระดาศช่วยให้เขาสามารถนำองค์ประกอบใหม่เข้าไปในศิลปะตะวันตก ถ้าไม่มีอิทธิพลนี้ ศิลปะตะวันตกก็พัฒนาไปแบบที่คล้ายๆกันของไบแซนติอุม การปะทะกันของสองจารีต คือในแบบคลาสสิกดั้งเดิมกับแบบที่มีรสนิยมของศิลปะพื้นเมือง ได้ทำให้มีบางอย่างที่สำคัญได้เติบโตขึ้นในยุโรปตะวันตก

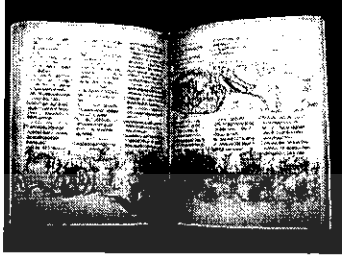
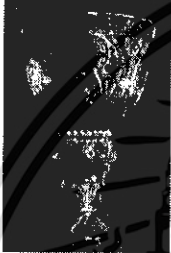
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-10.png	Page from the Lindisfarne Gospels, c.698 A.D. การออกแบบลวดลาย รูปทรง และสี สะท้อนอะไรในตัวศิลปิน ภาพนี้แสดงองค์ประกอบไม้กางเขนของผ้าลูกไม้ที่มีมังกรและพญานาคพันกันเด่นอยู่บนฉากหลังที่แม้จะซับซ้อนมาก ศิลปินพยายามหาวิธีทำให้ลวดลายที่หลากหลายสอดคล้องซึ่งกันและกัน และการออกแบบที่ซับซ้อนของรูปทรงและสีแสดงถึงสามารถทางความคิดที่มีแบบแผนและมีความอดทน ขยันมันเพียรทำให้มันสำเร็จ มันพิสูจน์ว่าศิลปินที่ใช้ขอบพื้นเมืองไม่ได้อ่อนด้อยทักษะหรือเทคนิคแต่อย่างใด
 lesson-6-11.png	St. Mathew, from the Gospel Book of Charlemagne, c.800-10., Vienna. ภาพประกอบพระคัมภีร์สมัยคาโรลินเจียน เป็นรูปเซนต์แมทธิว จากหนังสือสวดมนต์ของจักรพรรดิชาร์ลมาญ ที่นับว่าเป็นต้นแบบวิธีการเขียนแบบตัวตีแปรง (Brushwork Technique) ภาพเซนต์แมทธิวกำลังเขียนพระกิตติคุณ มันมีจารีตประเพณีแบบหนังสือกรีกและโรมัน ที่มีภาพของผู้เขียนแสดงอยู่ในหน้าเปิด และภาพนี้การเขียนผู้สอนศาสนาจะต้องมีศรัทธาพิเศษในการลอกภาพบุคคลนี้ วิธีที่สวมเสื้อคลุมเป็นแบบคลาสสิกนิยม วิธีการให้เฉดของแสงและสีมีหลายระดับ แสดงให้เห็นว่าศิลปินยุคกลางมีความพยายามที่จะทำทุกส่วนให้ถูกต้องสมกับภาพของนักบุญผู้นำเคารพบูชา
 lesson-6-12.png	St. Mathew, from the Gospel Book of Archbishop Ebbo of Reims, Paris. ภาพประกอบพระคัมภีร์สมัยคาโรลินเจียน เป็นรูปเซนต์แมทธิว จากหนังสือสวดมนต์ของอ็อบบอบบ แสดงออกในเรื่องเส้นซึ่งรวดเร็ว ดูคล่องแคล่วแน่นอน จากนั้นระบายสีน้ำทับลงไป (Colour-Washed Pen Drawing) มีวัตถุประสงค์การแปลความที่ต่าง บางทีศิลปินไม่ได้ต้องการนำเสนอผู้สอนศาสนาเหมือนกับนักปราชญ์โบราณที่เยือกเย็นเรียบง่าย แต่ภาพเซนต์แมทธิวคือคนที่สร้างแรงบันดาลใจ นั่งลงเขียนเรื่องเกี่ยวกับพระเจ้า มันสำคัญและน่าตื่นเต้นอย่างมากในเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่เขาต้องการพรรณนา และเขาก็ประสบความสำเร็จในการสื่อบางอย่างของความรู้สึกของความน่าเกรงขามและความตื่นเต้นในรูปวาดนักเขียนนี้ มันไม่ยุ่งง่ายและนิ่งเฉย เขาวาดเซนต์ด้วยดวงตาที่เบิกกว้าง โปนออกมาและมือใหญ่

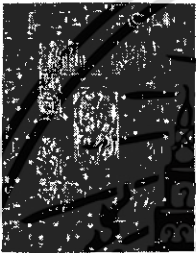
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ศิลปินตั้งใจให้เขาแสดงออกของความเคร่งเครียดตึงตังใจ ฝีแปรงของเสื้อคลุมและฉากหลังดูเหมือนทำในอารมณ์ที่ตื่นเต้นอย่างแรงกล้า ส่วนหนึ่งแฝงความสนุกด้วยที่ศิลปินมีโอกาสดูเส้นปลายโค้งงอและซิกแซก มันทำให้นึกถึงเกลียวรีบิ้น
 lesson-6-13.png	Christ Washing the Apostles' Feet, c.1000 หลังจากพระกระยาหารมื้อสุดท้าย (the Last Supper) พระเยซูล้างเท้าสาวก ศิลปินวางรูปตัวละครหลักลงไปในพื้นที่ของอราม มีท่าทางกำลังยืนพูดที่ดูสุขุม ท่าทางของเซนต์ปีเตอร์ที่ดูวิงวอน ท่าของพระเยซูกำลังสั่งสอนด้วยอากัปกิริยาที่ดูสงบเยือกเย็น สุขุม สาวกทางขวาถอดรองเท้าออก อีกคนนำอ่างล้างมา และผู้ชนข้างหลังเซนต์ปีเตอร์ ดาทุกมุมมองไปยังกลางภาพให้ความรู้สึกบางอย่างที่สำคัญกำลังเกิดขึ้นที่นี่ สังเกตถึงไม่กลม และถ้าจิตรกรบิดขาของเซนต์ปีเตอร์ขึ้น เข่าพุ่งไปข้างหน้า วาดเท้าในน้ำแบบชัดเจน เขาใส่ใจกับสภาวะของความอ่อนนุ่มต่อมตนของพระเจ้าและสื่อออกมา ก่อนหน้านี้อาจมีการวาดภาพขณะล้างเท้าบนแจกันกรีกแล้ว มันแสดงการทำงานของจิตวิญญาณที่ถูกค้นพบ แตต่างกันที่จุดประสงค์ ศิลปะยุคกลางที่แปลจุดประสงค์เพื่อโบสถ์และไม่เคยวาดภาพเพื่อตนเอง
 lesson-6-14.png	Medieval Illumination Depicting the Scribe Ezra, c. 8th Century. ภาพประกอบพระคัมภีร์เป็นรูปของอีซรากำลังนั่งคัดลอกพระคัมภีร์อันศักดิ์สิทธิ์ มีการระบายสีเป็นกรอบคล้ายมองผ่านหน้าต่างเข้าไป ทำให้ดูเหมือนกับรูปแบบศิลปะโรมัน ซึ่งเรียกว่า Pompeian Style
 lesson-6-15.png	Carolingian Soldiers, c.841-872, Switzerland. ภาพประกอบแสดงให้เห็นทหารในสมัยคาโรลินเจียนในคัมภีร์สำหรับเพลงสวดออริอุม วาดขึ้นในราว ค.ศ. 841-872 อยู่ที่หอสมุดวัดเซนต์กอลล์ ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ การวาดภาพประกอบซึ่งพัฒนาสูงขึ้นในสมัยคริสต์ศตวรรษแรก และพัฒนาต่อโดยจิตรกรไบแซนไทน์ และฟื้นฟูอีกครั้งในสมัยนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-16.png	Psalm 150 from Utrecht Psalter, Hautvilliers near Reims, c.830, Utrecht. ภาพประกอบในคัมภีร์อุเทรค ซาลเทอร์ วาดด้วยปากกา
 lesson-6-17.png	The Tassilo Chalice, the Monastery of Kremsmunster, c.777-788. จุลศิลป์ ถูกนำมาใช้เพื่อชีวิตส่วนตัวและศาสนา งานโลหะได้รับรูปแบบและวิธีทำมาจากโรมัน มีกรรมวิธี 2 อย่าง คือ ลงยาหรือกลัวซอนเน (Cloisonne) และการบุและคูนหรือเรอพูเซ (Repousse) จากรูปคือ ถ้วยทองลงยาสีทาสีโล ดยุคแห่งบาวาเรีย อุทิศถวายวัดเครมส์มุนสเตอร์
 lesson-6-18.png	Christ in Majesty, Four Evangelists, and Scenes from the Life of Christ, Cover of the Codex Aureus of St. Emmeram, c. 870, Munich. งานปกพระคัมภีร์ ทำจากทองประดับด้วยหินและไข่มุก
 lesson-6-19.png	Sant' Michael, Great Church at Hildesheim, Germany. สมัยราชวงศ์ออตโตเนียน เมื่อการปกครองของราชวงศ์แคโรลินเจียนเสื่อมสลายลง ยุโรปตะวันตกเผชิญกับการรุกรานจากชนชาติต่างๆ ทั้งพวกมุสลิมและพวกไวกิ้ง ก่อความปั่นป่วนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง พวกแฟรงก์ หรือเรียกกันว่า เยอรมัน ที่ยึดครองดินแดนภาคกลางของยุโรปตะวันตก เริ่มมีอำนาจกล้าแข็งขึ้น ก่อตั้งเป็นราชวงศ์แซกซัน กษัตริย์ที่มีชื่อเสียงที่สุด คือ ออตโตมหาราช พระสันตะปาปาประกอบพิธีสวมมงกุฎจักรพรรดิของจักรวรรดิโรมันขึ้นอีก นับเป็นการฟื้นฟูการมีจักรวรรดิโรมันขึ้นมาใหม่ ศิลปกรรมของราชวงศ์ออตโตเนียน เป็นการเอาของดีแต่ละประเทศมาผสมผสานกัน ศิลปะไบแซนไทน์มีอิทธิพลอย่างสูง เพราะราชสำนักทั้งสองมีสัมพันธ์ภาพแนบแน่น ศูนย์กลางของวัฒนธรรมอยู่ที่กรุงโรม ซึ่งเป็นหัวใจของคริสตจักร สำหรับสถาปัตยกรรมยังคงมีรูปทรงคล้ายป้อมปราการ มีการสร้างหอคอยหลายหอเป็นกลุ่ม กำแพงหนากับมีหน้าต่างเล็กและแคบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-6-20.png	Doors of the Hildesheim Church, c. 1015 ประติมากรรมส่วนใหญ่ เป็นงานด้วยการหล่อสำริด หรือไม้ก็ไม้ขนาดใหญ่ เป็นรูปสลักไม้ การทำประติมากรรมรูปนูนต่ำจะไม่ทำแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ จากรูปคือบางส่วนของประตูโลหะสำริดของโบสถ์วัดฮิลเดสไฮม์ พระเจ้ามุงมาทอด้มและอีฟ หลังจากตกสวรรค์ ตัวรูปเด่นออกมาจากฉาก หลัง เราก็มองเห็นท่าทางกำลังพูด พระเจ้าชี้ไปที่อดัม อดัมชี้ไปที่อีฟ อีฟชี้ไปที่นาคนบนพื้น การโยนความผิด
 lesson-6-21.png	The Annunciation to the Shepherds, from the Lectionary of Henry II, Munich. การค้นพบภาพวาดเก่าแก่ตามวัด และภาพประกอบ หรือไม้ก็ปพระคัมภีร์ ภาพเหมือนบุคคล อย่างจักรพรรดิ กษัตริย์หรือเจ้านาย เหล่านางสนมกำนัล และราชินิกุล แสดงถึงความสนุกสนานสำราญท่ามกลางการพิทักษ์รักษาของหมู่ห่วยเทพและบุคคลสำคัญทางศาสนาคอยปกป้อง เชื่อว่ากษัตริย์คือชนชั้นพิเศษเหนือมนุษย์ แม้จะคุ้นชินกับศิลปะคาโรลินเจียน แต่ศิลปินออกโตเนี่ยนก็ได้พยายามพัฒนารูปแบบงานศิลปะในแบบฉบับพื้นถิ่นของตน จากภาพจะเห็นความพยายามในการแสดงออกถึงท่าทางของนางฟ้า ปีกที่โบกสบัด และชายผ้าที่ปลิวไสวด้วยแรงลม

3.1.7 บทที่ 7

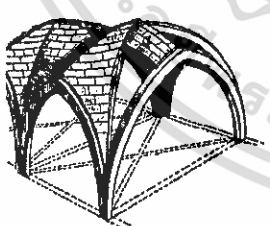
ตารางที่ 13 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 7

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7.png	Romanesque Art เมื่อยุคมืดผ่านพ้นไป ทุกอย่างเริ่มคลี่คลายและเจริญก้าวหน้าขึ้น มีการกลืนรวมเข้ามาค้าขายระบบเศรษฐกิจในยุโรป แต่การค้ายังขบเซา เมื่อเกษตรกรรมค้าขายระบบเศรษฐกิจที่ดินจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญของสังคมในยุคนั้น เจ้าของที่ดินเป็นผู้มีอำนาจในการปกครอง ดังนั้น ในสังคมยุคนั้นขุนนางจึงมีอิทธิพลมาก ขนชั้นพ่อค้าและช่างในอิตาลี ฝรั่งเศส พยายามปลดตัวเอง ออกจากระบบฟิวดัล และปกครองตนเองที่เรียกว่า คอมมูน (Commune) ความคิดเรื่องคอมมูน (Commune) นี้ขยายเข้าสู่อังกฤษและเยอรมนี มีการตั้งสมาคมกิลด์ (Guild) ของกลุ่มพ่อค้าและช่าง เพื่อรักษาผลประโยชน์ของตนเอง

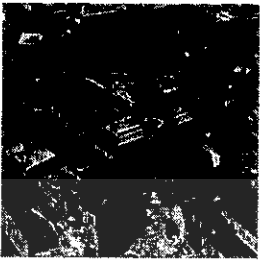
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ศาสนาคริสต์มีอิทธิพลสำคัญสูงสุดในชีวิตประชาชนภายใต้กฎเกณฑ์ที่เข้มงวดและใช้อำนาจรุนแรงต่อผู้ขัดขืนเป็นปรปักษ์กับศาสนจักร ปรัชญาและความคิดทั่วไป ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับศาสนา เป็นเช่นเดียวกับพวกกรีกคือ มนุษยนิยม แต่ต่างกันตรงที่กรีกมีเสรีภาพในการคิดมากกว่านักปรัชญาในสมัยกลางภายใต้อำนาจศาสนา ในช่วงนี้ได้เกิดสงครามครูเสด คือ การแย่งชิงดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ กลับคืนมาจากพวกนอกศาสนา ได้แก่ พวกมุสลิมจากศาสนาอิสลาม ซึ่งเกิดขึ้นทั้งหมด 8 ครั้ง โรมานเนสก์ เป็นคำที่ใช้เรียก Style ของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมอันมีลักษณะร่วมสมัยคล้ายคลึงกันในชาติต่างๆทั่วยุโรป มิได้ครอบคลุมถึงศิลปกรรมทุกสาขา ลักษณะร่วมของสถาปัตยกรรมโรมันเนสก์ ได้แก่ มีความแน่นทึบ ดูแข็งแรง และแน่นอนคล้ายป้อมปราการ ใช้ประตูโค้งของโรมัน (Roman Arch) วดนิยมทำหอรบสองหรือสามหอ ในอิตาลีชอบสร้างไวต์ต่างหาก ส่วนชาติอื่นเป็นส่วนหนึ่งของโบสถ์ การเปิดช่องสำหรับทำประตู นิยมสร้างลวดลายรอบประตูให้ดูซ้อนกันเป็นชั้นๆ คล้ายวงแหวน หน้าต่างทำเป็นวงกลมและตกแต่งให้ดูคล้ายกับล้อเกวียน (Wheel Window) และมีแผนผังเป็นแบบไม้กางเขนแบบละติน (Latin Cross)

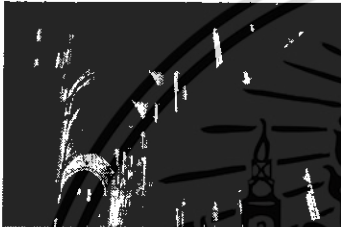
ตารางที่ 14 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 7

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-1.png	Groined Vault โครงสร้างหลังคาเป็นแบบเพดานโค้งตามวิธีการของโรมัน เพื่อให้บริเวณภายในสูงและกว้างขวางขึ้น สถาปนิกจึงคิดค้นโครงสร้างหลังคาแบบ กรอยโวลท์ (Groined Vault)
 lesson-7-2.png	Cluny Abbey, France. วัดคลูนี ประกอบด้วย โบสถ์ บริเวณระเบียงทางเดิน โรงอาหารในวัด ภูมิพระ ที่พักผู้จาริกแสวงบุญ บริเวณที่พักอาศัย ที่ฝังศพพระ โรงพยาบาล โรงงานช่าง

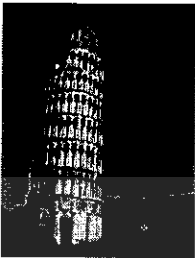
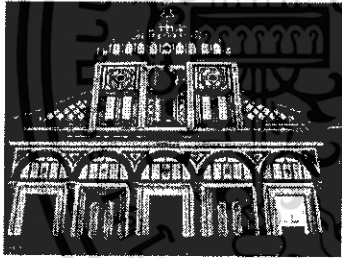
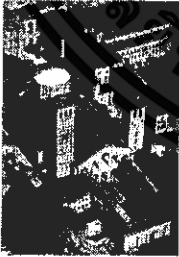
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

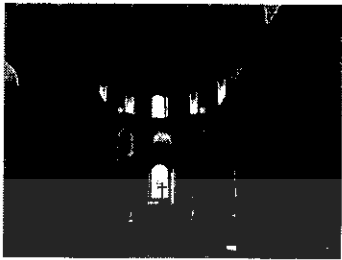
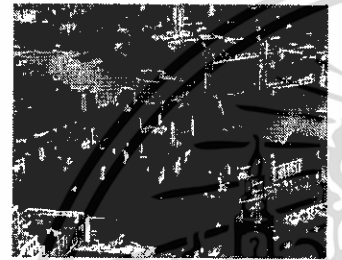
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-3.png	Aerial view of St. Sernin, Toulouse, c.1080 – 1120. วัดแซนต์แซร์แนง หอคอยใหญ่สูง 215 ฟุต
 lesson-7-4.png	Benedictine church of Murbach, Alsace, c.1160 null.
 lesson-7-5.png	Tournai Cathedral, Belgium, 1171-1213 null.
 lesson-7-6.png	St. Sernin, Toulouse, c.1080 – 1120. วัดแซนต์แซร์แนง เมืองตูลุส มีการใช้โครงสร้างประตูหน้าต่างโค้ง
 lesson-7-7.png	The nave of St. Sernin, Toulouse, c.1080 – 1120. ภายในวัดแซนต์แซร์แนง เมืองตูลุส มีการใช้บาเรลโวลท์ยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

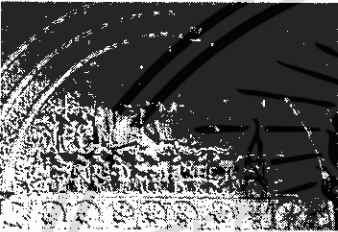
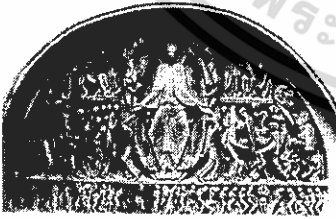
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-8.png	West façade of St. Etienne, Caen, begun c. 1067. ด้านหน้าทางตะวันตกของแซนต์เอเตียน ที่เมืองก็อง
 lesson-7-9.png	Interior of St. Etienne, vaulted, c. 1115 – 20. ภายในแซนต์เอเตียน มีโถงยาวและหอรบั้ง
 lesson-7-10.png	Interior of St. Etienne, vaulted, c. 1115 – 20. null.
 lesson-7-11.png	Nave and west front of Durham Cathedral, 1093-1128. null.
 lesson-7-12.png	Durham Cathedral, 1093-1128. null.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

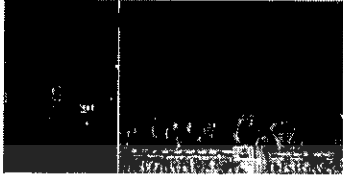
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-13.png	Aerial View of the Cathedral Group of Pisa (Baptistry, Cathedral, and Campanile), c.1053 – 1272. หอเอนเมืองปิซา เป็นหอระฆังความสูงประมาณ 150 ฟุต รูปทรงกลมขนาดใหญ่ แบ่งออกเป็น 7 ชั้น ภายในกลางโพรงมีมีบันไดเวียนจนถึงชั้นบนสุด เมื่อเริ่มทำการก่อสร้างไปจนถึงชั้นสี่ อาคารเกิดทรุดลงมา จึงต้องหยุดสร้าง และแก้ไขให้ตรง การก่อสร้างชะงักลงนานถึง 60 ปี เมื่อแน่ใจแล้วว่าไม่มีปัญหาอะไร ก็สร้างต่อทั้งๆ ที่เียงจนเสร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมาย
 lesson-7-14.png	The Nave of the Cathedral of Pisa. ภายในโบสถ์ของวัดประจำเมืองปิซา
 lesson-7-15.png	Sant' Miniato al Monte, Florence, completed c.1062. โบสถ์วัดซานมินิอาโต อัล มอนเต ฟลอเรนซ์
 lesson-7-16.png	San Ambrogio, Milan, late eleventh to early twelfth centuries. วัดซานด์แอมโบรจิโอ ที่มิลาน
 lesson-7-17.png	Interior of Sant' Ambrogio. ภายในวัดซานด์แอมโบรจิโอ มีโครงสร้างหลังคาที่ใช้ระบบโวลท์ไชว้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-18.png	St. John Chapel, Tower of London. หอสวดมนต์เซนต์จอห์น ที่หอคอยแห่งลอนดอน
 lesson-7-19.png	Tower of London หอคอยแห่งลอนดอน
 lesson-7-20.png	Façade of the Church of St-Trophime, Arles, c.1180. ความเจริญก้าวหน้าและเติบโตทางสถาปัตยกรรมส่งผลให้งานประติมากรรมพัฒนาเติบโตตามไปด้วย ประติมากรรมส่วนใหญ่ใช้ประดับตกแต่งสถาปัตยกรรม ตามบริเวณหัวเสา เสา และบริเวณจั่วเหนือประตู
 lesson-7-21.png	The Prephet Jeremiah, from the Trumeau of the South Portal of St. Pierre, Moissac. ประติมากรรมสลักหินภาพปูนสูง รูปศาสตพยากรณ์อิสยาห์ การออกแบบขึ้นอยู่กับสภาพของสถาปัตยกรรม เนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา นิยมใช้ลวดลายผสมผสานประกอบกันเข้ากับการสลักรูปนักบุญหรือบุคคลสำคัญทางศาสนา รูปคนมีรูปร่างค่อนข้างยาวสูงชะลูด ท่าทางเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง นิยมสร้างให้มีการบิดเบี้ยวกายให้มีความดุเดือดธรรมชาติ ทำเป็นลายเส้นให้ดูอ่อนพลิ้วในบริเวณรอยยับย่นของผ้าเอวกรณคลุมกาย และหนวดเคราหรือเส้นผม สิ่งเหล่านี้จะเป็นลายเส้นให้ดูเป็นระเบียบและตั้งใจ สัดส่วนคนและสัตว์ไม่เหมือนจริงนัก

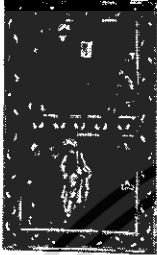
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-22.png	Christ in Majesty, late eleventh century, from the ambulatory of St. Sernin, Toulouse. ประติมากรรมรูปพระเยซู
 lesson-7-23.png	Tympanum of the South Portal of St. Pierre, Moissac. c.1115-35 ประติมากรรมสลักหินบริเวณเหนือประตูทางเข้าของโบสถ์แซงต์เปียร์ ที่มอยส์แซ็คในฝรั่งเศส เรียกบริเวณนี้ว่า ทิมปานัม รูปบุคคลสำคัญทางศาสนา เช่น พระเยซูหรือพระผู้เป็นเจ้า จะวางไว้กลางเป็นจุดเด่นสำคัญ มีขนาดใหญ่ รอบๆ ทำเป็นหม้อสวก หรือคนทั่วไป ขนาดเล็กลงไปตามความสำคัญ จัดวางองค์ประกอบให้อยู่ภายในกรอบของเขตที่กำหนด ประติมากรต้องคำนึงถึงการสร้างให้ถูกต้องตามกาลเทศะและวางตำแหน่งให้เหมาะสมด้วย
 lesson-7-24.png	Tympanum พระคริสต์ที่ร่ายล้อมด้วยสัญลักษณ์ของผู้เผยแพรศาสนา สิ่งใดสัญลักษณ์แทนเซนต์มาร์ค นางฟ้าสัญลักษณ์แทนเซนต์แมทธิว วัวสัญลักษณ์แทนเซนต์ลูก และนกอินทรีสัญลักษณ์แทนเซนต์จอห์น ได้รับไบเบิล ชื่อประตูข้างล่างคือสาวกทั้งสิบสอง
 lesson-7-25.png	West Tympanum of St. Lazare, Autun, c. 1130. ประติมากรรมสลักหินภาพปูนต่ำ เรื่องการตัดสินครั้งสุดท้าย ประดับอยู่บนทิมปานัมด้านทิศตะวันตก ที่วัดโอดัง

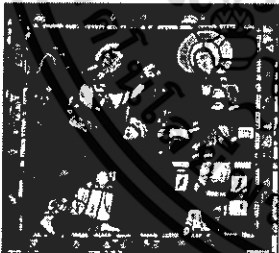
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-26.png	The Mission of Apostles, Tympanum of the Center Portal of the Nartex of La Madelein, Vezelay, c.1120 – 32. บริเวณ тимпанัมของวัดลามาดैन ที่เวซอเลย์
 lesson-7-27.png	The Gloucester Candlestick, c.1104-13. null.
 lesson-7-28.png	Reiner van Huy Font, c.1107-18. ผู้สอนศาสนาสองคนรอรับพระเยซูอยู่ที่ริมแม่น้ำจอร์แดน รูปว้าวไม่ได้เพื่อตกแต่ง
 lesson-7-29.png	Adoration of the Magi, apse fresco from Santa Maria, Taull, Catalonia, Eleventh Century. จิตรกรรมจะมีเนื้อหาผูกพันกับศาสนา เป็นภาพประกอบเพื่อบรรยายคำสอนในพระคัมภีร์ คล้ายคลึงกับงานในสมัยคริสต์เตียนและไบแซนไทน์มากกว่า ลักษณะเด่นในงานจิตรกรรมยุคนี้ รูปคนและอื่นๆ แบน ไม่นิยามใช้แสงเงา ดูแข็งไม่เป็นธรรมชาติ ชอบใช้เส้น (linear) เน้นขอบของรูปคน รอยยับของเสื้อผ้าและวัตถุต่างๆ อย่างชัดเจน ให้ความรู้สึกปราศจากน้ำหนัก (Weightless) เช่น ภาพคนยืนจะดูลอยๆ ไม่ติดกับพื้น เป็นต้น มีการกำหนดรูปแบบตายตัว พระเยซูหรือนักบุญไม่ว่าชนชาติใดก็จะมีรูปร่างหน้าตาคล้ายคลึงกัน การวาดภาพทิวทัศน์ไม่มีความเข้าใจในทัศนียวิทยา (Perspective) ทำให้ภาพไม่มีมิติใกล้ไกล การจัดวางองค์ประกอบไม่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันภายในภาพ มีการประดิษฐ์ลวดลายประกอบตกแต่งภาพให้ดูอลังการ ลวดลายทำหน้าที่คล้ายกรอบรูป จิตรกรมักใช้เวลาทุ่มเท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	กับสิ่งต่างๆ มากจนเกินความพอดี จากรูปคือภาพการบูชาพระบุตรของพระ โหราจารย์ ภาพเขียนสีปูนเปียกที่ห้องผนังโค้งหลังโบสถ์ซันตามาเรีย เมือง ตาอูย์ แคว้นคาตาโลเนีย ประเทศสเปน
 lesson-7-30.png	Moses Expounding the Law, Frontispiece of the Book of Documentary of the Bury Bible, Early 11th c. ภาพประกอบในพระคัมภีร์ จะสังเกตเห็นการตัดขอบของภาพด้วยเส้นที่ ชัดเจน ทำทางที่บิดเบี้ยวดูไม่เป็นธรรมชาติ ดูล่องลอยเหมือนเหาะเหินได้ การจัดวางองค์ประกอบแบบแบ่งกลางที่เท่ากันบนล่างด้วยลวดลายใบไม้ และการใช้สีที่เรื่อรองและกลมกลืน
 lesson-7-31.png	St. George and the Dragon, Illuminated Manuscript, Early Twelfth Century. ภาพประกอบในพระคัมภีร์ เซนต์จอร์จและมังกร
 lesson-7-32.png	The Scribe Eadwine from the Eadwine Psalter, c.1150, England. สิ่งที่สะดุดตาในภาพนี้คือผ้าคลุมจากศีรษะจรดขา ที่ร้อยยับดูนุ่มนวล พลั้ว ไหวทอหุ้มไปตามส่วนต่างๆ กลมกลืนไปกับอิริยาบถท่าทางของนักบุญ จิตรกรพื้นถิ่นสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ เป็นธรรมชาติและชัดเจน ด้วยเส้นขดหอยหมุนวนปรากฏอยู่บนเสื้อคลุม ซึ่งเป็นความรู้ของกรีกที่ ปรากฏในงานยุคนี้ ที่สำคัญการระบายสีที่บางเบา ทำให้สีและเส้นไม่ขัดแย้ง ประกอบอยู่ด้วยกันอย่างลงตัว

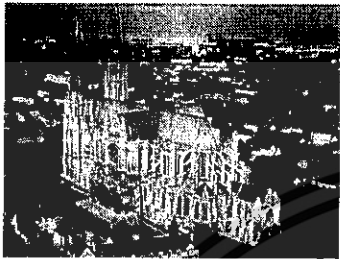
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-7-33.png	Saints Gereon, Willmarus, Gall and the Martyrdom of St. Ursula with her 11,000 Maiden, c.1137-47. ภาพประกอบในหน้าปฏิทินสำหรับใช้อารามเยอรมัน ระลึกถึงเดือนตุลาคม ตรงกลางมีเซนต์วิลลิมารัส เซนต์กอลล์และเพื่อนมิชชันนารีที่แบบสัมภาระ ภาพด้านบนและด้านล่างเป็นเรื่องราวความทุกข์ทรมานที่ถูกจำในเดือนตุลาคม ฉากที่โหดร้ายถูกเขียนขึ้นด้วยรายละเอียดของความน่ากลัว ผู้ถูกตัดหัวและโยนลงบ่อ ศิลปินจัดวางลำตัวหัวขาดเป็นวงของบ่อได้อย่างเป็นระเบียบ เซนต์อูซูลา ผู้อยู่ในตำนานถูกลังหารหมู่พร้อมกับหญิงสาว 11,000 คน โดยคนนอกกริด ที่วาดไว้ข้างนอก คนนั่งงำธนูและอีกคนกวัดแกว่งดาบหมายไปที่เซนต์ ภาพนี้แสดงให้เห็นถึง การทดลองกับรูปทรงที่ซับซ้อนขึ้นของการจัดองค์ประกอบ (Composition = putting together)
 lesson-7-34.png	The Annunciation, c.1150. รูปนี้ดูแข็ง เคลื่อนไหวน้อยเหมือนศิลปะอียิปต์ Virgin มองจากด้านหน้า ยกมือแปลกๆ มินกพิราบอยู่บนหัว นางฟ้า มองจากด้านข้างครึ่งหนึ่ง มือขวายื่นออกไป ที่ในศิลปะยุคกลางมีนัยยะของ การแสดงว่ากำลังพูด ศิลปินไม่ได้ใส่ใจต่อการลอกเลียนรูปทรงให้เหมือนธรรมชาติแต่ใส่ใจที่จะจัดการกับสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์โบราณ
 lesson-7-35.png	The Annunciation, Mid-12th Century ศิลปินไม่ได้ถูกบีบบังคับให้ต้องทำงานเลียนสีที่มีอยู่ในธรรมชาติ เขามีอิสระที่จะเลือกใช้สีใดก็ได้ เป็นสื่อที่แสดงถึงความคิดของ ความเหนือธรรมชาติ (Supernatural)

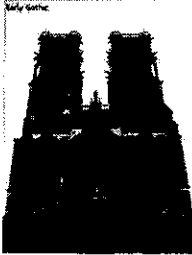
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.8 บทที่ 8

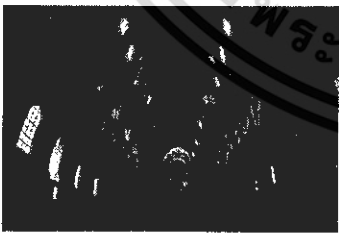
ตารางที่ 15 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 8

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8.png	Gothic Art Romanesque Style มีลักษณะเครื่องขั้ว โครงสร้างหนักแน่นแข็งแรง เป็น Church Militant เพื่อสงคราม เป็นที่รองรับเหล่าทหาร นักเดินทาง ผู้กล้าในสงคราม และในเวลาต่อมา New Cathedrals ให้ศรัทธาปรากฏขึ้นอย่างล้นหลาม ของโลกที่แตกต่าง การเริ่มต้นเข้าสู่ยุคของการสร้างอาคารที่สูงใหญ่ (Age of the Great Cathedrals) โดยสร้างโบสถ์ขนาดใหญ่ขึ้นครั้งแรกที่ อิล-เดอ-ฟรอนซ์ แล้วจึงแพร่ไปทั่วยุโรป และค่อยขยายความนิยมออกไปทั่วยุโรป กอธิก เดิมเป็นคำเรียกในเชิงดูหมิ่น เย้ยหยัน รังเกียจ โดยชาวอิตาลีเข้าใจว่าเป็นศิลปกรรมของพวกกอธ ผู้ทำลายจักรวรรดิโรมัน ผู้ทำลายสิ่งดีงาม และมีคุณค่าของศิลปกรรมคลาสสิกกรีกและโรมัน ในอังกฤษเรียก Gothik หมายถึง ไร้รสนิยมที่ดี วิถถาวร และขัดกับกฎของศิลปะอันมีเกณฑ์มาตรฐานเชิงวิชาการ แต่สำหรับนักประวัติศาสตร์ศิลปะต่างก็เห็นพ้องต้องกันว่าเป็นศิลปกรรมที่มีความคิดริเริ่มและมีรูปแบบเป็นของตนเอง ศิลปกรรมแบบกอธิกเกิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 12-14 กอธิกเป็นการเรียกรูปแบบและวิธีการทางสถาปัตยกรรมเช่นเดียวกับโรมันเนสก์ โดยแต่ละชาติมีลักษณะร่วมสมัยกัน และกอธิกสากลนิยม (International Gothic) ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ศิลปกรรมทั่วไปของชาติต่างๆจะมีลักษณะร่วมกัน แบ่งออกเป็น 3 ยุค คือ กอธิกสมัยแรก (Early Gothic) กอธิกสมัยรุ่งเรือง (High Gothic) กอธิกสมัยสุดท้าย (Late Gothic)

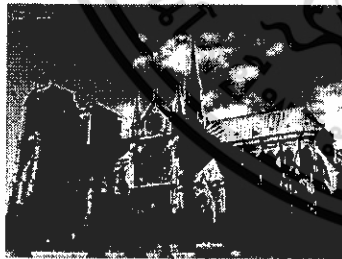
ตารางที่ 16 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 8

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-1.png	Laon Cathedral, Begun c.1190. วัดลียง ผสมรูปแบบโรมันเนสก์เข้ากับรูปแบบใหม่ของวัดแซงต์เดอนี มีการใช้ระบบโวลท์และอาร์ชโค้งปลายแหลม เป็นกอธิกสมัยแรก (Early Gothic) ลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมกอธิกยุคแรกนี้คืออาร์ชโค้งปลายแหลม (Pointed Arch) การใช้อาร์ชแบบ โค้งปลายแหลม (Pointed Arch) ทำให้ (ต่อ)

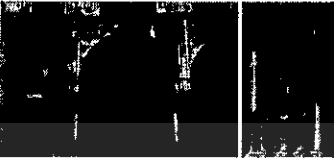
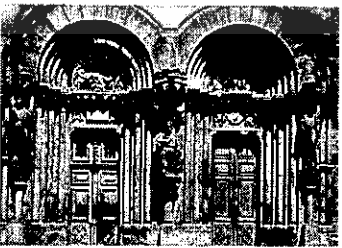
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	ได้ความสูงสง่า ภายในกว้างขวาง โอโถง และมีแสงสว่างเพียงพอ แท้จริงแล้ว อาร์ชแบบโค้งปลายแหลม (Pointed Arch) ไม่ใช่ของใหม่ มีใช้อยู่ในแถบบริเวณเอเชียตะวันตกไกล
 lesson-8-2.png	St. Denis, near Paris, c. 1140-44. ภายในโบสถ์วัดแซงต์เดอนี สถาปัตยกรรมกอทิกสมัยแรก ที่สำคัญได้แก่ วัดแซงต์เดอนี (Saint Denis) เจ้าอาวาสบวชวัดที่มีอายุมากกว่า 300 ปี มีการวางผังสร้างโบสถ์ใหม่ เป็นการนำส่วนดีของอาคารหลายแห่งมารวมกัน นับเป็นวัดที่งดงามที่สุด และเป็นต้นแบบแก่วัดทั้งหลายในบริเวณ อิล-เดอ-ฟร็องซ์ จากรูปจะเห็นโครงสร้าง (Ribbed Groined Vaulting) น้ำหนักทั้งหมดของหลังคาหลังคาสูงอย่างเต็มที่ และช่วยให้หลังคาสูง ภายในมีความสว่างมากขึ้น รูปทรงอาคารดูมีเส้นและขอบบาง หน้าต่างสามารถเปิดได้กว้างขึ้น เสาจึงมีรูปร่างคล้ายกับขาของต้นปาล์ม จากปลายเสาบานสยายออกรับน้ำหนักของหลังคา การถ่ายเทน้ำหนักลงสู่เสาเกิดขึ้นอย่างเต็มที่โดยไม่ต้องถ่ายลงไปยังฝาผนังเหมือนแต่ก่อน
 lesson-8-3.png	Ribbed Groined Vaulting โครงสร้างรับรอยดโวลท์ ขึ้นจากปลายเสาชิงบานสยายออกรับน้ำหนักของหลังคา มีรูปร่างคล้ายกับขาของต้นปาล์ม
 lesson-8-4.png	Nave of Laon Cathedral. ภายในโบสถ์วัดลียง บริเวณที่ร้องเพลงและที่พระเทศน์ สามารถเจาะหน้าต่างหน้าต่างสูง ประดับด้วยกระจกสี ทำให้เกิดความอัศจรรย์ของแสงที่เกิดขึ้น แสงจากหน้าต่างจึงคล้ายดังแสงจากสวรรค์ ที่เกื้อกูลความสลับในเรื่องราวจิตของพระผู้เป็นเจ้าของ

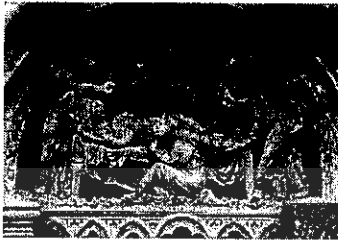
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-5.png	Notre Dame, Paris, c. 1163-1250. วัดโนเตรอดามแห่งปารีส โครงสร้างทั้งหมดดูเบา สง่างาม ด้วยลวดลายของระเบียง ที่เรารู้ว่ามันคือเสาหิน เหมือนมันถูกยกขึ้นตรงหน้าคล้ายภาพลวงตา
 lesson-8-6.png	Notre Dame, Paris, c. 1163-1250. วัดโนเตรอดามแห่งปารีส
 lesson-8-7.png	Nave of Notre Dame, Paris. ภายในวัดโนเตรอดามแห่งปารีส มีการสร้างทางเดินภายในตรงด้านข้างของ แกวผนังทั้งสองข้าง ข้างละสองแถว และเป็นที่ยืนในสมัยต่อมา เมื่อเราเข้าไปโบสถ์ก็รู้สึกได้ว่าตัวเองเล็กกะจิริด
 lesson-8-8.png	South flank of Notre Dame, Paris. วัดโนเตรอดามแห่งปารีส ช่องหน้าต่างยังเจาะเป็นวงกลมขนาดใหญ่ ออกแบบกระจกสีประดับอย่างงดงามคล้ายรูปดอกไม้จึงมีชื่อเรียกเฉพาะว่า Rose Window มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 9 เมตร วิวัฒนาการมาจากช่องหน้าต่างแบบล้อเกวียนของสมัยโรมันเนสก์
 lesson-8-9.png	Cathedral of Notre-Dame of Paris, c. 1163-1250. เมื่อกำแพงต้องมีหน้าต่างที่เปิดได้กว้างเพื่อประดับกระจกสีทำให้บอบบางลง ภายนอกอาคารจึงมีค้ำยันก่อลอย พยุงป้องกันผาผนังอาคารพังทลาย เรียกว่า Flying Buttresses

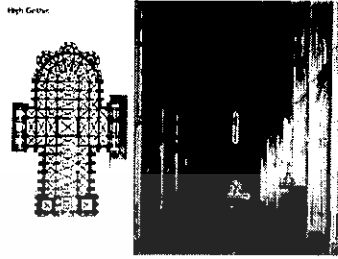
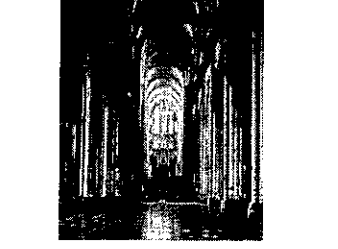
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-10.png	West portals of Chartres Cathedral, c. 1145-70. ประติมากรรมหินสลักบุคคลสำคัญในคัมภีร์เก่าประดับที่ประตูด้านทิศตะวันตกของวัดชาร์ตร ประติมากรรมแต่ละรูป จะสำนึกในความจริงของแต่ละบุคลิกลักษณะและส่วนตัวแต่ละคน รูปปั้นจึงดำรงความมีอยู่ของแต่ละคนที่แตกต่างกัน รูปคนที่เคยแบนติดกับอาคาร มีความนูนกลมเด่นขึ้นมา
 lesson-8-11.png	Porch of the north transept of Chartre Cathedral, c.1194 Null.
 lesson-8-12.png	Melchizedek, Abraham and Moses, c.1194. ประติมากรสร้างรูปปั้นให้เล่าเรื่อง และให้ดูมีชีวิตชีวา มีการเคลื่อนไหว สายตามองซึ่งกันและกัน สง่างาม ทรงเกียรติ และการพลิ้วไหวของผ้าคลุม แสดงให้เห็นว่าร่างกายอยู่ใต้ผ้าคลุมนั้น แต่ละรูปมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน จดจำง่าย สำหรับผู้ที่รู้พระคัมภีร์เก่า ไม่ยากที่จะจดจำ Abraham ชายแก่อัมลูกชาย Issac อยู่ด้านหน้าเขา Moses ถือป้ายจากรีกบัญญัติสิบประการ มีเสาทองเหลืองกับงู อีกด้านของ Abraham คือ King of Salem เป็นพระชั้นสูง นำขนมปังกับไวน์ มาต้อนรับ Abraham หลังจากที่รบชนะ เราว่าการสร้างงานศิลปะเพื่อใช้สอนในโบสถ์ แต่ประติมากรอริคได้มาถึงงานใหม่ สำหรับเขา รูปปั้นไม่ใช่แค่สัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ แต่ได้เตือนให้ระลึกถึงสิ่งจะแห่งศีลธรรม แต่ละรูปก็จะมี ความต่างด้วยทัศนคติและประเภทของความงามและความตื่นตันในศักดิ์ศรีแต่ละบุคคล
 lesson-8-13.png	Porch of the south transept of Strasbourg Cathedral, c.1230. Null.

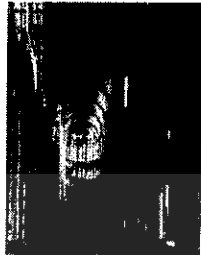
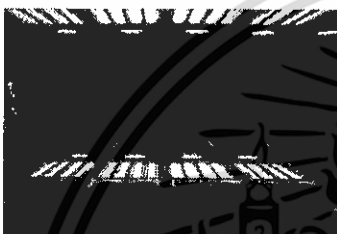
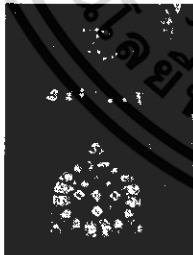
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-14.png	The Death of the Virgin. ประติมากรรมแสดงเรื่องราวการตายของพระแม่ สวากสิบสองคนอยู่รอบเตียงของเธอ เซนต์แมรีแมกดาเลนคุกเข่าตรงหน้าเธอ พระเยซูอยู่ตรงกลาง โอบประคองร่างเธออยู่ เราเห็นว่าศิลปินยังคงเป็นห่วงอนุรักษ์บางสิ่งของรูปแบบสมมาตรในยุคต้น เราสามารถจินตนาการได้ว่าศิลปินสเก็ตช์ล่วงหน้าก่อน ที่จะจัดการหัวของสาวก รอบขอบโค้ง สองสาวกที่ข้างๆ สอดคล้องซึ่งกันและกัน และรูปพระเยซูในตรงกลาง แต่มันก็ไม่ได้สมมาตรเหมือนอย่างศิลปะในศตวรรษที่ 12 ขอบทำ เขาต้องการให้รูปปั้นมีชีวิต เราเห็นการแสดงออกถึงความอาลัยอาวรณ์จากใบหน้าของสาวกที่เล็กคิ้วขึ้นและมองมา สาวกสามคนยกมือขึ้นมาที่หน้าในลักษณะท่าทางของความโศกเศร้า แม้จะมีการแสดงอารมณ์ที่ใบหน้าและรูปของเซนต์แมรี แมกดาเลน ผู้ที่บีบมือ และมันน่ามหัศจรรย์ที่ศิลปินประสบความสำเร็จในลักษณะที่ต่างของเธอด้วยความสงบ มองไปที่ใบหน้าของพระแม่ ผ้าคลุมไม่เหมือนยุคกลางอีกต่อไป ศิลปินกอธิคต้องการเข้าใจสูตรสำเร็จของการสวมเสื้อผ้าที่ถ่ายทอดมาสู่พวกเขา บางครั้งเขากลับสู่ความรู้ที่หลงเหลืออยู่ของคนนอกศาสนา ศิลปินกอธิค ไม่ได้เพียงสนใจในสิ่งที่นำเสนอ แต่รวมถึงในปัญหาว่าจะนำเสนออย่างไร ศิลปินกรีก มองธรรมชาติและลอกเลียน ทำอย่างไรให้เหมือน และมีรูปร่างสวยงาม แต่ศิลปินกอธิคต้องบอกเรื่องราวอันศักดิ์สิทธิ์ ให้ดูเคลื่อนไหวและให้เหมือนจริง ดังนั้นศิลปินกอธิคไม่ได้สร้างงานเพื่อจุดประสงค์ของตนเอง แต่สำหรับจุดประสงค์ของสาระ เพื่อปลอบใจและการอบรมศีลธรรม ความศรัทธาที่สามารถได้รับมาจากการงานศิลปะ เจตคติของพระเยซูที่เขามองที่พระแม่อย่างชัดเจนนั้นสำคัญมากกว่าทักษะการทำล้ามเนื้อให้สวยงาม
 lesson-8-15.png	Chartresses Cathedral, begun 1194. สถาปัตยกรรมกอธิคสมัยรุ่งเรือง วัดชาร์ตร ลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมในยุคนี้คือหอคอยหรือหอรฆหลังคาแหลมสูงเสียดฟ้า ทรวดทรงสูงสง่า

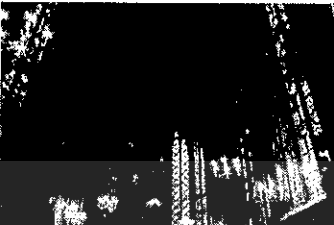
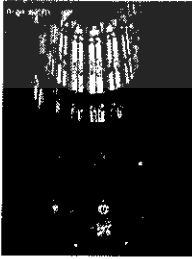
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-16.png	Nave of Chartres Cathedral. ภายในวัดชาร์ตร
 lesson-8-17.png	Interior of Chartres Cathedral. มีการตกแต่งทั้งภายในและภายนอกด้วยลวดลายประณีต เปิดช่องหน้าต่างให้กว้างมากขึ้น เพื่อเพิ่มแสงสว่าง ภายในโอโถงรองรับคนได้ถึง 100 คน
 lesson-8-18.png	Interior of Chartres Cathedral. การประดับกระจกสีตามช่องหน้าต่างขนาดใหญ่ทั้งหมด 124 ช่อง และขนาดเล็กอีก 50 ช่อง กระจกส่วนใหญ่เป็นสีแดงและสีน้ำเงิน
 lesson-8-19.png	Amiens Cathedral, c.1220-36. โบสถ์วัดอาเมียง
 lesson-8-20.png	Nave of Amiens Cathedral. ภายในโบสถ์วัดอาเมียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-21.png	Robert de Luzarches, The nave of Amiens Cathedral, c. 1218-47. เมื่อเข้าไปจะรู้สึกถึงตนเองตัวเล็กนิดเดียว
 lesson-8-22.png	Choir vault of Amiens Cathedral. โครงสร้างหลังคาโบสถ์วัดอาเมียง
 lesson-8-23.png	Reims Cathedral, c.1211. โบสถ์วัดแร็ง รวมเอาลักษณะสถาปัตยกรรมกอทิกสมัยรุ่งเรือง ที่เรียบง่าย ในลักษณะ Classical Style กับความหรูหราแบบวัดอาเมียง ลักษณะของรูปแบบหลังคาเกิดจากการต้องการให้โบสถ์สูงเท่าที่จะสูงได้ รูปทรงดูสง่างามสูงระหง และมีแสงสว่างเพียงพอ
 lesson-8-24.png	Interior of Reims Cathedral. ภายในโบสถ์วัดแร็ง แสงสว่างผ่านกระจกสี เกิดแสงสีที่งดงาม มีการจัดทำหน้าต่างกลมให้มีขนาดใหญ่ ตกแต่งออกแบบกระจกสีให้มีลวดลายวิจิตรคล้ายกลีบดอกไม้ “หน้าต่างดอกกุหลาบ” “Rose Window”
 lesson-8-25.png	Interior of Reims Cathedral. หัวเสาหลักกลดลวดลายรูปใบไม้ ลำต้นเสาย่อยเสาใหญ่ ดูคล้ายเสาขนาดเล็กหลายต้นติดรวมกันเป็นต้นเดียว

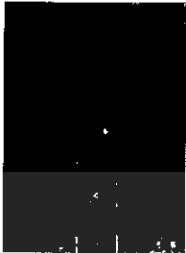
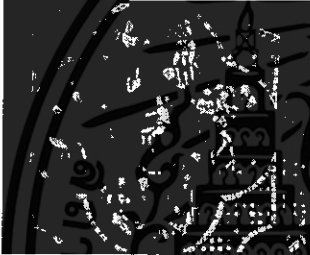
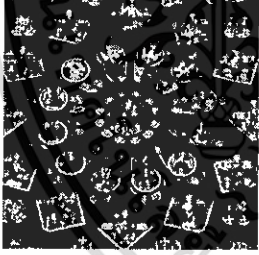
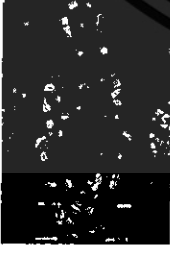
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-26.png	Saint Chapelle. Paris, c.1203-1248. โบสถ์วัดแซงต์ชาเปลล์ แสดงโครงสร้างของเสาและโวลท์ปลายแหลม อย่างเด่นชัด การทำช่องจันทะของโครงสร้างมีความประสานสัมพันธ์กันอย่างงดงาม เมื่อแสงผ่านหน้าต่างสูงประดับกระจกสีเข้ามาภายในจะเกิดเป็นแสงสีม่วงแดง(Rose-Violet) จากคำเทศนาที่พูดถึงสรวงสวรรค์ สรรเสริญพระเจ้า เป็นเจ้า ประตูปะหลุม จิวเวลรี่ที่หาค่ามิได้ ถนนแห่งทองคำแท้ และแก้วที่โปร่งใส ขณะนี้ภาพแห่งสวรรค์ก็ได้มาปรากฏสู่โลกมนุษย์แล้ว กำแพงผนังโบสถ์ดูไม่เยือกเย็นน่ากลัวอีกต่อไป มันเบาด้วยกระจกสี stain glass ที่ฉายฉานสีทับทิมและมรกต เสา โครง และลวดลาย สองประกายด้วยสีทอง สิ่งที่คุณเห็นหรือจำเข้าจากถูกกำจัดออกไป ผู้ที่เข้ามาภายในรับรู้ได้ว่าตนได้เข้ามาใกล้ความลึกลับที่เกินกว่าจะไปถึง
 lesson-8-27.png	Saint Chapelle. Paris, c.1203-1248. หัวเสาสลักลวดลายรูปใบไม้ ลำต้นเสาย่อยเสาใหญ่ ดูคล้ายเสาขนาดเล็กหลายต้นติดรวมกันเป็นต้นเดียว
 lesson-8-28.png	Beauvais Cathedral, Paris, c.1272-1560. โบสถ์วัดโบเว พยายามสร้างโบสถ์ให้สูงถึง 157 ฟุต เพื่อทำลายสถิติ แต่พอ ค.ศ.1284 ก็พังลงมา มีการบูรณะใหม่ ในค.ศ.1560 ได้สร้างหลังคาแหลมของหอคอยสูงถึง 500 ฟุต นับว่าสูงที่สุดในฝรั่งเศสสมัยนั้น
 lesson-8-29.png	Interior of Beauvais Cathedral, Paris. ภายในโบสถ์วัดโบเว

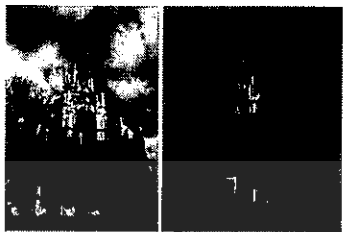
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-30.png	Saints Martin, Jerome, and Gregory, Jamb Statues. Porch of the Confessors, Chartres Cathedral. ประติมากรรมรูปนักบุญ ในวัดชาร์ตร จะเห็นว่าประติมากรรมกออิกสมัยรุ่งเรืองรูปคนเริ่มมีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกและมีเรื่องราวที่น่าสนใจมากขึ้น ประติมากรรมกออิกมีคุณค่าในการสนับสนุนงานสถาปัตยกรรมให้มีความงามสมบูรณ์แบบ เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 13 ประติมากรรมที่เป็นรูปสัญลักษณ์เริ่มเปลี่ยนแปลง รูปคนเริ่มมีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกและมีเรื่องราวที่น่าสนใจมากขึ้น ส่วนมากนิยมสร้างเกี่ยวกับแม่พระและนักบุญต่างๆ รูปคนมีสัดส่วนค่อนข้างยาวและเป็นเส้นตรง เพราะประติมากรต้องการให้สัมพันธ์เป็นเอกภาพกับอาคาร แสดงรอยยับย่นของเสื้อผ้าอาภรณ์อย่างมาก รวมทั้งการแกะสลักลวดลายอื่นๆ จะทำอย่างละเอียด ชอบสร้างรูปลอยตัว ลวดลายนิยมผูกประติมากรรม ไม่เหมือนโรมันเนสส์ที่นิยมทำลวดลายของใบไม้หรือสัตว์
 lesson-8-31.png	The Annunciation and The Visitation of Reims Cathedral, c. 1225-90. ประติมากรรมตกแต่งวัดแร็ง
 lesson-8-32.png	Ekkehart and Uta, c.1260 รูปปั้นผู้ก่อตั้ง ศิลปินปัจจุบันมีวิธีการเรียนรู้ศิลปะอย่างไร ? ศิลปินในยุคกลางเริ่มต้นด้วยการเป็นเด็กฝึกงานกับบรมครู ช่วยทำงานในบางส่วน ที่ไม่สำคัญ ค่อยๆเรียนรู้วิธีนำเสนอรูปสาวก และวิธีวาดรูปตัวละครศักดิ์สิทธิ์ เขาจะเรียนด้วยการลอกแบบและจัดฉากใหม่จากหนังสือเก่า และเอามันเข้าไปในเฟรมที่แตกต่าง เขาไม่เคยวาดบางสิ่งจากสิ่งมีชีวิต แม้เมื่อเขาถูกขอให้วาดรูปคนธรรมดา พระมหากษัตริย์ หรือบิชอป เขาจะไม่สร้างสิ่งที่เราเรียกว่าเหมือนจริง ไม่มีภาพบุคคลอย่างที่เราเข้าใจในยุคกลาง ศิลปินวาดรูปตามประเพณีนิยมและให้สัญลักษณ์ มงกุฎและคทาสำหรับกษัตริย์ หรือบางทีก็เขียนชื่อข้างใต้ ซึ่งก็จะได้ไม่ผิด มันน่าแปลกและเป็นเรื่องยากที่ศิลปินจะสร้างงานให้เหมือน แต่การนั่งลงตรงหน้าแบบแล้วสร้างงานนั้นยิ่งแปลกกว่าสำหรับเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-33.png	Crucifixion, Detail of a Window from St. Remi, Reims, c.1190. Stain Glass. จิตรกรรมกออีคพัฒนาอย่างแข็งขันเป็นผลมาจากลักษณะของอาคารที่ไม่เอื้ออำนวย จากรูปคือ กระกระจบายสี (stain glass) จากวัดแร็ง หน้าต่างประดับกระจกสี มักใช้สีสดใสและรุนแรง เช่น น้ำเงินสด แดง เหลืองทอง สีเขียว สีม่วง สีน้ำตาล และสีชมพู แซมเป็นบางส่วนเพื่อให้ภาพดูงดงามยิ่งขึ้น เนื้อหา ในบริเวณที่เด่นหรือช่องหน้าต่างยาว จะเป็นภาพบุคคลสำคัญในคัมภีร์ไบเบิล หรือนักบุญต่างๆ และผู้บริจาค บริเวณที่เห็นไม่ชัด นิยมทำเป็นรูปสัญลักษณ์ทางศาสนาหรือเป็นลวดลายคล้ายดอกไม้
 lesson-8-34.png	The Good Samaritan window, Chartres Cathedral, Stain Glass. กระกระจบายสี (Stain Glass) จากวัดชาร์ตร
 lesson-8-35.png	Rose window, Chartres Cathedral, c.1223-26. กระกระจบายสี (Stain Glass) บนช่องหน้าต่างดอกกุหลาบจากวัดชาร์ตร
 lesson-8-36.png	Stain Glass, Chartres Cathedral, c.1223-26. กระกระจบายสี (Stain Glass) บนช่องหน้าต่าง โบสถ์วัดชาร์ตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-8-37.png	St. Maclou, Rouen, c. 1500-14. โบสถ์แห่งตักมาลลู เมืองรูอง เป็นสถาปัตยกรรมกอทิกสมัยสุดท้าย (Late Gothic) การใช้รูปทรงของลวดลาย ที่มีความโค้งสลับคล้ายกับเปลวไฟ โครงสร้างดูอบอุ่นและสูงระหง ช่วงเสากว้างขึ้น
 lesson-8-38.png	ประติมากรรมพระแม่ ภายในโบสถ์โนเตรดาม ประติมากรรมมีการใช้ส่วนโค้งส่วนเว้าของรูปคนมากกว่าเดิม รอยจีบของเสื้อผ้าอาภรณ์ทำให้ดูคมชัดเจนและมีความสวยงามกว่าเดิม มีการบิดเอี้ยวตัวของคนสร้างขึ้นอย่างอ่อนหวานเป็นรูปตัวเอส (S) เหมือนการวางท่าของประติมากรรมกรีกสมัยคลาสสิก การวางท่าของประติมากรรมกอทิกสมัยปลายมิได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติหรือมีหลักทางกายวิภาค แต่เป็นการวางท่าขึ้นอย่างจงใจให้ดูเป็นศิลปะตกแต่ง เพื่อให้ดูงามโดยไม่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างมนุษย์เลย ร่างคนถูกปกคลุมด้วยเสื้อผ้าที่ดูหนาและหนักจนหายไปในการณ์ที่ห่อหุ้มกาย กรีกชอบทำให้ดูคล้ายกับเสื้อผ้าเปียกน้ำยังเห็นรูปร่างชัดเจน
 lesson-8-39.png	Villard de Honnecourt, Page From a Notebook, c.1240. ภาพจากสมุดบันทึกของอนเนอูร์
 lesson-8-40.png	The Entombment of Christ, c.1250-1300. รูปพระแม่ก้มลงสู่ร่างพระเยซูและโอบกอด ขณะที่เซนต์จอห์นบีบมือด้วยความโศกเศร้า นางฟ้าโผล่ออกมาจากเมฆด้านบนมือถือตะคัน และคนใช้ที่ใส่หมวกแหลมแปลกๆ รองรับร่างของพระเยซู แสดงอารมณ์และกระจายรูปไปบนหน้ากระดาษ ซึ่งสำคัญกว่าการทำให้ดูมีชีวิตหรือนำเสนอฉากจริง เขามาสนที่ใดคนรับใช้ตัวเล็กกว่าตัวละครศักดิ์สิทธิ์ และเขาไม่ได้บ่งบอกสถานที่หรือจัดฉาก เราเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นโดยปราศจากสิ่งบ่งชี้ภายนอก ศิลปินมีความรู้เรื่องกายวิภาค มากกว่าศิลปินในศตวรรษที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.9 บทที่ 9

ตารางที่ 17 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนบทนำของบทที่ 9

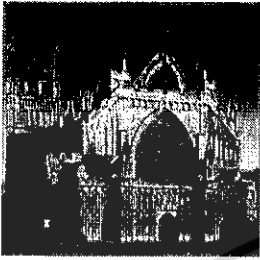
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9.png	Renaissance Art ยุโรปในคริสต์ศตวรรษที่ 12-13 ได้เกิดสงครามครูเสดแม้จะยืดเยื้อเป็นเวลานาน แต่ผลดีของสงครามครูเสดคือการเดินทางของทหารคริสเตียนได้เปิดโลกทัศน์แก่ผู้ขายยุโรป เกิดการแลกเปลี่ยนวิทยาการ ความรู้ซึ่งกันและกัน เส้นทางที่กองทัพผ่านและพักแรม กลายเป็นแหล่งการค้าที่สำคัญและมั่งคั่ง เมืองที่กองทัพ คริสเตียนผ่าน ได้แก่ เวนีส เยนัว มิลานและฟลอเรนซ์ ในค.ศ. 1453 พวกซาราเซ็นต์ยึดกรุงคอนสแตนติโนเปิล (เมืองหลวงของจักรวรรดิโรมันตะวันออก) ได้ ภายหลังการเสียกรุงคอนสแตนติโนเปิล ชาวคริสเตียนก็ขวัญเสียต่างพากันอพยพมาสู่อิตาลี แต่ละคนก็เอาทรัพย์สินสมบัติ ตำรา และงานศิลปกรรมอันทรงคุณค่าติดตัวมาด้วย วิทยาการบางสาขาที่ไม่เคยรู้มาก่อนในอิตาลีก็ได้เกิดขึ้น อารยธรรมอันรุ่งเรืองของกรีกโรมันที่เก็บรักษาไว้ที่กรุงคอนสแตนติโนเปิลก็ได้รับการฟื้นฟูอีกครั้งที่อิตาลี ซึ่งคนอิตาลีคิดว่าตนคือผู้สืบทอดมรดกอารยธรรมของกรีกโรมันและรังเกียจศิลปวัฒนธรรมกออิก ช่วงรอยต่อมาสู่ศตวรรษที่ 14 ผู้ทรงอิทธิพลทางสังคมมากที่สุดคือพ่อค้า การเคลื่อนไหวในอิตาลีคริสต์ศตวรรษที่ 14 ถึง 16 ก่อให้เกิดการฟื้นฟูขึ้นมาอีก หรือการกลับมีชีวิตขึ้นมาใหม่ของศิลปะและวรรณกรรมของกรีกและโรมัน ซึ่งเรียกว่าเรอเนซองส์ (Renaissance) โดยจุดกำเนิดของเรอเนซองส์เริ่มต้นครั้งแรกที่เมืองฟลอเรนซ์ ทางตอนเหนือของอิตาลี อุปถัมป์สมัยเรอเนซองส์ที่สำคัญคือบุคคลในตระกูลเมดิชี คือตระกูลสำคัญที่เป็นผู้อุปถัมป์สมัยเรอเนซองส์ของ โคสิโม เด เมดิชี (Cosimo de Medici) จากนายธนาคารผู้มั่งคั่ง ขึ้นมาเป็นเจ้าเมืองฟลอเรนซ์ นครรัฐฟลอเรนซ์ภายใต้การนำของโคสิโมประสบความสำเร็จรุ่งเรืองอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ธนาคารของเมดิชีหากำไรจากการเอาเงินฝากให้รัฐต่างๆ ภูมิสำนักงานอยู่ตามเมืองใหญ่ ทำหน้าที่เป็นตัวแทนการค้า เช่น ชื้อขนสัตว์จากอังกฤษมาทอที่ฟลอเรนซ์ แล้วส่งไปขายยังเมืองต่างๆ ในราคาที่สูง โคสิโม เป็นบุคคลที่ทรงอิทธิพลสูงสุดในยุโรปคนหนึ่งสมัยนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	โคสิโม ต้องการให้ฟลอเรนซ์มีฐานะดุจดั่งเอเธนส์ของกรีก ซึ่งเป็นศูนย์กลางของศิลปวิทยาการและแหล่งของนักปราชญ์ราชบัณฑิต ซึ่งเป็นแนวคิดแบบเดียวกับผู้นำยุคกลางคือ Back of Rome โคสิโมว่าจ้างจิตรกรประติมากรฝีมือดีที่สุดของแต่ละถิ่น มาสร้างงานให้แก่เขา ด้วยเหตุนี้ ศิลปะขึ้นเล็ดต่างหลั่งไหลมาสู่ฟลอเรนซ์ นอกจากนี้ โคสิโมได้แสวงหาตำรับตำราโบราณมาเก็บรวบรวมรักษาไว้ ให้เหล่าบัณฑิตได้ศึกษาและแปลถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาอิตาเลียน นอกจากการอุปถัมภ์ของผู้มีอำนาจ ส่งผลให้งานศิลปกรรมของเรอานาของเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วแล้ว หลักปรัชญาความเชื่อนอกเหนือจากศาสนาคริสต์แล้ว หลักปรัชญาที่เข้ามามีอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงต่อประชาชนยุคนั้นคือ ลัทธิมนุษยธรรม (Humanism) ถือเอามนุษย์เป็นจุดศูนย์กลาง ซึ่งขัดกับหลักปรัชญาของสมัยกลางที่ถือเอาศาสนาคริสต์เป็นจุดศูนย์กลาง ลัทธิมนุษยธรรม (Humanism) ผลักดันให้เกิดการใฝ่หาความรู้ที่แท้จริงเพื่อชีวิตของมนุษย์ในโลกนี้ ความสนใจใฝ่รู้ในด้านศิลปกรรม จึงเกิดการสร้างงานและกฎเกณฑ์ต่างๆ ของศิลปะกรีกและโรมัน ศิลปกรรมของเรอานาของจึงมีวิธีการ รูปแบบ และหลักความคิดของกรีกและโรมันเข้ามาผสมผสานกับหลักธรรมของศาสนาคริสต์ แนวคิดกึ่งเสรีนิยม ทำให้ศิลปินสามารถคิดค้นและศึกษาสิ่งต่างๆ ของโลกได้อย่างเหมาะสมและกว้างขวาง ลัทธิมนุษยธรรม เสริมสร้างเสรีภาพของปัจเจกชน ความคิดเห็นส่วนตัวได้รับการยอมรับนับถือ สิทธิส่วนบุคคลเริ่มได้รับการเคารพ ลัทธิมนุษยธรรม ได้ปลุกเร้าให้ประชาชนรู้จักคิด รู้จักปรับปรุงชีวิตด้วยตนเองในเวลานั้นบนพื้นโลก ไม่ใช่การนั่งสวดมนต์ภาวนารอคอยการช่วยเหลือจากสัญญาณใดๆ แล้งๆ ของสวรรค์เบื้องบน ศิลปกรรมเรอานาของ แบ่งออกเป็น 4 ยุค คือ เรอานาของสมัยบุกเบิก (Proto Renaissance) คริสต์ศตวรรษที่ 13-14 เรอานาของสมัยต้น (Early Renaissance) คริสต์ศตวรรษที่ 14-15 เรอานาของยุคทองหรือสมัยรุ่งเรือง (High Renaissance) คริสต์ศตวรรษที่ 15-16 เรอานาของสมัยปลาย (Late Renaissance) คริสต์ศตวรรษที่ 16

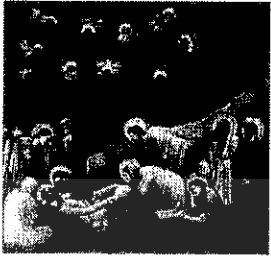
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 18 แสดงภาพและคำอธิบายในส่วนเนื้อหาของบทที่ 9

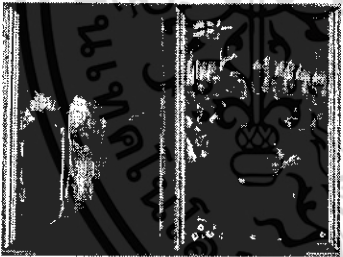
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-1.png	West front of Exeter Cathedral, c.1350-1400. งานสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นจึงมักเป็นอาคารของฆราวาสถูกออกแบบห้องโถงเมือง (Town Hall) ห้องโถงสมาคม (Guild Hall) เป็นวิทยาลัย วัง สะพาน ประตูเมือง ช่วงนี้เป็นช่วงรอยต่อที่การค้าขายมีอิทธิพลต่อเนื่องมาสู่ศตวรรษที่ 14 พ่อค้าวานิชที่มั่งคั่งมาอยู่อาศัยในเมือง สถาปัตยกรรมจากวัดที่ยิ่งใหญ่ก็เปลี่ยนเป็นความประณีตละเอียดอ่อน มีการตกแต่งให้ความหรูหรา จากภาพนี้เป็นตัวอย่างพัฒนาการของรูปทรงในแบบกอธิค (Gothic Style) เป็นแบบการตกแต่ง (Decorated Style) ชี้ให้เห็นถึงสณิมที่เปลี่ยนไป สถาปนิกในศตวรรษที่ 14 แสดงทักษะการตกแต่งและลวดลายที่สลับซับซ้อน
 lesson-9-2.png	Doges's Palace, Venice, begun in 1309. โบสถ์ไม่ได้เป็นงานหลักสำหรับสถาปนิกอีกต่อไป การเติบโตและมั่งคั่งของเมือง อาคารของฆราวาสถูกออกแบบห้องโถงเมือง (Town Hall) ห้องโถงสมาคม (Guild Hall) เป็นวิทยาลัย วัง สะพาน ประตูเมือง รูปนี้แสดงพลังอำนาจและความมั่งคั่งของเมือง แสดงให้เห็นพัฒนาการในยุคหลังของรูปแบบกอธิค ที่การตกแต่งและลวดลายดูเบา แต่ยิ่งใหญ่
 lesson-9-3.png	Virgin and Child, c.1324-39; dedicated by Joan of Evreux in 1339. ประติมากรรมในศตวรรษที่ 14 บางทีก็ไม่ใช่หิน แต่เป็นงานชิ้นเล็กที่ทำจากโลหะมีค่าหรือทองคำ ที่ช่างฝีมือของยุคนี้ชำนาญ รูปปั้นนี้ทำจากเงินชุบทอง รูป Virgin and Child สร้างโดยช่างทองชาวฝรั่งเศส งานลักษณะนี้ไม่ได้มีเจตนาทำเพื่อสักการะในที่สาธารณะ แต่ตั้งอยู่ในวิหารพระราชวังสำหรับการบูชาส่วนบุคคล แสดงถึงความรักและมูทิตาจิต ช่างทองชาวปารีสคิดถึงพระแม่มารีในฐานะแม่จริงๆ และพระคริสตในฐานะเด็กจริงๆ เอามือไปวางอยู่บนหน้าแม่ ศิลปินกอธิค เลี่ยงความแข็งรูปแบบที่ตายตัวเก่าๆ นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมจึงให้รูปทรงดูโค้งออร์ชร พระแม่วางมือบนสะโพกของพระองค์เพื่อพุงเด็ก ในขณะที่พระเศียรโน้มมาที่พระคริสต์ ดังนั้น ร่างทั้งหมดดูเหมือนห่างออกไปเล็กน้อยในโค้งที่อ่อนโยนเหมือนตัวเอส (S) มาก และศิลปินกอธิคชื่นชอบแบบนี้ บางทีประติมากรก็อาจไม่ได้คิดค้นการโพสท่าแบบนี้ หรือลักษณะของเด็กที่กำลังเล่นกับแม่ แต่เขาทำตามกระแสแฟชั่น (ต่อ)

ภาพ	คำอธิบาย
	ผลงานของเขาดงามในทุกรายละเอียด ความงามของมือ รอยย่นเล็กน้อยที่แขนของเด็ก ความยอดเยี่ยมของพื้นผิวเงินและทองที่เคลือบ สัดส่วนที่แน่นอน ศีรษะที่เล็กและสง่างามบนเรือนร่างที่ยาวและบอบบาง ไม่มีอะไรที่ช่างฝีมือกอธิคทำอย่างสงัดในงานนี้ อย่างรายละเอียดของผ้าคลุมที่ห้อยลงมาเหนือแขนขวา ทั้งหมดนี้แสดงความใส่ใจไม่รู้จักจบ ศิลปินได้วางองค์ประกอบมันเข้าไว้ด้วยเส้นที่รื่นไหลและสง่างาม
 lesson-9-4.png	Christ in the Temple; a Hawking Party, c.1310. แสดงพระคริสต์ในวัดกำลังสนทนากับเหล่าอาลักษณ์ (นักเขียน) เขาได้วางพระองค์ไว้บนเก้าอี้สูง และดูเหมือนกำลังอธิบายบางจุดในหลักคำสอนด้วยท่าทาง ที่ศิลปินยุคกลางเคยใช้ เมื่อเขาต้องการวาดภาพครู อาลักษณ์ขวยยกมือของเขาขึ้นในทศนะคติที่กลัวและประหลาดใจ และผู้ปกครองของพระคริสต์กำลังมองซึ่งกันและกันอย่างสงสัย วิธีการเล่าเรื่องยังคงไม่เหมือนจริง ศิลปินอาจไม่เคยได้ยินได้เห็นการค้นพบวิธีการของ Giotto ที่ทำแบบเวทียากละครที่มีชีวิต พระคริสต์ คนที่มีอายุสิบสองปีในเวลานี้ อย่างที่ไบเบิลบอกเรา คือการเปรียบเทียบกับดาวิดโต และไม่ได้ตั้งใจจะให้ความคิดแก่เราในเรื่องพื้นที่ว่าง space ระหว่างรูป ยิ่งไปกว่านี้ เราสามารถเห็นว่าหน้าทั้งหมดที่วาดขึ้นโดยสูตรง่าย ๆ คือ คิ้วโค้ง ปากคว่ำมุมและเคราหยิก มันยังน่าแปลกใจเข้าไปอีกที่ภาพข้างล่างบนหน้าเดียวกันว่ามันเป็นอีกฉากที่ไม่เกี่ยวกับ มันเป็นฉีกจากชีวิตประจำวันของเวลา การล่าเปิดด้วยเหยี่ยว มีภาพต่างๆของผู้หญิงผู้ชายบนหลังม้า และมีเด็กชายอยู่ข้างหน้าพวกเขา เหยี่ยวจับได้ตัวหนึ่ง อีกสองตัวบินหนีไป ศิลปินอาจไม่ได้มองเด็กชายวัยสิบสองจริงๆ ตอนเขาวาดฉากข้างบน เขามองเหยี่ยวและเบ็ดจริงเมื่อเขาวาดฉากข้างล่าง รูปนี้แสดงความสง่างามในการบรรยายและการสังเกตด้วยศรัทธาที่ค่อยๆ หลอมรวม บางทีมันอาจไม่เกิดขึ้นถ้าไม่มีอิทธิพลของศิลปะอิตาลี
 lesson-9-5.png	Giotto di Bondone, Faith, c.1305. มองผิวเผินเหมือนงานประติมากรรม แต่มันคือจิตรกรรมที่ให้ความรู้สึกเหมือนรูปปั้น เราเห็นการเขียนส่วนแขน การขึ้นรูปใบหน้าและคอและเงาเล็กในรอยพับของเสื้อคลุมในรูปปั้นไม่มีใครทำ Giotto ค้นพบการสร้างงานศิลปะลงตาให้ดูมีระยะบนระนาบแบนขึ้นอีกครั้ง การค้นพบนี้ไม่เป็นเพียงแค่เคล็ดลึกลับการแสดงเจตจำนงส่วนตัว แต่ทำให้เขาเปลี่ยนแนวคิดการวาดทั้งหมด

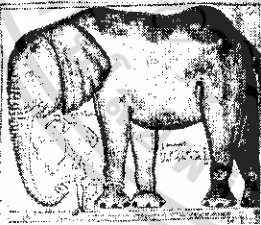
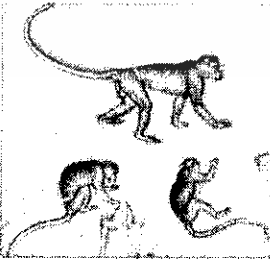
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-6.png	Giotto di Bondone, The Mourning of Christ, c.1305. ศิลปะของ Giotto เปลี่ยนความคิดทั้งหมดของจิตรกรรม อาจจะผิดถ้าคิดว่าศิลปะอิตาลีแยกออกมาจากสิ่งที่เหลืออยู่ในยุโรป ในทางตรงข้าม Giotto อาจได้รับอิทธิพลในประเทศทางเหนือของแอลป์ ในขณะที่อุดมคติของจิตรกรอิตาลีของทางเหนือก็เริ่มมีกระหนาบไปที่บรมครูทางใต้ วิธีของ Giotto แตกต่างโดยสิ้นเชิง งานเขียนของเขามากกว่าการแทนข้อความที่เขียน เหมือนแสดงละครบนเวที เซนต์จอห์น โนมตัวลงและยืนแขนทั้งสองไปข้างๆ หากเราลองจินตนาการถึงระยะห่างระหว่างเซนต์จอห์นกับพระเยซู เราจะรู้สึกถึงอากาศและพื้นที่ว่างระหว่างทั้งสอง ที่เขาสามารถเคลื่อนที่ได้ เขาแสดงให้เห็นความโศกเศร้าของตัวละครทุกตัว วิธีการใหม่ของ Giotto เป็นที่นิยมและแพร่หลายในฟลอเรนซ์
 lesson-9-7.png	Simone Martini & Lippo Memmi The Annunciation, 1333. ภาพการประกาศศาสนา Annunciation ในตอนที่ Archangel Gabriel มาจากสวรรค์มาพบพระแม่ และเราสามารถอ่านคำพูดที่ออกมาจากปากของเทพได้ ชำยมือถือกิ่งมะกอก สัญลักษณ์สันติภาพ มือข้างซ้ายยกขึ้นเป็นท่ากำลังพูด การปรากฏของเทวดาทำให้พระแม่ประหลาดใจ พระองค์เอียงตัวหลบเล็กน้อยในท่าทางของการเกรงกลัวและอ่อนน้อมถ่อมตนและมองกลับไปให้ผู้ส่งสารจากสวรรค์ มีแจกันใส่ดอกกลีบลีลาวิด อยู่ระหว่างทั้งสอง เป็นสัญลักษณ์ความบริสุทธิ์ และเหนือขึ้นไปตรงกลาง Pointed arch เราเห็นนกพิราบสัญลักษณ์พระวิญญาณที่บริสุทธิ์ ล้อมรอบด้วยสี่ปีกเทวดาเด็ก เหล่าศิลปินบรมครูอังกฤษและฝรั่งเศสก็ได้แชร์ความชอบของรูปร่างอันอ่อนและมีท่วงทำนอง เขาชื่นชอบเส้นโค้งที่อ่อนโยนและรื่นไหลของผ้าคลุมและรูปร่างที่เรียวบาง จิตรกรรมทั้งหมด ที่จริงแล้วเหมือนบางผลงานที่ล้ำค่าของช่างทอง ทักษะในการจัดการล้าเลิศที่เขาจัดลักษณะการวางรูปแบบที่น่าชื่นชม อีกหนึ่งที่ไม่สามารถหยุดข้อสงสัยไว้ได้คือ วิธีการวางรูปที่ซับซ้อนลงในผนัง ปีกของเทวดาถูกจัดให้อยู่ในกรอบ Pointed Arch ด้านซ้าย และรูปพระแม่เบี่ยงไปด้านหลังลงใน Pointed Arch ด้านขวา ในขณะที่พื้นที่ว่างระหว่างทั้งสองใส่ภาพแจกันลงไปแล้วพิราบข้างบนเหนือแจกัน ศิลปินเรียนรู้การจัดการกับองค์ประกอบให้เหมาะสมกับแบบที่มีอยู่จากศิลปะดั้งเดิมของยุคกลาง เรามีโอกาสชื่นชมวิธีการที่ศิลปินยุคกลางจัดการกับสัญลักษณ์ของเรื่องราวศักดิ์สิทธิ์เพื่อให้เป็นไปตามความพึงพอใจ แต่เรารู้ว่าศิลปินเพิก (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	เฉยไม่สนใจในรูปทรงจริงและสัดส่วนจริง และล้มการให้พื้นที่ว่างระหว่างองค์ประกอบในภาพ บางทีเราอาจพบว่า รูปของเขาดูแปลกเล็กน้อย อย่างตาเอียง ปากโค้ง แต่เราต้องการเพียงเพื่อบางรายละเอียด ความสำเร็จของ Giotto ไม่ได้ทำให้สูญเสียความหมายไป ภาพแจ่มชัด คือแจ่มชัดจริงวางอยู่บนพื้นหินจริง และเราก็บอกได้ว่ามันตั้งอยู่ตรงไหน และสัมพันธ์กับเทวดาและพระแม่ บัลลังก์ที่พระแม่นั่งเป็นบัลลังก์จริงที่ลอยห่างจากฉากหลัง และหนังสือที่ถืออยู่ไม่ใช่แค่สัญลักษณ์หนังสือ แต่เป็นหนังสือจริงๆในสตูดิโอ
 lesson-9-8.png	Peter Parler the Younger Self-Portrait, 1379-86. เราจำได้ว่ารูปปั้นบุคคลใน Sense ของเราไม่มีอยู่ในยุคกลาง และศิลปินก็ใช้รูปแบบแผนผู้ชาย-หญิง และเขียนชื่อคนคนนั้นลงบนภาพ แต่ศิลปินในศตวรรษที่ 14 วาดภาพเหมือนจากธรรมชาติและศิลปะการวาดภาพคนก็พัฒนาในช่วงเวลานี้ ใช้วิธีการมองธรรมชาติและสังเกตรายละเอียดบางสิ่งที่ทำ ศิลปินยุโรปยุคนี้มีโอกาสมากพอในการเรียนรู้จากความสำเร็จตน รูปนี้อาจเป็นรูปบุคคลเหมือนจริงรูปแรกที่ศิลปินให้ความรู้แก่เรา
 lesson-9-9.png	St. John the Baptist, St. Edward the Confessor and St Edmund Commend Richard II to Christ (the Wilton Diptych) c.1395. รูปนี้น่าสนใจในหลายเหตุผล รวมทั้งความจริงที่ว่า มันมีลักษณะของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ เจ้าหญิงแอนแห่งโบฮีเมีย (แต่งงานกับ Richard II) กำลังคุกเข่าอธิษฐาน ขณะที่เซนต์จอห์น เดอะ แบปติสต์ พระแม่ ผู้ยืนบนทุ่งดอกไม้ของสรวงสวรรค์ ล้อมรอบด้วยนางฟ้าที่งดงามเปล่งปลั่ง นางฟ้าสวมเสื้อที่มีตราของกษัตริย์ เป็นกวางสีขาวยาวมีเขาสีทอง พระคริสต์วัยเยาว์โอบมาข้างหน้าเหมือนให้พรหรือต้อนรับกษัตริย์ และให้แน่ใจว่าคำอธิษฐานจะถูกตอบกลับ ให้สังเกตดูการเชื่อมโยงของเส้นที่รีนโหลและสะอิดสะเอ้ง และรูปแบบที่ละเอียดอ่อน วิธีการที่พระแม่สัมผัสเท้าพระบุตร และท่าของนางฟ้า ด้วยมือที่เรียวยาว ครั้งหนึ่งเราเคยเห็นทักษะของศิลปินในการย่อส่วน เช่น นางฟ้าที่ย่อเข้าทางด้านซ้ายของผนัง ศิลปินชื่นชอบการสร้างที่ใช้การเรียนรู้จากธรรมชาติ ดอกไม้ขนาดที่ประดับในสรวงสวรรค์ในจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-10.png	Paul and Jean de Limbourg, May, c.1410. การเชื่อมโยงความคิด วิธีการพวกนี้ในแถบยุโรป กลายเป็น International Style ที่ศิลปินนำมาประยุกต์ใช้ในเรื่องการสังเกต ความอึดเอนในความละเอียดอ่อนและสิ่งสวยงามมาใช้พรรณนาของโลกรอบตัวศิลปิน มันเป็นจารีตในยุคกลางที่จะวาดปฏิทินด้วยรูปภาพของการเปลี่ยนอาชีพของเดือนแห่งการหว่านเมล็ด การล่าสัตว์ การเก็บเกี่ยว ปฏิทินนี้จะแนบไปกับหนังสือสวดมนตร์ ภาพนี้แสดงวิถีภาพจากชีวิตจริงที่ได้มาในความมีชีวิตชีวาและการสังเกต ภาพแสดงเทศกาลฤดูใบไม้ผลิประจำปีของข้าราชการสำนัก เขาขี่ม้าผ่านป่า ในชุดเครื่องแต่งกาย มีพวงดอกไม้ เราสามารถเห็นว่า ศิลปินชื่นชอบให้ภาพของเขามี หญิงสาวที่น่ารักในชุดตามสมัยนิยมและสีสันทอง ขบวน ตามปรากฏการณ์ที่เขาเห็น สังเกตฉากหลัง ปิดด้วยม่านต้นไม้ ไกลออกไปเห็นหลังคาของปราสาทใหญ่ งานศิลปะชิ้นนี้ดูเหมือนไกลจากวิธีการเล่าแบบใช้สัญลักษณ์ ที่จิตรกรยุคแรกๆใช้ ต้นไม้ไม่ได้วาดจากต้นไม้จริงในธรรมชาติ แต่แถวของสัญลักษณ์ต้นไม้ หน้าคน ยังคงพัฒนามากหรือน้อยจากสูตรที่มีเส้นทึบ ความสนใจของศิลปินในเรื่องของชีวิตจริงมีมากขึ้น และค่อยเปลี่ยนให้ชัดเจนและประทับใจเท่าที่จะทำได้ วิธีการนำเสนอธรรมชาติในวิธีแห่งศรัทธา เราพบ 2 อุดมคติที่ไม่จำเป็นต้องปะทะกัน แต่เป็นไปได้ที่เดียวที่จะแทนความรู้ใหม่ในธรรมชาตินี้ที่ไปปรับใช้ศิลปะศาสนา
 lesson-9-11.png	The Entombment of Christ, c.1250-1300. ภาพนี้เป็นข้อยกเว้นวาดโดยนักประวัติศาสตร์ชาวอังกฤษศิลปินกังวลเรื่องสัดส่วนที่ถูกต้อง
 lesson-9-12.png	Antonio Pisanello, Studies of a Monkey, c.1430. ศิลปินสามารถเรียนรู้จากธรรมชาติและถ่ายทอดลงไปในการวาด เขาเริ่มใช้สมุดสเกตและเก็บภาพสเกตของหายากและต้นไม้และสัตว์ที่สวยงามไว้

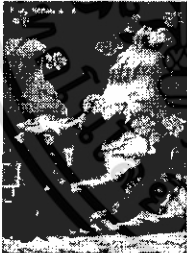
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-13.png	NICOLA PISANO, pulpit of the baptistery of Pisa Cathedral, 1259-60. Marble เรอเนซองส์ยุคบุกเบิก (Proto Renaissance) ระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 13 และคริสต์ศตวรรษที่ 14 ลักษณะรูปแบบศิลปกรรมโดยทั่วไปในยุโรป ยกเว้นอิตาลียังคงเป็นแบบไบแซนไทน์ หรือไม่กี่ก็อติก เมื่อเข้าสู่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 13 ศิลปะอิตาลีก็เริ่มต้นในสิ่งใหม่แปลกแตกต่างไปจากชาติทั้งหลายในยุโรป ศิลปินริเริ่มค้นคว้าหาบุคลิกลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว ละทิ้งประเพณีนิยมที่ทำต่อเนื่องกันมาหลายร้อยปี ศิลปกรรมทุกสาขาเกิดการค้นคว้าทดลองราวกับวิทยาศาสตร์ มีลักษณะเดินเข้าหาธรรมชาติแห่งความจริงมากขึ้น อิตาลีเป็นประเทศที่มีผลงานประติมากรรมมากที่สุดประเทศหนึ่งในยุโรป ก่อนหน้านี้ อิทธิพลของรูปแบบและความคิดของศิลปะโรมันโบราณ ไบแซนไทน์ และกอธิคยังคงมีอยู่อย่างหนาแน่น การคิดสร้างงานใหม่ๆ มีแนวโน้มนิยมธรรมชาติตามแบบของกรีกโรมัน จนกระทั่งปลายคริสต์ศตวรรษที่ 13 ประติมากรรมอิตาลีเกิดการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงขึ้นบ้างโดยประติมากรผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของวงการประติมากรรมเรอเนซองส์นาม นิโคลา ปิซาโน (Nicola Pisano) ละทิ้งการปั้นหรือสลักแบบกอธิค ที่แข็งกระด้าง ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานอย่างดีแก่ประติมากรรุ่นหลังต่อมา ผลงานชิ้นแรกของปิซาโนคือ การออกแบบสร้างธรรมมาสน์ของวัดประจำเมืองปิซา เขาสังเกตภาพประทับข้างธรรมมาสน์ โดยนำเรื่องราวจากคัมภีร์ไบเบิล ใช้รูปแบบและวิธีการของศิลปะคลาสสิกโรมัน โครงสร้างและองค์ประกอบต่างๆ เป็นศิลปะแบบกอธิค เช่น เสามีฐานรองรับเป็นรูปสิงโต และมีการใช้เส้นโค้งของอาร์ช (Arch) มาประดับด้วยส่วนหัวเสาของโรมันเป็นแบบคอรินเทียน สันนิษฐานว่านิโคลาคงได้รับแรงบันดาลใจมาจากทิวทัศน์สมัยโรมัน ในด้านการจัดองค์ประกอบ สีสารูปคน และสัดส่วนทั้งหมด
 lesson-9-14.png	NICOLA PISANO, The Annunciation and the Nativity, Marble. นิโคลา ปิซาโน การประสูติและการประกาศศาสนาของพระเยซู เป็นส่วนหนึ่งของธรรมมาสน์หินอ่อนของที่เฒื่อน้ำมนต์ในเมืองปิซา ผลงานชิ้นต่อมาที่ปิซาโนให้ความสนใจเรื่องแสงและเงาเป็นพิเศษ มีการสลักเจาะพื้นภาพให้ลึกลงไปเพื่อเน้นรูปคนให้เด่นชัดขึ้นมา

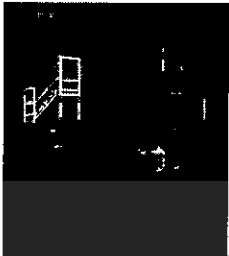
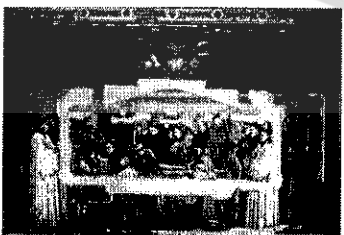
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

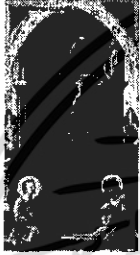
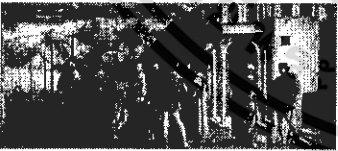
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-15.png	GIOVANNI PISANO, The Annunciation and the Nativity, 1297-1301, detail of pulpit of San't Andrea, Pistoia, Marble. โจวันนี ปิซาโน บุตรชายนิโคลา การประสูติและประกาศศาสนาของพระเยซู ส่วนหนึ่งของธรรมมาสน์หินอ่อน ในโบสถ์เมืองปิซา เขาพัฒนารูปแบบและความคิดของบิดาให้งานมีความสง่างามยิ่งขึ้น โดยงานของโจวันนีจะให้รูปคนลอยเด่นมากกว่า แต่ไม่มีปริมาตรแน่นเท่า
 lesson-9-16.png	ANDREA PISANO, Work of the Ancestors. อันดรีอา ปิซาโน (ไม่ได้เป็นอะไรกับนิโคลา) ประติมากรรมหล่อโลหะสำริดประดับประตูโบสถ์ฟลอเรนซ์
lesson-9-17.png	DUCCIO, The Betrayal of Jesus, Siena. งานจิตรกรรมเรอเนซองส์ยุคบุกเบิก ในยุคกลางของอิตาลี อิทธิพลของรูปแบบและความคิดของจิตรกรรมไบแซนไทน์และกอทิก มีเรื่องราวในการแสดงออกรับใช้ทางศาสนาแทบทั้งสิ้น จิตรกรอิตาลีในสมัยนี้จึงไม่มีอิสระในการแสดงออกมากนัก เพราะศิลปะไบแซนไทน์มีกฎระเบียบในการวาดภาพที่เข้มงวด ระหว่างอิตาลีกับฝรั่งเศส จิตรกรชนชาติใดที่มีโอกาสได้พัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่อง แต่จิตรกรอิตาลีเลียนโซคติ ที่สิ่งก่อสร้างต่างๆ ในอิตาลี เป็นสถาปัตยกรรมแบบไบแซนไทน์ อิตาลีจึงเป็นชาติเดียวที่ยังคงมีการปฏิบัติงานทางจิตรกรรมกันอย่างต่อเนื่องไม่ขาดสาย จิตรกรรม “การเสด็จกลับมาเมืองเฮสตาของพระเยซู” วาดไว้ในโบสถ์วัดเซียนา เมืองเซียนา ผลงานของดุคซิโอยังคงดำรงรูปแบบไบแซนไทน์อยู่ แต่วิธีการวาด ภาพบรรยายเรื่องราวในพระคัมภีร์นั้น ได้ถ่ายทอดสัญลักษณ์และเนื้อหาทางศาสนาให้เกิดภาพพจน์ที่สมจริง และแสดงอารมณ์อย่างน่าพิศวง บางภาพของดุคซิโอ อย่างภาพพระแม่มารีประทับบนบัลลังก์ มีการบันทึกไว้ว่า “ผู้เข้าสวดมนต์อ่อนวอนต่อหน้าพระพักตร์ของพระแม่ต่างปรารถนาจะแตะต้องรูปทุกคน” แม้ผลงานของดุคซิโอยังคงมีอิทธิพลของไบแซนไทน์อยู่ แต่เขาได้พัฒนารูปแบบใหม่ ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตน ภาพคนปรับปรุงให้ดูกลมกลืนมากขึ้น มีการเล่นแสงเงาปรากฏบนพื้นระนาบ (Plane) หักเหเป็นเหลี่ยมเป็นมุม มีการเพิ่มน้ำหนักวาดกายในภาพให้ดูลึก นิยมระบายสีต่างๆ มากขึ้น ขจัดสีขุ่นมัว เพิ่มการตัดกันของสีให้ดูสดใส (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

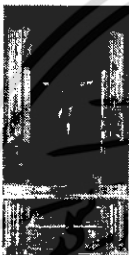
ภาพ	คำอธิบาย
	รูปคนมีความอ่อนละมุน การใช้เส้นอ่อนหวานไม่แข็งกระด้าง มีความพยายามค้นหาหลักทัศนียภาพ เพื่อให้ใกล้เคียงกับสภาพตามธรรมชาติที่ตาเห็น
 lesson-9-18.png	DUCCIO, Madonna Enthroned, Tempera on Wood, 1285. Florence. ดุคชีโอ “แม่พระมาดอนนา รูเซลลาอี” สีฝุ่นบนแผ่นไม้ อยู่ในอูฟฟิซีย ฟลอเรนซ์
 lesson-9-19.png	CIMABUE, Madonna Enthroned with Angels and Prophets, c. 1280-90. Tempera on Wood, Florence. ซิมาบูเอ “แม่พระมาดอนนาบนบัลลังก์” สีฝุ่นบนแผ่นไม้ อยู่ในอูฟฟิซีย ฟลอเรนซ์ บัลลังก์ของแม่พระวาดให้นูนเห็นได้ชัดเจนมาก ซิมาบูเอเป็นจิตรกรชาวฟลอเรนซ์ที่มีชื่อเสียง “ผู้คงคร่ำครวญต่อลักษณะศิลปะกรีก” ยังคงอิทธิพลไบแซนไทน์ แต่ต้องการแสดงความรู้สึก ชอบในธรรมชาติ รูปคนจึงมีลีลาท่าทางราวกับนาฏลักษณ์และสละสลวยอย่างสง่างาม
 lesson-9-20.png	GIOTTO, Legends of St. Francis, Miracle of the Spring. จิออตโต “อภินิหารในฤดูใบไม้ผลิ” วาดด้วยวิธีเฟรสโก ที่วัดอัสซิจี เป็นลูกศิษย์ซิมาบูเอ ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ริเริ่มรูปแบบใหม่ๆ ของจิตรกรรมอิตาลี “แม้ว่าจะเกิดในท่ามกลางช่วงฝีมือผู้เฒ่า แต่ก็ได้รับพรสวรรค์จากพระเจ้าให้มาฟื้นฟูศิลปะ ซึ่งได้ลุ่มจมน้ำเปื้อนแล้วให้ฟื้นฟูกาใหม่อีกจนอยู่ในฐานะที่สามารถเรียกได้ว่าดี” จิออตโตสละรูปแบบประเพณีนิยมไบแซนไทน์ ออกไปอย่างสิ้นเชิง เขาให้ภาพบรรยายความรู้สึก เหมือนผู้ชมได้อ่านหนังสือ โลกในสายตาที่ประจักษ์นั้นต้องมีการสังเกตก่อนจึงจะสามารถวิเคราะห์และสร้างความเข้าใจได้ จิออตโตไม่เพียงแต่เป็นนักลอกเลียนแบบธรรมชาติเท่านั้น แต่เป็นการมองภายนอก (Outward) เข้าสู่ภายในการรับรู้ของศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-21.png	GIOTTO, Legends of St. Francis, Renunciation of the Wordly Goods, 1297-99. จิอตโต “เซนต์ฟรานซิสกำลังขอร้องบิดา” วาดด้วยวิธีเฟรสโก ที่วัดอัสนีซี ลักษณะงานของจิอตโต จะมีรูปทรงเด่นชัด เส้นรอบนอกของรูปคนเน้นให้เห็นถึงความเด็ดขาดและพลัง มีปริมาตรราวกับประติมากรรม เสื้อผ้าอาภรณ์มีรอยยับไถ่เคียงกับของจริง พิถีพิถันในการจัดองค์ประกอบ ให้ความสมดุลง่าย และความประสานสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ภายในภาพ ทศนิยมภาพเบื้องหลังสัมพันธ์กับเบื้องหน้า จิอตโตได้นำหลักวิชาทัศนียภาพ (Perspective) เข้ามาใช้ในจิตรกรรมอีกครั้ง ทศนิยมวิชาเป็นหลักวิชาที่ใช้ถ่ายทอดแบบจากธรรมชาติที่ตาเห็นลงบนพื้นที่ราบสองมิติ (กว้างและยาว) โดยมีการแก้ปัญหาให้เกิดมิติที่สามได้หลายวิธีเช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเส้น การสร้างความกลมกลืนอันเกิดจากแสงและเงา หรือน้ำหนักขาวดำ หรือวรรณะอ่อนแก่ของสีให้ทับซ้อนกัน นอกจากนี้ จิอตโตยังเป็นผู้ริเริ่มค้นหาความงามในธรรมชาติจากพื้นผิว (texture) การแสดงน้ำหนัก (weight) ที่แท้จริงของสิ่งต่างๆ เช่น คน ก้อนหิน เสื้อผ้า การจัดทำทางและการแสดงอากัปกริยา คำนึงถึงความจริงตามธรรมชาติมากกว่าการแสดงออกแบบนามวลักษณ์ ที่นิยมกันในสมัยไบแซนไทน์
 lesson-9-22.png	GIOTTO, Lamentation, Fresco, c.1305. Arena Chapel, Padua. จิอตโต ภาพจิตรกรรมฝาผนังในอาเรนา แชนเพล, เมืองปาตัว เพิ่มจินตนาการให้มากขึ้นด้วยการแสดงอากัปกริยาท่าทางของรูปคน และการแสดงออกบนใบหน้า สามารถโน้มน้าวคนดูให้สะท้อนอารมณ์ได้
 lesson-9-23.png	GIOTTO, The Death of St. Francis, Fresco, c.1320. Bardi Chapel, Santa Croce, Florence. จิอตโต “การมรณกรรมขอเซนต์ฟรานซิส” ระบายด้วยวิธีเฟรสโก ในวัดซานตาโครเช เมืองฟลอเรนซ์

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-24.png	FRA FILIPPO LIPPI, Madonna and Child with Angels St. Frediano and St. Augustine, c. 1455. Florence. ฟรา ฟิลิปโป ลิปปี “แม่พระ, พระบุตร กับนักบุญเฟรดีอาโน และอากุสติน” พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ฝรั่งเศส
 lesson-9-25.png	MASACCIO, Madonna and Christ. ภายหลังจากการมรณกรรมของจอตโต ก็ไม่มีจิตรกรคนใดมีความคิดริเริ่มพัฒนาให้ผลงานมีความก้าวหน้า จนกระทั่งคริสต์ศตวรรษที่ 15 ได้มีจิตรกรหลายคนในหลายสกุลช่าง พัฒนางานจิตรกรรมให้เจริญก้าวหน้าขึ้นมา หากผลงานของจอตโตถือเป็นรูปแบบลักษณะที่หนึ่ง ผลงานของมาซaccioเป็นรูปแบบลักษณะที่สองของเรอเนซองส์ ผลงานของมาซaccio มีลักษณะเด่น 2 ประการคือ ประการที่ 1 ความสามารถในการแสดงออกของจินตนาการ นำชีวิตของคนธรรมดาสามัญในสมัยนั้นมาผสมกันเข้ากับเรื่องราวทางศาสนาได้อย่างเหมาะสม ประการที่ 2 การนำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ ความถูกต้องในกายวิภาคทางกระดูก กล้ามเนื้อ และรอยต่อของอวัยวะทุก ส่วน โดยเน้นส่วนต่างๆของสรีระและผ้าอาภรณ์ที่คลุมร่าง ให้เป็นไปตามธรรมชาติ มีการจัดแสง โดยให้แสงสว่างตัดกับเงามืดก่อให้เกิดความตื้นลึกอย่างชัดเจน จากรูปคือภาพ “แม่พระมาดอนนาและพระเยซู”
 lesson-9-26.png	MASACCIO, The Tribute Money, Fresco, c.1427. Brancacci Chapel, Santa Maria del Carmine, Florence. มาซaccio “การจ่ายเงินบรรณาการ” ด้วยวิธีเฟรสโก อยู่ที่วัดซานมารีอา เดล คาร์มีเน เมืองฟลอเรนซ์

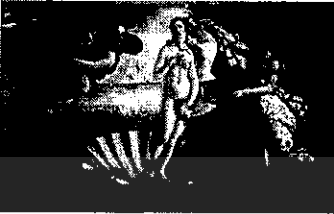
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-27.png	MASACCIO, The Expulsion from Eden, fresco, c. 1425. Brancacci Chapel, Santa Maria del Carmine, Florence. มาซัชโซ “อาดัมกับอีฟถูกขับไล่ออกจากสวนสวรรค์” หรือ “การขับไล่ออกจากสวนอีเดน” ด้วยวิธีระบายสีแบบเพรสโก โบสถ์ซานตามาเรียอา เดล คาร์มินเน เมืองฟลอเรนซ์ มาซัชโซวาดรูปคนให้ยืนอยู่บนเท้าจริงๆ ได้ เขาจัดภาพคนที่ลอยคว้างอยู่บนฟ้าอย่างไร้เหตุผลตามความนิยมของศิลปะไบแซนไทน์และกอธิคออกไป
 lesson-9-28.png	MASACCIO, The Holy Trinity, fresco, 1428, Santa Maria Novella, Florence. มาซัชโซ ภาพพระผู้เป็นเจ้า พระเยซู เซนต์จอห์น เซนต์แมรีและผู้บิรจาคสองคนอยู่เบื้องหน้าด้านซ้ายมือและขวามือ อยู่ที่วัดซานตามาเรียโนเวลลา เมืองฟลอเรนซ์ นอกจากเรื่องของการใช้แสงแสดงโครงสร้างของร่างกายให้เด่นชัดและเพิ่มมิติในภาพแล้ว มาซัชโซได้นำหลักทัศนียวิทยา โดยใช้หลักวิธีให้มีจุดสายตาเพียงจุดเดียวหรือหลายจุดก็ได้ แต่ทุกจุดต้องอยู่บนเส้นระดับสายตา มาซัชโซเป็นจิตรกรคนแรกที่ใช้ที่วาดภาพโดยใช้กฎทางคณิตศาสตร์ เขาเป็นอัจฉริยะที่พิเศษคนหนึ่ง ตายเมื่ออายุเพียง 28 ปีเอง แต่ได้นำการปฏิบัติจิตรกรรมอย่างสมบูรณ์แบบ การปฏิบัติไม่ได้มีเพียงแค่เทคนิคของการวาดทัศนียภาพ (Perspective) แต่มันเป็นสิ่งละเอียดใจเยาะขวัญเมื่อเป็นสิ่งที่ใหม่ เราลองจินตนาการว่าจะตะลึงฟังเพริดขนาดไหนในฟลอเรนซ์ เมื่อเปิดเผยและดูเหมือนมีช่องในผนังทะลุมองไปในวิหารฝั่งศพบางที่พวกเขาอาจจะถึงความง่ายและความยิ่งใหญ่ของรูปที่อยู่ในกรอบของสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ แทนที่จะเห็นความประณีตสง่างาม เขาเห็นรูปร่างที่ใหญ่โตหนักแน่นแทนที่จะเห็นเส้นโค้งอย่างง่ายๆ กลายรูปแบบเชิงมุมที่ดูแข็งและแทนที่รายละเอียดจะสะอาดสะอ้านอย่างดอกไม้และหินล้ำค่า กลับเห็นเป็นสุสานที่มีโครงกระดูกนอนอยู่บนนั้น แต่ถ้างานของมาซัชโซเจริญตาน้อยกว่างานจิตรกรรมที่คุ้นเคย มันก็ดูจริงจังและมีการเคลื่อนไหว เราจะเห็นมาซัชโซยอมรับความสง่างามของ Giotto แต่เขาไม่ได้ลอกเลียนแบบ ทำางง่ายๆ ที่พระแม่ชีไปบูตผู้ถูกตรึงไม้กางเขนช่วงดูคมคายและซาบซึ้งใจ เพราะมันเป็นเพียงการเคลื่อนไหวของในทั้งหมดของภาพ รูปคนมองดูเหมือนรูปปั้น มาซัชโซทำให้ดูสูงโดยทำเป็นกรอบมุมมองโดยวางรูปคนเข้าไป

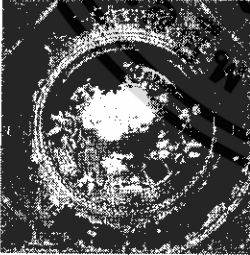
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-29.png	FRA FILIPPO LIPPI, Madonna and Child with Angels, c. 1455. Florence. ฟรา ฟิลิปโป ลิปปี “แม่พระมาดอนนาพระบุตรและนางฟ้า” สำเร็จของภาพนี้อยู่ที่การใช้เส้นได้อย่างมีชีวิตชีวา ช่วยให้เกิดมิติตื้นลึกได้โดยพึ่งแสงสว่างมาช่วยเพียงเล็กน้อย ฟรา ฟิลิปโป ลิปปี เป็นพระในนิกายคาเมลด์ สลัดอิทธิพลของมาซัชโชออกไป พัฒนาเส้นให้มีความสำคัญขึ้นแทนเรื่องปริมาตร รูปร่างคนมีทรวดทรงเพรียวขึ้น เสื้อผ้าอาภรณ์แลดูเคลื่อนไหวสะบัดพลิ้ว เส้นช่วยผ่อนคลายเป็นภาพมีลักษณะอ่อนหวานและมีลักษณะตกแต่งอันงดงามเพิ่มขึ้น
 lesson-9-30.png	FRA ANGELICO, Annunciation, fresco, c. 1440-45. San Marco, Florence. ฟรา อันเจลิโก “การประกาศศาสนา” ด้วยวิธีเฟรสโก ผลงานของฟรา อันเจลิโก จะบรรจุเนื้อหาสาระทางศาสนาอย่างพร้อมมูล และแฝงสัญลักษณ์ทางศาสนาไว้ ฟรา อันเจลิโก เป็นพระในนิกายโดมินิกัน เริ่มฝึกหัดวาดภาพประกอบคัมภีร์ตามคตินิยมในศิลปะกอทิกมาก่อน จึงไม่นิยมวาดภาพที่ดูหนักแน่นราวกับรูปปั้นแบบมาซัชโช ซึ่งไม่เข้ากันกับการใช้สีสดตามแบบกอทิกที่เขาชอบ นักวิจารณ์ศิลปะนิยมเรียกงานของเขาว่า พริมิทิฟ (Primitive) ที่คงลักษณะเส้นที่แข็งทื่อ แต่มีการแสดงออกอย่างซื่อบริสุทธิ์ไร้เดียงสา แฝงด้วยเสน่ห์อันละเมียดละไมตามบุคลิกลักษณะส่วนตัว ที่สุภาพและถ่อมตน
 lesson-9-31.png	FRA ANGELICO, The Annunciation, c. 1440. เขามักวาดจิตรกรรมในถ้ำหรือที่สิ้นสุดทางเดิน และเป็นหนึ่งในการเดินจากที่หนึ่งไปที่อื่นๆ ในความเรียบง่ายของอาคารเก่าที่รู้สึกในจิตวิญญาณจากผลงานเหล่านี้ ภาพนี้เป็นภาพการประกาศศาสนาที่เขาวาดในถ้ำ เราเห็นว่าการเสนอทัศนียภาพเป็นไปอย่างง่ายๆ ทางเดิน หลังคาโค้งที่พระแม่มารีย์เข้าแสดงคล้ายกับหลังคาโค้งของมาซัชโช ศิลปินไม่ได้ตั้งใจจะทำเหมือนกับว่าเจาจะผนังเข้าไป เขาต้องการเพียงแสดงเรื่องราวศักดิ์สิทธิ์ทั้งหมดทั้งงดงามและเรียบง่าย เรารู้สึกได้ถึงความอ่อนน้อมถ่อมตนที่ปรากฏอยู่ในภาพ แม้เขาจะเข้าใจในหลักทัศนียภาพ แต่เขาก็จงใจละทิ้งไม่ได้แสดงผลแห่งความทันสมัยเหล่านั้น อย่างที่มาซัชโชทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-32.png	SANDRO BOTTICELLI, The Birth of Venus, c.1482 Tempera on Canvas, Florence. บอตติเชลลี “ภาพกำเนิดวีนัส” ด้วยวิธีสีฝุ่นบนผืนผ้าใบ เมืองฟลอเรนซ์ จิตรกรผู้มีความฝันอันล้ำลึกและมีอารมณ์อ่อนไหว เป็นศิษย์ของฟรา ฟิโลโป ลิปปี ในความเป็นศิษย์เป็นครูจึงได้รับการถ่ายทอดลอกเลียนแบบวิธีการวาดเส้น การใช้แสงเงาให้เกิดรูปทรงบริสุทธิ์ โดยเฉพาะการวาดใบหน้าคน แต่ต่อมาก็พัฒนาวิธีการใช้เส้นที่แข็งแรงและสานสัมพันธ์กัน ทำงานพัฒนาก้าวหน้าขึ้นไปกว่าครู บอตติเชลลี มุ่งเข้าหาโลกแห่งจินตนาการของนักปรัชญาและลำน่านิพนธ์ในลัทธิมนุษยนิยม แสดงอัตลักษณ์ส่วนตนแตกต่างไปจากจิตรกรในอดีต ภาพคนมีลักษณะแบน ใช้เส้นอ่อนหวานงดงาม มีลีลาราวกับจะเคลื่อนไหวได้ การกำเนิดของ วีนัส สาวสวยที่สุดในจักรวาล และเป็นเทพแห่งความรัก ผู้ถือกำเนิดมาจากฟองคลื่นของมหาสมุทร บอตติเชลลีสร้างวีนัสเป็นร่างของหญิงสาวผู้มีเรือนร่างงดงามแลดูบริสุทธิ์ผุดผ่อง นภาพเปลือยกายยืนอยู่ในผ้าหอยประดุจเป็นพาหนะนำเธอสู่ฝั่ง ด้านขวามือของวีนัสเป็น เซฟเฟอร์ เทพเจ้าแห่งลมกำลังช่วยเป่าพัดร่างของเธอ ให้เคลื่อนไหวเข้าสู่ฝั่งอย่างช้าๆ ด้านซ้ายเป็นโฟโมนา เทพธิดาแห่งป่า กำลังยืนรอด้วยอาการปรีดากระตือรือร้น ในมือนางมีอาภรณ์ที่พร้อมจะห่อหุ้มร่างอันเปลือยเปลือยของวีนัสอย่างฉับพลัน บอตติเชลลีไม่สนใจเรื่องน้ำหนักขว ดำปริมาตร หรือเรื่องแสง แต่เน้นการใช้เส้นที่อ่อนหวานประสานกันอย่างกลมกลืน เรือนร่างทั้งงดงามปราศจากน้ำหนักราวอากาศธาตุ คล้ายตั้งวิญญาน ภาพของเซฟเฟอร์เทพเจ้าแห่งลมก็คล้ายกับสิ่งไร้น้ำหนักเช่นกัน ร่างดูเบาละล่องลอยจนคนพัดมาพร้อมกลีบกุหลาบโปรยปรายต้อนรับการกำเนิดวีนัส บอตติเชลลีสร้างทุกสิ่งอย่างด้วยความปรารถนากลมกลืนทั้งเรื่องราวและสัญลักษณ์แสดงนัยถึงความบริสุทธิ์และความจริงของตวงวิญญานอันเปลือยเปลือยของมนุษยชาติที่ต้องเผชิญกับพายุของเหตุการณ์ประจำวันอยู่เสมอ เสื้อผ้าประดุจสิ่งห่อหุ้มของเหตุผล สีฟ้าของเสื้อผ้าหมายถึงพระจิตอันศักดิ์สิทธิ์และความรักอันอมตะ บอตติเชลลีแสดงความรู้สึกของอารมณ์อย่างเต็มที่ทุกองศาของภาพ นับตั้งแต่ท้องฟ้า ระลอกคลื่นอันสั่นพลั้วเมื่อต้องสายลม แม้ว่าร่างของวีนัสจะจัดไว้กลางภาพ แต่สายตาของผู้ชมจะรู้สึกว่าร่างกายของนางกำลังเคลื่อนไปตามกระแสลมและคลื่น และค่อยๆ เคลื่อนเข้าสู่ฝั่งทางขวามือ ในสมัยนั้นจิตรกรต่างนิยมวาดภาพให้ดูนิ่ง แน่นหนา แต่บอตติเชลลีได้สร้างแนวคิดใหม่ในวงการศิลปะ ในการทำให้ภาพเกิดความเคลื่อนไหว ได้ด้วยอารมณ์และจินตนาการของผู้ชมเป็นผู้กำหนด

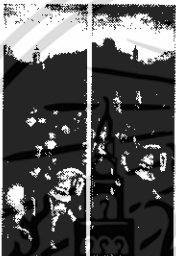
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-33.png	Andrea Mantegna, St James on the Way to his Execution, c. 1455. หลักสำคัญที่ทำให้จิตรกรรมสมัยเรอเนซองส์เจริญรุ่งเรืองได้นั้น มีหลักการกว้างๆ 2 ประการ ที่มันเตนญาเข้าถึงทั้งหมด คือ ประการแรก การเข้าถึงธรรมชาติ โดยอาศัยหลักทฤษฎีทัศนียภาพ และประการที่สอง มีการนำประวัติศาสตร์เรื่องราวเก่าในอดีตของกรีกและโรมันมาฟื้นฟูในรูปขององค์ประกอบแบบใหม่ จากรูป มันเตนญาพยายามถ่ายทอดให้รู้สึกว่าการณ์นี้เพิ่งเกิดขึ้น มันเตนญานิยามวาดทิวทัศน์ผสมกับซากปรักหักพังของสถาปัตยกรรมโรมัน ภาพคนนิยมใส่ชุดเสื้อผ้าแบบโรมัน ขอบวาดภาพเกี่ยวกับของโบราณ ภาพนี้เป็นภาพของเซนต์เจมส์ ซึ่งเกิดขึ้นในยุคอาณาจักรโรมัน โดยมันเตนญาศึกษาอนุสาวรีย์ในยุคคลาสสิก ไม่เพียงแต่รายละเอียดของเสื้อผ้าและเครื่องประดับทำให้เราระลึกถึงโรมัน ทั้งฉากหายใจเป็นจิตวิญญาณของศิลปะโรมันในความเรียบง่ายของมันรุนแรงและความยิ่งใหญ่เคร่งครัด งานของมันเตนญามีบางอย่างคล้ายงานของมาซัชโชในแง่ที่มีลักษณะแบบรูปปั้นและใหญ่โต เขาใช้ Perspective สร้างเวทีให้รูปดูเหมือนยืนหรือเคลื่อนอย่างแข็งๆ เขากระจายรูปคนออกไปในแบบการทำละครเวที ภาพนี้เป็นเกี่ยวกับเซนต์กลับใจ ถูกโยนลงมาจากแท่นของเซนต์เจมส์ รับพรเซนต์หันกลับอย่างสงบมาให้พร ขณะที่ทหารโรมันยืนและมอง ภาพจัดขึ้นที่กรอบ Arch Frames เป็นฉากที่แยกออกมาจากความยุ่งเหยิงของฝูงชนผู้เฝ้ามอง ถูกผลักดันออกโดยการด์
 lesson-9-34.png	ANDREA MANTEGNA, Ceiling of the Camera Degli Sposi, Fresco, 1474 Ducal Palace, Mantua. มันเตนญาชำนาญในหลักทัศนียภาพและมีวิธีจัดภาพให้มีมุมมองจากตำแหน่งที่ยืนดูแปลกตาเสมอ มันเตนญา ภาพเขียนบนเพดานของพระราชวัง มุมมองจากด้านล่างขึ้นข้างบน กลุ่มคนเรียงรายอยู่บนระเบียงวงกลม กำลึงก้มหน้ามองดูคนที่อยู่เบื้องล่าง ตรงช่องกลางของระเบียงนั้นวาดเป็นท้องฟ้า ทำให้ดูเหมือนตัวอาคารปราศจากหลังคาเปิดโล่งเห็นท้องฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-35.png	ANDREA MANTEGNA, The Crucifixion. มันเตนญา “การตรึงกางเขน” ภาพทิวทัศน์เบื้องหลัง ยกย่องกันว่าเป็นตัวอย่างที่ดีของจิตรกรอิตาลีภาพเหนือของเรอเนซองส์สมัยต้น การใช้หลักทัศนียวิทยาโดยทั่วไปมีความสมบูรณ์มาก
 lesson-9-36.png	ANDREA MANTEGNA, The Martyrdom of St. Sebastian, c. 1475-77. Dresden. มันเตนญา “เซนต์เซบาสเตียน” ระดับสายตายอยู่ที่พื้น
 lesson-9-37.png	ANDREA MANTEGNA, The Death Christ, c.1501. Milan. มันเตนญา “พระเยซู” พิพิธภัณฑ์เมืองมิลาน ภาพคนที่ยอมจากเบื้องบนสู่เบื้องล่าง หรือไม่ว่าภาพคนนอนมีมุมมองจากปลายเท้าเข้าไปหาศีรษะ ด้านการใช้สี มันเตนญาใช้สีสดใสและสะอาดตา
 lesson-9-38.png	Jan van Eyck, The Ghent Altarpiece with Wings Folded, 1432. Jan van Eyck เป็นศิลปินนอกอิตาลี ทำงานส่วนใหญ่ในเนเธอร์แลนด์ และปัจจุบันคือเบลเยียม งานที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่เป็นชิ้นส่วนแท่นบูชา โดยเขาเห็นความสมบูรณ์แบบของงานมาซัชโช ภาพนี้ผู้ดูทึ่งใจกับบรรยากาศในท่าสวดอ้อนวอนอยู่ด้านข้าง ตรงกลาง เป็นภาพสัญลักษณ์ขนาดใหญ่ เซนต์จอห์น เดอะ แบปติสต์ และเซนต์จอห์น เดอะ แวนเจลิสต์ เหมือนรูปปั้น และแถวกลางเป็นภาพ Annunciation

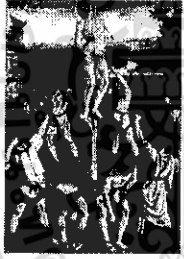
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-39.png	The Ghent Altarpiece with Wings Open. ภาพบรรยากาศงานฉลอง ดูได้จากสีที่ปรากฏ อาศัยกับอีฟตอนลงมาจากสวรรค์แล้ว เป็นภาพเปลือยที่เขาเอาคนจริงมาเป็นแบบ ตรงหน้าศิลปินและวาดด้วยความศรัทธา Jan van Eyck ขึ้นขอบการวาดดอกไม้ และสัตว์อาคาร เครื่องแต่งกายทั้งงดงาม และเครื่องประดับ และนำเสนองานเฉลิมฉลองอันน่ารื่นรมย์ ศิลปินมีความอดทนต่อการสังเกต มีความรอบรู้ในรายละเอียดมาก
 lesson-9-40.png	Detail of the Ghent Altarpiece with Wings Open. ความอดทนที่ไม่สิ้นสุดในการวาดหุ่นบนหิน และดอกไม้ในหินผา Van Eyck ดูเหมือนตั้งใจที่จะทำซ้ำทุกงานที่รายละเอียดในภาพของเขา เราเกือบจะนับขนที่แผ่คอม้า หรือบนเฟอร์นิเจอร์แต่งกายของผู้ขี่ม้าของ Limbourg แต่เหมือนม้าหินสีขาว ของ Van Eyck คล้ายมากทั้งรูปร่างและท่าทางแต่มันดูมีชีวิตกว่า เราสามารถเห็นแสงที่ตาและรอยย่นของผิวหนัง ขาดูกลมมีแสงและเงา
 lesson-9-41.png	Jan van Eyck, The Betrothal of the Arnolfini, 1434. ศิลปะของ Van Eyck มาถึงขั้นอันยิ่งใหญ่ในการวาดภาพบุคคลหนึ่งในที่มีชื่อเสียงก็คือภาพนี้ ในภาพคือนักธุรกิจกับเจ้าสาวที่มาทำธุระที่เนเธอร์แลนด์ มุมง่ายๆ ของโลกจริงที่กำหนดด้วยผนัง มีพรมและรองเท้าแตะ สร้อยลูกประคำบนผนัง แปรงเล็กๆ อยู่ข้างเตียง และผลไม้บนขอบหน้าต่าง ภาพอาจนำเสนอช่วงเวลาที่เคร่งครึมของชีวิตของคู่หมั้น หญิงสาวเอามือขวาวางบนมือซ้ายของเจ้าบ่าว ศิลปินบันทึกภาพนั้นในฐานะพยานรูปหมา หมายถึงความซื่อสัตย์ รองเท้า – ผู้ชายไม่ใส่รองเท้า หมายถึงการติดดิน ไม่ปิดฝุ่น สู่ถึงงานบ้าน สายสร้อยคริสตัส สัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ รูปปั้น St. Margaret บนเตียง มีความหมายของการมีบุตร คลอดบุตร เล่นสนุน สู่ถึงดวงตาพระเจ้า การแต่งงานภายใต้การรับรู้ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ศิลปิน ปรากฏในภาพเหมือนเป็นพยานการแต่งงานในครั้งนี้

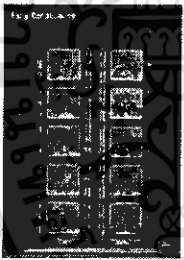
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-42.png	Konrad Witz, The Miraculous Draught of Fishes, 1444. null.
 lesson-9-43.png	Paolo Uccello, The Battle of San Romano, c.1450. วาดอยู่บนไม้ปูผนังในห้องของ Palazzo Medici มีและคนเหมือนไม้ คล้ายของเล่น ผู้คนในภาพดูห่างไกลจากสงคราม ดูไปคล้ายการแสดงหุ่นชัก Uccello ค้นพบการวาดแบบย่อส่วนของสิ่งของในฉากหลัง
 lesson-9-44.png	Paolo Uccello, The Battle of San Romano, c.1450. การวาดรูปคนอย่างย่อส่วน แม้ Uccello จะไม่ได้เรียนรู้เรื่องผลของแสงและเงา และอากาศที่กลมกลืนไปกับมุมมองของเส้นของทัศนียภาพที่เคร่งครัด แต่เขาพยายามที่จะประยุกต์ใช้เรขาคณิต
 lesson-9-45.png	Benozzo Gozzoli, The Journey of the Magi to Bethlehem, c. 1459-63. ความสำเร็จของทัศนียภาพในแบบของ Gozzoli ซึ่งเป็นงานที่มีสีสันและดูสนุกสนาน

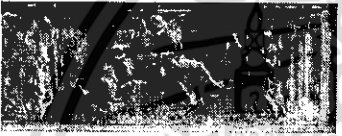
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-46.png	Piero della Francesca, Constantine's Dream, c. 1460. null.
 lesson-9-47.png	Piero della Francesca, Constantine's dream, c. 1460. null.
 lesson-9-48.png	Antonio Pollaiuolo, The Martyrdom of Saint Sebastain, c.1475. null.
 lesson-9-49.png	Lorenzo Ghiberti, The Baptism of Christ, 1427. มีประภาศทำประติมากรรมนูนต่ำบนประติมากรรม ก็แบร์ตี เป็นผู้ชนะการประกวดในครั้งนั้น เขาใช้เวลาทำงานทั้งสิ้น 23 ปี งานของเขามีแนวโน้มการเข้าหาความคิดของศิลปะคลาสสิกแบบเก่า มีการจัดทำทางการแสดงออกตามหลักวิชาอย่างเคร่งครัด ไม่แสดงอารมณ์ งานของกิเบอร์ตีอาจดูไม่น่าดึงดูดเท่าไร มีพระเยซูอยู่กลาง เหล่านางฟ้า พระเจ้า นักพิราบบอยู่บนสวรรค์ งานของกิเบอร์ตีทำให้หวนนึกถึงงานในยุคกลางยังชัดเจนและผูกมัด เขาไม่ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับพื้นที่จริง แต่แสดงให้เห็นว่ามีความลึกและให้รูปคนยืนอยู่บนฉากหลังที่เป็นกลางๆ

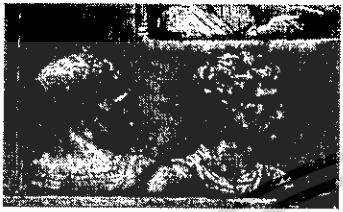
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-50.png	LORENZO Ghiberti, The Sacrifice of Isaac, 1401-02. Florence. กิแบร์ติ “การเสียสละของ อิชัก” เป็นผลงานที่มีข้อกำหนดหลายอย่าง ยังคงคุณค่าลักษณะรูปแบบศิลปะกอทิก แต่ได้แสดงให้เห็นถึงฝีมือการหล่อโลหะสำริดอันเยี่ยมยอด
 lesson-9-51.png	LORENZO Ghiberti, The Meeting of Solomon and the Queen of Sheba. กิแบร์ติ ประติมากรรมบางส่วนจากบานประตู ผลงานชิ้นที่สองชื่อ “การพบกันระหว่างพระเจ้าโซโลมอนกับพระนางชีบา” กิแบร์ติ เอาเรื่องราวเก่ามาสร้างแต่กลับนำบรรยากาศและสภาพของคนในระยะเวลาเดียวกันกับเขาใส่ลงไปแทน
 lesson-9-52.png	LORENZO Ghiberti, east doors “Gate of Paradise” of the baptistry of Florence Cathedral, 1425-52. กิแบร์ติ “ประตูสวรรค์” ด้านทิศตะวันออกของสถานที่เจมส์มอนด์ วัดฟลอเรนซ์ กิแบร์ติ นำความรู้สึกในเรื่องปริมาตรและพื้นระนาบของประติมากรรมผสมกับหลักทัศนียวิทยา ความรู้สึกในเรื่องมิติ และบรรยากาศเชิงจิตรกรรมได้อย่างสัมฤทธิ์ผล
 lesson-9-53.png	DONATELLO, St. George, 1415-17, from the Or San Michele. Marble, Florence. โดนาโต ดี มิกโกโล โดนาเตลโล ประติมากรชาวฟลอเรนซ์ ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็นอัจฉริยะทางประติมากรรม ผลงานของเขาก่อให้เกิดการปฏิวัติศิลปะสาขาประติมากรรมอย่างสมบูรณ์แบบ โดนาเตลโลมุ่งเข้าหาความจริงในธรรมชาติตามหลักลัทธิธรรมชาตินิยม นำเกณฑ์ทฤษฎีเก่าเป็นภูมิหลัง แต่เพิ่มการสังเกตและทดลองโดยตรงจากธรรมชาติ ศึกษาปฏิบัติโดยตรงจากสรีระร่างกายมนุษย์ โดยเฉพาะคนเปลือย ศึกษากายวิภาคศาสตร์ ศึกษาโครงสร้างร่างกายมนุษย์ในงานศิลปะกรีกโรมัน เน้นความสำคัญในลีลาของการแสดงท่าทาง (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	จากรูปเป็นประติมากรรมหินอ่อนชื่อ“เซนต์จอร์จ” ประดับที่โบสถ์ซาน มิเคล เมืองฟลอเรนซ์ เซนต์จอร์จกำลังไปปราบมังกร ไปช่วยเจ้าหญิง เซนต์จอร์จของโดนาเตลโลยืนอยู่บนพื้น ไม่เหมือนประติมากรรมในยุคกอทิก ถ้าสังเกต ใบหน้าก็ไม่ได้แสดงว่าจะไปรบราฆ่าฟันกับใคร ดูมีพลังและจดจ่อ สายตากำลังมองไปที่ศัตรูและกระยะ มือวางอยู่บนโล่ อีกข้างกำด้วยความมุ่งมั่น โดนาเตลโลใส่รายละเอียดของมือ คิ้วของเซนต์ที่สมบูรณ์ โดยศึกษาจากคนจริงในสตูดิโอ ด้วยการขอให้หุ่นหรือเพื่อนหรือศิษย์ของศิลปินโพสต์ท่า วิธีการใหม่และความสนใจใหม่นี้ทำให้งานของเขาดูน่าเชื่อถือ
 lesson-9-54.png	DONATELLO, St. George, 1415-17, from the Or San Michele. Marble, Florence. เซนต์จอร์จไปปราบมังกร ไปช่วยเจ้าหญิง นำอารมณ์ความชอบส่วนตัว เข้าไปแสดงความรู้สึกในผลงาน ทำให้ผลงานมีอัตลักษณ์เป็นส่วนตน โดนาเตลโลเป็นคนมีอารมณ์ค่อนข้างรุนแรงและมีจินตนาการค่อนข้างท้าวหาญ
 lesson-9-55.png	DONATELLO, The Feast of Herod, 1423-7. โดนาเตลโลทดลองค้นคว้ากรรมวิธีและวัสดุต่างๆ และสร้างด้วยวัสดุแทบทุกชนิด ทั้ง ดิน หิน ไม้ และโลหะ สร้างงานทั้งแบบหุ่นต่ำ หุ่นสูง และลอยตัว เขาดูแคลนผลงานของกิแบร์ตีว่าเป็นช่างทองผู้มีฝีมือ ในขณะที่กิแบร์ตีมีความชำนาญเรื่องการหล่อโลหะสำริด โดนาเตลโลเพิ่มความชำนาญในวัสดุทุกอย่าง โดนาเตลโล หลีกเลี่ยงในสิ่งที่กิแบร์ตีกำลังทำ เพราะรู้ดีถึงวิถีทางดิบตันของศิลปะกอทิกว่าไม่มีความเจริญต่อไปอีกแล้ว ประติมากรรมบรอนซ์หุ่นต่ำ เป็นฉากจากชีวิตของเซนต์จอห์น เดอะ แบปติสต์ แสดงช่วงเวลาอันน่าสยดสยอง การสร้างงานนี้ โดนาเตลโลเริ่มจากการถามตัวเองว่า จะเกิดอะไรขึ้น เมื่อมีคนนำหัวของเซนต์เข้ามาในห้องโถง เมื่อเจ้าหญิงโซโลมได้ขอหัวเซนต์จอห์นเป็นรางวัลจากกษัตริย์ Herod สำหรับการเต้นรำของเธอ เราเห็นโถงจัดเลี้ยงในวัง และเลื่อยออกไปเป็นห้องนักดนตรี ห้องพักและบันไดด้านหลัง ผู้สำเร็จโทษได้เดินเข้ามาและคุกเข่าลงตรงหน้ากษัตริย์ถือหัวของเซนต์ กษัตริย์หลบตัวไปข้างหลัง ยกมือขึ้นในท่าหวาดกลัว เด็กๆ ร้องไห้และวิ่งหนีไป แม่ของเจ้าหญิง กำลังพูดกับกษัตริย์ พยายามอธิบายความจริง มีช่องว่างอยู่รอบๆ เธอจากการที่คนอื่นหุดตัวหนี หนึ่งในคนเหล่านั้นปิดตา วิธีการเล่าของโดนาเตลโลจะทำให้เกิดการซื้อค อันเป็นผลของการเกิดอาการสับสนวุ่นวายในทันทีทันใดเหมือนรูปของมาซัชโช คือดูรุนแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	มีมุมของการเคลื่อนไหว ท่าทางรุนแรง ไม่ได้พยายามจะบรรเทาความน่ากลัวของเรื่องราว งานร่วมสมัยของเขาจะเป็นฉากที่มีชีวิตชีวาแบบลึกลับ
 lesson-9-56.png	DONATELLO, The Feast of Herod, 1423-7. คนด้านหลังมีลักษณะเป็นชาวโรมัน เพราะความคิดที่ว่าโรมันและกรีกคือต้นเหตุแห่งการเกิดใหม่ของเรอเนซองส์ ศิลปินในยุคนี้มักจะหลงใหลกับการได้กลับไปสู่ธรรมชาติ สุวิทยาการ และการยังคงเหลือความเป็นสมัยโบราณไว้
 lesson-9-57.png	DONATELLO, Prophet Figure "Zuccone", 1423-25, Florence Cathedral. โดนาเทลโล "ศาสดาพยากรณ์" หรือซัคโคเน อยู่ในโบสถ์วัดฟลอเรนซ์ รูปนักบุญมีลักษณะเหมือนจริงทั้งรูปร่างและเรื่องราว แม้ว่ายังคงร่องรอยของประติมากรรมโรมันอยู่บ้าง แต่ความมีชีวิตและการแสดงความรู้สึกอย่างจริงจังและซาบซึ้งในเรื่องราวอย่างถ่องแท้ช่วยให้ก้าวข้ามจากการลอกเลียนแบบศิลปะในอดีตได้
 lesson-9-58.png	DONATELLO, equestrian statue of Erasmo da Narni "Gattamelata", c.1445-50. Bronze, Padua. โดนาเทลโล ประติมากรรมโลหะรูปคนขี่ม้า "นายพลอีราสโมดา นาร์นี" หรือ "กัตตาเมลลาตา" เมืองปาตัว
 lesson-9-59.png	DONATELLO, David, c.1430-32. Bronze, Florence. โดนาเทลโล "ดาวิด" โลหะหล่อสำริด เมืองฟลอเรนซ์ มีลีลาท่าทางสามารถมองดูความงามได้รอบทุกแง่มุม นับเป็นรูปลอยตัวที่หล่อด้วยสำริดรูปแรกหลังจากยุคโบราณเป็นต้นมา ตามตำนาน เดวิดคือเด็กหนุ่มเลี้ยงแกะ อาสาฆ่ายักษ์ไม่มีอาวุธ มีเพียงก้อนหิน และสามารถปราบยักษ์ได้ เอาดาบยักษ์มาตัดหัวยักษ์ ฮีโร เป็นรูปร่างผสมชายหญิง เหตุที่เอารูปร่างผู้หญิงมาเพราะมีเส้นโค้งเว้า ดูนุ่มนวล (ต่อ)

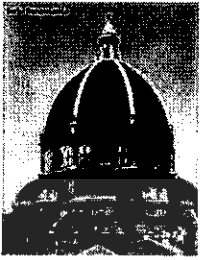
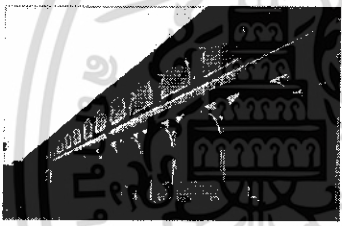
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
	รูปนี้โดนาเทลโลปั้นให้คนในตระกูลเมดิชี เดวิดจึงใส่รองเท้าติดปีก หมวกติดปีก เป็นสัญลักษณ์ของ Hermes ซึ่งเป็นเทพแห่งการค้าขาย เมดิชีเป็นพวกพ่อค้าและบูชาเทพองค์นี้ โดนาเทลโลจึงเอามาใส่เพื่อเอาใจพวกเมดิชี รูปนี้บางมุมยิ้ม บางมุมเศร้า เพื่อต้องการสื่อว่าเดวิดเป็นเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่ไม่รู้สึกยินดียินร้ายกับการฆ่าก็ได้ ผมยาวล้อมกรอบใบหน้า เหมือนงาน Portrait การทำงานขึ้นอยู่กับการตีความของศิลปินท่านนั้นๆ ว่าต้องการตีความอย่างไร ต้องการสื่อแนวรูปแบบไหน สิ่งสำคัญในงานศิลปกรรม คือใครเป็นผู้ปลุกปั้นงานชิ้นนั้น ซึ่งจะมีผลต่อรูปแบบของงาน เช่น ชิ้นนี้ทำให้พวกเมดิชี อาจเป็นได้ว่ารูปนี้เป็นรูปเหมือนบุคคล คนใดคนหนึ่งตระกูลไม่ใช่รูปเดวิดในจินตนาการ
 lesson-9-60.png	DONATELLO, Mary Magdalene, c. 1454-55. Wood. โดนาเทลโล รูปสลักไม้ “เซนต์แมกดาลเลน” อยู่ในสถานที่เจมินันต์ วัดฟลอเรนซ์ เป็นผลงานสมัยหลังที่เต็มไปด้วยอารมณ์การแสดงออกอันรุนแรง หลีกหนีความงามและความสง่าที่เป็นหัวใจในศิลปกรรมคลาสสิก เข้าสู่การแสดงออกอย่างร้อนแรงแทน มีการแสดงอารมณ์ที่น่าเกลียด ความเจ็บปวด และความตึงเครียดทางอารมณ์อย่างลึกซึ้งมากขึ้น แมรีแมกดาลเลน หญิงนักบุญผู้เห็นร่างกายเป็นเพียงเปลือกที่ไร้แก่นสาร มีไว้ห่อหุ้มวิญญาณอมตะ รูปเธอนิ่งน่าเกลียด น่าสมเพช ผ่ายผอม เสื้อผ้าอาภรณ์ขาดกระรุ่งกระริ่ง เซนต์แมกดาลเลนเป็นบุคคลที่ปรากฏในไบเบิล สาวกของพระเยซูที่เป็นโสเภณีผู้ยากจน งานจึงสื่อออกมาถึงโสเภณียากจน เป็นการแสดงความงามผ่านความน่าเกลียด (Uglyness)
 lesson-9-61.png	ANDREA VERROCCHIO, Bartolomeo Colleoni, c.1483-88. Bronze, Venice. อันเดรอา เดล เวอร์รอกคิโอ เป็นลูกศิษย์โดนาเทลโล และเป็นอาจารย์ลีโอนาร์โด ดา วินชี อันเดรอา ผลงานรูปประติมากรรม “นายพลบาร์โตโลมิโอ คอลเลโอนี” โลหะสำริด สูง 13 ฟุต อยู่ที่แคมโปเดอี ซานติโจวันนี เอเปาโล เวนิส ศิลปินศึกษากายวิภาคม้า ท่าทางของซีที่ดูเหมือนกำลังขึ้นหน้ากองทหาร ด้วยการแสดงออกของการต่อสู้ ในเวลาต่อมาก็มีการปั้นรูปลักษณะนี้ของกษัตริย์ เจ้าชาย และคนทั่วไป

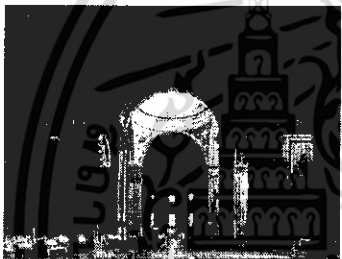
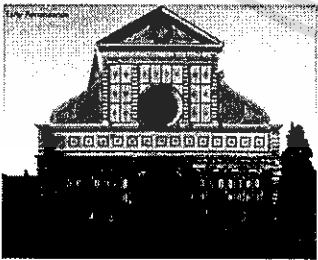
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

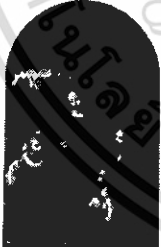
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-62.png	ANDREA VERROCCHIO, Bartolomeo Colleoni, Detail of Figure. ใบหน้าของนายพลบาร์โตโลเมโอ คอลเลโอนี เวอร์รอกคิโอสร้างให้ดูมีท่าทางองอาจผึ่งผายมีความทะนงหัวหาญ อยู่ในอารมณ์เคร่งเครียดพร้อมที่จะออกสู่สมรภูมิได้ทุกวินาที
 lesson-9-63.png	FILIPPO BRUNELLESCHI, Dome of Florence Cathedral, 1420-36. สถาปัตยกรรมเรอเนสซองส์สมัยต้น มีพัฒนาการที่เชื่อมโยงจากงานจิตรกรรมและประติมากรรม ฟิลิปโป ดิ แซร์ บรูเนลเลสกี (Fillippo di Ser Brunelleschi) ถือได้ว่าเป็นผู้นำกลุ่มศิลปินรุ่นใหม่ในฟลอเรนซ์ เป็นเพื่อนกับโดนาเทลโลกับมาซซโซ ส่งผ่านอิทธิพลทางความคิดเกี่ยวกับหลักการทางคณิตศาสตร์ในงานศิลปะการค้นพบทฤษฎีทัศนียวิทยา (perspective) ก่อให้เกิดการพัฒนาศิลปกรรมในทุกสาขา ตอนแรกบรูเนลเลสกีเป็นประติมากร แต่เมื่อฟลอเรนซ์จัดให้มีการประกวดแบบบรอนซ์ประดับประตู แต่แพ้กิเบอร์ตี เมื่อไม่ประสบความสำเร็จในการทำประติมากรรม ก็หันมาศึกษางานทางด้านสถาปัตยกรรม เดินทางไปโรมกับโดนาเทลโล ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาสถาปัตยกรรมเรอเนสซองส์ มีความสนใจในสถาปัตยกรรมโรมัน เดินทางไปกรุงโรมหลายครั้งเพื่อศึกษาวิธีการก่อสร้างของชาวโรมันอย่างใกล้ชิด ผลจากการทุ่มเทเวลาและสติปัญญาศึกษาศิลปกรรมโบราณนี้ บรูเนลเลสกีศึกษาคณิตศาสตร์อย่างลึกซึ้ง จนทำให้สามารถวางสูตรเกี่ยวกับสัดส่วนและโครงสร้าง โดยเฉพาะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมโรมัน เขามีความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เมื่อผสมเข้ากับหลักวิศวกรรมศาสตร์ของสถาปนิกกอธิก ทำให้บรูเนลเลสกีสามารถแก้ปัญหาการก่อสร้างทั้งมวลซึ่งสถาปนิกในสมัยเดียวกันทำไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-64.png	FILIPPO BRUNELLESCHI, Dome of Florence Cathedral, 1420-36. การออกแบบและก่อสร้างโดมขนาดใหญ่ของโบสถ์วัดประจำเมืองฟลอเรนซ์ (Duomo Florence Cathedral) ซึ่งสร้างทิ้งค้างไว้นานเพราะไม่มีสถาปนิกคนใดรับแก้ปัญหาคอนกรีตรองรับโดมที่มีน้ำหนักมาก โดมมีขนาดใหญ่เส้นผ่าศูนย์กลางถึง 140 ฟุต ให้ปราศจากเสาค้ำยันภายใน การออกแบบให้โดมมีรูปร่างครึ่งวงกลมคล้ายแบบโดมของสถาปัตยกรรมโรมัน แต่เปลี่ยนจากรูปกลมให้เป็นรูปหกเหลี่ยมแทนแต่ละเหลี่ยมมีคานรองรับ ทำเป็นโครงโค้งตามรูปโดมซึ่งมีทั้งหมด 8 อัน แต่ละอันโค้งมาบรรจบกันตรงจุดสูงสุดยอดซึ่งสูงถึง 180 ฟุต บนยอดสุดทำเป็นรูปคล้ายโคมหรือตะเกียง (Lantern) ขนาดใหญ่ เปิดช่องหน้าต่างเพื่อรับแสงสว่างภายนอกสอดส่องเข้าไปในอาคาร และทำหน้าที่ยึดโครงสร้างทั้ง 8 อันเข้าไว้ให้มั่นคง
 lesson-9-65.png	Filippo Brunelleschi Ospedale degli Innocenti, Florence. การออกแบบระเบียงวิหาร ใช้วิทยาการโรมันโดยใช้เสาโครินเทียนของกรีก มีมาตราส่วน ความสูงของเสา 1 ต้น เท่ากับระยะห่างระหว่างเสาแต่ละต้น สัดส่วนจึงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสและใช้ Arch เข้ามาด้วย
 lesson-9-66.png	FILIPPO BRUNELLESCHI, Cappella Pazzi, Florence, c.1430. ด้านหน้าของโบสถ์เล็กๆ แห่งหนึ่ง สร้างให้กับครอบครัว Pazzi ในฟลอเรนซ์ บลูเนลเลสกี รวมเสาสี่เหลี่ยมกับ Arch ทำให้ดูเบาและสง่างาม ทำกรอบประตูด้วยจั่วแบบคลาสสิก แสดงให้เห็นถึงการศึกษาค้นคว้าจากซากของเก่าแก่โบราณ
 lesson-9-67.png	FILIPPO BRUNELLESCHI, Interior of the Cappella Pazzi, Florence, c. 1430. ความเป็นรูปแบบกอธิคไม่ปรากฏให้เห็นอีกต่อไป ไม่มีหน้าต่างสูง เสาพอมบาง มีแผ่นผนังที่ถูกแบ่งด้วยเสาเหลี่ยม ซึ่งเป็นความคิดของรูปแบบสถาปัตยกรรมคลาสสิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

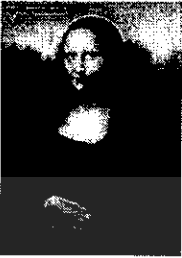
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-68.png	LEON BATTISTA ALBERTI, façade of Sant' Andrea Mantua, c. 1470. เลออน บาติस्ता อัลแบร์ตี Leon Batista Alberti มีความสามารถในศาสตร์หลายสาขา เป็นทั้งสถาปนิก นักทฤษฎีศิลปะ และนักปราชญ์ในลัทธิมนุษยนิยม อัลแบร์ตีเป็นนักปรัชญาลัทธิมนุษยนิยม ที่คิดว่าสถาปัตยกรรมคือผลสะท้อนความเคลื่อนไหวของสังคม การจัดผังเมืองจำเป็นอย่างสูงต่อชุมชนศิลปิน จะต้องมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ มีความรู้ในศาสตร์หลายสาขา วัดซานอันเดรอา เมืองแมนทัว อัลแบร์ตีได้รับอิทธิพลจากบลูเนลเลสกี้ โบสถ์หลังนี้ได้รับแนวคิดการออกแบบมาจากประตูชัย แต่นำมาปรับเป็นอาคาร
 lesson-9-69.png	LEON BATTISTA ALBERTI, interior of Sant' Andrea. ภายในโบสถ์วัดซาน อันเดรอา เมืองแมนทัว
 lesson-9-70.png	LEON BATTISTA ALBERTI, Palazzo Rucellai, Florence, c.1455. ปาลาสโซ รูเซลลาอี เมืองฟลอเรนซ์ วังของครอบครัวมหาเศรษฐีในฟลอเรนซ์ เป็นอาคาร 3 ชั้น อัลแบร์ตีติดอยู่กับสูตรของบลูเนลเลสกี้ และใช้รูปแบบคลาสสิกมาตกแต่งด้านหน้า โดยใช้เสาเหลี่ยมแบบและบัวในแบบ Classical Order มาใช้
 lesson-9-71.png	LEON BATTISTA ALBERTI, Façade of Santa Marie Novella, Florence, Begun c.1456. โบสถ์ซานตามาเรียอา โนวেলা เมืองฟลอเรนซ์ อัลแบร์ตี ออกแบบด้านหน้าโบสถ์แห่งหนึ่งที่เมืองฟลอเรนซ์ งานชิ้นนี้ยังมิกลั่นอายุของสถาปัตยกรรมโกธิคอยู่ ลักษณะของศิลปะโกธิคในฟลอเรนซ์คือความนิยมเอาหินอ่อนมาเรียงสลับสีกัน เนื่องจากแคว้นนี้มีเมืองคาลาร่า ซึ่งเป็นเมืองที่มีหินอ่อนอยู่มาก

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-72.png	Leonardo da Vinci's Notebook สมุดบันทึกของเลโอนาร์โด ดา วินชี แสดงให้เห็นถึงคำอธิบายและข้อคิดหลายอย่างของเขา ทั้งการค้นคว้าเรื่องการบินในอากาศ การชลประทาน พืชศาสตร์ ธรณีวิทยา สัตวศาสตร์ เครื่องจักรกลที่ใช้พลังงาน ยุทโธปกรณ์ สงคราม และเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ บัญญัติสัดส่วนที่งดงาม เป็นสูตรตายตัว กายวิภาควิทยา และแม้แต่เรื่องการเจริญเติบโตของทารกในครรภ์มารดา
 lesson-9-73.png	Leonardo da Vinci, The Annunciation เมืองฟลอเรนซ์อ่อนกำลังและลดบทบาทลง กรุงโรมซึ่งเป็นที่ตั้งของศูนย์กลางคริสตจักรโรมันคาทอลิกก็เริ่มมีบทบาทขึ้นมาแทนที่ ศิลปินเอกหลังไพลเข้ามาสร้างผลงานในกรุงโรม ทำให้โรมเป็นเมืองหลวงทางศิลปะและวัฒนธรรมของยุโรป ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่ามีความสามารถเด่นสูงสุดมีอยู่ด้วยกัน 3 คน คือ เลโอนาร์โด ดา วินชี, ไมเคิลองเจโล และราฟาเอล เลโอนาร์โด ดา วินชีเป็นทั้งลูกศิษย์และลูกมือของแวร์รอกกีโอ อยู่ยาวนานถึง 7 ปี ออกจากฟลอเรนซ์เดินทางไปมิลาน เพื่อแสวงหาแหล่งที่สร้างชื่อเสียง และมีศิลปินเก่งๆ ไม่น่ามากมายเหมือนฟลอเรนซ์การแข่งขันน้อยอาจมีชื่อเสียงจึงมีมากกว่า จากภาพคือผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี “การประกาศพระศาสนา” อยู่ที่อุฟฟิซี แกลลอรี เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี
 lesson-9-74.png	Leonardo da Vinci, Virgin on the Rocks, c.1485, Oil on Wood Panel, Louvre, Paris เลโอนาร์โด ดา วินชี “แม่พระบนแท่นหิน” อิทธิพลของฟรา ฟิลิปโป ลิปปี ยังคงมีให้เห็นอยู่ เช่น การจัดองค์ประกอบภาพคนนิยมให้อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมพีระมิดอยู่เบื้องหน้า เบื้องหลังใช้เส้นนำสายตาให้ดูใกล้ไกล แต่เลโอนาร์โดพัฒนาวิธีการสร้างภาพให้ค่าของแสงเงาบังเกิดน้ำหนักร่อนแ่ (Chiaroscuro) ด้วยการใช้แสงและเงาตามแบบฉบับของมาซัชโช เลโอนาร์โดกำหนดให้แสงสาดเข้าทางด้านหน้าต้องร่างหมู่คนให้ดูสว่างโพลน ช่วยเน้นให้เกิดมิติเด่นชัดจากภาพทัศนอันสลับเลื่อนราง มีการใช้สัญลักษณ์สื่อให้รู้ว่าใครเป็นใคร เช่นตจ่อหัน เดอะ แบบิ ดิสท์ ถือไม้กางเขน เทคนิคสฟูมาโต ที่ฉากหลังและใช้เทคนิคที่รูปคนด้วย เส้นรอบนอก outline ให้กลืนกัน ทำให้ภาพที่ได้ไม่มีเส้นรอบนอกที่ชัดเจน มีความกลมกลืนเพิ่มขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

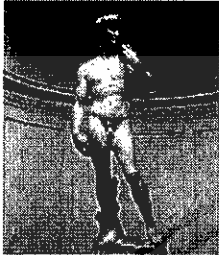
ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-75.png	Leonardo da Vinci, The Last Supper, c.1495-98, Fresco, Santa Maria delle Grazie, Milan. ภาพ “อาหารเย็นมื้อสุดท้าย” อยู่ที่วัดสตามาริอา เดลเล กราซี เมืองมิลาน ประเทศอิตาลี แสดงเหตุการณ์พระเยซูกับเหล่าสาวกสิบสององค์กำลังรับประทานอาหารเช้าด้วยกัน ก่อนหน้าที่พระองค์จะถูกทหารโรมันจับกุมตัวไปลงโทษตรึงกางเขน เลโอนาร์โด ดา วินชี คิดค้นวิธีการผสมสีใหม่ แต่ไม่สำเร็จภาพนี้จึงดูเก่า การจัดวางองค์ประกอบให้ได้เอวอาหารยาวขนานเต็มภาพ พระเยซูประทับนั่งอยู่กลางแวดล้อมด้วยเหล่าสาวก มีพระพักตร์สงบและฉายแววแห่งความเมตตา พระหัตถ์ทั้งสองข้างวางอยู่บนโต๊ะอาหารทำให้เกิดเป็นเส้นรอบนอกขององค์พระเยซูเหมือนอยู่ในกรอบสามเหลี่ยมพีระมิด ซึ่งช่วยให้ภาพดูมีอารมณ์นิ่งแน่วแน่มั่งคง ในภาพของพระเยซูจะเด่นเป็นสง่า ด้วยมีสิ่งที่ชักนำสายตาตามาอยู่กลางภาพคือ... หลังคาหน้าต่าง เสา การกลุ่มคนแบ่งเป็นออกเป็นสองกลุ่ม แหกตรงกลางออกมาสองข้าง สายตาของคน อากัปกิริยา สีหน้า แววตา ท่าทางมือ คนแบ่งเป็น 4 กลุ่มๆละ 3 คน ฝั่งละสองกลุ่ม ทั้งสองกลุ่มมีอากัปกิริยาท่าทางมุ่งไปที่พระเยซูตรงกลาง แสงมาจากหน้าต่าง บรรยากาศโดยรวม ไม่นับการใช้แสงที่สาดมาจากด้านซ้ายตามแบบที่นิยมในสมัยนั้น แต่จะมีแสงฉายมาจากด้านหน้าหรือสาดมาจากด้านหลัง หน้าต่างสามช่องเปิดรับแสงสว่างเต็มที่ ทำให้ร่างพระองค์ดูพราวสลัวเหมือนอยู่ในบรรยากาศอันศักดิ์สิทธิ์ พระเยซูพูดว่า มีหนึ่งในพวกเราที่ทรยศพระองค์ ก่อนวาดดา วินชี ศึกษาในพระคัมภีร์และตั้งคำถามว่าจะเกิดอะไรขึ้นเมื่อพระเยซูพูดอย่างนี้ ภาพดู Dramatic และเคลื่อนไหว ทุกคนดูเคลื่อนไหว แสดงอารมณ์ แต่พระเยซูดูสงบ ท่ามกลางความอื้ออึง สาวกจับกลุ่มเป็นสาม แต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันด้วยท่าทางและการเคลื่อนไหว สาวกมีการจับกลุ่มปรึกษาหารือ บนใบหน้าแต่ละองค์แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ มีทั้งตื่นตระหนก สงสัย หรือโกรธแค้น เช่น สีหน้าของเซนต์ปีเตอร์เต็มไปด้วยความโกรธ เซนต์จอห์นมีแววตาแห่งความเมตตา ส่วนยูดาห์แสดงท่าทีของคนเจ้าเล่ห์ ทำท่าเป็นทองไม่รู้ร้อน ก่อนลงมือวาด เลโอนาร์โดได้ศึกษาท่าทางและการแสดงออกของสาวกแต่ละองค์มาอย่างดี รวมทั้งค้นคว้าตีความในพระคัมภีร์อย่างถี่ถ้วน จิตรกรที่ดีต้องมีเรื่องใหญ่สองเรื่องที่ต้องคำนึงคือ เรื่องของมนุษย์และความปรารถนาภายในวิญญาณของจิตรกรเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-76.png	Leonardo da Vinci, Monalisa. “โมนาลิซ่า” สีนํ้ามันบนผ้าใบ อยู่ที่พิพิธภัณฑลัตุฟวร์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส โมนาลิซ่า ภาพสาวงามครึ่งตัว เห็นใบหน้าเกือบตรง ลำตัวบิดเอี้ยวเล็กน้อย มือข้างซ้ายวางอยู่บนที่วางแขนของเก้าอี้ มือด้านขวายกขึ้นมาเกาะกุมข้อมือซ้าย เบื้องหลังเป็นภาพทิวทัศน์อันสงบเงียบ มีบรรยากาศเร้นลับและอารมณ์ชวนฝัน เลโอนาร์โด ถ่ายทอดให้ใบหน้าหญิงสาวมีหลากหลายอารมณ์รวมอยู่ ทั้งหมดหมอง เสร้าซึม สงบเสงี่ยม ทำท่าย ร้อนแรง ยั่วชวนดูมีความหลังอันสะเทือนใจซ่อนเร้น มีรอยยิ้มอันอมตะ และดวงตาชวนลุ่มหลง ความสามารถสร้างจินตนาการลักษณะนี้ เป็นกลวิธีและกรรมวิธีพิเศษเฉพาะตัวของเลโอนาร์โดที่คิดค้นขึ้นเรียกว่า สฟูมาโต (Sfumato) เส้นขอบที่เบลอ สีที่กลมกลืนทำให้รูปทรงผสมผสานกัน และ บางส่วนมักจะปล่อยให้ เป็นจินตนาการของผู้ชม สามารถแก้ปัญหาเรื่องมิติใกล้ไกล สร้างบรรยากาศได้ใกล้เคียงกับที่เป็นอยู่ในธรรมชาติ และช่วยกระตุ้นเร้าอารมณ์จินตนาการชวนฝันแก่ผู้ชม เวลามองภาพนี้ แต่ละครั้งผู้ชมอาจเกิดความรู้สึกไม่เหมือนกัน บางครั้งเหมือนเผลอมองแบบเายะเย้ย บางครั้งดูยั้มแบบเศร้าๆ ใบหน้า คิ้ว จมูก เราจะไม่เห็นคิ้วเปลือกตา จมูก ชัดเจน หน้าคนจะดูอึมอุม ด้วยเทคนิคสฟูมาโต ความขัดแย้งระหว่างตากับปาก ปากเฉยๆ ตาจะยั้ม เมื่омองรู้สึกว่ามีองกลับมา เลโอนาร์โด ดา วินชี นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์เข้าผสมผสานกับความรู้ทางศิลปกรรมได้อย่างดีเลิศ เขานำความรู้ทางกายวิภาคศาสตร์ ความงามในสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ หลักในการมองกับการรับรู้ทางจิตวิทยา หลักทฤษฎีทัศนียวิทยา ได้รับการยกย่องว่าเป็นจิตรกรเอกผู้สามารถสร้างจำลองรูปมนุษย์ให้มีชีวิตอยู่ในบรรยากาศได้เหมือนจริงตามปรากฏในธรรมชาติ เขามักใช้สีให้มีค่าของความเข้มกับความจางให้อ่อนแก่ ตุ่นมนวล มีสีลาราวกับน้ำหนักของเสียงดนตรี แสงกับเงา นับเป็นหัวใจในการสร้างงาน เขาไม่นิยมใช้แสงจ้าและให้สาดเข้าด้านซ้ายเหมือนจิตรกรคนอื่นๆ ที่นิยมทำกัน แต่จะชอบใช้เป็นแสงสลัวๆ สาดส่องออกมาจากด้านหน้าหรือมาจากทางด้านผู้ชม ทำให้ภาพดูเด่นและนุ่มนวล (ต่อ)

ภาพ	คำอธิบาย
	การจัดองค์ประกอบภาพหมู่คนหรือภาพคนเพียงครึ่งตัว เขานิยมจัดวางให้อยู่ภายในกรอบสามเหลี่ยมรูปพีระมิด ซึ่งรูปทรงนี้สามารถกำหนดให้ภาพดูมีความสงัดและมีความนิ่งสงบ ในขณะเดียวกันเพื่อเพิ่มรสชาติให้ดูสนุกเร้าตายิ่งขึ้น เขาสร้างความขัดแย้งบ้าง (โดยยังสงวนเอกภาพไว้) ด้วยการเพิ่มการแสดงท่าทางของร่างกายและอวัยวะส่วนต่างๆ ให้เคลื่อนไหวและมีลีลาที่สวยงาม ฉากหลังสองข้างไม่เหมือนกัน เป็นภาพวิวทิวทัศน์ที่เกิดจากจินตนาการของดาวินชี ถ้าดูด้านซ้ายเหมือนมองสูงกว่าด้านขวา เมื่อมองที่ละข้าง ใบหน้าก็เปลี่ยนตำแหน่งด้วย ทั้งสองข้างไม่สัมพันธ์กัน เป็นเทคนิคที่ซับซ้อน ดาวินชีสร้างทัศนียภาพ (Perspective) ให้มีระยะลึก โดยการให้ฉากหลังที่เป็นวิวทิวทัศน์และใช้เทคนิคสฟูมาโต ฉากหลังจะเบลอ เพราะจากการศึกษาธรรมชาติพบว่า สิ่งที่อยู่ไกลออกไปนอกจากจะเล็กแล้ว ยังเป็นสิ่งที่มองไม่ชัดอีกด้วย
 lesson-9-77.png	Leonardo da Vinci, St. John the Baptist, 1513-1516. การผสมผสานระหว่างบุคลิกของชายและหญิง
 lesson-9-78.png	Michelangelo Buonarroti, Pieta ไมเคิลแองเจโล บูโอนาร์โรตี (Michelangelo Buonarroti) คือ ประติมากรจิตรกร สถาปนิก และกวีผู้ยิ่งใหญ่ในยุคทองเรอเนซองส์ ได้ศึกษาวิชาวาดเส้นอย่างหนักจากแบบประติมากรรมชิ้นเยี่ยมของกรีกโรมัน ฝึกหัดปั้นและแกะสลักตามแบบ ดังกล่าวด้วย นอกจากนี้ได้ ศึกษาจากแบบคนจริง ในขณะเดียวกันก็ได้ฝึกหัดคัดลอกภาพจิตรกรรมฝีมือของจิอตโตกับมาซัชโช จากของจริงโดยตรง “ปิเอตา” สลักขึ้นจากหินอ่อนชนิดดีเนื้อสีขาวบริสุทธิ์ จัดวางองค์ประกอบไว้ภายในรูปสามเหลี่ยมพีระมิด ซึ่งเป็นลักษณะนิยมของยุคสมัย ศีรษะของแม่พระคือส่วนสูงสุดบนพระพักตร์มิได้ปรากฏแว่นแฉกความโศกเศร้า แต่เป็นอาการสงบวางเฉย แผงด้วยความกรุณาปราณี อาการของแม่พระมีรอยยับย่น เต็มไปด้วยลีลางดงาม ยาวปกคลุมเท้าแผ่สยายกลายเป็นฐานรองรับน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม ร่างของพระเยซูที่วางนอนพาดบนหน้าตักนั้นก็มีการอ่อนระทวย แลดูปราศจากชีวิต สร้างความสงสารและศรัทธาให้แก่คริสต์ศาสนิกชนอย่างลึกซึ้ง (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-79.png	พระแม่มารีย์อุ้มพระเยซูหลังจากที่ถูกตรึงกางเขน อารมณ์ของงานไม่แสดงออกถึงความรู้สึก เหมือนกรีกคลาสสิกเน้นความงามในอุดมคติ Michelangelo Buonarroti, David, 1501-04. Marble, Florence. ในค.ศ. 1501 ที่เมืองฟลอเรนซ์มีหินอ่อน ขนาดมหึมาจมดินอยู่นาน 46 ปี ไมเคิล แอนเจโล อาสาต่อคณะกรรมการปกครองเมืองขอให้นำเรื่องดาวิดวีรบุรุษชาวยิวในพระคัมภีร์เก่ามาสร้าง เขาสลักเรือนร่างของเด็กหนุ่มเปลือยกาย สูง 18 ฟุต ยืนอยู่ในท่าพระนาง เหลียวหน้าไปทางด้านซ้ายมือ สายตาจับจ้องมองเขม่นไปยังศัตรู ขมวดคิ้วเล็กน้อย ใบหน้าเคร่งเครียด มือซ้ายถือสายแผ่นหนังที่วาดพาดไว้บนไหล่ แขนขวาห้อยตักแนบกาย ในมือถือก้อนหินในท่าเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้ จากความรู้ความเข้าใจในกายวิภาคของมนุษย์อย่างดีเลิศ กล้ามเนื้อทุกส่วนดูคล้ายกับกำลังเกิดการตึงเครียด มีความพร้อมที่จะต่อสู้กับศัตรูทันที เท้าและมือใหญ่กว่าปกติเล็กน้อย เพราะต้องการเน้นให้เห็นถึงความแข็งแกร่งสมกับเป็นนักสู้ผู้เข้มแข็งเก่งกล้า เมื่อนำไปเทียบกับงานประติมากรรมกรีกซึ่งมีลักษณะตามลัทธิอุดมคตินิยม รูปดาวิดของไมเคิลแอนเจโลคงลักษณะตามธรรมชาติใกล้เคียงกับมนุษย์มากกว่า เดวิดเป็นเด็กหนุ่มที่ อาสาไปปราบยักษ์ด้วยมือเปล่าไม่มีอาวุธ มีเพียงก้อนหิน ที่ใช้หนึ่งสัปดาห์ฝังใส่ตายักษ์จนตาบอดและยักษ์ตายในที่สุด เดวิดก็กลายเป็นกษัตริย์ของชาวยิว มีสัญลักษณ์เป็นดาว 6 แฉก เรียกว่า ดาวเดวิด จากเรื่องไมเคิลแอนเจโลเสนอให้เห็นว่าเดวิดกำลังเผชิญหน้ากับยักษ์ และกำลังจะขว้างก้อนหิน ด้วยลักษณะมือที่กำก้อนหินแน่น เกร็ง เห็นเส้นเลือดปูดโปน ไมเคิลแอนเจโล บันมือใหญ่ ข้างหนึ่งกำก้อนหิน ข้างหนึ่งถือสายหนังไว้ยิง ไม่แสดงอารมณ์บนใบหน้ารูปปั้น เป็นคติการสร้างเน้นความสมดุล ความงามที่เรียบง่าย
 lesson-9-80.png	Michelangelo, Moses, c.1513-15. San Pietro in Vincoli, Rome. “โมเสส” ประติมากรรมหินอ่อน สูง 6 ฟุต อยู่ที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส

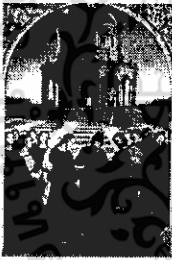
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-81.png	Michelangelo, The Dying slave, 1513-16. Marble, Louvre, Paris. “ทาสผู้ถูกจองจำ” ประติมากรรมหินอ่อน สูง 6 ฟุต อยู่ที่พิพิธภัณฑสถานลูฟวร์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ประติมากรรมกรีกเฮเลนนิสติก Laocoon พ่อลูกถูกจู่รัด สันนิษฐานว่าไมเคิลแองเจโล่ไปดูงานชิ้นนี้มาแล้วได้แรงบันดาลใจมาสร้างผลงานชิ้นนี้ ที่มีท่าทาง อารมณ์ และ ความเคลื่อนไหว เอี้ยวตัวเวลามองรูปปั้นนี้ดูเหมือนกำลังเคลื่อนไหวตัว แต่ในขณะที่เดียวกันก็ดูกำลังสงบเมื่อชีวิตจากไป การจัดองค์ประกอบพยายามให้ดูเคลื่อนไหว มีการแสดงอารมณ์มากขึ้น สิ่งหนึ่งที่เขาเริ่มคิดขึ้นคือการทำอะไรให้เห็นว่าส่วนหนึ่งเป็นก้อนหิน คือการทิ้งร่องรอย Texture ของหินเอาไว้
 lesson-9-82.png	Michelangelo, Interior of the Sistine Chapel, 1508-12. The Vatican, Rome. หอสวดมนต์ซิสทีนหรือซิสติน (Sistine Chapel) มีเพดานโค้งยาว 118 ฟุต กว้าง 46 ฟุต และสูงจากพื้น 88 ฟุต มีการประหวัดวาดภาพบนเพดานโบสถ์ ไมเคิลแองเจโล่ ถูกปรามาสจากดา วินชี ไมเคิลแองเจโล่รับคำท้าแล้วทั้งสองก็วาดภาพแข่งกัน แต่ไม่เสร็จทั้งคู่ ไมเคิลแองเจโล่วาดด้วยวิธีวาดภาพปูนเปียก (Fresco) เขาสร้างภาพคนให้มีขนาดเท่าจริง แสดงท่าทาง อิริยาบถแตกต่างกัน หลายคนเปลือยกายแสดงความงามของเรือนร่างตามคตินิยมกรีกและโรมัน
 lesson-9-83.png	Michelangelo, Interior of the Sistine Chapel, 1508-12. The Vatican, Rome. ไมเคิลแองเจโล่ จัดแบ่งพื้นที่สีเหลี่ยมผืนผ้าของเพดานออกเป็นช่องๆ แต่ละช่องเป็นรูปทรงทางเรขาคณิตแบบต่างๆ เช่น สามเหลี่ยม วงกลม และสี่เหลี่ยม การแบ่งดังกล่าวตรงตามทัศนคติของเพลโตที่เชื่อว่ารูปทรงเรขาคณิตนับเป็นรูปทรงที่มีความงามอมตะ มีความจริงตามธรรมชาติ และเป็นรูปทรงที่มีความเป็นสากล เป็นพื้นฐานของสรรพสิ่งในโลกและจักรวาล (Metaphysic) ไมเคิลแองเจโล่ ใช้เวลาวาดนานถึง 10 ปี ภาพที่เขาวาดเกี่ยวกับเรื่องการทำเนิโลกมนุษย์ดัมกับอีฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-84.png	Michelangelo, Interior of the Sistine Chapel, 1508-12. The Vatican, Rome. เฟรสโก (Fresco) มีขบวนการสร้างและขั้นตอนดังนี้ จิตรกรต้องร่างภาพบนกระดาษมีขนาดใหญ่เท่าของจริง ภาพร่างนี้มีชื่อว่า การ์ตูน (Cartoon) นำภาพร่างนั้นมาตัดทอนออกเป็นส่วนๆ ขนาดของแต่ละส่วนจะใหญ่หรือเล็กขึ้นอยู่กับจิตรกร เพราะต้องคำนึงหลักที่ว่า โบกปูนไปต้องระบายสีไปในขณะที่ปูนยังเปียกชื้นอยู่ต้องรีบระบายสีให้เสร็จตามความต้องการจะปล่อยให้แห้งไม่ได้ สีที่ใช้ระบายเป็นสีฝุ่นผสมน้ำ เมื่อระบายลงไปขณะที่ปูนยังเปียกชื้นอยู่ ปูนจะมีคุณสมบัติเข้าไปในเนื้อปูน มีความทนถาวร จิตรกรก็จะวางกระดาษร่างทาบลงบนผนังปูนทำรอยตามโครงร่างในกระดาษ เมื่อภาพลายเส้นโครงร่างติดผนังแล้วก็ทำการระบายสีอย่างรวดเร็วก่อนปูนจะแห้ง ถ้าระบายสีบนปูนที่แห้งแล้วจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วิธีการระบายสีแบบเทมเปรา (Tempera)
 lesson-9-85.png	Michelangelo, The Creation of Adam. จิตรกรรมบนเพดานหอสวดมนต์ซิสทีน แสดงให้เห็นอาดัม กำลังยื่นมือสัมผัสพระหัตถ์ของพระเจ้า เพื่อให้เกิดพลังกำลัง เน้นเรื่องกล้ามเนื้อเนื่องจากเขาเป็นประติมากร จัดองค์ประกอบภาพ โดยปกติก่อนหน้านี้จะจัดเป็นสามเหลี่ยม แต่ไมเคิลแองเจโล พยายามลบการจัดองค์ประกอบแบบเดิมออกไป แล้วทำรูปแบบอื่น เช่นในภาพนี้เป็นเส้นทแยงมุม 2 เส้น ภาพมีลักษณะ asymmetry ที่สองด้านไม่เหมือน (ด้านหนึ่งมี 1 คน อีกด้านเป็นกลุ่มคน) สมดุลได้ด้วยน้ำหนัก สี ท่วงท่า การเคลื่อนไหวของเส้น ไมเคิลแองเจโลพยายามสละวิธีการระบายสีแบบที่จิตรกรรมยุคกลางนิยมใช้คือการให้พื้นภาพเป็นทอง แต่เขาจะใช้สีใกล้เคียงกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ไม่ใช่สีฉูดฉาด จุดเด่นของงานอยู่ที่การวาดเส้นที่แม่นยำ ฉับไว และแสดงพลังอย่างกล้าหาญ
 lesson-9-86.png	Michelangelo, The Last Judgment, Fresco on the Altar Wall of the Sistine Chapel, 1534-41. “การตัดสินครั้งสุดท้าย” มีการจัดองค์ประกอบอย่างอิสระ ไม่จัดวางกรอบของรูปทรงเรขาคณิต ภาพคนสลัดความงมงายตามคตินิยมกรีกออกไป แต่ยังคงเปล่าเปลี่ยวและใกล้เคียงธรรมชาติมากขึ้น มิได้สร้างความสวย แต่นั่นความจริงให้บังเกิดเป็นความงาม

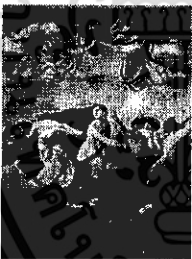
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-87.png	Michelangelo, The Last Judgment, Fresco on the Altar Wall of the Sistine Chapel, 1534-41. “การตัดสินครั้งสุดท้าย” แสดงออกถึงความดิ้นรนของชีวิตอันทุกข์ยาก นำปัญหากรรมดีและกรรมชั่วที่มนุษย์สร้างขึ้นมาพิจารณา ไมเคิลแองเจโลถ่ายทอดทัศนะของผู้มองโลกในแง่ร้าย มองเห็นชีวิตทุกชีวิตเต็มไปด้วยบาป ภาพคนจึงมีรูปร่างหน้าตาอัปลักษณ์ มีอารมณ์ในห้วงแห่งทุกข์
 lesson-9-88.png	Michelangelo, St. Peter , 1546-64. Rome. “โดมของโบสถ์เซนต์ปีเตอร์” มีขนาดใหญ่มาก สูง 452 ฟุต ภายใตโดมครอบคลุมเนื้อที่ 25,000 ตารางหลา เป็นอาคารที่สูงที่สุดและใหญ่ที่สุดในยุคนั้น จนกระทั่งมีหอไอเฟล สถิตินี้จึงถูกลบไป
 lesson-9-89.png	Raphael, The Marriage of the Virgin, 1504. Milan. ราฟาเอล (Raphael) เป็นจิตรกรและสถาปนิกหนุ่มวัย 20 ปี ใช้เวลา 4 ปีในฟลอเรนซ์ เพื่อศึกษาวิเคราะห์และวิจัยผลงานของจิตรกรฟลอเรนซ์โดยเฉพาะผลงานของเลโอนาร์โดและไมเคิลแองเจโล เขาศึกษาโดยการหัดวาดเส้นคัดลอกเลียนผลงานศิลปินคนอื่น เขาชอบรูปร่างและท่าทางของคนจากผลงานของไมเคิลแองเจโล สัดส่วนใบหน้าหญิงสาวหรือแม่พระของเลโอนาร์โด ราฟาเอลนำสิ่งเด่นของแต่ละคนมาคละเคล้าเข้ากับความชอบส่วนตัว ทำการตกแต่งแก้ไขเพิ่มเติมจนเป็นลักษณะของตนเอง ภาพ “พิธีสมรสแม่พระ” อยู่ที่พิพิธภัณฑสถานเบอร์ลา เมืองมิลาน รูปคนของราฟาเอลจะค่อนข้างนุ่มนวล มีลักษณะเป็นผู้หญิงมากกว่า ราฟาเอลเป็นลูกศิษย์ Piero Della Francesca อิทธิพลของครูได้ถ่ายทอดมายังศิษย์อย่างเช่น Perspective ลักษณะอาคารที่คล้ายกัน

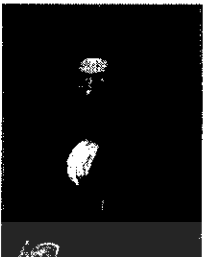
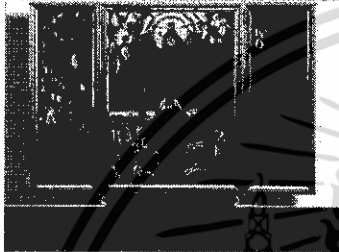
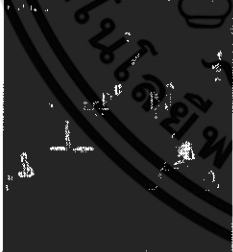
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-90.png	Raphael, Madonna with the Goldfinch, 1505-06. Florence. เมื่อราฟาเอลมาอยู่กับดา วินชี ภาพคนและวิธีการวาดเริ่มเปลี่ยนไป ลักษณะหนึ่งที่ราฟาเอลเอามาใช้คือสฟุมาโตมาใช้บนใบหน้า และฉากหลังใช้ทัศนียภาพที่วิเศษธรรมชาติ ดูเบลๆ และมีว้าว สีออกโทนฟ้า แต่ยังไม่ชำนาญนักจึงเห็นเส้นตัดอยู่ “แม่พระกับนกกระजิบทอง” พระพักตร์ของแม่พระมีสัดส่วนคล้ายคลึงใบหน้าของโมนาลิซ่า เขาเน้นด้านการใช้สีที่สว่างสดใสและอารมณ์แสดงออก อันอบอุ่นมีชีวิตชีวา บรรยากาศในภาพจึงมีความนุ่มนวลและอ่อนหวาน
 lesson-9-91.png	Raphael, Madonna in the Meadow, 1505. Vienna Museum, Austria. “แม่พระมาดonnaแห่งท้องทุ่ง” วาดด้วยสีน้ำมันบนแผ่นไม้ อยู่ที่พิพิธภัณฑ์เวียนนา ประเทศออสเตรีย
 lesson-9-92.png	Raphael, Madonna in the Meadow, 1505. Vienna Museum, Austria. ศิลปินออกแบบท่าทาง เพื่อเลือกท่าที่ลงตัวที่สุด
 lesson-9-93.png	Raphael, the Virgin and Child with St. John the Baptist, 1507. “แม่พระมาดonna พระเยซู และเซนต์จอห์น” แสดงถึงอิทธิพลของเลโอนาร์โดและไมเคิลแองเจโล อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-94.png	Raphael, The School of Athens, Fresco, 1509-11. Vatican Palace, Rome. “สำนักนักปราชญ์แห่งเอเธนส์” แสดงถึงเหล่านักปรัชญา กวี ศิลปินนักคิด และนักวิทยาศาสตร์คนสำคัญของกรีก เขาวาดแสดงเป็นรูปของเพลโต อริสโตเติล โซเครตีส ยูคลิด ปโตเลมี ไพธากอรัส ฯลฯ อยู่เบื้องหน้า และเบื้องหลังเป็นประตูกองสถาปัตยกรรมโรมัน มีการนำหลักทัศนียวิทยามาใช้ อย่างงดงาม ในเวลาที่คาบเกี่ยวกับไมเคิลแองเจโลได้กำลังวาด Sistine Chapel ราฟาเอลจึงได้รับอิทธิพลจากไมเคิลแองเจโลมาด้วยเช่นกัน การวาดจึงจัดทำทาง หน้าตาของภาพคนไม่นุ่มนวลเหมือนที่เคยวาด School of Athens เป็นศูนย์กลางศิลปะกรีกคลาสสิก มุ่งเน้นเรื่อง Humanism นักปราชญ์คิดค้นวิทยาการ มีการตั้งสถานศึกษา และเปลี่ยนความรู้ โซเครตีส ตั้งสถานศึกษาที่เรียกว่า Academy ราฟาเอลศึกษาคนสมัยนั้นมีการศึกษา วิชาความรู้อะไรบ้าง Theme ที่ใช้ในการวาดรูปต้องมีความเกี่ยวข้องกับการใช้งาน (Function) ของห้องนั้นๆ ในภาพเขาต้องการสื่อถึงแหล่งวิชาความรู้ ซึ่งในสมัยนั้นคือ เอเธนส์ ห้องประชุมเป็นการถกเถียงปัญหาต่างๆ
 lesson-9-95.png	Raphael, Galatea. “กาลาเดอา” แนวคิดเรื่องธรรมชาตินิยมผลงานการแสดงออกของอารมณ์รับรู้ทางศาสนา ผลงานของราฟาเอลจึงเต็มไปด้วยความรู้สึกอันอบอุ่นของความเป็นมนุษย์
 lesson-9-96.png	Raphael, Pope Julius II, 1511-12. Florence. “สันตะปาปาจูเลียสที่ 2” อยู่ที่อุฟฟิซิแกลลอรี เมืองฟลอเรนซ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 lesson-9-97.png	Raphael, Baldassare Castiglione, c.1514, Louvre, Paris. ราฟาเอล อยู่ที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ปารีส
 lesson-9-98.png	Hans Memling, The Last Judgement, 1467-1471. ศิลปินในยุโรปเหนือ การประดับแท่นบูชาแบบ 3 บาน ในช่วงนี้นิยมทำภาพประดับแท่นบูชาไว้ในโบสถ์ พ่อค้าเป็นผู้ว่าจ้าง มีการใส่หน้าคนบริจาคเข้าไปด้วย
 lesson-9-99.png	Pieter Bruegel. โดดเด่นเรื่องการวาดภาพให้ตลกหล่นตามระยะ ทำให้รู้สึกถึงความใกล้ ไกล สิ่งที่อยู่หน้าใหญ่ และเล็กลงไปเรื่อยๆ ภาพก็จะเบลอขึ้นไปเรื่อยๆ
 lesson-9-100.png	Giorgione, The Tempest, 1505-08. ภาพนี้มีการลดหลั่นขนาดให้เกิดระยะใกล้-ไกล มีเส้นนำสายตาอยู่ด้านหลัง จัดองค์ประกอบไม่ใช่สามเหลี่ยมแล้ว หลีกหนีไปจากธรรมเนียมที่มีมา
 lesson-9-101.png	Titan, The Assumption of the Virgin. จัดองค์ประกอบใน 3 ระยะ จุดสนใจอยู่ตรงกลาง มองแล้วยังเป็นสามเหลี่ยมอยู่ ตรงกลางเป็นจุดมืด ดูแล้วว่าภาพตรงกลางเลื่อนหายไป Titan โดดเด่นเรื่องการใช้สีสดและหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

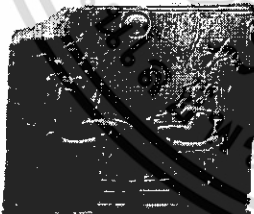
3.2 ส่วนที่เป็นบททดสอบ (Quiz)

3.2.1 แบบทดสอบ 1 Egypt Art, Greek Art, Roman Art

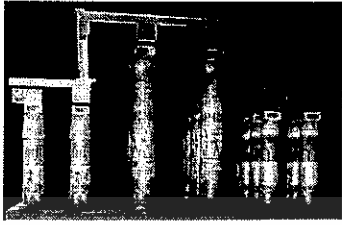
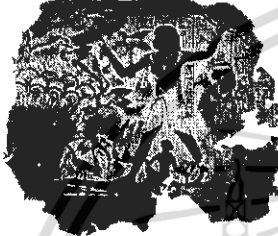
ตารางที่ 19 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 1 (Quiz 1)

ภาพ	คำถาม
 image-1-1.png	หลุมฝังศพมูลฐานแบบหนึ่งของชาวอียิปต์โบราณ สร้างเป็นรูปแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้า
 image-1-2.png	หลุมฝังศพพัฒนามาจากมาสตาบา ทำให้มาสตาบามีขนาดใหญ่โตขึ้น โดยการสร้างให้ซ้อนขึ้นไปเป็นชั้น
 image-1-3.png	ประติมากรรมตั้งอิสระ รักษาความเป็นมวลของแท่งหินมีลักษณะเป็นรูปทรงปิด
 image-1-4.png	ประติมากรรมอียิปต์โบราณจำลองรูปร่างมนุษย์ออกมาเป็นรูปทรงตามประเพณีนิยม ไม่แสดงวัย เส้นขอบคมชัด มีท่าทางหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำกลม
 image-1-5.png	การสร้างสุสานโดยวิธีแกะสลักหินหน้าผาตามหุบเขา
 image-1-6.png	ประติมากรรมไม้ตัวแทนของข้าทาสบริวารให้ตามไปปรนนิบัติรับใช้ผู้ตาย (กษัตริย์)
 image-1-7.png	วิหารพืศัพ และวิหารเทพเจ้าในสมัยอาณาจักรใหม่
 image-1-8.png	ประติมากรรมรูปนูนจมนั้น การแกะสลักบนฝาผนังเป็นเส้นรอบนอกรูปต่างๆ ลงไปก่อน แล้วจึงแกะรายละเอียดภายในรูปทรงเพิ่มลงไป
 image-1-9.png	ประติมากรรมรัชสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช เน้นรูปสี่ปากหนา กรามย้อย คอ ยาว และพุงพลุ้ย

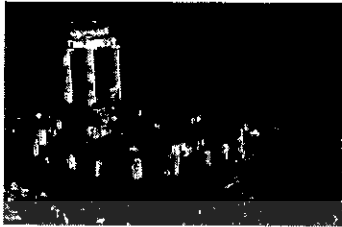
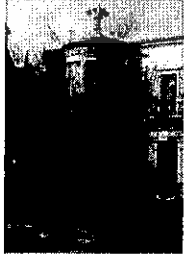
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-1-10.png	Hypostyle Hall หัวเสาของอียิปต์ มีทั้งแบบบัวตูม และบัวบาน
 image-1-11.png	จิตรกรรมอียิปต์ สมัยอาณาจักรใหม่ จิตรกรวาดเฉพาะท่าทางซึ่งจัดขึ้นเอง อย่างเป็นธรรมชาติ นุ่มนวล และมีชีวิตชีวา
 image-1-12.png	ประติมากรรมแสดงการผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงกับรูปแบบ ประเพณีนิยม นับเป็นต้นแบบของ Cosmetic Art
 image-1-13.png	Kouros ประติมากรรมรูปชายเปลือยกาย มักยืนหน้าตรง ข้อต่อต่างๆจะ แข็งทื่อ และทรงผมเป็นแบบสมมาตร คล้ายกับงานประติมากรรมอียิปต์ใน แบบของฟาโรห์ แต่ยุคนี้เริ่มมีการเน้นกล้ามเนื้อต่างๆ
 image-1-14.png	งานประติมากรรมผู้หญิง เรียกว่า โกลี หรือ โกลี มีรายละเอียดเหมือนคน มากขึ้น และมีรอยยิ้มปรากฏตรงมุมปากอย่างเป็นธรรมชาติ เรียกว่า ยิ้มอาร์ คาอิก

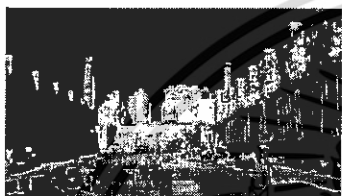
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-1-15.png	จิตรกรรมแจกันแบบ ตัวรูปดำ (Black Figures)
 image-1-16.png	จิตรกรรมแจกันแบบ ตัวรูปแดง (Red Figures)
 image-1-17.png	The Parthenon วิหารพาร์เทนอน กรุงเอเธนส์ เป็นอาคารแบบสถาปัตยกรรมกรีก
 image-1-18.png	The Propylea สถาปัตยกรรมแบบดอริก ประดิษฐานอยู่ระหว่างเสาตรงกลางให้กว้าง
 image-1-19.png	วิหารอธีนา ไนก แบบสถาปัตยกรรมไอโอนิก ลำเสาแบบไอโอนิก

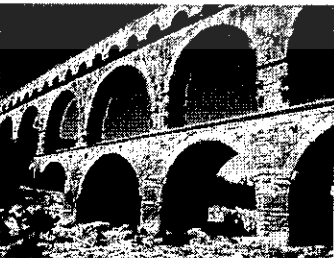
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำถกม
 image-1-20.png	Tholos วิหารทรงกลม
 image-1-21.png	The Erechtheum
 image-1-22.png	หัวเสาแบบคอรินเทียน (Corinthian)
 image-1-23.png	ประติมากรรมกรีกยุคคลาสิกตอนต้น จัตุวาทรงตัวในท่าที่สมดุล การทรงตัวในท่าที่สมดุลนี้ ได้เป็นต้นแบบของประติมากรรมโรมันในเวลาต่อมา
 image-1-24.png	อนุสาวรีย์รำลึก สถาปัตยกรรมแห่งแรกที่นำหัวเสาแบบคอรินเทียนมาใช้ภายนอกอาคาร

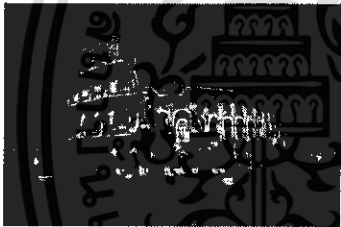
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-1-25.png	ประติมากรรมกรีกยุคคลาสสิกตอนปลายพัฒนาให้มีความรู้สึกเป็นเนื้อหนึ่งมนุษย์
 image-1-26.png	สถาปัตยกรรมยุคเฮเลนนิสติก มีการสร้างวิหารแบบไฮโอนิกให้เด่นบนฐานสูง
 image-1-27.png	ประติมากรรมกรีกยุคเฮเลนนิสติก (The Hellenistic Period) แสดงการจัดองค์ประกอบในแบบพีระมิด (Pyramidal Composition)
 image-1-28.png	รูปปั้นผู้บาดเจ็บจากสงคราม (The Hellenistic Period)
 image-1-29.png	รูปปั้นพ่อและลูกชายที่กำลังถูกรัด ประติมากรรมกรีกยุคเฮเลนนิสติก (The Hellenistic Period)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-1-30.png	Nike of Samothrace งานประติมากรรมชิ้นสำคัญในยุคนี้ ที่ดูมีชีวิตชีวา มีพลัง สร้างงามในตุลยภาพ
 image-1-31.png	หีบศพที่ทำจากหิน ฝาโลงเป็นประติมากรรมที่คล้าย Kouros ของกรีก
 image-1-32.png	จิตรกรรมอีทรัสกัน แสดงชีวิตที่รื่นเริงฟุ่มเฟือย
 image-1-33.png	ประติมากรรมรูปคนของโรมัน แสดงให้เห็นความพยายามของประติมากรที่จะบันทึกลักษณะเฉพาะของคนต้นแบบไว้ในงานประติมากรรม
 image-1-34.png	สะพานส่งน้ำ เป็นทางส่งน้ำจากภูเขาสู่เมือง ก่อสร้างด้วยอิฐก่อสูงเป็นทางหลังคาโค้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

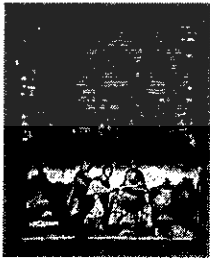
ภาพ	คิดถกม
 image-1-35.png	จิตรกรรมฝาผนังแสดงความลึกที่แสดงด้วยทัศนมิติเชิงเส้น (Plane) ที่จิตรกรสร้างขึ้นเอง
 image-1-36.png	Equestrian statue of Marcus Aurelius ประติมากรรมต้นแบบพระบรมรูปทรงม้าของไทย
 image-1-37.png	สนามกีฬา เป็นการนำเอาโครงสร้างวงโค้ง (Arch) มาต่อกันเป็นวงรี
 image-1-38.png	ประตูชัย ช่องตรงกลางจะกว้างกว่าช่องข้างๆ ทั้งสอง ซึ่งเป็นลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (Architectural Composition)
 image-1-39.png	The Pantheon อาคารทรงกลม มีหลังคาทรงกลมมีช่องเปิดเพื่อให้แสงสว่างเข้าสู่อาคาร ภายในมีโถงขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

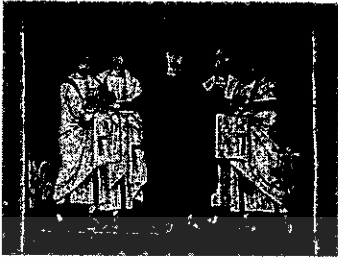
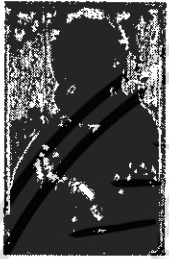
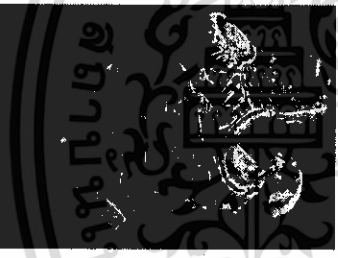
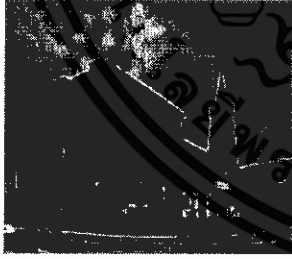
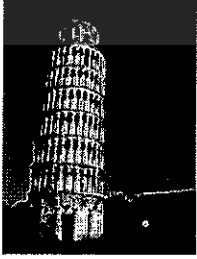
ภาพ	คำถาม
 image-1-40.png	ประติมากรรมรูปเหมือนยุคจักรวรรดิโรมันตอนปลาย มีนัยน์ตาเบิกกว้าง และแสดงท่าทางครุ่นคิด ฝีมือการแกะสลักหยาบ กระทำพอรวดรัดเท่านั้น

3.2.2 แบบทดสอบ 2 Early Christian-Gothic

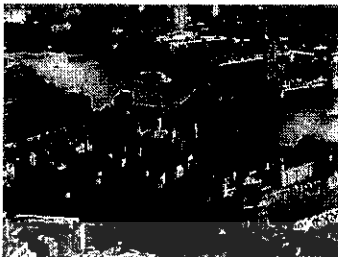
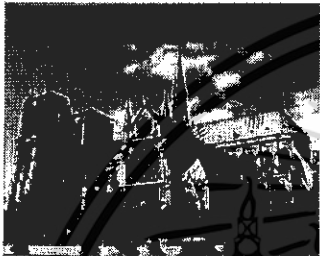
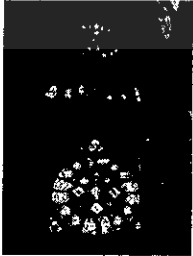
ตารางที่ 20 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 2 (Quiz 2)

ภาพ	คำถาม
 image-2-1.png	อาคารชนิดตามยาว จากประตูทางเข้าจะต้องเดินผ่านลานโถงกลางโถง แล้วเข้าสู่ห้องพักหน้าห้องโถง ณ ที่นั้นสามารถมองเห็นแท่นบูชาซึ่งอยู่ ณ ที่ไกลสุดของห้องโถง
 image-2-2.png	อาคารชนิดศูนย์กลาง ใช้สำหรับเป็นสถูปสถานของผู้ถูกฆ่าด้วยเรื่องศาสนา ต่อมาใช้เป็นโบสถ์
 image-2-3.png	ภาพประกอบในหนังสือเขียนของชาวคริสต์ยุคแรก มีลักษณะเป็นรูปแบนๆ เน้นในเชิงสัญลักษณ์

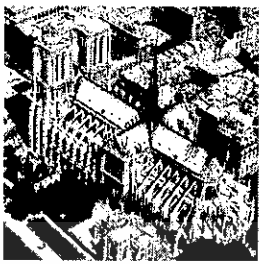
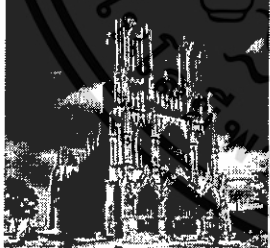
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำคม
 image-2-4.png	ภาพประดับหินสี มีวิธีการเขียนท่าทางคนที่ซับซ้อนและดูเป็นธรรมชาติ มี นัยน์ตาเบิกกว้างและเหมือนกลอกอยู่ในเบ้าตา มือที่กำลังเคลื่อนไหว เน้นให้ มีขนาดใหญ่กว่าปกติ
 image-2-5.png	จิตรกรรมไบแซนไทน์ มีลักษณะเด่นที่รูปหน้าและจมูกยาว ริมฝีปากบาง มี ขอบเส้นรอบรูปชัดเจน แบน และตกแต่งอยู่บนพื้นหลังสีทอง
 image-2-6.png	ศิลปะเมดิวัล (Medieval Art) หัวเรือบหัวสัตว์ทำจากไม้ ใช้รูปทรง เรขาคณิตสร้างลวดลายแบบ Animal Style
 image-2-7.png	หน้าต่างแบบล้อเกวียนของสถาปัตยกรรมโรมันเนสก์
 image-2-8.png	หอเอนเมืองปิซา สถาปัตยกรรมโรมันเนสก์ เป็นหอระฆังความสูงประมาณ 150 ฟุต

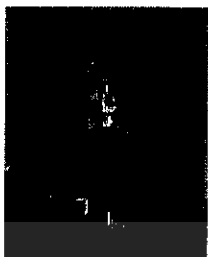
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-2-9.png	หอคอยแห่งลอนดอน (Tower of London)
 image-2-10.png	วัดโนเตรอดามแห่งปารีส สถาปัตยกรรมกอทิก มีช่องหน้าต่างเจาะเป็นวงกลมขนาดใหญ่ วิวัฒนาการมาจากช่องหน้าต่างแบบล้อเกวียนของสมัยโรมันเนสก์
 image-2-11.png	ทิมปานัม (Tympanum)
 image-2-12.png	การใช้ระบบโวลท์และอาร์ชโค้งปลายแหลม (Pointed Arch)
 image-2-13.png	การประดับกระจกสีตามช่องหน้าต่างขนาดใหญ่ ที่เรียกว่าหน้าต่างดอกกุหลาบ (Rose Window)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-2-14.png	เมื่อกำแพงต้องมีหน้าต่างที่เปิดได้กว้างเพื่อประดับกระจกสีทำให้บอบบางลง ภายนอกอาคารจึงมีค้ำยันก่อลอย (Flying Buttresses) พยุงป้องกันผาผนังอาคารพังทลาย
 image-2-15.png	The Death of the Virgin ประติมากรรมแสดงเรื่องราวการตายของพระแม่สาวกสิบสองคนอยู่รอบเตียงของเธอ
 image-2-16.png	วัดชาร์ตร สถาปัตยกรรมกอทิกสมัยรุ่งเรือง มีลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมในยุคนี้คือหอคอยหรือหอรบหลังคาแหลมสูงเสียดฟ้า ทรวดทรงสูงสง่า
 image-2-17.png	โบสถ์วัดแร็ง รวมเอาลักษณะสถาปัตยกรรมกอทิกสมัยรุ่งเรือง ที่เรียบง่าย ในลักษณะ Classical Style กับความหรูหราแบบวัดอาเมียง ลักษณะของรูปแบบหลังคาเกิดจากการต้องการให้โบสถ์สูงเท่าที่จะสูงได้ รูปทรงดูสง่างามสูงระหง และมีแสงสว่างเพียงพอ
 image-2-18.png	ประติมากรรมกอทิก รูปคนเริ่มมีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกและมีเรื่องราวที่น่าสนใจมากขึ้น ส่วนมากนิยมสร้างเกี่ยวกับแม่พระและนักบุญต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

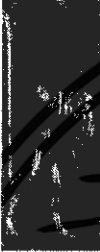
ภาพ	คำถาม
 image-2-19.png	สถาปัตยกรรมกอทิกสมัยสุดท้าย การใช้รูปทรงของลวดลาย ที่มีความโค้ง สะบัดคล้ายกับเปลวไฟ
 image-2-20.png	ประติมากรรมกอทิกสมัยปลาย มีการใช้ส่วนโค้งส่วนเว้าของรูปคนมากกว่า เดิม การบิดเอี้ยวตัวของคนสร้างขึ้นอย่างอ่อนหวานเป็นรูปตัวเอส (S) เหมือนการวางท่าของประติมากรรมกรีกสมัยคลาสสิก

3.2.3 แบบทดสอบ 3 Renaissance

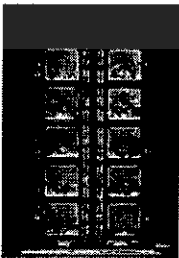
ตารางที่ 21 แสดงคำถามและภาพคำตอบในส่วนแบบทดสอบที่ 3 (Quiz 3)

ภาพ	คำถาม
 image-3-1.png	The Mourning of Christ, c.1305 วาดโดยจิอตโต (Giotto)
 image-3-2.png	The Holy Trinity, fresco, 1428 วาดโดยมาซaccio (Masaccio) นำหลักทัศนียวิทยามาใช้ในการจัดวางองค์ประกอบของภาพให้มีจุดนำสายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำคม
 image-3-3.png	“การจ่ายเงินบรรณาการ” วาดโดยมาซซโซ ด้วยวิธีเพรสโก อยู่ที่วัดซานมารีอา เดลคาร์มีเน เมืองฟลอเรนซ์
 image-3-4.png	“อาดัมกับอีฟถูกขับไล่ออกจากสวนสวรรค์” หรือ “การขับไล่ออกจากสวนอีเดน” วาดโดยมาซซโซ
 image-3-5.png	“แม่พระมาดอนนาพระบุตรและนางฟ้า” วาดโดยฟรา ฟิลิปโป ลิปปี (Fra Filippo Lippi) โดยใช้เส้นได้อย่างมีชีวิตชีวา ช่วยให้เกิดมิติตื้นลึกได้โดยพึ่งแสงสว่างมาช่วยเพียงเล็กน้อย
 image-3-6.png	“การประกาศศาสนา” วาดโดยฟรา อันเจลิโก (Fra Angelico) ลักษณะเส้นที่แข็งทื่อ แต่มีการแสดงออกอย่างซื่อบริสุทธิ์ไร้เดียงสา
 image-3-7.png	The Birth of Venus, c.1482 วาดโดยบอตติเชลลี (Botticelli)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำอธิบาย
 image-3-8.png	The Death Christ, c.1501 วาดโดยมันเตนญา (Mantegna) มักวาดภาพในมุมมองจากตำแหน่งที่ดูแปลกตา
 image-3-9.png	อันเดรอา มันเตนญา (Andrea Mantegna) นิยมนำประวัติศาสตร์เรื่องราวเก่าในอดีตของกรีกและโรมันมาฟื้นฟูในรูปขององค์ประกอบแบบใหม่
 image-3-10.png	The betrothal of the Arnolfini. วาดโดยแจน แวน อีค (Jan van Eyck)
 image-3-11.png	The Battle of San Romano วาดโดยเปาโล อูเซลโล (Paolo Uccello) ม้าและคนเหมือนไม้ คล้ายของเล่น คล้ายการแสดงหุ่นชัก
 image-3-12.png	“ประตูละคร”. ด้านทิศตะวันออกของสถานที่ที่เจมส์ นัมนต์ วัดฟลอเรนซ์ ผลงานของกิแบร์ตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำคม
 image-3-13.png	“การพบกันระหว่างพระเจ้าโซโลมอนกับพระนางชีบา” ประติมากรรมบางส่วนจากบานประตู ผลงานชิ้นที่สองของกิแบร์ตี
 image-3-14.png	รูปหล่อโลหะสำริด, David, c.1430-32 ปั้นโดยโดนาเทลโล (Donatello)
 image-3-15.png	ประติมากรรมหินอ่อนชื่อ “เซนต์จอร์จ” ปั้นโดยโดนาเทลโล (Donatello)
 image-3-16.png	ประติมากรรมโลหะรูปคนขี่ม้า “นายพลอีราสโมดา นาร์นี” ปั้นโดยโดนาเทลโล (Donatello)
 image-3-17.png	รูปสลักไม้ “เซนต์แมกดาลเลน” ปั้นโดยโดนาเทลโล (Donatello) เต็มไปด้วยอารมณ์การแสดงออกอันรุนแรง หลีกหนีความงามและความสง่าที่เป็นหัวใจในศิลปกรรมคลาสสิก

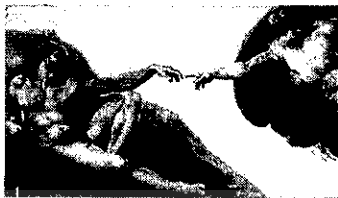
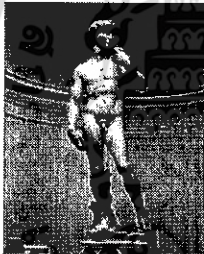
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำคม
 image-3-18.png	โดมใหญ่ของโบสถ์วัดฟลอเรนซ์ ออกแบบโดยฟิลิปโป บรูเนลเลสกี้ (Fillippo di Ser Brunelleschi)
 image-3-19.png	ระเบียงวิหารออกแบบโดยฟิลิปโป บรูเนลเลสกี้ (Fillippo di Ser Brunelleschi) ใช้วิทยาการโรมันโดยใช้เสาโครินเทียนของกรีก
 image-3-20.png	Cappella Pazzi โบสถ์ซึ่งออกแบบโดยบรูเนลเลสกี้ แสดงให้เห็นถึงการศึกษาค้นคว้าจากซากของเก่าแก่โบราณ และอาคารอย่างวิหารแพนธีออน (Pantheon)
 image-3-21.png	วัดซานอันเดรอา เมืองแมนทัว ออกแบบโดยเลออน บาทิสตา อัลแบร์ตี (Leon Batista Alberti) โบสถ์หลังนี้ได้รับแนวคิดจากประตูชัยที่นำมาปรับเป็นอาคาร
 image-3-22.png	“การประกาศพระศาสนา” (The Annunciation) วาดโดยลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)

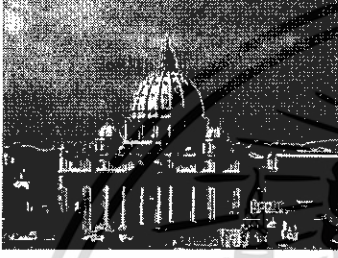
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำกลม
 image-3-23.png	“แม่พระบนแท่นหิน” (Virgin on the Rocks) วาดโดยลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)
 image-3-24.png	ภาพพระกายาหารมื้อสุดท้าย (The Last Supper) วาดโดยลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)
 image-3-25.png	ภาพใบหน้าคนที่วาดด้วยเทคนิคกรรมวิธีพิเศษเฉพาะตัวของเลโอนาร์โดที่ คัดค้านชั้นเรียกว่าสฟูมาโต (Sfumato) เส้นขอบที่เบลอ และสีที่กลมกลืน ทำให้รูปทรงผสมผสานกัน
 image-3-26.png	St. John the Baptist วาดโดยลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) การผสมผสานระหว่างบุคลิกของชายและหญิง
 image-3-27.png	Anatomical studies ของลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำถอม
 image-3-28.png	The Creation of Adam. จิตรกรรมบนเพดานหอสวดมนต์ซิสทีน (the Sistine Chapel) ผลงานของไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)
 image-3-29.png	“ปิเอตา” รูปปั้นพระแม่มารีย์อุ้มพระเยซูหลังจากที่ถูกตรึงกางเขน ปั้นโดยไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)
 image-3-30.png	รูปปั้นเดวิด ผลงานของไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)
 image-3-31.png	รูปปั้น “ทาสผู้ถูกจองจำ” ผลงานของไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)
 image-3-32.png	จิตรกรรมบนเพดานหอสวดมนต์ซิสทีน (Sistine Chapel) ผลงานของไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	ศักราช
 image-3-33.png	“การตัดสินใจครั้งสุดท้าย” แสดงออกถึงความดิ้นรนของชีวิตอันทุกข์ยาก ไมเคิลแอนเจโลถ่ายทอดทัศนะของผู้มองโลกในแง่ร้าย มองเห็นชีวิตทุกชีวิตเต็มไปด้วยบาป
 image-3-34.png	โดมของโบสถ์เซนต์ปีเตอร์ ออกแบบโดยไมเคิลแอนเจโล (Michelangelo)
 image-3-35.png	“แม่พระมาดอนนาแห่งท้องทุ่ง” วาดโดยราฟาเอล (Raphael)
 image-3-36.png	“สำนักนักปราชญ์แห่งเอเธนส์” (The School of Athens) แสดงถึงเหล่านักปรัชญา กวี ศิลปินนักคิดและนักวิทยาศาสตร์คนสำคัญของกรีก วาดโดยราฟาเอล (Raphael)
 image-3-37.png	ภาพราฟาเอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	คำกลม
 image-3-38.png	“สันตะปาปาจูเลียสที่ 2” วาดโดยราฟาเอล (Raphael)
 image-3-39.png	จิตรกรรมเรเนอซองส์ในยุโรปเหนือประดับแท่นบูชาแบบ 3 บาน ซึ่งนิยมทำภาพประดับแท่นบูชาไว้ในโบสถ์ พ่อค้าเป็นผู้ว่าจ้าง มีการใส่หน้าคนบริจาคว่าเข้าไปด้วย
 image-3-40.png	The Assumption of the Virgin ผลงานของ Titan จัดองค์ประกอบใน 3 ระยะ จุดสนใจอยู่ตรงกลาง มองแล้วยังเป็นสามเหลี่ยมอยู่ ตรงกลางเป็นจุดมิดดูแล้วว่าภาพตรงกลางเลื่อนหายไป โดดเด่นเรื่องการใช้สีสดและหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัย “การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากร ดังนี้

- การสำรวจความต้องการในการใช้โมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 เพื่อนำผลไปดำเนินการออกแบบและสร้างแอปพลิเคชัน
- การสำรวจความพึงพอใจภายหลังการใช้งานแอปพลิเคชัน

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาภาคเอกสาร (Documentary Study) โดยดำเนินการรวบรวมและค้นคว้าจากเอกสารวิชาการ หนังสือ บทความ อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา (Mobile Application for Education) และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาศิลปะในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-Historic Art) จนถึงศิลปะในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (The Renaissance Period)

2. การออกแบบและสร้างโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษาสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบโครงสร้างของโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา (Mobile Application for Education) ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 โดยแบ่งออกเป็น

2.1 หน้าจอหลัก ประกอบด้วย

- เมนูเพื่อเข้าสู่บทเรียน 9 บท
- เมนูเพื่อเข้าสู่บททดสอบ (Quiz) จำนวน 3 แบบฝึกหัด

2.2 หน้าจอเนื้อหา ประกอบด้วย

- หน้าเนื้อหาของบทเรียน 9 บท โดยแต่ละบทจะประกอบด้วยภาพและคำอธิบาย

โดยละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้าแบบทดสอบ 3 บท โดยแต่ละบทจะประกอบด้วยโจทย์คำถาม และภาพคำตอบในลักษณะปรนัย ผู้เรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบโปรแกรมจะทำการประมวลผลการทดสอบ

3. การทดลองใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ผู้ใช้งานจะต้องสมาร์โฟนและแท็บเล็ต ที่ใช้งานในระบบปฏิบัติการ iOS 9 ขึ้นไป โดยมีขั้นตอนการติดตั้งและการใช้งานดังนี้ ดังนี้

3.1 การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันโดยเข้าไปที่ <https://itunes.apple.com/th/app/art-history/id1084443280?mt=8> หรือสแกน QR Code จากภาพข้างล่าง



ภาพที่ 3 QR Code

3.2 การเข้าสู่การใช้งานผ่านการเลือกเมนูจากหน้าจอหลัก เพื่อเข้าสู่หน้าเนื้อหาต่อไป

4. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย และสาขาถ่ายภาพ

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย และสาขาถ่ายภาพ ภาคการศึกษา 2/2558 จำนวน 91 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เลือกนักศึกษาที่สมาร์โฟนและแท็บเล็ต ที่ใช้งานในระบบปฏิบัติการ iOS 9 ขึ้นไป

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล มีดังนี้

- แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย

- แบบสอบถามเพื่อสำรวจความต้องการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

- แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชัน โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนที่สูงที่สุด และไล่ไปจนถึงน้อยที่สุดดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

นอกจากนี้ ในส่วนท้ายของแบบสอบถาม จะเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบและการใช้งาน สำหรับนำไปปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 -5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51 -4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51 -3.50	ผลการประเมินในระดับปานกลาง
1.51 -2.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.00 -1.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง

7. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายข้อเสนอแนะ

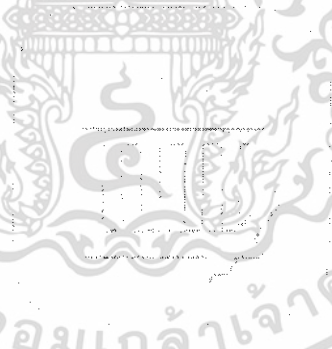
ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยบรรยายการวิเคราะห์แบบพรรณนา นำเสนอผลงานเป็นเอกสารทางวิชาการ

บทที่ 4

การออกแบบโมบายแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

การสำรวจข้อมูลความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ดังที่กล่าวไปแล้ว ในบทที่ 2 นั้น ได้นำไปสู่บทสรุปของแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันได้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 เพราะเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชันฯ เพื่อการทบทวนบทเรียน โดยการออกแบบแอปพลิเคชันควรออกแบบให้การใช้งานอยู่ระบบปฏิบัติการ iOS เพื่อรองรับอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ใช้ และการทำงานของนักศึกษาเกือบทั้งหมด ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ควรมีอยู่ในแอปพลิเคชันฯ จะประกอบด้วย ภาพ ชื่อภาพ พร้อมคำอธิบายโดยละเอียด พร้อมแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน ซึ่งมีรายละเอียดการออกแบบและการใช้งานแอปพลิเคชันฯ มีดังนี้

1. ไอคอน (Icon) สัญลักษณ์ของแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1



Art History

ภาพที่ 4 สัญลักษณ์ของแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ผู้วิจัยเลือกใช้กราฟิสีขาวซึ่งเป็นภาพอาคารวิหารพาร์เทนอน (Parthenon) และพู่กันบนพื้นสีครีม พร้อมตัวอักษรคำว่า “Art History” มาเป็นสัญลักษณ์ เมื่อผู้ใช้แตะสัมผัสที่ไอคอน ก็จะเข้าสู่หน้าจอหลัก

2. หน้าจอหลักของแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

เมื่อเข้าสู่แอปพลิเคชัน ผู้ใช้จะพบกับหน้าจอหลักซึ่งประกอบด้วยไอคอน 9 อัน ซึ่งเป็นเมนูสำหรับให้เลือกเข้าไปเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน โดยมีทั้งหมด 9 บท ได้แก่ The Beginning of Art, The Art of Egypt, The Art of Greece, Etruscan and Roman Art, Early Christian and Byzantine, Medieval Art, Romanesque Art, Gothic Art และ Renaissance Art



ภาพที่ 5 หน้าจอหลักแสดงเมนูเข้าสู่บทเรียน

ด้านล่างของหน้าจอหลัก จะมีแถบสีเทาซึ่งตรงกลางจะมีเครื่องหมายสี่ด้านรูปสามเหลี่ยมชี้ลง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถทราบว่ายังมีเมนูอื่นอยู่ด้านล่าง เมื่อผู้ใช้สัมผัสหน้าจอและเลื่อนนิ้วขึ้น ก็จะมีเมนูเพื่อนำเข้าสู่บททดสอบ (Quiz) จำนวน 3 แบบฝึกหัด ดังภาพข้างล่างนี้

History of Art 02286212

Quiz

1

Egypt Art, Greek Art, Roman Art

2

Early Christian - Gothic

3

Renaissance

ภาพที่ 6 หน้าจอหลักแสดงเมนูเข้าสู่แบบทดสอบ (Quiz)

3. หน้าจอเนื้อหาของแอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

3.1 หน้าจอเนื้อหา

ประกอบด้วยหน้าเนื้อหาทั้งหมด 9 บทเรียน โดยในแต่ละบทเรียนจะประกอบด้วยภาพและคำอธิบายโดยละเอียด เมื่อผู้ใช้สัมผัสที่ไอคอนเมนูเพื่อเข้าสู่บทเรียนใดบทเรียนหนึ่ง ก็จะพบกับหน้าบทนำของบทนั้น ซึ่งจะอธิบายเหตุการณ์สำคัญทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองที่สำคัญและได้ส่งผลต่อแนวความคิดในการสร้างงานศิลปกรรมในยุคนั้นๆ พร้อมภาพประกอบซึ่งเป็นภาพผลงานที่มีชื่อเสียงหรือมีความสำคัญของยุค ดังรูป




The Art of Greece

กรีกเป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ เป็นที่ที่ดวงอาทิตย์สาดส่อง มีแม่น้ำแหล่งพืชพรรณธัญญาหาร เกษะมากมาย ใหญ่และเล็กของทะเลเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออก และชายฝั่งของอ่าวมากมายของคาบสมุทรกรีซและเอเชียไมเนอร์ ภูมิภาคเหล่านี้ไม่ถูกปกครองด้วยผู้ปกครองคนเดียว มันก็ผจญภัยในทะเลหรือกษัตริย์โจรสลัดที่เดินทางยาวไกล และสะสมความมั่งคั่งในปราสาทและเมืองท่าด้วยการค้าและการจู่โจม เกะกรีท เป็นศูนย์กลางของดินแดนกรีกที่มีกษัตริย์ผู้ร่ำรวย มั่งคั่ง และมีอำนาจพอที่จะส่งทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับอียิปต์ ศิลปะอียิปต์ได้สร้างความประทับใจให้กับพระองค์

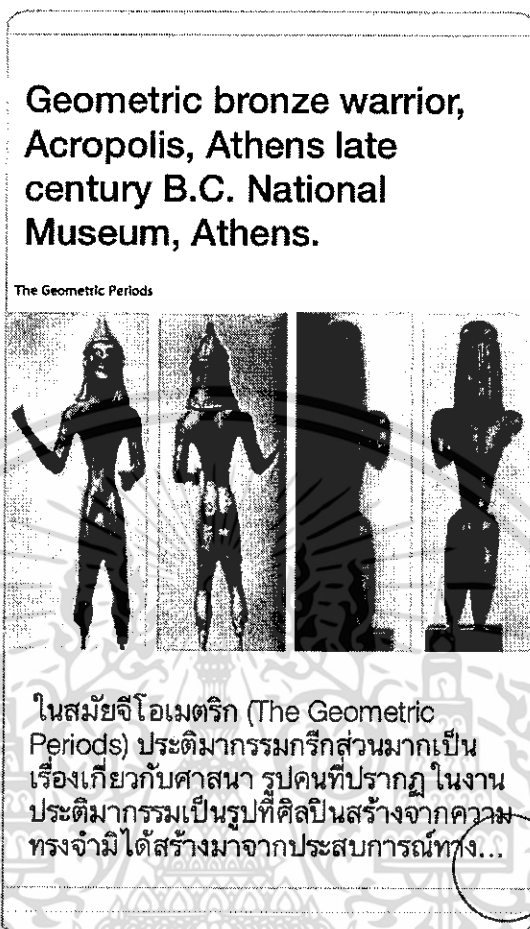
แผ่นดินกรีซ มีภูมิอากาศไม่รุนแรง ชาวกรีกจึงโปรดปรานการทำกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมเหล่านี้ได้ส่งผลโดยตรงต่องานสถาปัตยกรรม กิจกรรมกลางแจ้งที่เรารู้จักกันดีก็คือ กีฬาโอลิมปิก จัดแข่งขันขึ้นเป็นครั้งแรก เมื่อ 233 ปีก่อน พ.ศ. การจัดให้มีการแข่งขันกีฬา สะท้อนให้เห็นว่าชาวกรีกให้ความสำคัญและสนใจชีวิตทางกายภาพ และร่างกายของมนุษย์

ชาวกรีกเชื่อว่า มนุษย์เป็นศูนย์กลางของสรรพสิ่งวัฒนธรรมกรีกสมัยโบราณเน้นความสำคัญในเรื่องตัวมนุษย์ มีสำนึกและเข้าใจ ในเหตุผลทั้งของตนเองและธรรมชาติ ทั้งนี้ก็เพื่อให้มนุษย์มีความสมบูรณ์แบบอยู่ในธรรมชาติและในตัวเอง

ทางด้านศิลปกรรม ศิลปินกรีกมีความคิดเกี่ยวกับ รูปทรงอุดมคติของสรรพสิ่งและ

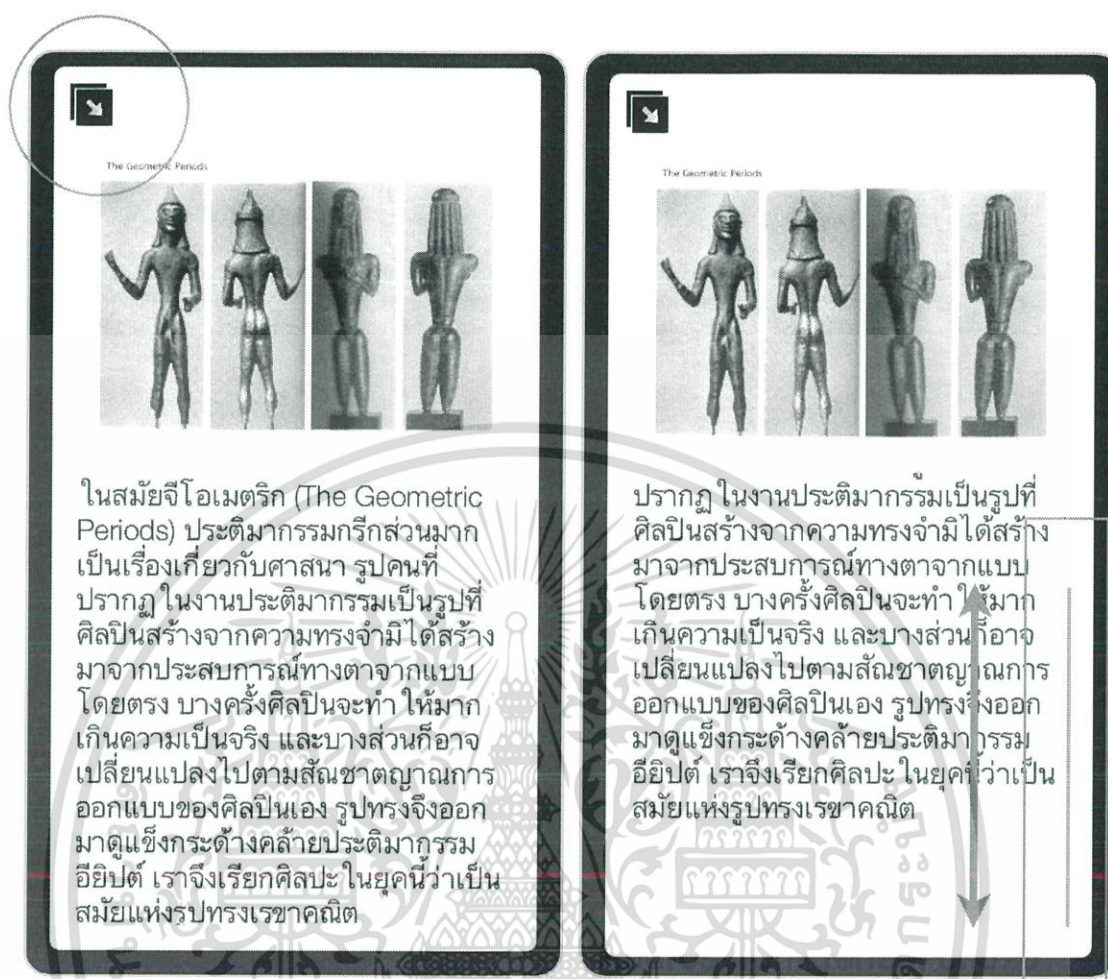
ภาพที่ 7 หน้าบน

จากภาพที่ 7 คือตัวอย่างบนของบทที่ 2 The Art of Greece ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้งานจิตรกรรมบนแจกันที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของศิลปกรรมกรีกโบราณมาใช้ โดยในบทนี้และบทอื่นๆ หากบทนี้มีคำอธิบายที่ยาว ผู้ใช้สามารถใช้นิ้วสัมผัสบริเวณข้อความเพื่อเลื่อนบทความขึ้นลงเพื่ออ่านข้อความ ภาพประกอบด้านบนจะหดขึ้นเพื่อให้พื้นที่หน้าจอสําหรับบรรจุตัวอักษรได้มากขึ้น (ดังภาพขวา) นอกจากนี้ หากต้องการออกจากบทนี้ ผู้ใช้สามารถสัมผัสที่ลูกศรสีดำ ด้านบนซ้ายมือ เพื่อกลับออกไปสู่หน้าเมนูหลักได้ แต่หากต้องการจะเข้าสู่หน้าเนื้อหาของบทเรียนนี้ต่อไป ก็ใช้นิ้วสามารถเลื่อนหน้าจอขึ้นต่อไป ก็จะพบกับภาพผลงานพร้อมคำอธิบายโดยละเอียดที่บรรจุอยู่ในบทนั้นๆ ดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 8 หน้าจอเนื้อหาของบท

จากภาพที่ 8 จะประกอบด้วย ชื่อภาพผลงาน ภาพ และคำอธิบายโดยละเอียด ซึ่งในแต่ละบทเรียนอาจมีบางภาพที่มีคำอธิบายที่ยาวเกิน 5 บรรทัด ผู้ใช้จะเห็นเครื่องหมาย จุด 3 จุด (...) ใช้นี้คลิกไปที่ข้อความหน้าจอจะเปลี่ยนไป ดังภาพต่อไปนี้

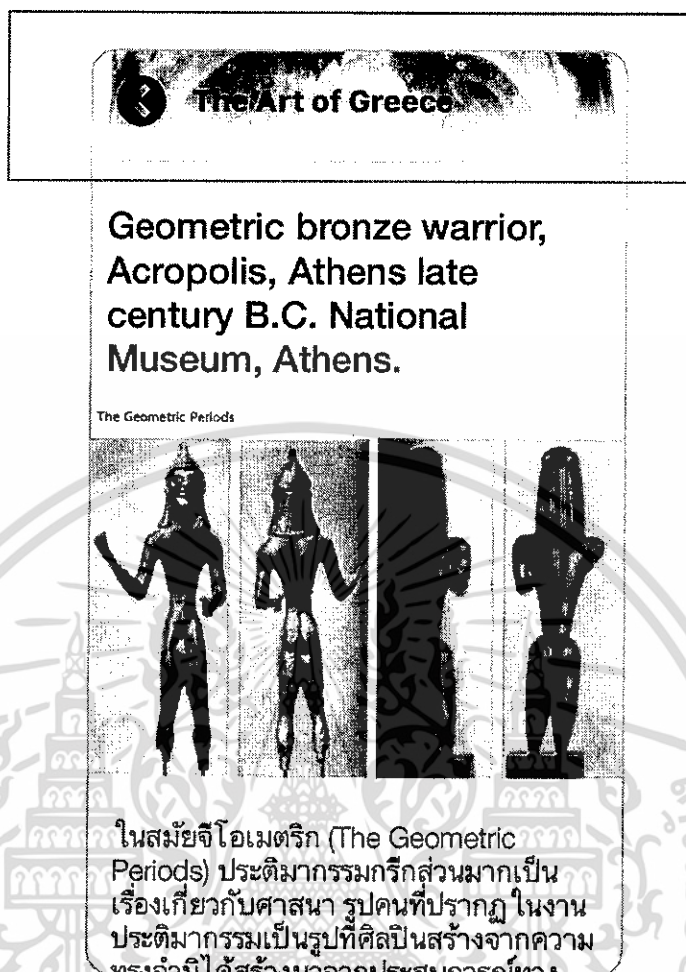


ภาพที่ 9 หน้าเนื้อหาแสดงภาพและคำอธิบาย

จากภาพที่ 9 คือหน้าจอที่ปรากฏขึ้น เมื่อผู้ใช้คลิกข้อความ (จากภาพที่ 9) เพื่ออ่านข้อความทั้งหมด โดยสามารถใช้นิ้วเลื่อนขึ้นลงเพื่ออ่านข้อความ ดังจะเห็นแถบเลื่อนสีเทาปรากฏขึ้นที่ด้านขวาของข้อความ (ภาพด้านขวา)

เมื่อผู้ใช้ต้องการออกจากหน้านี้ ก็ให้สัมผัสไปที่เครื่องหมายสี่เหลี่ยมสีดำที่มีลูกศรสีขาว ซึ่งวางอยู่ที่มุมซ้ายด้านบนของจอ หน้าจอก็จะกลับสู่หน้าเนื้อหา (ภาพที่ 9) เมื่อเลื่อนจอลง ก็จะนำไปสู่การเรียนรู้ในภาพผลงานต่อไป หากเลื่อนขึ้นก็จะปรากฏแถบภาพพร้อมลูกศรที่มุมบนซ้าย เพื่อกดออกไปสู่หน้าเมนูหลัก ดังภาพต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 แล็บช็อบทและปุ่มออกจากบทไปสู่หน้าเมนูหลัก

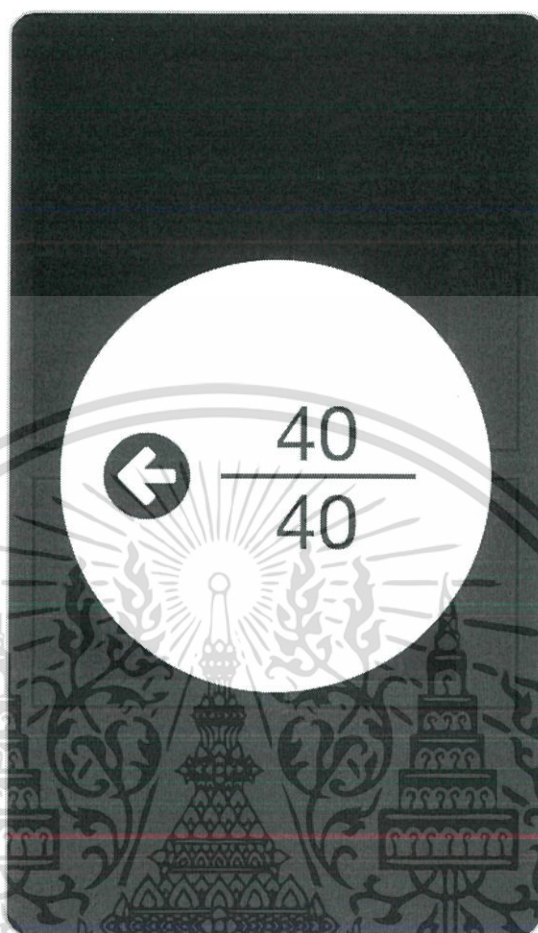
3.2 หน้าแบบทดสอบ

หน้าแบบทดสอบ มีทั้งหมด 3 บท เมื่อผู้ใช้เลือกแบบทดสอบใดแบบทดสอบหนึ่งจากหน้าจอหลัก ดังภาพที่ 6 แล้วนั้น ในแต่ละบทจะประกอบด้วยโจทย์คำถาม และภาพคำตอบในลักษณะปรนัย 4 ภาพ ผู้ใช้เลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบโปรแกรมจะทำการประมวลผลการทดสอบ ดังภาพข้างล่าง



ภาพที่ 11 หน้าแบบทดสอบ

จากภาพที่ 11 คำถามจะปรากฏขึ้นพร้อมภาพคำตอบที่โปรแกรมทำการสุ่มขึ้นมาจำนวน 4 ภาพ ผู้ใช้คลิกเลือกภาพคำตอบเพียง 1 ภาพ หากถูกจะมีเครื่องหมายถูกสีเขียวปรากฏขึ้นมา หากตอบผิดจะมีเครื่องหมายกากบาทสีแดงปรากฏขึ้นมา ในระหว่างทำแบบทดสอบหากต้องการออกจากแบบทดสอบกลางคันก็สามารถคลิกที่ลูกศรสีดำบนซ้ายเพื่อออกไปสู่หน้าเมนูหลักได้ หรือเมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบครบทุกข้อ โปรแกรมจะประมวลผลคะแนนที่ได้ ดังภาพข้างล่าง



ภาพที่ 12 หน้าจอแสดงผลคะแนน

จากภาพที่ 12 แสดงลักษณะหน้าจอที่แสดงผลคะแนนการทำแบบทดสอบ และผู้ใช้สามารถกลับออกไปสู่หน้าเมนูหลักได้โดยการคลิกที่เครื่องหมายลูกศร

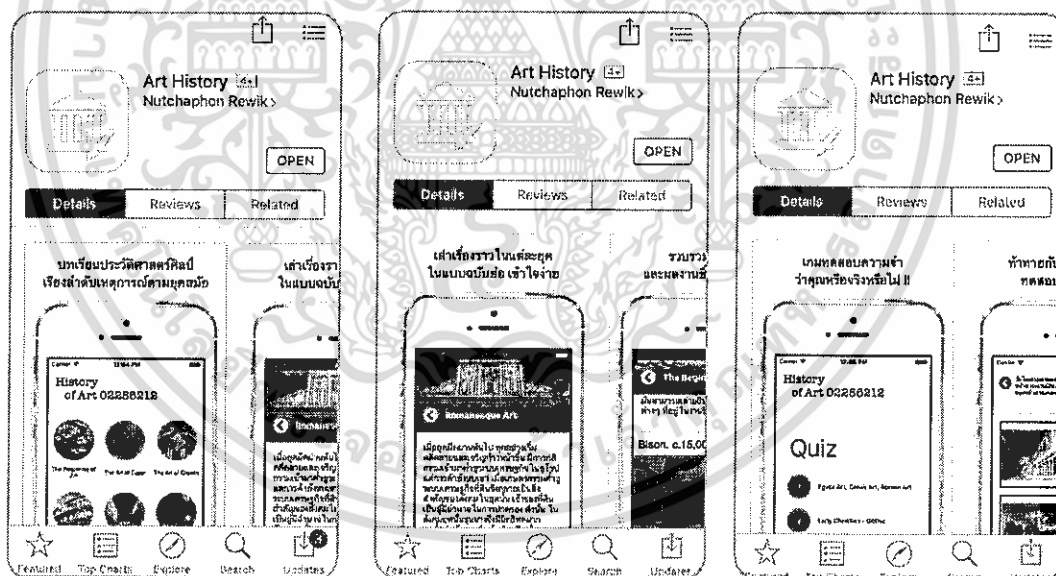
4. การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน

ผู้ใช้งานจะต้องสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ที่ใช้งานในระบบปฏิบัติการ iOS 9 ขึ้นไป สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันฟรี โดยเข้าไปที่ <https://itunes.apple.com/th/app/art-history/id1084443280?mt=8> หรือสแกน QR Code จากภาพข้างล่าง



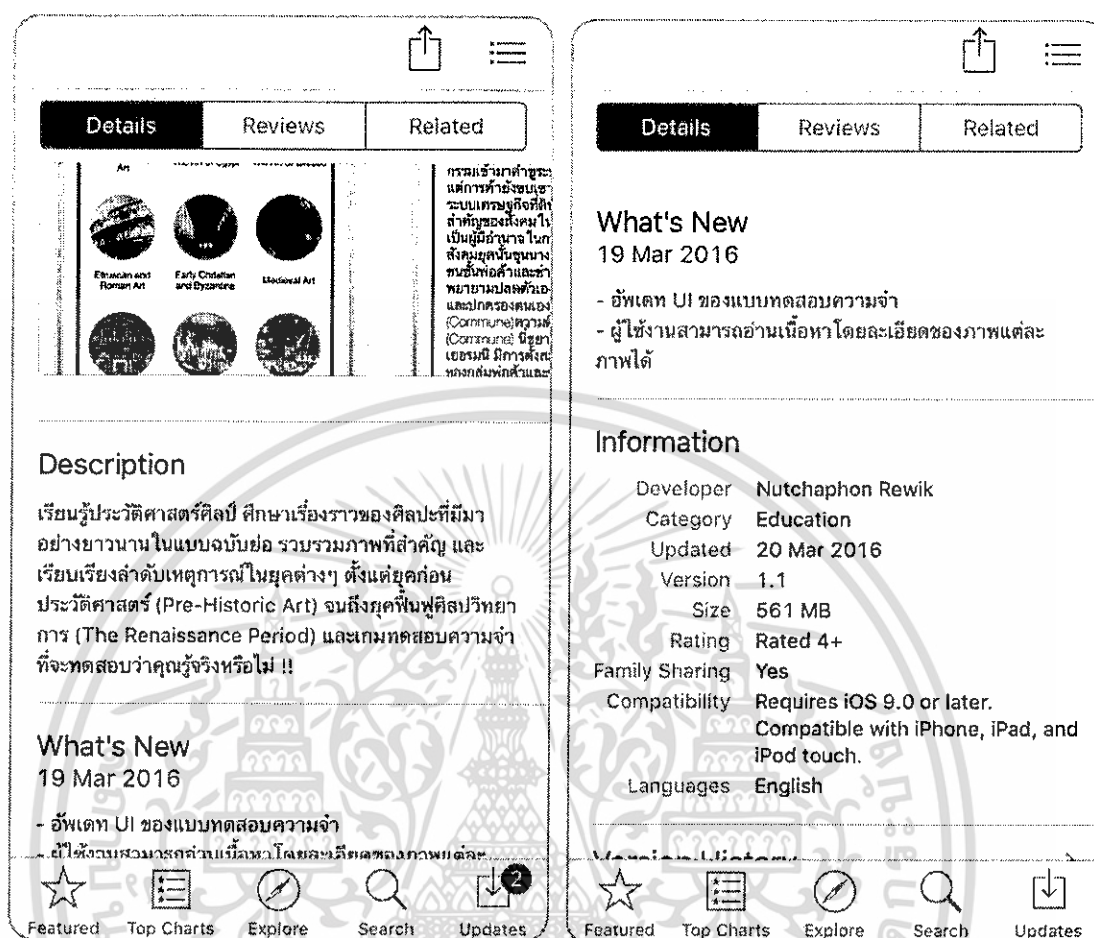
ภาพที่ 13 QR Code

เมื่อเข้าสู่แอปสโตร์ (App Store) หน้าจะแสดงรายละเอียดของแอปพลิเคชัน ดังภาพข้างล่างต่อไปนี้



ภาพที่ 14 การแสดงรายละเอียดของแอปพลิเคชันในแอปสโตร์ (App Store)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 รายละเอียดของแอปพลิเคชันที่แสดงไว้ในแอปสโตร์ (App Store)

5. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างผู้ทดลองใช้งาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างผู้ทดลองใช้งาน คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย และสาขาถ่ายภาพ ภาควิชาการศึกษา 2/2558 จำนวน 91 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเลือกนักศึกษาที่สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ที่ใช้งานในระบบปฏิบัติการ iOS 9 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ภายหลังจากการเผยแพร่แอปพลิเคชันสำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจจากกลุ่มนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 รหัสวิชา 02286212 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวนทั้งสิ้น 91 คน พบว่า นักศึกษาจำนวน 74 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 81.31 เคยใช้แอปพลิเคชัน และนักศึกษาจำนวน 17 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 18.68 ไม่เคยใช้แอปพลิเคชัน

จากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันจากกลุ่มนักศึกษาที่เคยใช้ออปพลิเคชัน โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะให้คะแนนในประเด็นต่างๆ ตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนที่สูงที่สุด และไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด ดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

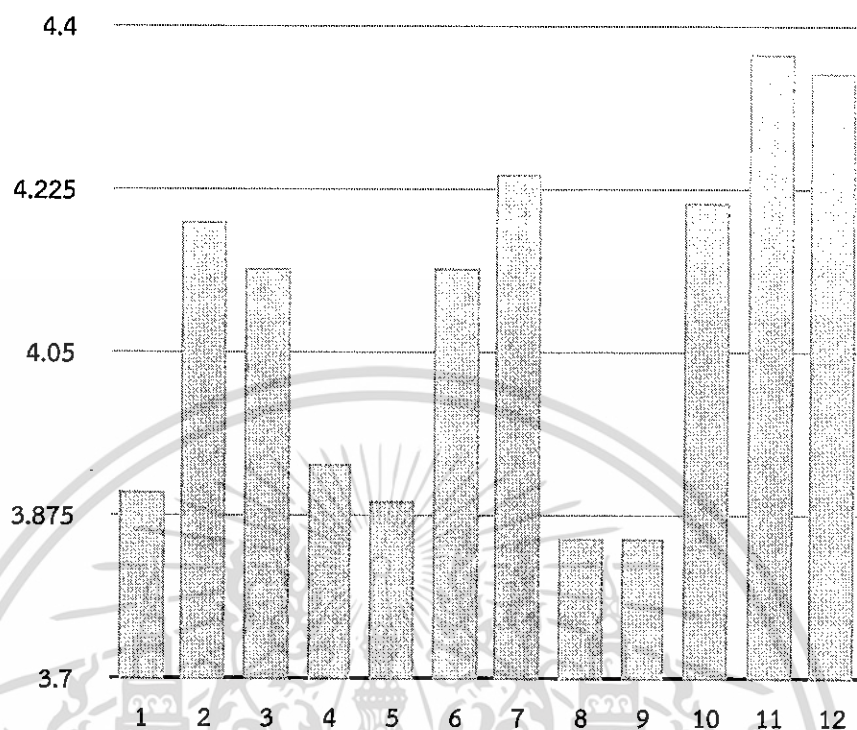
ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 -5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51 -4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51 -3.50	ผลการประเมินในระดับปานกลาง
1.51 -2.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.00 -1.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง

ตารางที่ 22 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

รายการประเมิน	ดี มาก	ดี	ปาน กลาง	พอ ใช้	ปรับ ปรุง	N	$\bar{x}$	S.D.	แปล ความ
	5	4	3	2	1				
1. ความน่าสนใจ และดึงดูดใจของ บทเรียน	9	48	16	0	0	73	3.90	0.58	ดี
2. ความชัดเจนในการแบ่งหัวข้อของ เนื้อหา	25	39	9	1	0	74	4.19	0.69	ดี
3. การนำเสนอเนื้อหาช่วยให้การ ทำความเข้าใจ	23	39	11	1	0	74	4.14	0.70	ดี
4. ความเหมาะสมของปริมาณของ เนื้อหา	21	29	22	2	0	74	3.93	0.83	ดี
5. ความสวยงามของหน้าจอ	18	32	22	2	0	74	3.89	0.80	ดี
6. ตัวอักษรชัดเจนอ่านได้ง่าย	25	36	11	2	0	74	4.14	0.76	ดี
7. ภาพประกอบมีความสวยงามคม ชัด	30	34	8	2	0	74	4.24	0.75	ดี
8. การจัดวางปุ่มต่างๆ ที่เหมาะสม ใช้งานได้ง่าย	14	36	23	1	0	74	3.85	0.73	ดี
9. ความสะดวกในการใช้งาน	14	35	21	2	0	72	3.85	0.76	ดี
10. ได้ทบทวนความรู้ทำให้เข้าใจบท เรียนมากขึ้น	28	32	13	0	0	73	4.21	0.72	ดี
11. แบบทดสอบ (Quiz) ใช้งานง่าย	35	30	8	0	0	73	4.37	0.67	ดี
12. ได้ความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากใช้แอป พลิเคชัน	34	32	8	0	0	74	4.35	0.67	ดี
รวม	276	422	172	13	0	883	4.09	0.72	ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.7)

นอกจากนี้ ในส่วนท้ายของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบและการใช้งาน สำหรับนำไปปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันต่อไป สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้ ดังนี้

1. ระบบปฏิบัติการที่รองรับแอปพลิเคชันควรมีหลายระบบที่นอกเหนือจาก iOS เช่น Android, Window Phone เป็นต้น และรวมทั้ง iOS เวอร์ชันเก่าด้วย

2. แอปพลิเคชันมีขนาดใหญ่ ทำให้ใช้พื้นที่บนโทรศัพท์มาก

3. หน้าเนื้อหา

- ควรมีปุ่มย้อนกลับโดยไม่ต้องย้อนขึ้นไปที่บนสุด
- หัวข้อควรใช้ตัวอักษรที่มีสีสัน
- ควรเพิ่มช่องทางที่สามารถเชื่อมโยงไปยังสื่ออื่นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทเรียน

เช่น ภาพยนตร์

4. บททดสอบ

- คำถามที่ง่ายเกินไป และบางครั้งคำถามขึ้นมาซ้ำกัน
- ข้อผิดพลาดทางเทคนิค ทำให้โจทย์คำถามขึ้นมาซ้ำ และภาพคำตอบขึ้นมาใน

ลักษณะสุ่ม (Random) บางครั้งเหมือนเป็นการบอกใบ้ ผู้เล่นจึงเดาคำตอบที่ถูกต้องได้ง่าย เช่น คำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับงานจิตรกรรม แต่ภาพคำตอบที่ขึ้นมา 3 ภาพเป็นภาพปฏิมากรรม และภาพที่เหลือคือภาพจิตรกรรม ผู้เล่นจึงเดาคำตอบได้ไม่ยาก

2. สรุปผลการวิจัย

2.1 การศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พบว่า วิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture-Based Learning) และนำบทเรียนต่างๆ ที่ได้สอนไปแล้วนั้นไปแสดงไว้บนเฟสบุ๊ค (Facebook) ซึ่งได้จัดทำเป็นกลุ่มปิด (Closed Group) เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เข้ามาทบทวนบทเรียนและเพื่อการแจ้งข่าวสารที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนแก่ผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงศักยภาพของเฟสบุ๊คซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาจำนวนมากหรือเกือบทั้งหมดของชั้นเรียนนิยมเข้าไปใช้งานอยู่เป็นประจำ ต่อมาในปีการศึกษา 2557 ผู้วิจัยได้เริ่มนำวิธีการสอนแบบ Active Learning หนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ นั่น คือการกำหนดให้ผู้เรียนทำการค้นคว้าหาคำตอบจากโจทย์ปัญหาที่ตั้งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ช่วยในการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต ภายหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยลักษณะวิธีดังกล่าว ผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาและอุปสรรคในการค้นคว้าเพื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาในระหว่างทำกิจกรรมในชั้นเรียนและการเข้าไปทบทวนบทเรียนก่อนสอบในเฟสบุ๊คนั้น พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการค้นคว้าและทบทวนบทเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาส่วนใหญ่ คือปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตช้าหรือไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต นักศึกษาจึงมีความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะ Offline ซึ่งการค้นพบปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจข้อมูลเพื่อนำไปดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชัน

2.2 แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

จากการค้นหาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 กลุ่มวิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พบว่า นักศึกษาต้องการสื่อการเรียนการสอน ที่นอกเหนือไปจากที่ใช้อยู่เดิม คือ สื่อการเรียนการสอนที่สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะ Offline ซึ่งได้นำไปสู่บทสรุปของแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันได้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 เพราะสังเกตเห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชันฯ เพื่อการทบทวนบทเรียน โดยการออกแบบแอปพลิเคชันควรออกแบบให้การใช้งานอยู่ระบบปฏิบัติการ iOS เพื่อรองรับอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารแบบพกพาที่นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ใช้ และการใช้งานของนักศึกษาเกือบทั้งหมด ควรออกแบบแอปพลิเคชันให้สามารถใช้งานได้ทั้งในระบบ iOS และระบบ Android ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ควรมีอยู่ในแอปพลิเคชันฯ จะประกอบด้วย ภาพ ชื่อภาพ พร้อมคำอธิบายโดยละเอียด นอกจากนี้ ควรออกแบบให้มีแบบทดสอบ (Quiz) สำหรับการทบทวนบทเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การใช้แอปพลิเคชันให้เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

ผลจากการนำแอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 โดยการออกแบบแอปพลิเคชันดังกล่าว ได้กำหนดโครงสร้างของเนื้อหาบนแอปพลิเคชันเป็น 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาในบทเรียน และส่วนที่เป็นแบบทดสอบเพื่อการทบทวนบทเรียน พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.7) นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเป็นแอปพลิเคชันที่มีประโยชน์ต่อการทบทวนบทเรียน แม้จะพบข้อผิดพลาดในทางเทคนิคอยู่บ้างก็ตาม (ดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลในข้อ 1)

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ในการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ควรออกแบบให้สามารถใช้งานบนระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย ทั้งระบบ iOS, Android , Window เป็นต้น

3.2 ข้อจำกัดของการออกแบบแอปพลิเคชันให้มีลักษณะการใช้งานแบบ offline ก็ทำให้ข้อมูลที่บรรจุอยู่เป็นไฟล์ที่ขนาดใหญ่ กินพื้นที่หน่วยความจำของโทรศัพท์มากเกินไป จำเป็นต้องพัฒนาต่อไปเพื่อให้แอปพลิเคชันมีขนาดไฟล์ที่เหมาะสม

3.3 ในส่วนที่เป็นแบบทดสอบ เป็นส่วนที่มีการเขียนโปรแกรมที่ซับซ้อนกว่าส่วนเนื้อหา ข้อผิดพลาดทางเทคนิคที่เกิดขึ้นมีผลต่อการทบทวนบทเรียนของผู้เล่น เพราะหากเป็นแบบทดสอบที่ง่ายเกินไป หรือผู้เล่นสามารถเดาได้ ก็จะทำให้ความน่าสนใจและความดึงดูดใจในการทบทวนบทเรียนน้อยลง นอกจากนี้ ควรมีการออกแบบให้มีวิธีการเล่นของแต่ละแบบทดสอบที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดการเล่นที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี,รศ. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- _____. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- _____. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- ทศพร ดิษฐ์ศิริ. การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต เรื่องการบวก ด้วยเทคนิค ซิคริท ออฟแมนเทิล แมธ เพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดเลขเร็ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6[ออนไลน์]. สืบค้น 7 กรกฎาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokeducation.in.th/cms/download/news/file/1945.pdf>
- ประกายรัตน์ สุวรรณ. การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการสอนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่[ออนไลน์]. สืบค้น 15 พฤษภาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://itschool.siam.edu/itschool/images/research/DEVELOPMENT%20OF%20INSTRUCTION%20MEDIA%20APPLICATION%20ON%20MOBILE%20DEVICE.pdf>
- พชญา นิลรุ่งรัตน. การศึกษาและพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตแอคทีฟสำหรับไอแพด เพื่อเป็นกรณีศึกษาสื่อแนะนำการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่[ออนไลน์]. สืบค้น 5 พฤษภาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4168?show=full>
- ภคพงศ์ หุ่นสี. ศึกษาและพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ประกอบการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหวของมนุษย์ตามหลักการเคลื่อนไหว สำหรับเยาวชนผู้ศึกษาด้านแอนิเมชันระหว่างอายุ 15-18 ปี[ออนไลน์]. สืบค้น 15 พฤษภาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/4253/Pakapong_T.pdf?sequence=1
- รุ่งนภาพร ภูษาดา และ สวียา สุรมณี. การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่ององค์ประกอบของระบบสารสนเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4[ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://chair.rmu.ac.th/file-paper/sahachai.ng@gmail.com20150716104047.pdf>
- วงหทัย ดันชีวะวงศ์. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โมบายแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต[ออนไลน์]. สืบค้น 11 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://203.131.210.100/research/wp-content/uploads/2014/01.pdf>
- สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน[ออนไลน์]. สืบค้น 15 พฤษภาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษาต่างประเทศ

Horst, de la Croix and Tansey, Richard G. Gardner's Art through the Ages (seventh edition). New York : Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1980.

Gombrich E.H., The Story of Art. London : Phaidon, 2006

Stephen Farthing. Art The Whole Story. Londo : Thames & Hudson, 2010.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลประวัติคณะผู้วิจัย

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุล นางเตือนฤดี รักใหม่

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

ประวัติการศึกษา

ชื่อย่อปริญญา	สาขา	สถาบันที่จบ	ปีที่จบ
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต	ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2557
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2550
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2537

สาขาวิจัยที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) Certificate of Art Therapy Short Course Training

รางวัลด้านวิชาการ/ด้านวิจัย/งานสร้างสรรค์ (ด้านศิลปะ หรืออื่นๆ) ที่ได้รับ

ปี พ.ศ.	ชื่อรางวัล	สถาบันที่ให้

ทุนการศึกษาและทุนวิจัยที่เคยได้รับ

ปี พ.ศ.	ทุนการศึกษาและทุนวิจัย	สถาบันที่ให้
2558	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2557	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2553	ทุนพัฒนาบุคลากรเพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2553	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2547	ทุนพัฒนาอาจารย์	สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (ระดับชาติและนานาชาติ)

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนิทรรศการศิลปะจัดวางเพื่อการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

โครงการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

การเสนอผลงานวิชาการ

ผลงานสิทธิบัตร/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ (ศิลปะ หรือ อื่นๆ)

2558 : บทนิทรรศการดาวเทียมไทยคม

2552 : บทสารคดีทางโทรทัศน์เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระบิดาแห่งการประดิษฐ์สากล

2551 : นิทรรศการ ปตท. ในงาน Gastech 2008

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในงานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2551

2550 : ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนปากแม่น้ำปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

: บูธ ปตท. ในงาน ANGVA 2007

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย (พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๔) ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

: นิทรรศการ เทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานมหกรรมนักอ่าน ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

: บทการแสดง Simulator ภายในงานมหกรรมไดโนเสาร์ Sue ณ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปทุมธานี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

: พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ในกลุ่มพิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ อาคารกรมโยธาธิการเดิม ถ.ลานหลวง กรุงเทพมหานคร

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ภายในซุ้มเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว งานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2550 ณ ไบเทค บางนา 2549

: หอเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๕ ณ อาคารถาวรวัตถุ (ตึกแดง) กรมศิลปากร

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ภายในนิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ พ.ศ. 2549 ณ ไบเทค บางนา

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติของบริษัทบุญรอด บริวเวอรี่ จำกัด ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปี พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ชาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

: นิทรรศการสืบสานราชสันตติวงศ์ ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ชาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision พิพิธภัณฑสถานอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร

2548 : นิทรรศการผ้าฝ้ายผ้าไหม ศูนย์ศิลปาชีพ จ.อุบลราชธานี

: พิพิธภัณฑสถานไฟฟ้าแม่เมาะ จ.ลำปาง

: บทและเทคนิคการจัดแสดงนิทรรศการภายในหอศิลปวัฒนธรรม ม.บูรพา จ.ชลบุรี

2547 : หอเกียรติยศนายบรรหาร ศิลปอาชา จ. สุพรรณบุรี

: บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ในงาน Shin Fun Fair ณ อิมแพคเมืองทองธานี

2546 : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2546 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

2545 : หอพิพิธนิทัศน์ (พิพิธภัณฑสถาน) สามเหลี่ยมทองคำ จ.เชียงราย

: หอพระราชประวัติสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ดอยตุง จ.เชียงราย

: โครงการออกแบบนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑสถานสามก๊ก ณ อุทยานสามก๊ก จ. ชลบุรี

: พิพิธภัณฑสถานไตรไทยพุทธระหม่อมบริพัตร วังสวนผักกาด

: นิทรรศการธรรมชาติวิทยา ณ อาคารบุญส่ง เลขะกุล องค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2545 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

2544 : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯพระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย และพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2544 กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

: นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษารังสิต กรมการศึกษานอกโรงเรียน

2543 : นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ อุทยานวิทยาศาสตร์พระจอมเกล้า ณ หว้ากอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ กรมการศึกษานอกโรงเรียน

: นิทรรศการภายใน ศาลาประเทศไทย งาน EXPO 2000 Hannover Germany

2542 : พิพิธภัณฑ์บ้านศรีทธา - ๗พันฯ องค์มนตรี รัฐบาลฯ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์

2541 : หอเกียรติภูมิ ดร.ถาวร พรประภา จ.ชลบุรี

2540 : พิพิธภัณฑ์โครงการในพระราชดำริสมเด็จพระนางเจ้าปดุง จ.นครศรีธรรมราช

2538 : นิทรรศการ เทิดพระเกียรติ สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ณ ห้องแสดงนิทรรศการ ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)