

A SELECTION WORK SINE 2020 - PRESENT

OF

THAN DEESAMER

FACULTY OF ARCHITECTURE CHIANG MAI UNIVERSITY

PORTFOLIO



THAN DEESAMER

NAME : THAN DEESAMER (AONG)

AGE : 23 YEARS

BACHELER OF ARCHITECTURE :

FACULTY OF ARCHITECTURE, CHIANG MAI UNIVERSITY

IN THIS PORTFOLIO, I PRESENT A CURATED SELECTION OF PROJECTS THAT EMBODY MY IDENTITY, VALUES, AND PERSONAL GROWTH THROUGHOUT MY JOURNEY AS AN ARCHITECTURE STUDENT.

I HOLD THE BELIEF THAT ARCHITECTURE IS A REFLECTION OF CULTURE A DISCIPLINE THAT CARRIES THE PROFOUND RESPONSIBILITY TO SHAPE SPACES THAT INSPIRE, UPLIFT COMMUNITIES, AND CONTRIBUTE POSITIVELY TO THE WORLD WE LIVE IN.

I AM EAGER TO SEEK NEW EXPERIENCES THAT WILL CHALLENGE AND NURTURE MY GROWTH, BOTH PROFESSIONALLY AND PERSONALLY. IT WOULD BE A GREAT HONOR TO WORK ALONGSIDE PASSIONATE, SKILLED MENTORS, AND TO BE PART OF A COMMUNITY THAT FOSTERS INNOVATION AND MEANINGFUL IMPACT THROUGH DESIGN.

THAN DEESAMER

ARCHITECTURE STUDENT

089 - 643 - 7334
thun272544@gmail.com
aonglikeitwhenaongsleep
Than Deesamer

ABOUT ME

สวัสดีครับผมชื่อ ธันย์ ดีเสมอ ชื่อเล่น อ๋อง ครับ ผมจบการศึกษาปริญญาตรีจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในพอร์ตโฟลิโอนี้ ผมได้คัดเลือกผลงานบางชิ้นที่สะท้อนตัวตน มุมมอง และเส้นทางการเติบโตของผมตลอดช่วงเวลาที่ได้เรียนรู้ และ ใช้ชีวิตในโลกของสถาปัตยกรรม ผมเชื่อว่าสถาปัตยกรรมคือภาพสะท้อนของวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ที่มีพลังในการสร้างสรรค์พื้นที่ที่ดีต่อใจ มีความหมายต่อผู้คน และส่งผลเชิงบวกต่อโลกที่เราอยู่ร่วมกัน ตอนนี้ผมกำลังมองหาประสบการณ์ใหม่ๆ ที่จะช่วยผลักดันให้ผมเติบโตทั้งในสายอาชีพและในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง และจะเป็นเกียรติมากหากได้ร่วมงานกับผู้คนที่มีแรงบันดาลใจ ความสามารถ และความตั้งใจที่จะใช้การออกแบบสร้างความเปลี่ยนแปลงให้โลกใบนี้น่าอยู่ยิ่งขึ้น

EXPERIENCE

2023 - 2024

ARCHITECTURE INTERNSHIP STUDENT

VASLAB ARCHITECTURE

ข้าพเจ้าได้รับโอกาสเข้าฝึกงานที่บริษัท Vaslab Architecture เป็นระยะเวลา 6 เดือน ซึ่งในระหว่างการฝึกงานได้รับประสบการณ์ในการทำงานอย่างหลากหลาย ตั้งแต่การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการออกแบบอาคาร สิ่งปลูกสร้างต่างๆ จนถึงศาลพระพรหม และศาลตายาย รวมถึงได้เรียนรู้การเขียนแบบแปลน และได้มีโอกาสลงพื้นที่จริงร่วมกับ พี่สถาปนิกที่มีประสบการณ์ เพื่อศึกษารายละเอียดหน้างานที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียน นอกจากนี้ยังได้มีโอกาสดำเนินงานในหลายกระบวนการ ตั้งแต่การขึ้นแบบบ้านโมเดล 3 มิติ การจัดทำ Presentation รวมถึงการเรนเดอร์ภาพเพื่อใช้ในการสื่อสารงานออกแบบ การฝึกงานในครั้งนี้ช่วยให้ข้าพเจ้าเข้าใจขั้นตอนการทำงานใน สายอาชีพสถาปัตยกรรมได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยฝึกฝนความรับผิดชอบในการทำงาน และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานจริงในอนาคต

2024

CREATIVE AGENCY INTERNSHIP

บ.ซูใจ กะ กัลยาณมิตร CREATIVE FOR GOOD(S) AGENCY

หลังจากสิ้นสุดการฝึกงานกับ Vaslab Architecture ข้าพเจ้ามีโอกาสดำเนินประสบการณ์ใหม่ในสายงานครีเอทีฟโฆษณา ซึ่งได้เรียนรู้วิธีคิดโจทย์ และมองปัญหาในมุมที่ต่างออกไป แต่ยังคงเน้นการตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าเช่นเดียวกับงานออกแบบสถาปัตยกรรม ข้าพเจ้าได้ฝึกทักษะการค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูล คิดงานสร้างสรรค์ ร่วมงานกับ Art Director และมีผลงานในการจัดวางเลย์เอาต์สื่อภาพเพื่อส่งให้ฝ่ายมีเดียของลูกค้าใช้บนโซเชียลมีเดีย ทั้งหมดนี้ช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำกลับมาใช้ในการออกแบบทางสถาปัตยกรรมได้อย่างดี โดยมีระยะเวลาในการฝึกงาน 2 เดือน

2024

CHIANG MAI DESIGN WEEK 2024

นิทรรศการ “แมวที่ควรค่าม้า”

ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการทำงานนิทรรศการที่มีชื่อว่า “แมวที่ควรค่าม้า” โดยเป็นงานที่วาดด้วยเรื่องของการวิเคราะห์พฤติกรรมแมวจริงที่มีอยู่จำนวนมากที่ชุมชนควรค่าม้า ณ ตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นงานที่เล่าเรื่องความผูกพันของชาวบ้านในชุมชนที่มีต่อแมวจริง พร้อมวิเคราะห์องค์ประกอบสิ่งปลูกสร้างของชุมชนที่เอื้อการดำเนินชีวิตของเหล่าแมวจร

2024

BANGKOK DESIGN WEEK 2024

นิทรรศการ “SOUTH SUKHUMVIT: VASLAB CONVERGENCE”

ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการทำงานนิทรรศการที่มีชื่อว่า “VASLAB CONVERGENCE” เป็นนิทรรศการ Open House ของ Vaslab Architecture ที่จัดแสดงงานซึ่งเป็นตัวตนของบริษัทสถาปนิกแห่งนี้ โดยในงานมีการ COLLABORATE ร่วมกับทีม LIGHTING DESIGNER มีการจัดแสดง 3D MAPPING บนอาคาร และ STREET LIGHTING รอบพื้นที่จัดงาน โดยข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในส่วนของการจัดเตรียมโมเดลอาคาร งานต่างๆ ที่ทางออฟฟิศได้เคยออกแบบมา รวมถึงซ่อมแซม เพื่อให้พร้อมต่อการจัดแสดง อีกทั้งยังช่วยงานพี่ๆ สถาปนิกในการจัดเตรียมสถานที่ และเป็น STAFF คอยดูแลงานตลอดช่วงเวลางาน

EDUCATION

2020 - 2025

CHIANG MAI UNIVERSITY (CMU)
UNIVERSITY

2014 - 2020

NAKHONSAWAN SCHOOL
SECONDARY SCHOOL

2008 - 2014

SAINT JOSEPH NAKHONSAWAN
PRIMARY SCHOOL

EXPERTISE

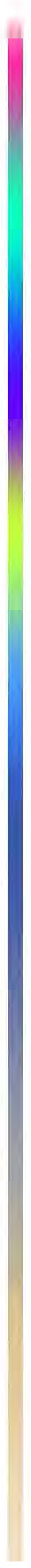
SKETCHUP
AUTO CAD
RHINO
ADOBE PHOTOSHOP
ENSCAPE RENDER
D5 RENDER
ILLUSTRATOR
PREMIER PRO

HOBBY

DRAWING SKETCH
WRITING FILM REVIEW, FILM ANALYSIS

LANGUAGE

THAI NATIVE SPEAKER
ENGLISH ABLE TO COMMUNICATE



STUDIO WORK

STUDIO WORK IS A WORK FROM STUDIO SUBJECT CONSIST OF ...

- 01 **Studio Work from 2nd year semester 1**
- Institute of films
- 02 **Studio Work from 2nd year semester 2**
- Nice to meet the pigeons
- 03 **Studio Work from 3rd year semester 1**
- Khana-Kha-Liya
- 04 **Studio Work from 3rd year semester 2**
- Movie and Music Center
- 05 **Studio Work from 4th year semester 1**
- LLL triple L Hotel (High-rise building Project)
- 06 **Thesis Work**
- Chiang Mai Film Archive

INTERIOR WORK

INTERIOR WORK IS A PASS OF WORK FROM INTERIOR SUBJECT CONSIST OF ...

- 07 **Studio Work from 4th year semester 1**
- Comtemporary
- 08 **Studio Work from 4th year semester 1**
- Machiya Coffee Shop
- 09 **Other Activity**

INSTITUTE OF FILMS

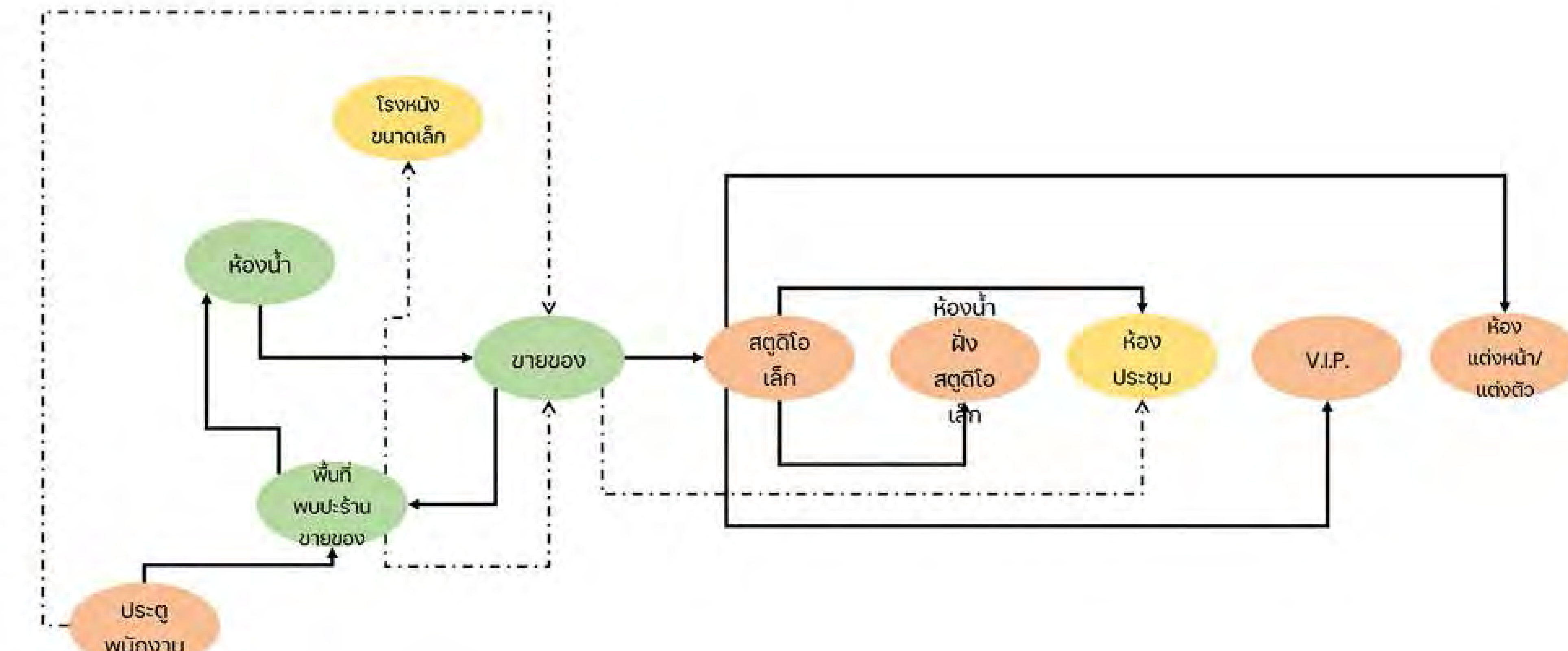
☀️ **Film creative center** เป็นสถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อให้คนที่ทำงานด้าน การสื่อสารมวลชนและคนที่สนใจมาใช้งานได้ อีกทั้งยังเป็นสถานที่รวมตัวของผู้น คนทั่วไปที่อยากหาสถานที่ทำงานอีกด้วย

CONCEPT

มีแนวคิดเริ่มมาจากนิสัยที่ชอบศึกษาเรื่องวิธีการถ่ายทำภาพยนตร์ แล้วพบว่าสัดส่วนการวางตำแหน่งของเฟรมภาพที่สื่อสารออกมาในลักษณะสมมาตร มีความสวยงามในตัวของตัวเอง ทำให้ภาพที่ออกมาดูมีความน่าหลงใหลชวนให้น่าติดตาม ดังนั้น จึงหยิบยกรูปร่าง รูปทรงที่มีความสมมาตรมาใช้ในงาน และยังแฝงแนวคิดเรื่องการใช้งานด้วย คือ ปีกอาคารด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้จะเป็นสตูดิโอถ่ายทำสื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ส่วนปีกอาคารด้านตะวันตกเฉียงเหนือที่เป็นส่วนตรงข้ามจะเป็นพื้นที่ของโรงภาพยนตร์ ซึ่งความต่างกันนี้เอง เปรียบดังความตรงข้ามกันที่ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายไหนก็ขาดอีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้ กล่าวคือมีฝ่ายผลิตแล้วก็ต้องมีฝ่ายบริโภคเช่นเดียวกัน และถือเป็นการแบ่งส่วนการใช้งานที่ชัดเจนไปในตัวอีกด้วย

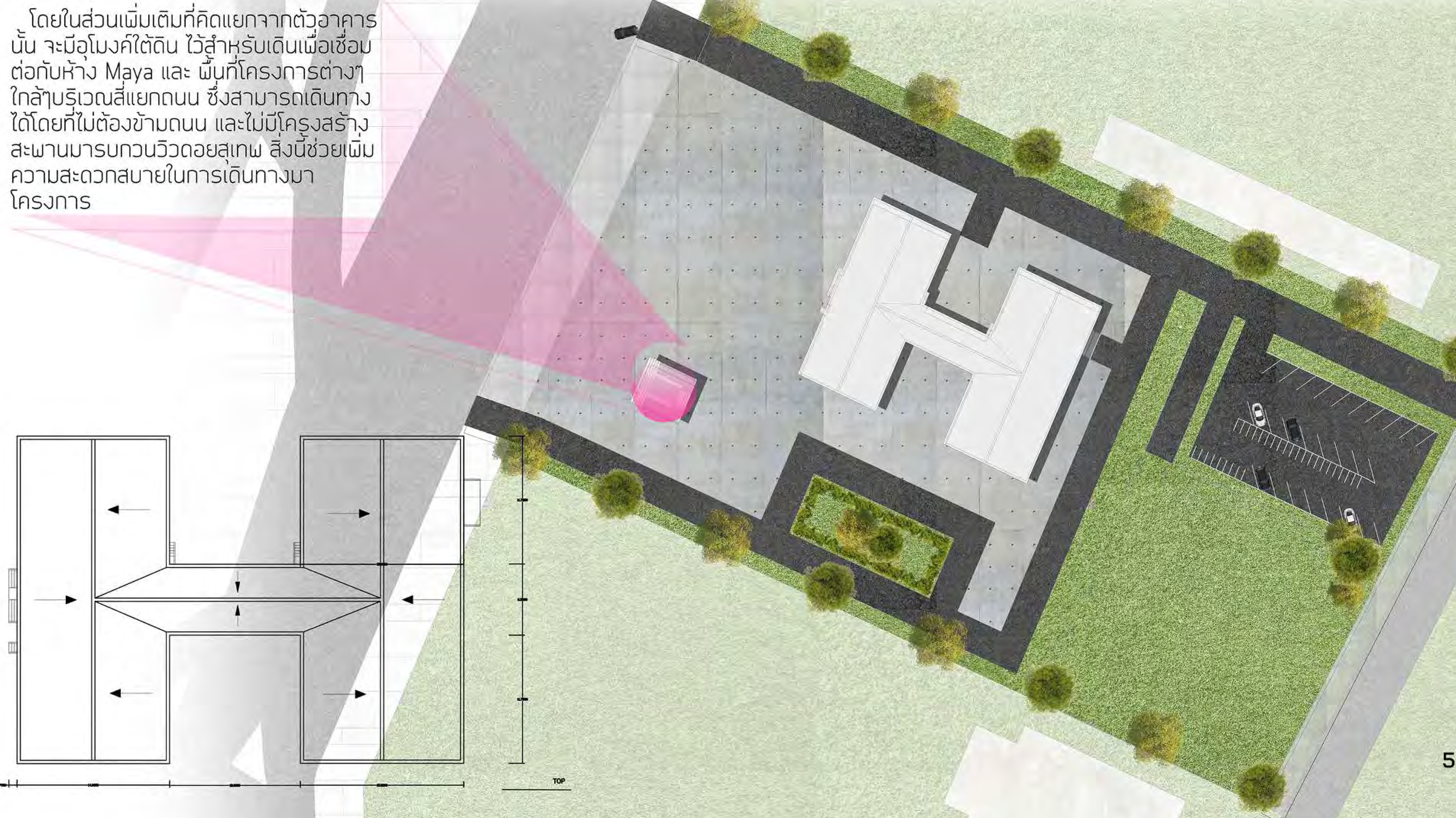
USER

- ผู้ใช้งานมีหลากหลายประเภท ซึ่งสามารถแยกออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้
- 👤 กลุ่มคนทั่วไปที่อยากหาสถานที่ทำงาน พักผ่อน หรือนัดเจอเพื่อน
 - 👤 กลุ่มคนที่ชื่นชอบ และสนใจเรื่องภาพยนตร์ และ เทคนิคการถ่ายทำต่างๆ
 - 👤 กลุ่มคนที่ทำงานด้านสื่อสารมวลชน ทีมงานผู้ผลิตทั้งเบื้องหน้า,เบื้องหลัง



ADD-ON

โดยในส่วนเพิ่มเติมที่คิดแยกจากตัวอาคารนั้น จะมีอุโมงค์ใต้ดิน ไว้สำหรับเดินเพื่อเชื่อมต่อกับห้าง Maya และ พื้นที่โครงการต่างๆ ใกล้เคียงบริเวณสี่แยกถนน ซึ่งสามารถเดินทางได้โดยไม่ต้องข้ามถนน และไม่มีโครงสร้างสะพานมารบกวนวิวโดยสุเทพ สิ่งนี้ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการเดินทางมาโครงการ

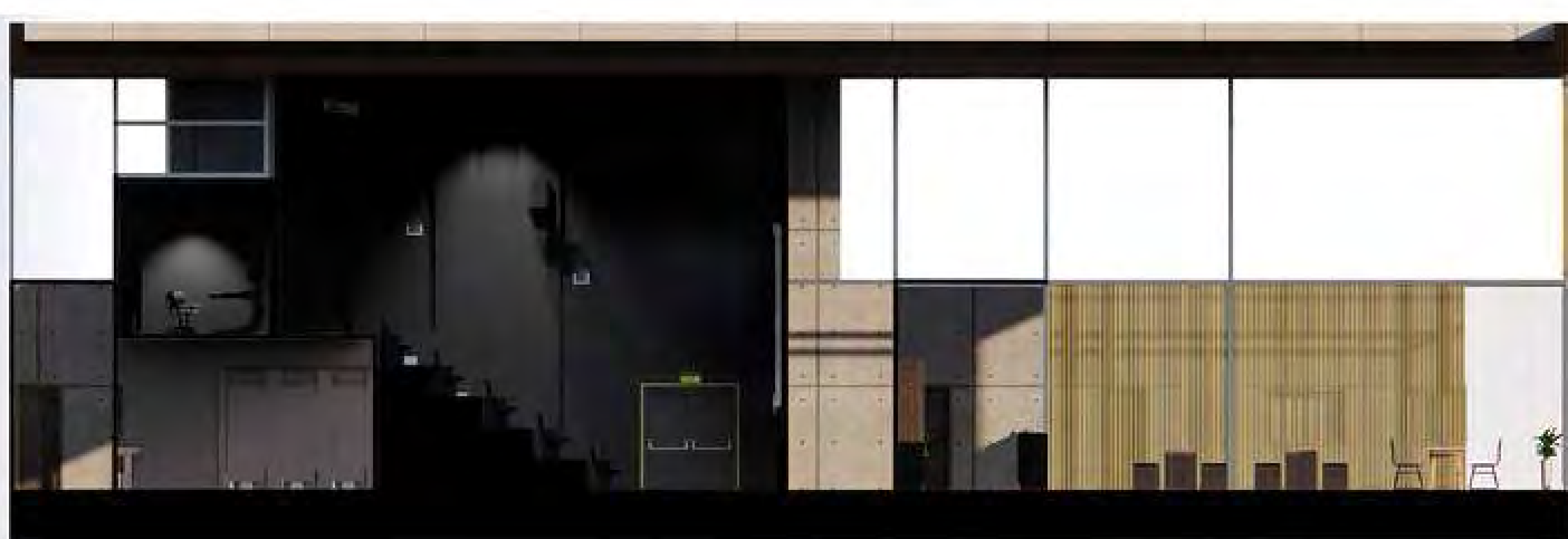
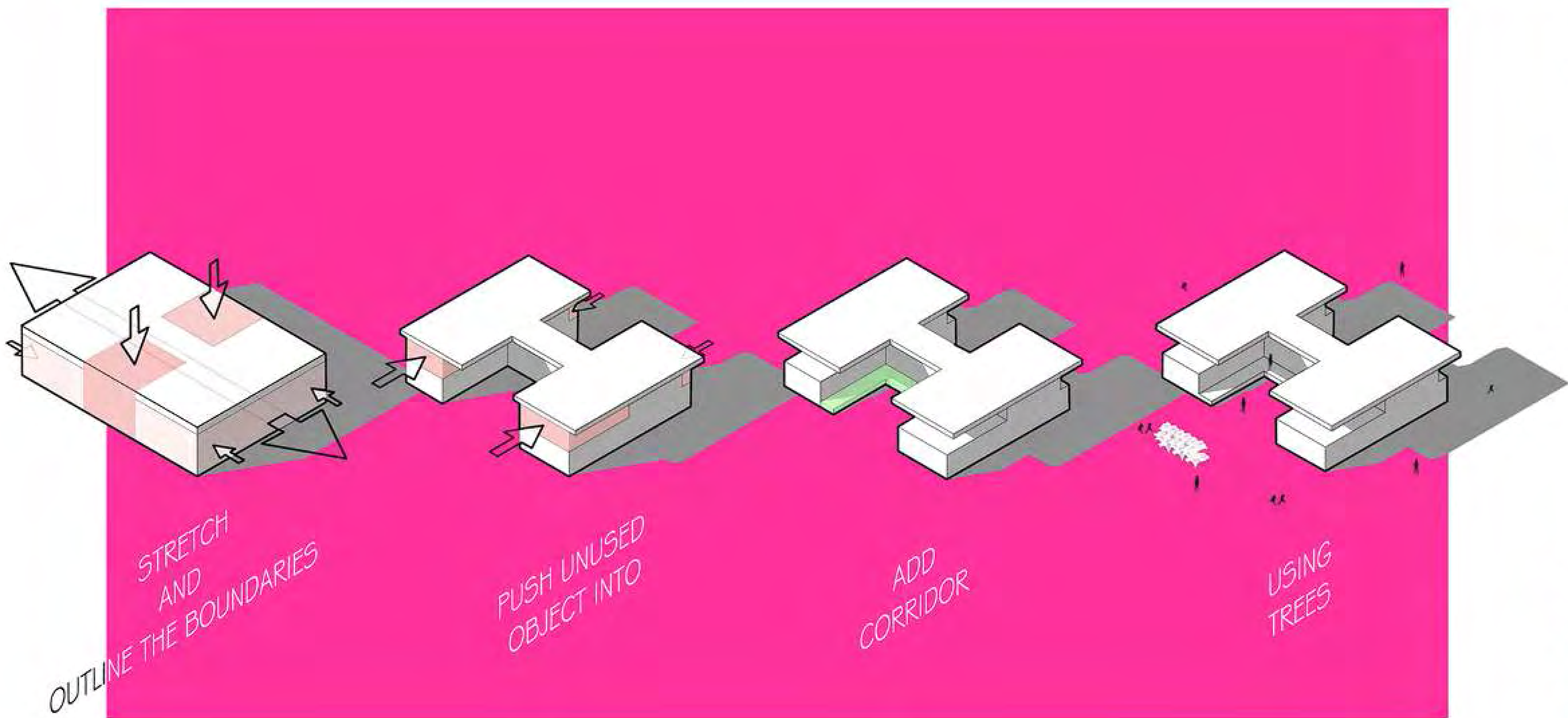


SITE

พื้นที่โครงการตั้งอยู่ที่ ตำบลช้างเผือก อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ติดกับถนนซูเปอร์ไฮเวย์ มีจุดที่สังเกตง่ายคือโครงการตั้งอยู่ตรงข้ามห้างสรรพสินค้า MAYA (เมญา)



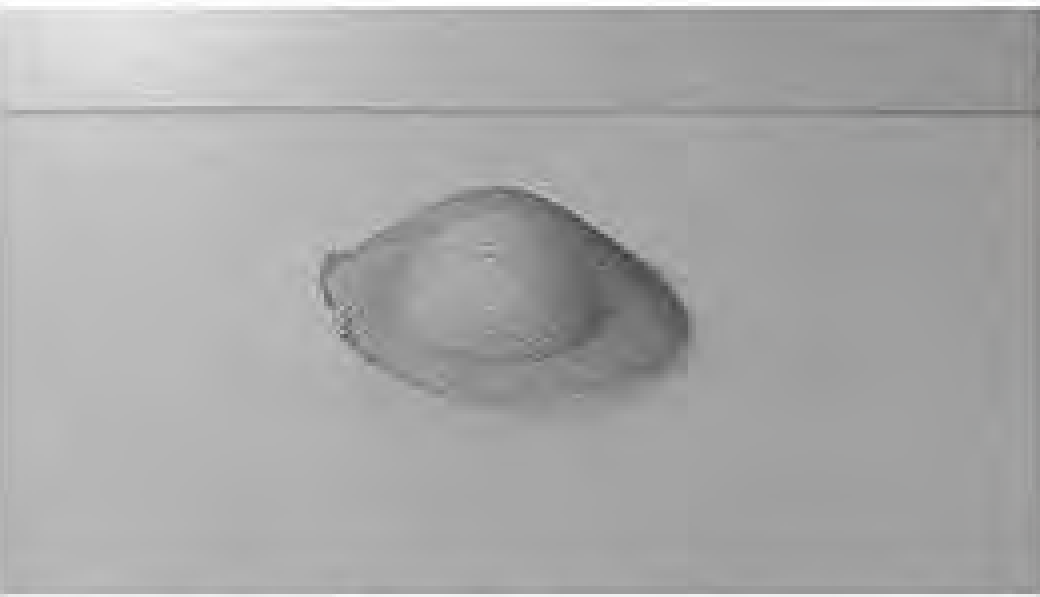
INSTITUTE OF FILMS



NICE TO MEET THE PIGEONS

CONCEPT

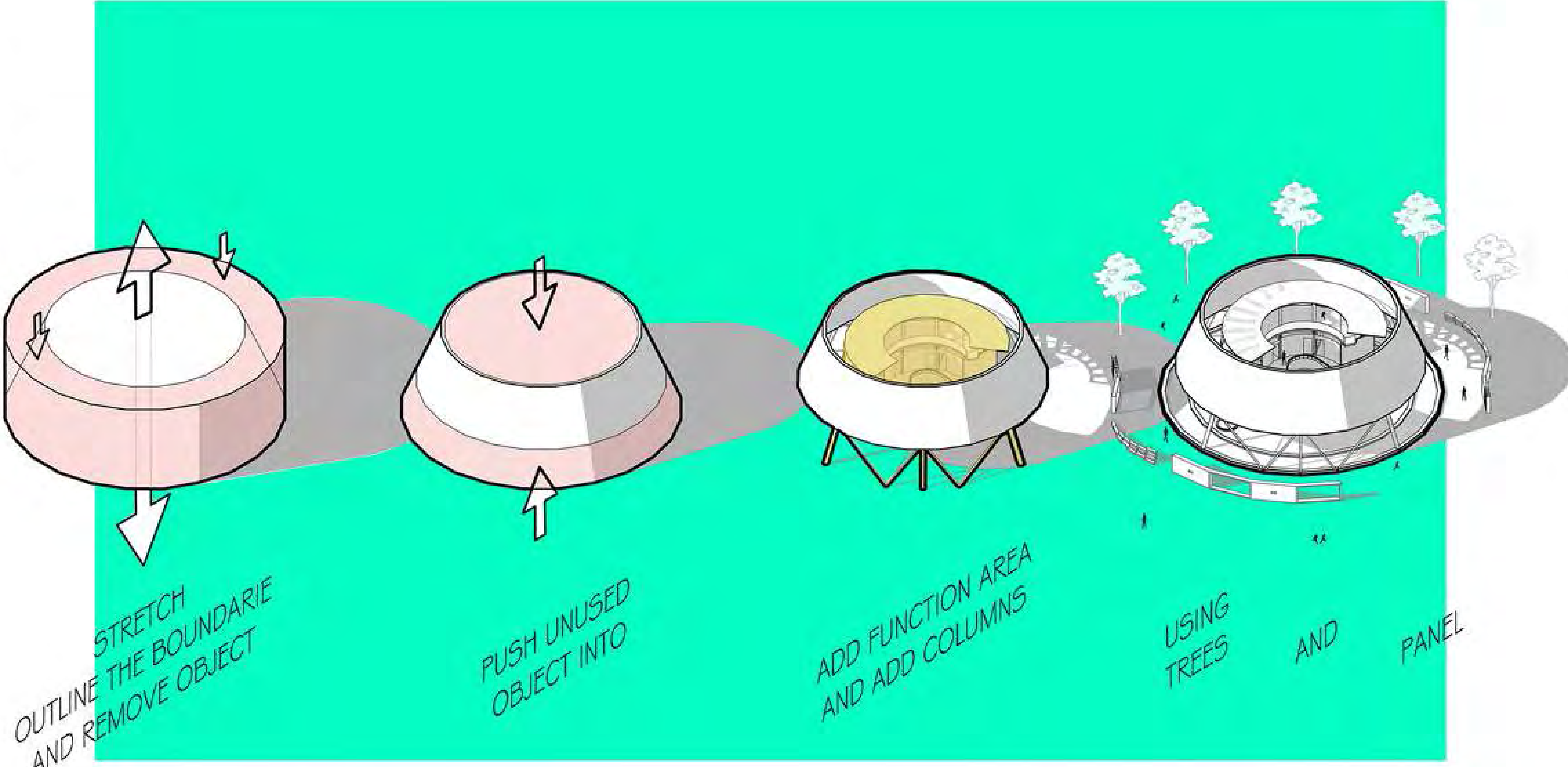
แนวคิดได้แรงบันดาลใจจากรังนก เกิดจากการดัดฟอร์มของรังนกพิราบที่พบเจอตามบริเวณใกล้เคียงพื้นที่โครงการ ซึ่งจะนำมาเจาะช่องว่างตรงกลาง พร้อมเปิดช่องว่างด้านบน แล้วพลิกคว่ำลง ในส่วนประกอบด้านข้างจะเลือกใช้โครงเหล็กกล่องเชื่อมต่อในลักษณะที่สานกันไปมาจนเป็นผืนใหญ่รอบวงกลม มีลักษณะเป็นส่วนที่เกี่ยว ยึดเกาะกับอุปกรณ์กันชนที่ไม่ให้นกพิราบเกาะได้ ณ บางส่วน ส่วนตามจุดต่างๆรอบๆ โครงสร้างเหล็กจะใช้วัสดุปิดผิว จำพวก หินสังเคราะห์ หินแกรนิต หินอ่อน มาเกี่ยวตามจุดต่างๆ สื่อถึงวัสดุที่หลากหลายที่นกพิราบใช้ทำรัง



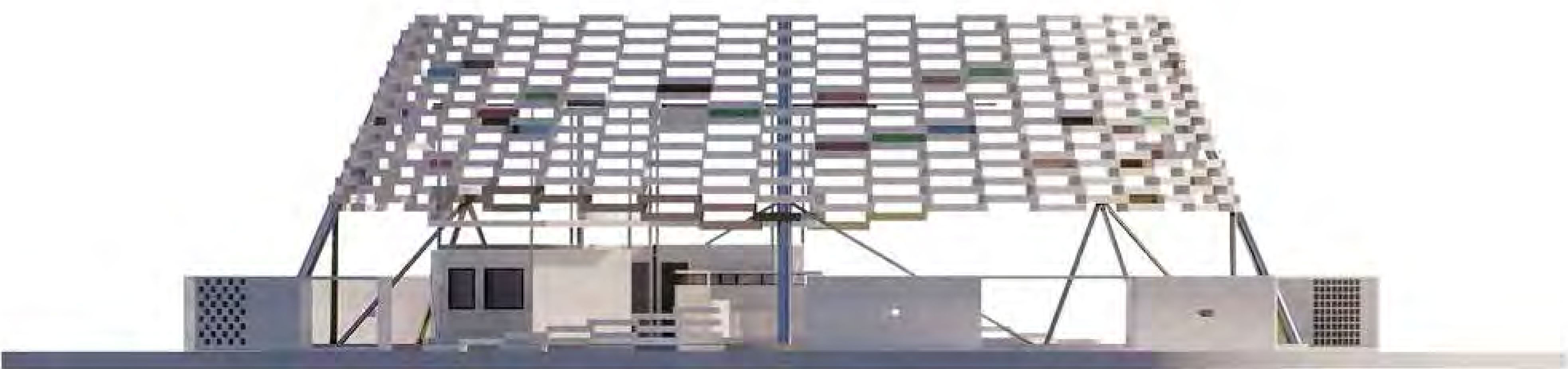
ฟอร์มได้แรงบันดาลใจจากรังนก ซึ่งจะนำรังนกตามจุดของภูมิภาคมาตีความ คือ มีรูปทรงเป็นครึ่งวงกลม และ มีเศษหญ้าหรือสิ่งต่างๆมาเป็นส่วนประกอบที่ติดกาวกลายเป็นรังนก



ลักษณะการวางคอร์ทยาร์ดร่วมกับอาคารในงาน



NICE TO MEET THE PIGEONS



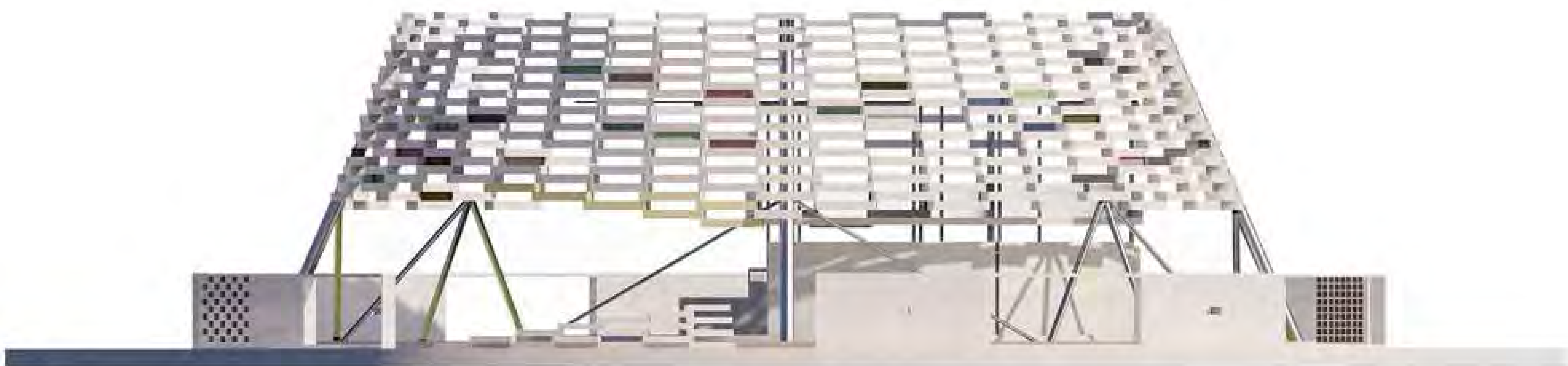
ELEVATION 1



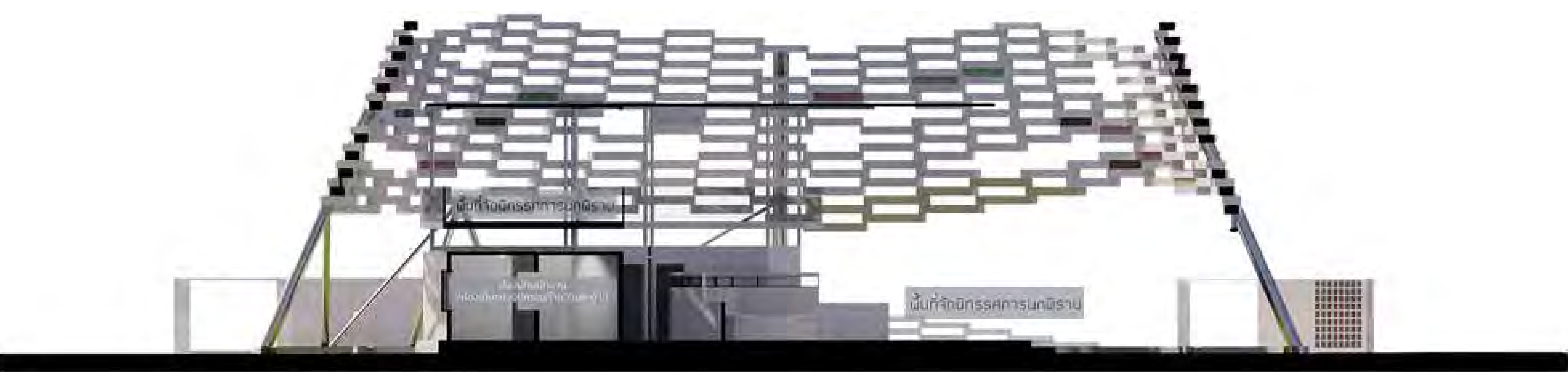
ELEVATION 2



ELEVATION 3



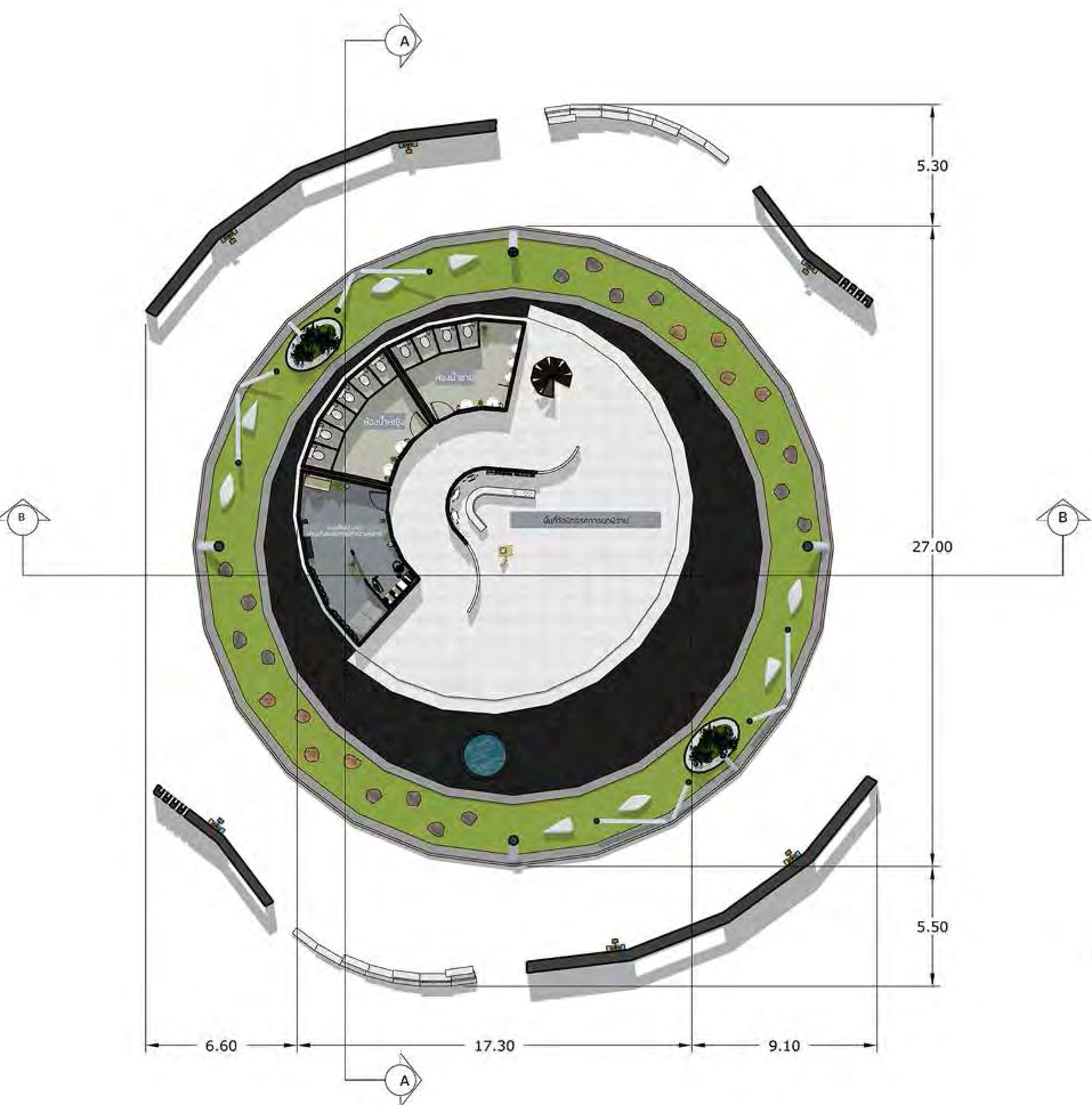
ELEVATION 4



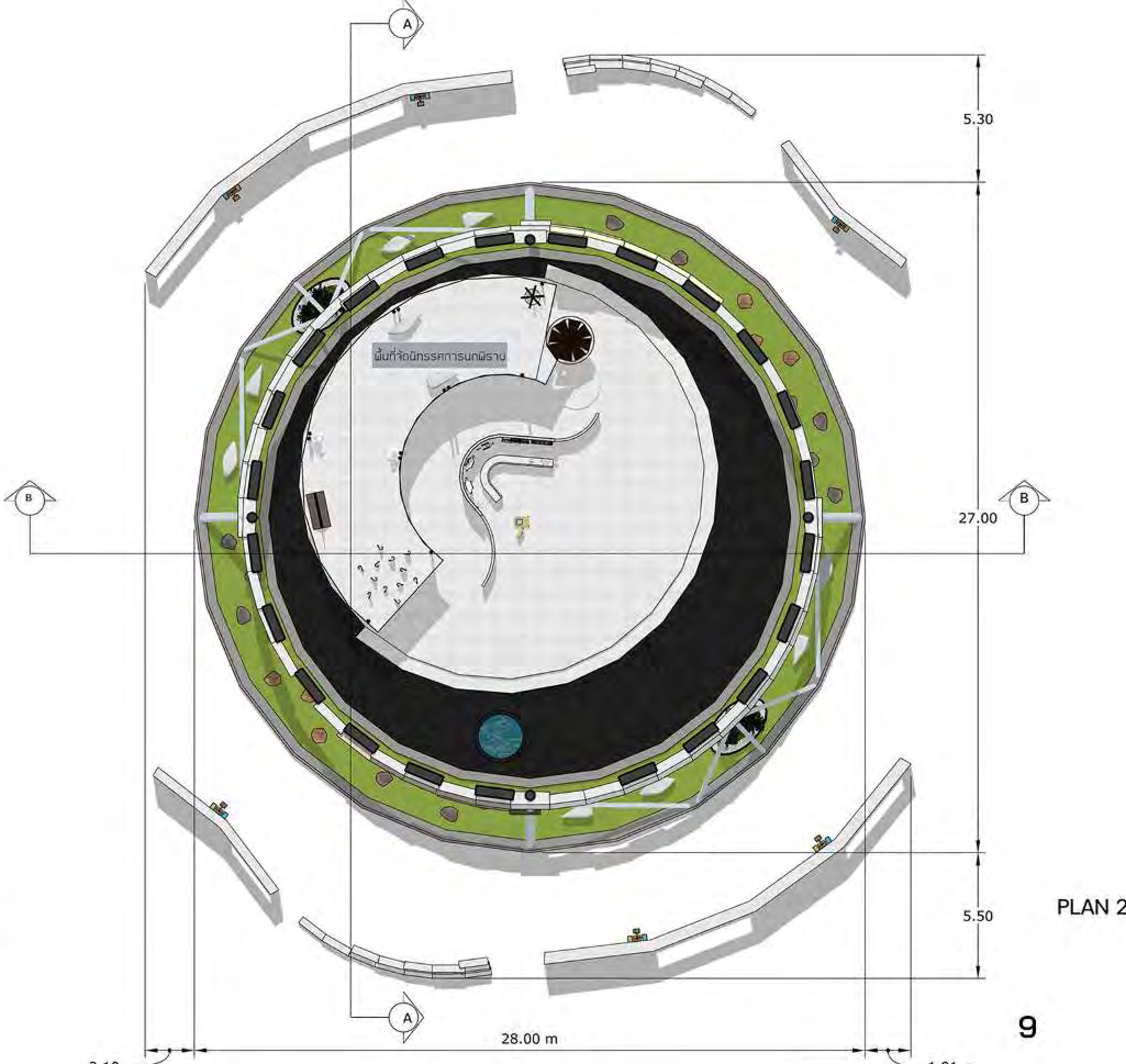
SECTION B-B



SECTION A-A



PLAN 1



PLAN 2

KHANA-KHA-LIYA

(คุณทานข้าวหรือยัง?)

RESTAURANT

โปรเจกนี้เป็นงานอาคารที่มีโจทย์การออกแบบเป็นร้านอาหาร ซึ่งสามารถเลือกประเภทอาหารของร้านที่ทำได้ จึงเลือก หิบบยก อาหารอินเดียมาเป็นประเภทหลัก ที่มาของประเภทอาหาร มาจากความคิดที่ว่า อาหารอินเดียอาจเป็นอาหารที่เข้าถึงได้ยากในระดับหนึ่ง เป็นเพราะอาหารมีราคาสูง ถ้าเทียบกับอาหารประเภทอื่นอยู่พอสมควร จนเกิดความคิดที่ว่า ถ้าอาหารอินเดียมีราคาที่ถูกลง แต่ยังคงมีคุณภาพที่ดีอยู่ เพื่อให้ผู้ที่มีรายได้น้อย หรือ นักเรียน / นักศึกษา นักท่องเที่ยววงบ่น้อยได้บริโภค จะเป็นอย่างไร? ซึ่งมีพื้นที่ตั้งอยู่ที่เชียงใหม่ จึงต้องวิเคราะห์คำนึงถึงความเป็นไปได้ในการลงทุน หรือ บริบทของความเป็นอินเดียในเชียงใหม่ว่ามีลักษณะเป็นแบบใด

INDIANS IN CHIANG MAI

ปัจจุบันชาวอินเดีย หรือ ผู้ที่มีเชื้อสายอินเดียที่อาศัยในเชียงใหม่มีจำนวน มาก ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม และ ผู้คน โดยจะมี ชาวอินเดียอิสลาม เนपाल พราหมณ์-ฮินดู และ อินเดียจากศาสนาสิกข์ ซึ่งแต่ละความเชื่อ มีวิธีประกอบอาหาร และ วิธีการรับประทานที่แตกต่างกัน โดยที่ ฮินดู จะไม่ทานเนื้อวัว , อิสลามไม่ทานเนื้อหมู และ โดยที่ส่วนมาก ชาวอินเดียจะรับประทานมังสวิรัตกันเป็นส่วนใหญ่ มันฝรั่ง ผัก ผลไม้ เครื่องเทศต่างๆใช้กันอย่างแพร่หลายในอาหารจำพวกนี้



และด้วยความที่เชียงใหม่มีกลุ่มคนที่หลากหลาย จึงแบ่งโซนของร้าน 2 โซนด้วยกัน คือ โซนสตรีทฟู้ด ที่เน้นขายของทานเล่น และอีกโซนเป็นส่วนร้านอาหาร



USER



นักเรียน / นักศึกษา



นักท่องเที่ยว



กลุ่มคนทั่วไป



ห้องสุชา
ห้องอาหาร
ตู้เลือกอาหาร
ออฟฟิศ
พื้นที่ขายระบบ
จัดการขยะ อื่นๆ



ทางเดิน
ครัวสตรีทฟู้ด
ลานจอดรถ



ห้องเก็บวัตถุดิบหลัก
ห้องเก็บวัตถุดิบเย็น
ครัวหลัก (รวมครัวเย็น)
ครัวเปิด (บาร์)



ที่นั่ง
พื้นที่สีเขียว



ห้องนั่ง
โต๊ะ, เก้าอี้
การเดิน
โต๊ะบาร์ (ครัวเปิด)
บาร์

กลุ่มลูกค้าจะเป็นในรูปแบบของคนทั่วไป อีกทั้งยังมี นักศึกษา/นักเรียน นักท่องเที่ยว, บุคคลทั่วไปที่อยากเปลี่ยนบรรยากาศทานข้าวนอกบ้านโดยที่อาจจะมาจับคอนครีว หรือ คนที่มานักได้

OPENING TIMES



โซนสตรีทฟู้ดเริ่มเปิดตั้งแต่ 15.00 น. - 23.00 น.
ราคาเริ่มต้นที่ 90 บาท - 150 บาท
(ขายเป็นชุด)

จากนั้นเปิดอีกรอบช่วง 16.30 น. - 23.00 น.
ราคาเริ่มต้นที่ 120 บาทเป็นต้นไป ถึงราคา 300++

SITE

พื้นที่ตั้งโครงการจะเลือกย่านที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางไป หรือ ใช้บริการ และต้องเป็นที่ที่นักเรียน นักศึกษา เดินทางมาใช้บริการง่ายด้วย โครงการเลยมีขอบเขต SITE CRITERIA ดังนี้ เพื่อการเข้าถึงที่สะดวก และคืนทุนแก่ร้านอาหารได้โดยไว (ขอบเขตการศึกษาอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่)

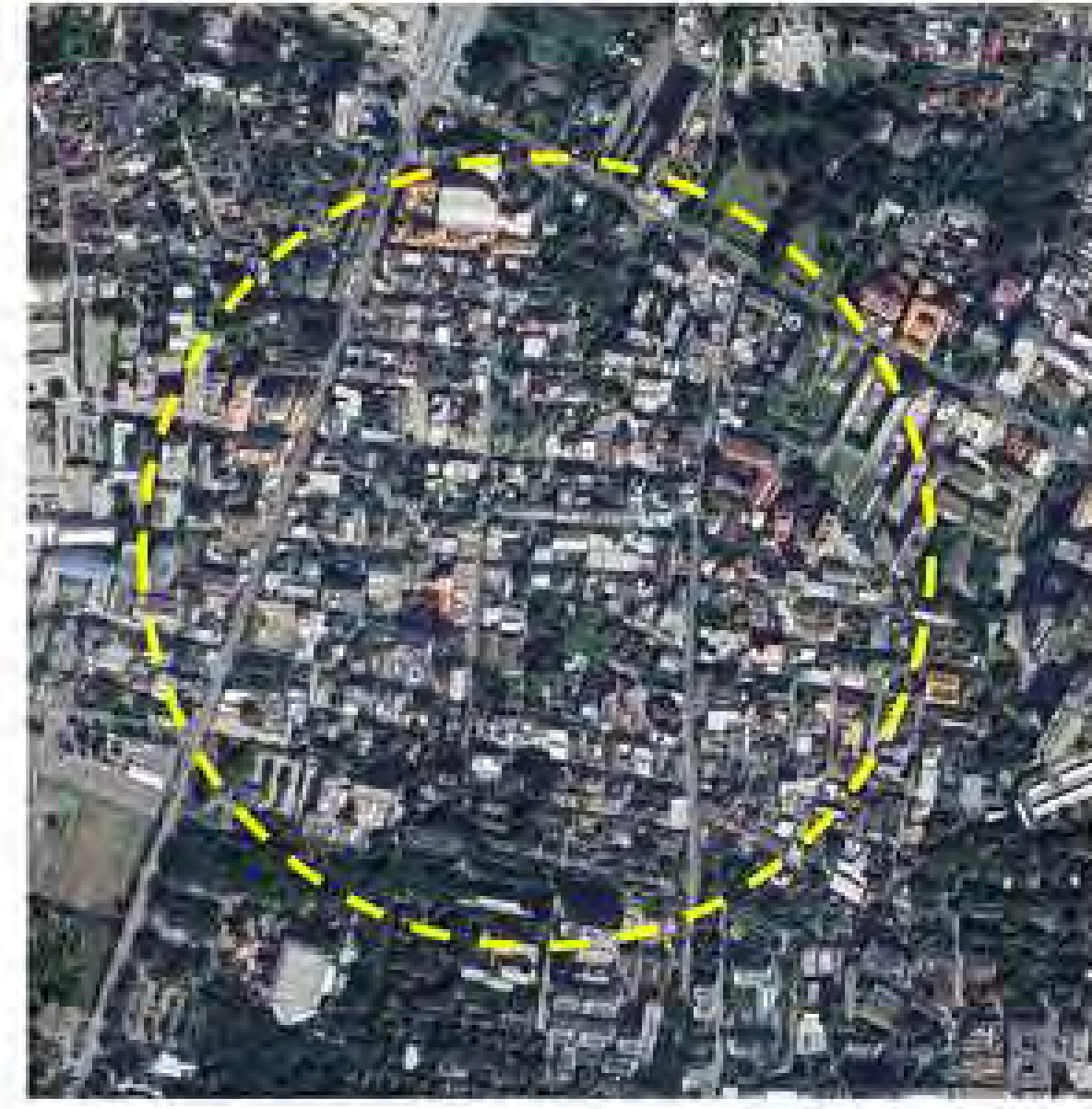
- เดินทางสะดวก
- นักศึกษาเดินทางสะดวก (ห่างมหาวิทยาลัยไม่มาก)
- คนเชียงใหม่เดินทางสะดวก
- เป็นแหล่งที่มีนักท่องเที่ยว

- มีความหลากหลายทางด้านสิ่งแวดล้อม
- มีทางเข้าออกร้านมากกว่าทางเดียว
- มีพื้นที่พอจัดสรรที่จอดรถ



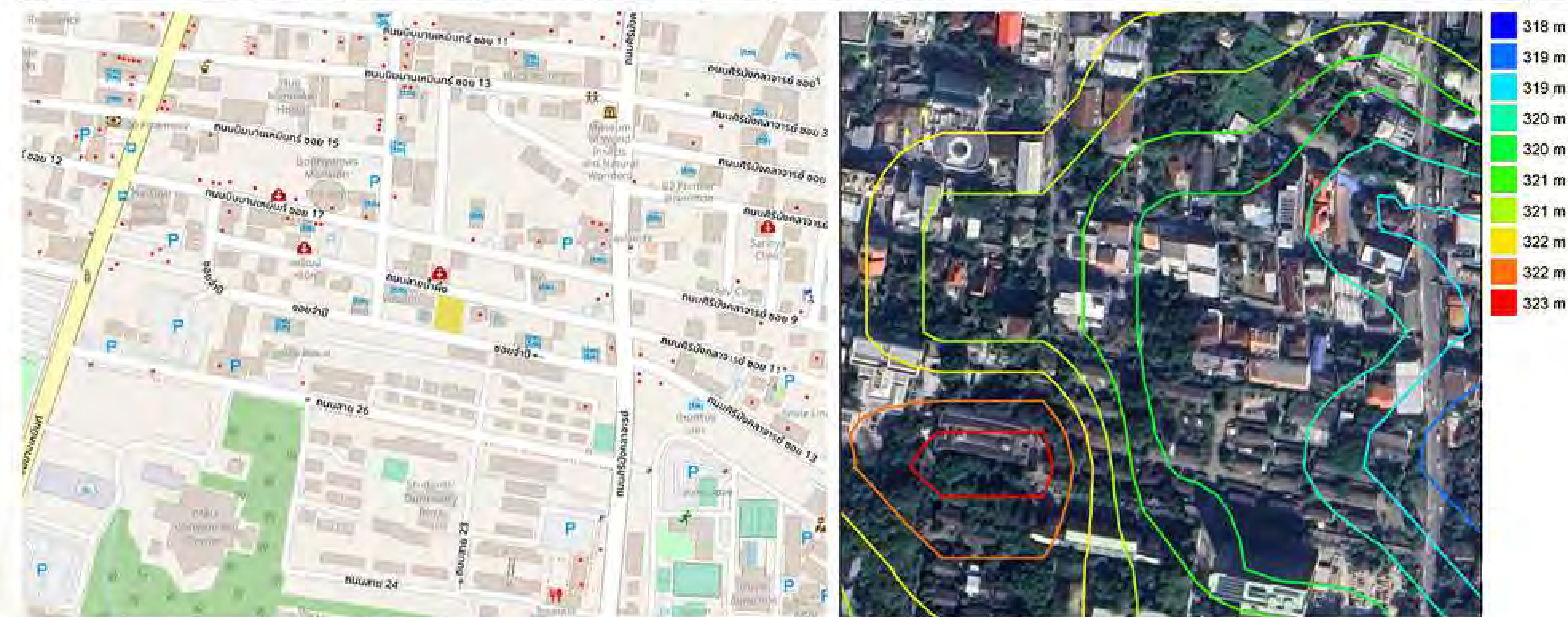
เป็นแหล่งนักท่องเที่ยว

คนเชียงใหม่เดินทางสะดวก(ตัวเมือง)

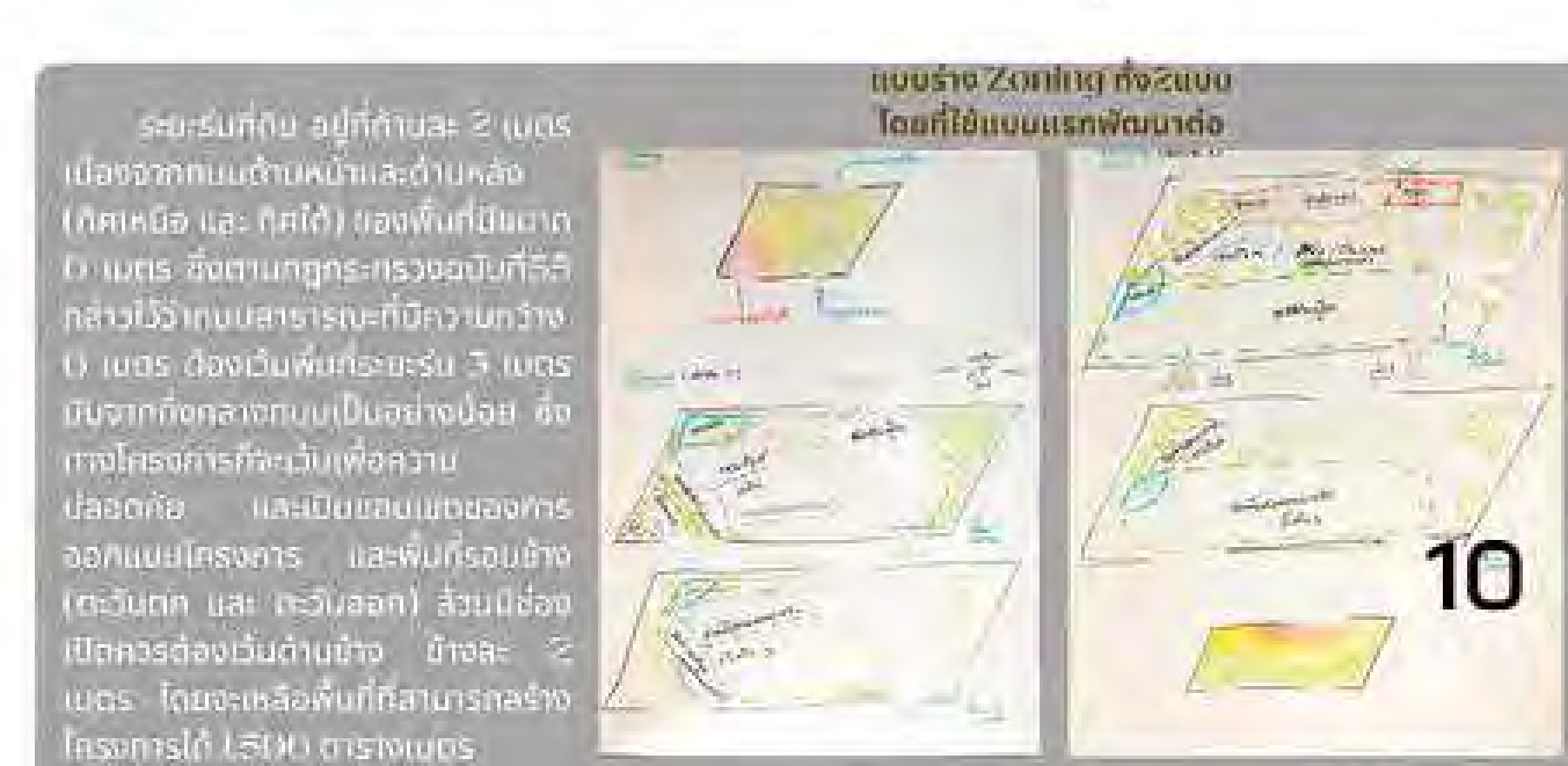
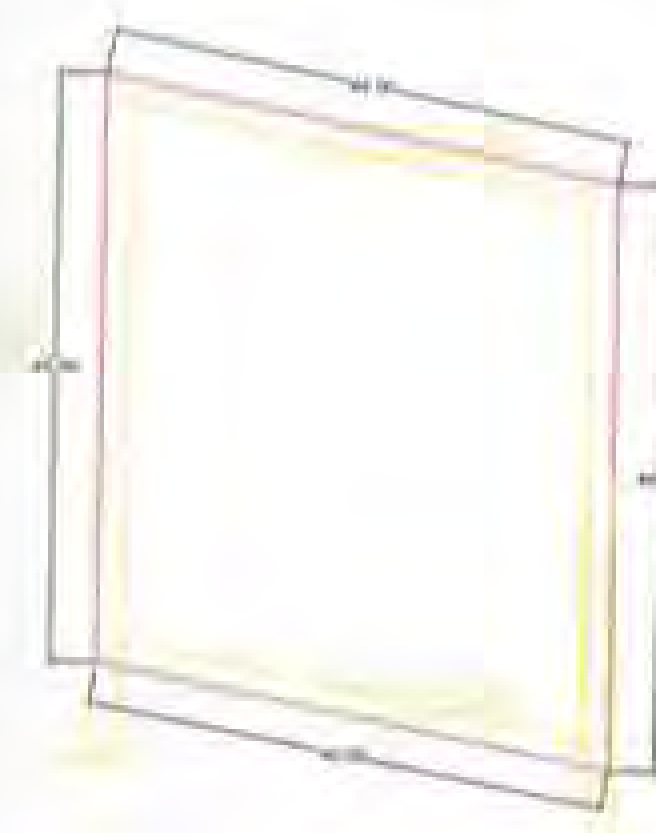
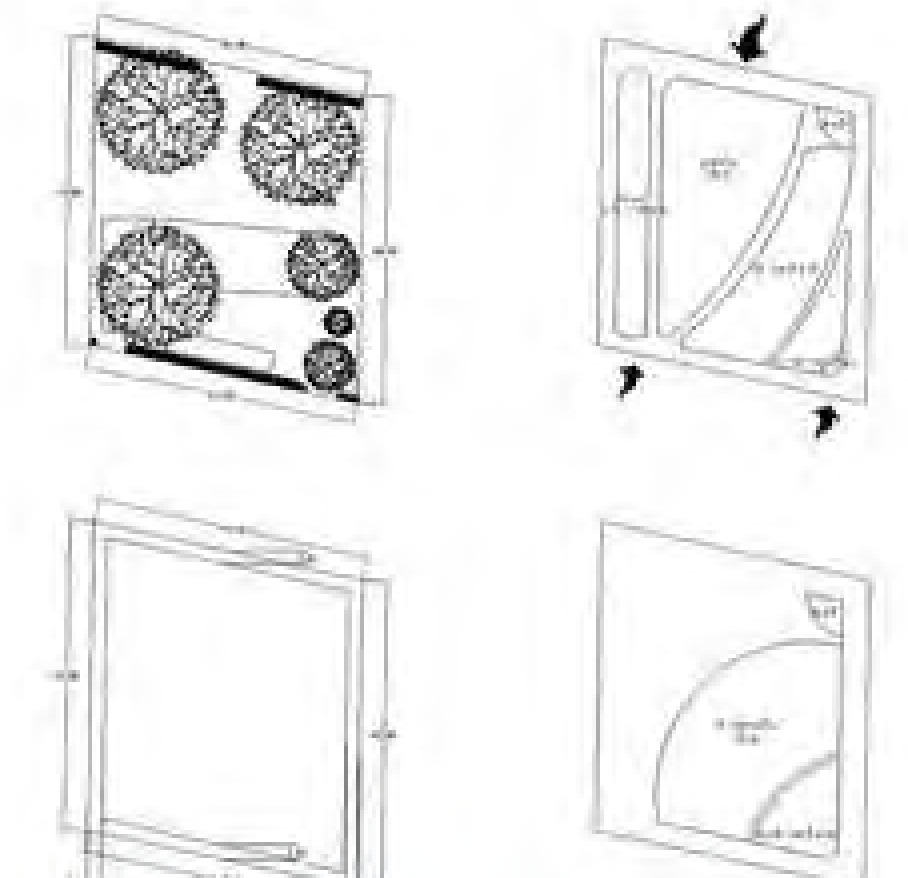
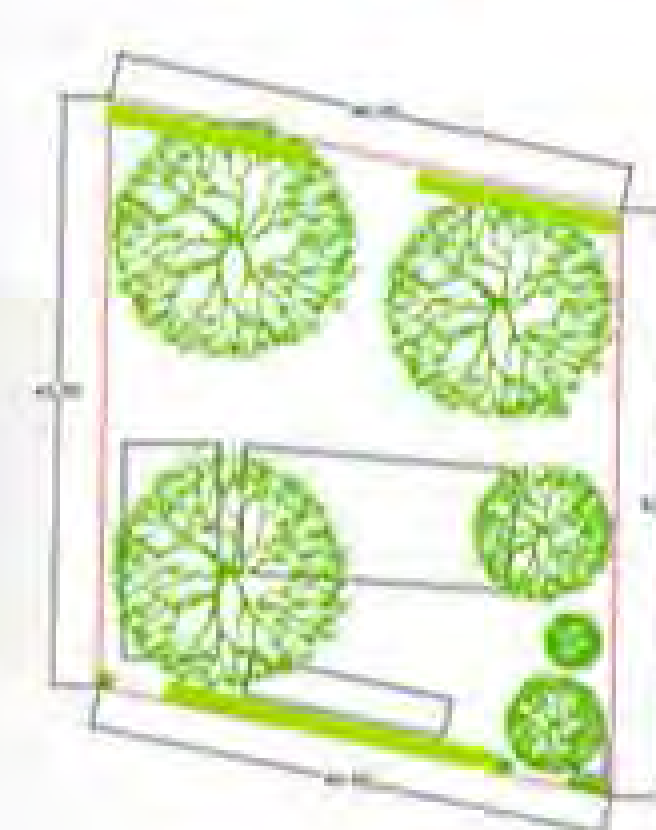


ย่านนิมมาน

เมื่อมี SITE CRITERIA แล้วจึงสรุปย่านได้เป็นย่านนิมมาน ที่มีนักท่องเที่ยวอีกมากมาย จึงได้เลือกที่ดินบริเวณ นิมนาน ซอย 17 อยู่ในซอย สายน้ำผึ้ง อีกทั้ง ในที่ๆเคยเป็นร้าน IBERRY ของคุณนิธิตอดม แต่พานิช โดยข้างๆที่เป็นร้านอาหาร เป็นร้านครัวไก่ นิมนาน แต่ก็เป็นร้านอาหารคุณละประเภท ถ้ามีร้านอาหารเพิ่ม อาจจะทำให้พื้นที่แถวนี้ดูคึกคักมากขึ้น เพราะซอยนี้เปรียบเสมือนชายขอบของนิมนาน

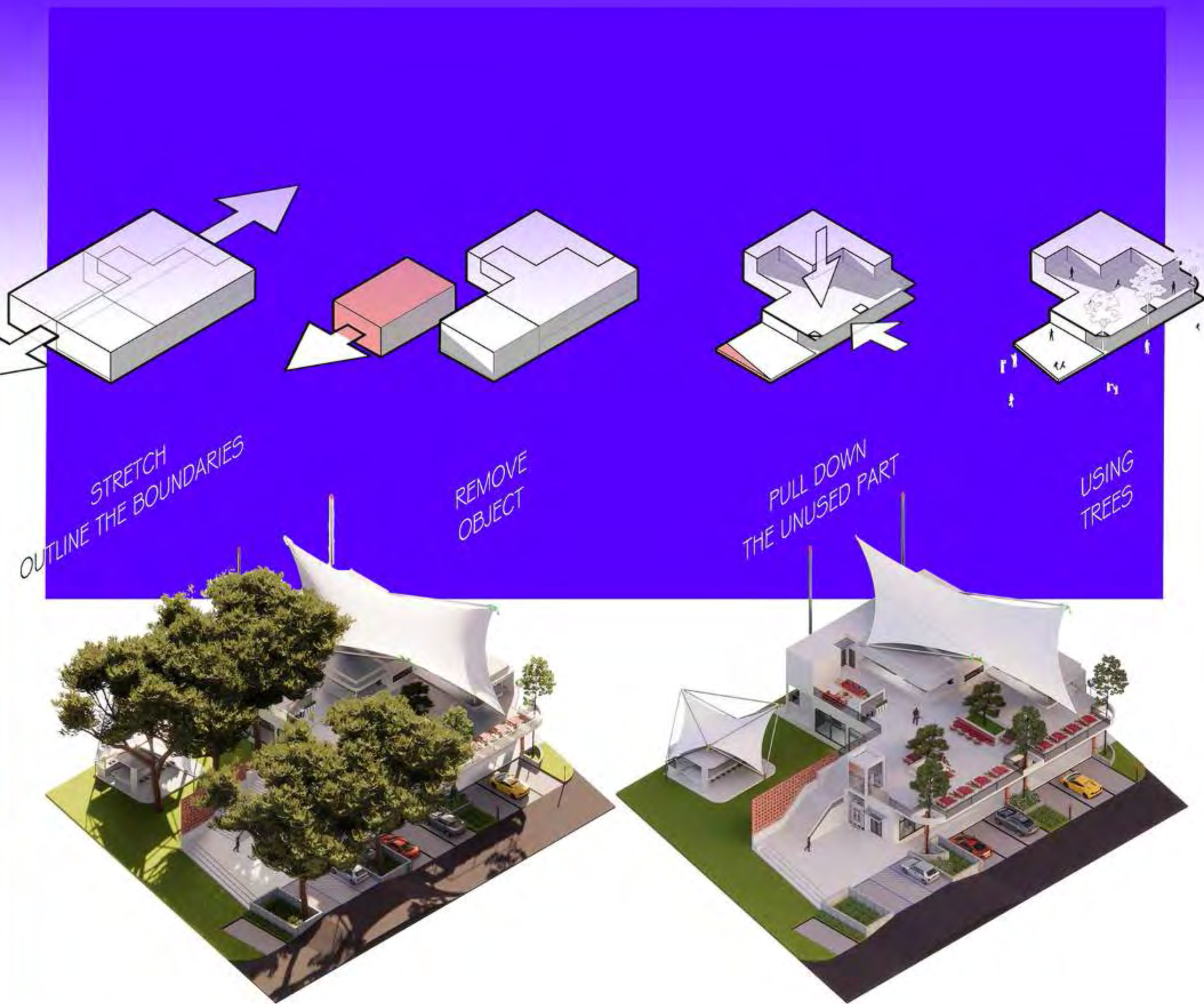
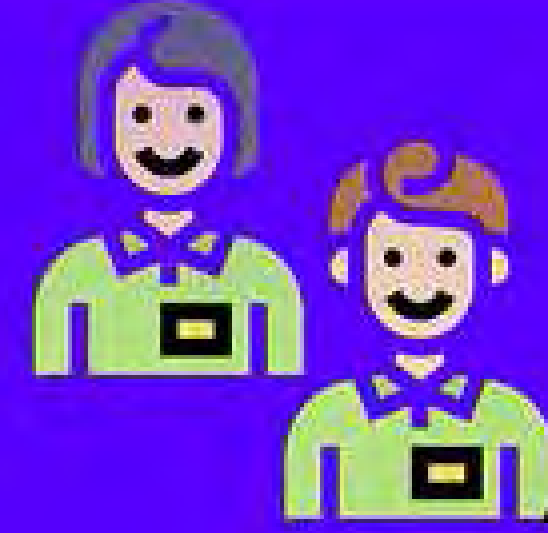


- แสดงร้านอาหารโดยรอบ
- แสดงร้านประเภทบริการ



(คุณทานข้าวหรือยัง?)

FLOW : STAFF



CONCEPT

ด้วยความที่ว่าพื้นที่ที่ใช้ในการสร้างโครงการมีน้อย แต่อยากจะได้พื้นที่เปิดโล่ง เปิดพื้นที่ลานพลาซ่า จึงใช้แนวคิดแปลนพื้นที่หลักร่วมกัน เป็นพื้นยื่น คานยื่น เพื่อที่จะใช้บริเวณชั้น 2 เป็นลานกิจกรรมดังกล่าว เพื่อเพิ่มพื้นที่ใช้สอยด้านล่างให้ใช้เป็นกิจกรรมของลูกค้านำมาใช้บริการได้อีกด้วย

การออกแบบภายใน ใช้การลดทอนของสัญลักษณ์ฮินดูและอินเดียมาใช้ ซึ่งก็จะพบว่า ส่วนมากเดิมทีมาจากการถอดรูปจากเรขาคณิต เลยนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการใช้เพดานแบบ WAFFLE SLAB และส่วนของช่องเปิดจะเล่นกับการออกแบบเส้นกรอบด้วยเส้นโค้งและเส้นตรงต่างๆ ให้ดูมีความเป็นอินเดีย-ฮินดูมากขึ้น



KHANA-KHA-LIYA

(คุณทานข้าวหรือยัง?)



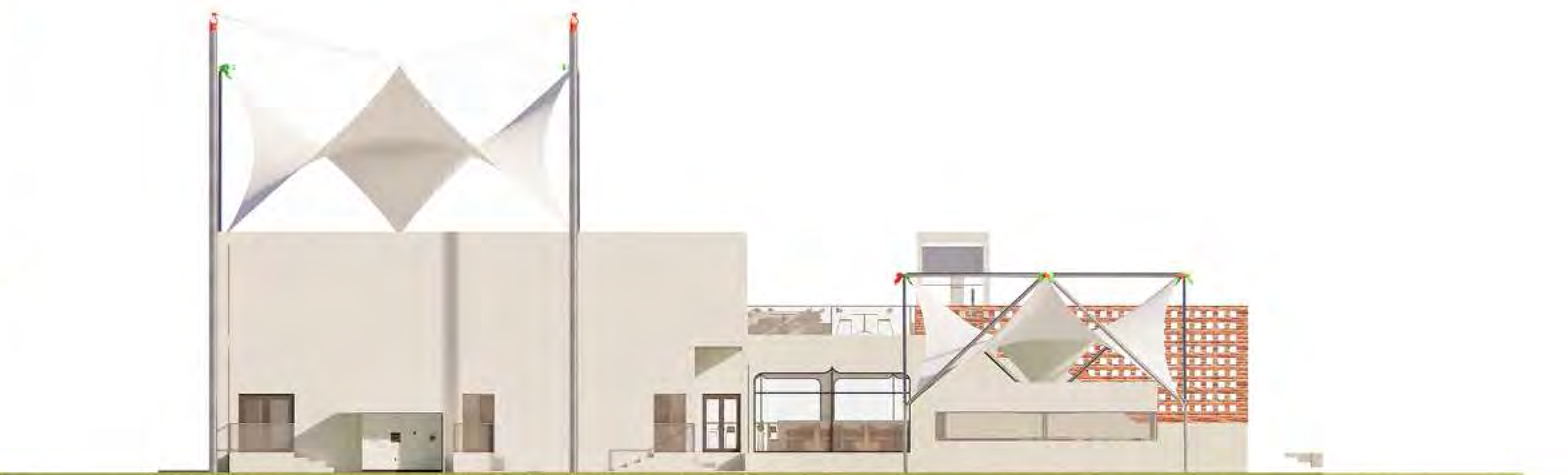
ELEVATION 1



ELEVATION 2



ELEVATION 3



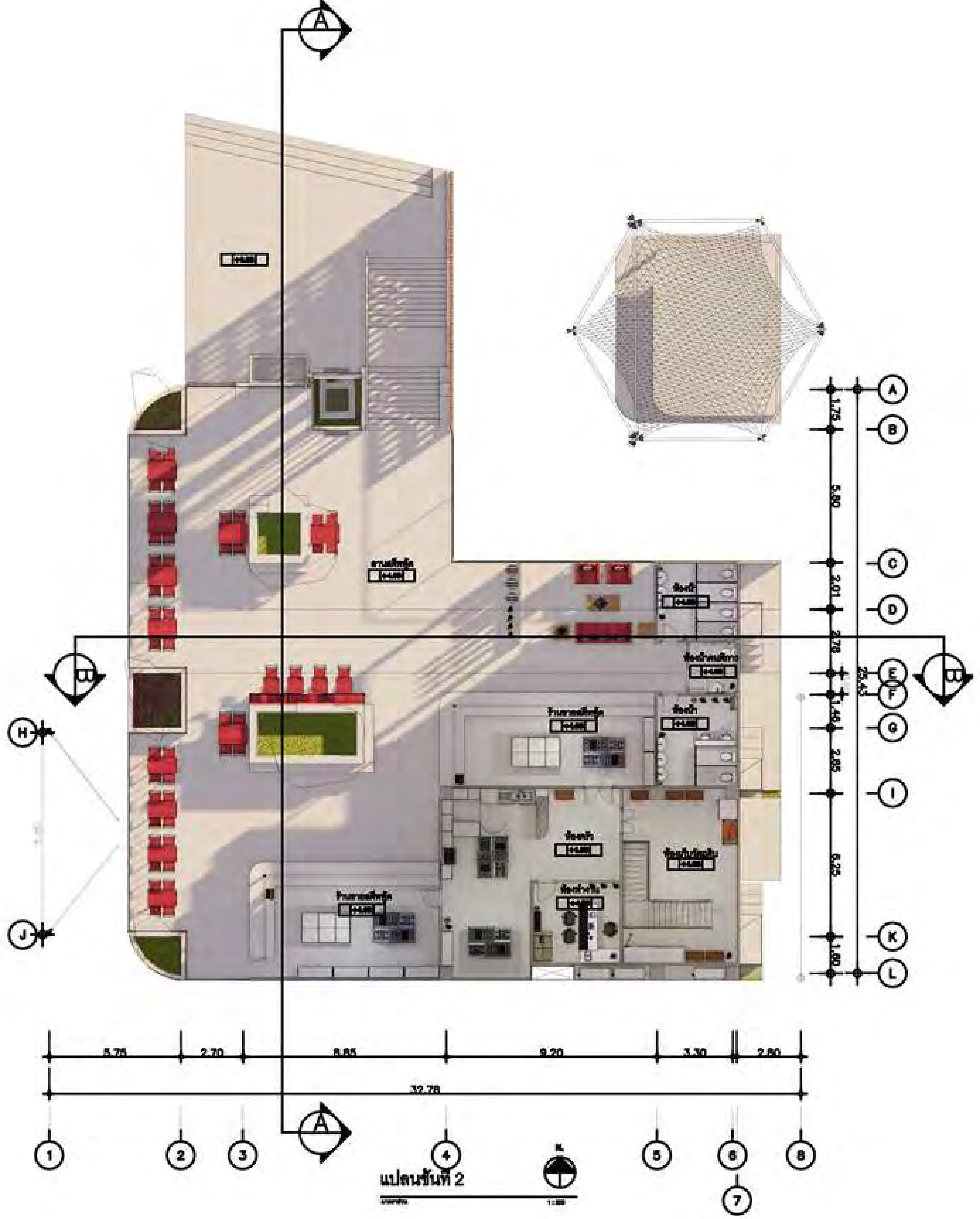
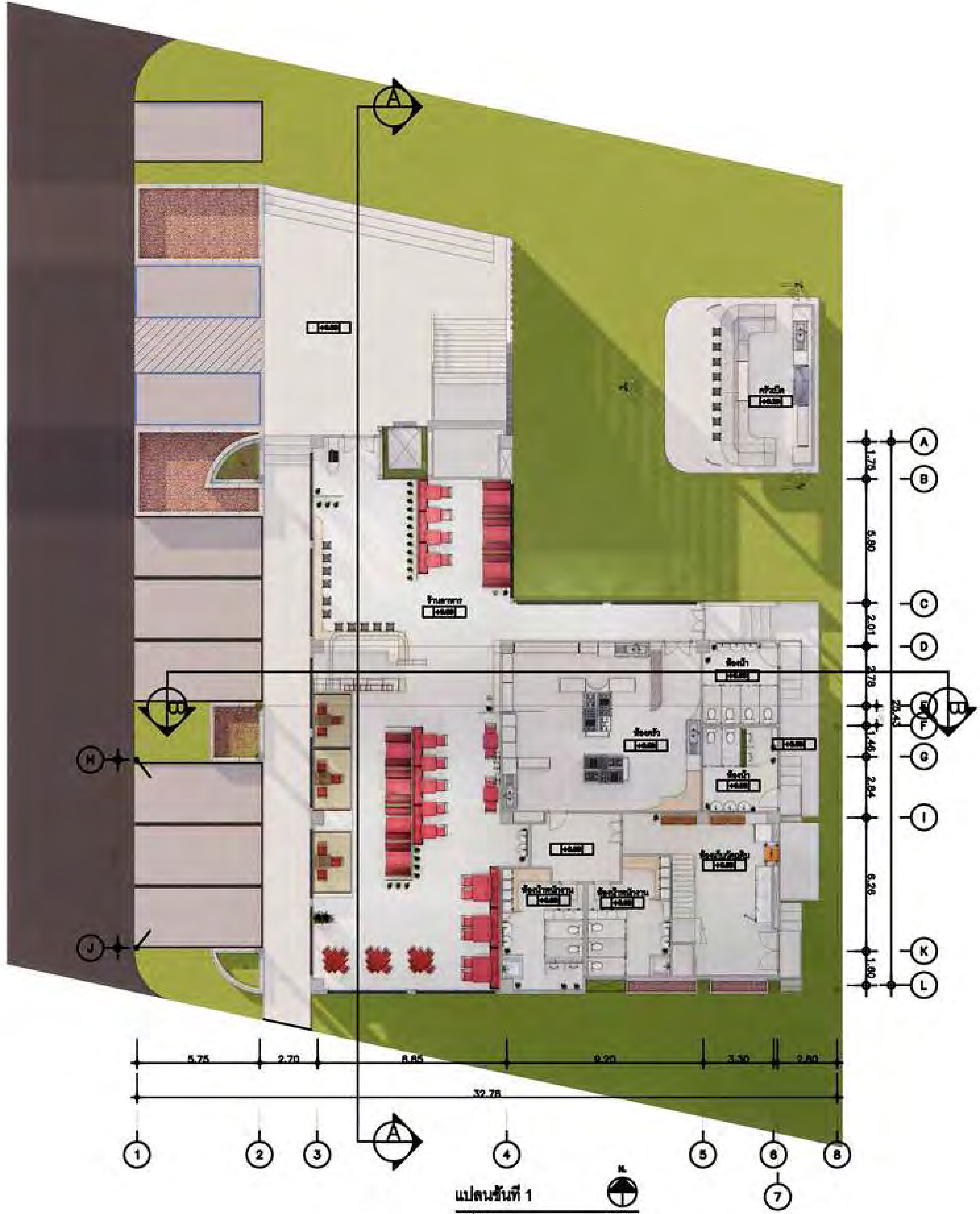
ELEVATION 4



SECTION B-B



SECTION A-A

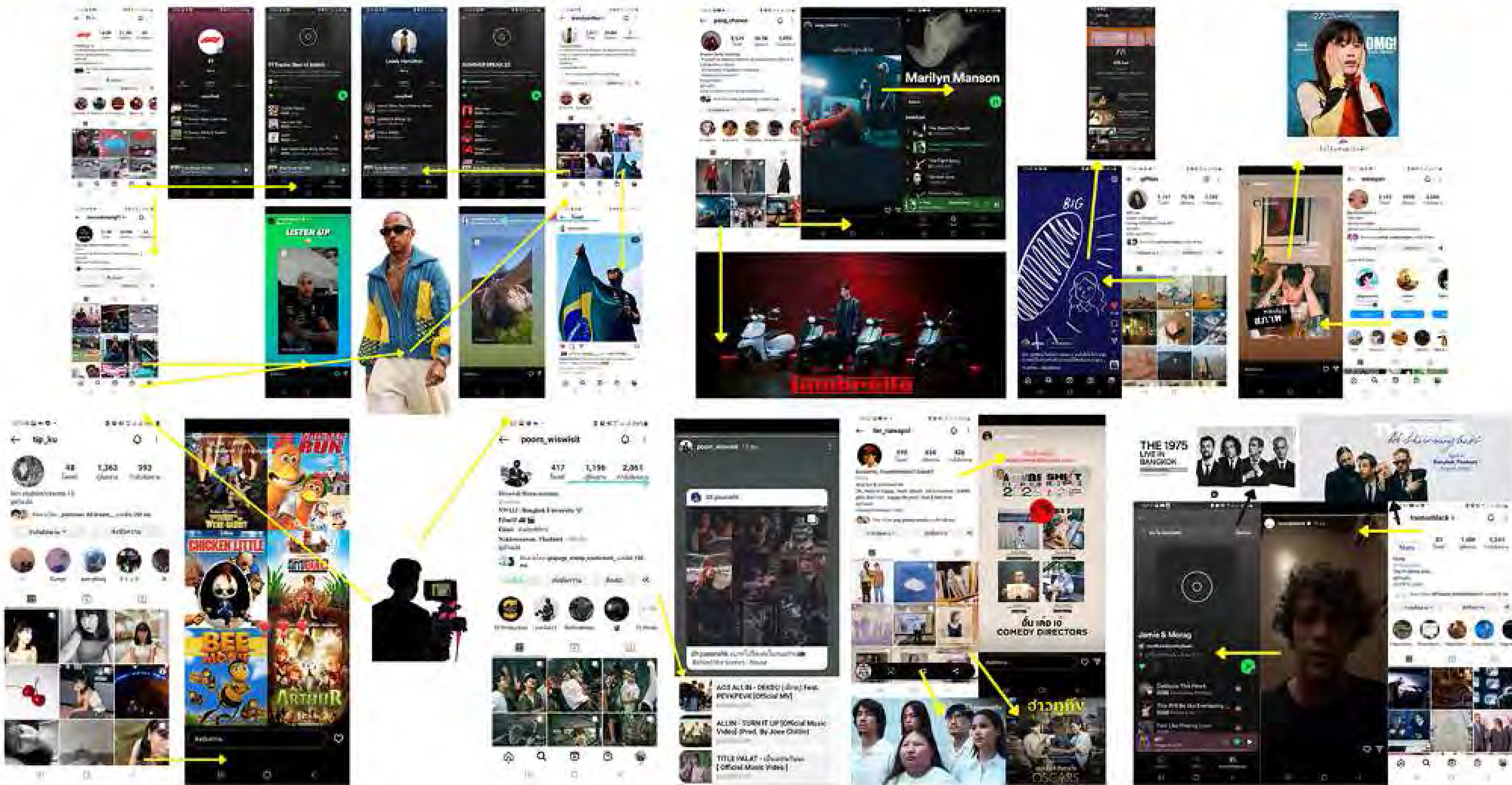


MOVIE AND MUSIC CENTER

DATA DRIVEN CITY

โจทย์ของโครงการนี้มีชื่อว่า DATA DRIVEN CITY คือการนำข้อมูลที่จัดทำโครงการ สนใจมาต่อยอดให้เกิดการพัฒนา หรือ เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อเมืองในอนาคต ซึ่งการที่เราหาข้อมูลมาได้นั้น ต้องเริ่มหาจากสิ่งใกล้ตัว จึงเริ่มใช้สื่อ SOCIAL MEDIA ต่างๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล เกิดการนำผู้คนทั้ง 10 คน หรือ บัญชีผู้ใช้ INSTAGRAM ที่เป็นคนใกล้ตัว เป็นคนที่ตนเองสนใจมาวิเคราะห์ว่าคนเหล่านี้สนใจอะไร ได้ข้อมูลอะไรบ้าง และจะทำอะไรเพื่อตอบสนองผู้คนเหล่านี้

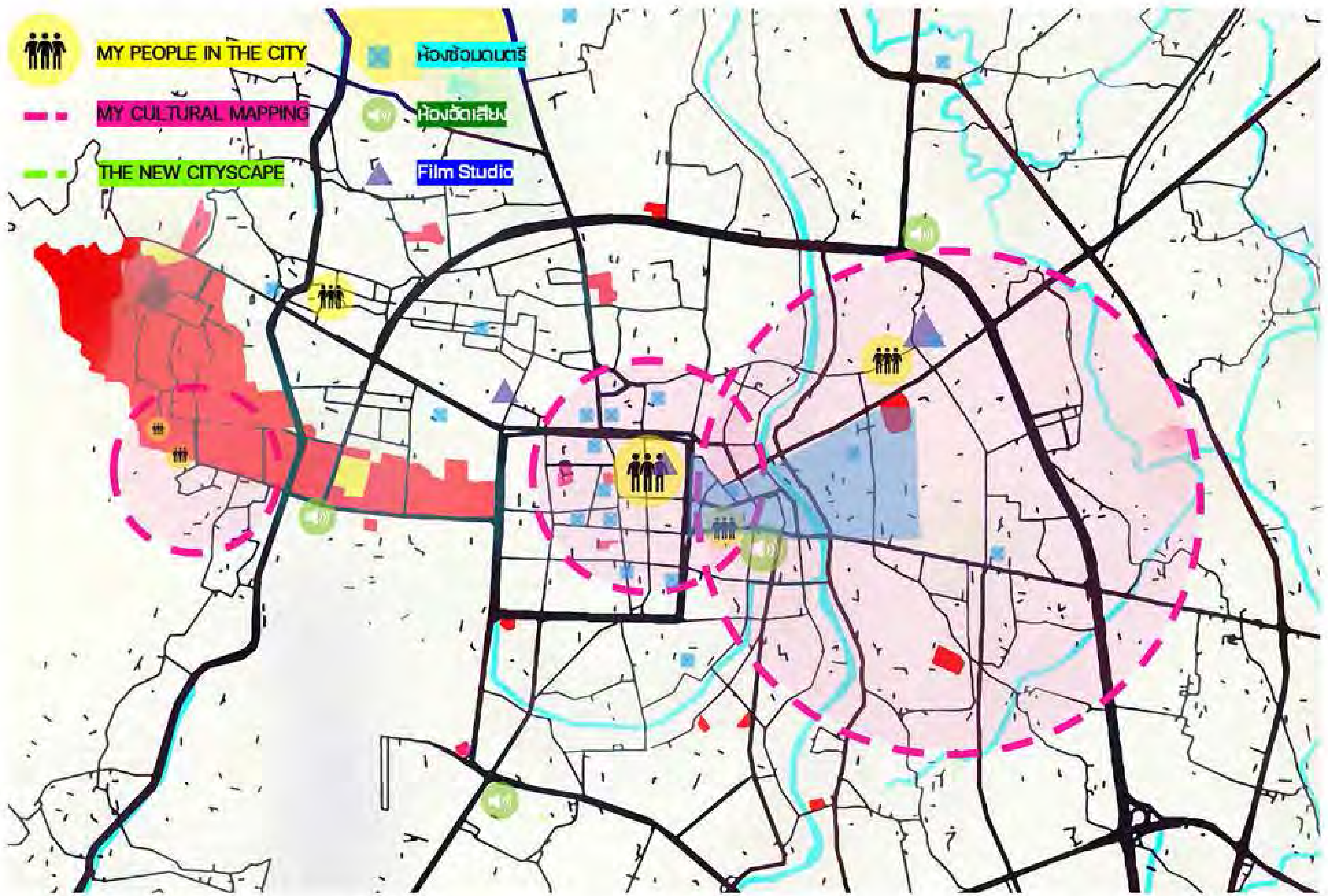
DATA DRIVEN CITY "PEOPLE" 10 USERS INSTAGRAM ACCOUNTS



กลุ่มบัญชีผู้ใช้สื่อ INSTAGRAM ที่สนใจ จะมีกลุ่มเพื่อน องค์กร และบุคคลต่างๆ ที่อยู่ใกล้ตัว ซึ่งบัญชีเหล่านี้ก็จะบ่งบอก แสดงถึงความเป็นตัวตนต่อผู้วิเคราะห์เองว่าตนนั้นชอบอะไร ถึงติดตามบัญชีเหล่านี้ (เป็นบัญชีที่พบเห็นทุกวัน) โดยสรุปได้ว่าส่วนมากจะสนใจในเรื่องของงานเบื้องหลังสื่อภาพยนตร์นอกกระแส และ ดนตรี ซึ่งจะมีอีกกลุ่มที่เป็น MOTORS SPORT ที่อาจดูไม่เข้ากัน แต่ก็โยงเข้าเรื่องของดนตรีได้ เช่น การแข่งขัน F1 ในแต่ละครั้งจะมีการตั้งเพลย์ลิสต์เพลงประจำแต่ละสนามเช่นเดียวกัน

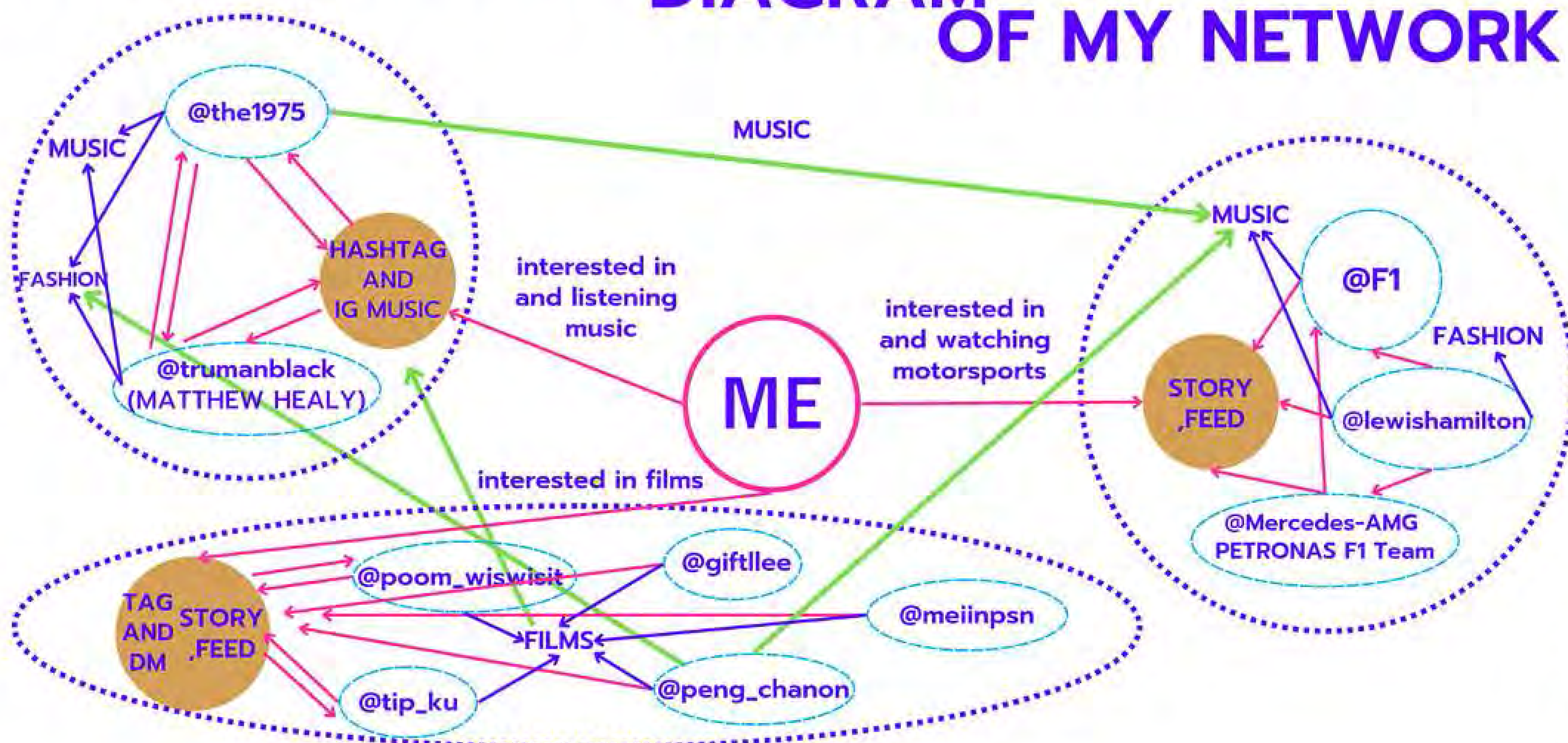
NEW CITYSCAPE

เมื่อได้ข้อมูลสิ่งที่สนใจแล้ว ต่อมาเป็นการหาแหล่งต้นทุนเมืองเดิม ซึ่งขอบเขตการศึกษาโปรเจกต์คือ จังหวัดเชียงใหม่ โดยได้ทำการสำรวจพื้นที่ใช้สอยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ได้ แล้วนำมาพร้อมกับแนวคิด แนวทางการพัฒนา ขยายเมือง โดยพบว่าพื้นที่ทางทิศตะวันออกของเมืองเชียงใหม่ มีเส้นหรือแกนของกลุ่มต้นทุนเมืองเดิมที่ตอบโจทย์เรื่องข้อมูล ภาพยนตร์ ดนตรีต่างๆ และมีความเป็นไปได้ในเรื่องของการพัฒนาเมืองแถวนั้นต่อไปได้กว่าตอนนั้น

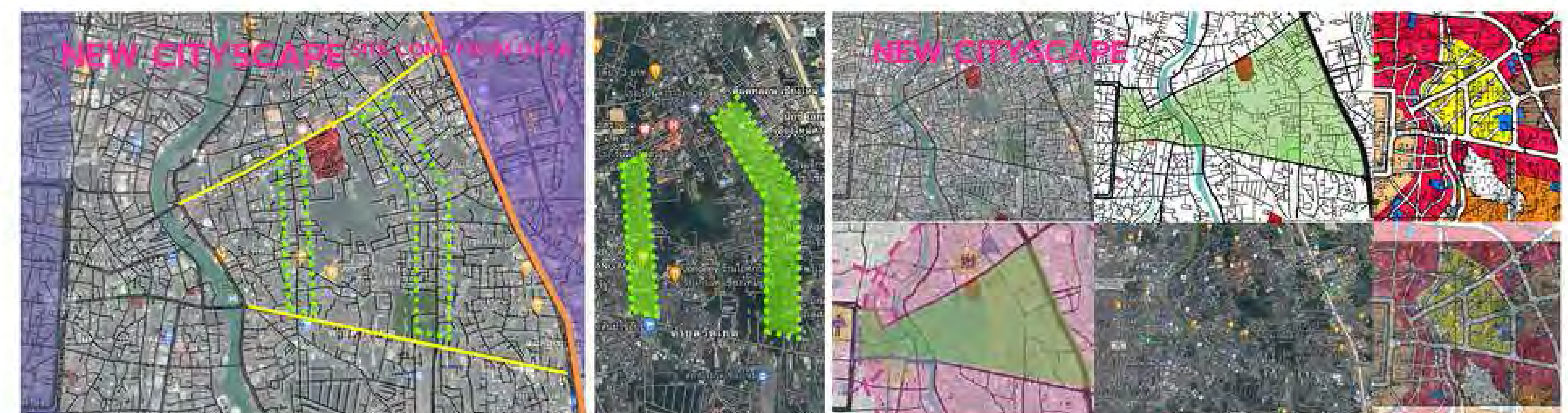


อีกทั้งทางทิศตะวันออกของเมืองเชียงใหม่ยังสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายอีกด้วย ซึ่งเข้าถึงผ่านทางถนนซูเปอร์ไฮเวย์ เชียงใหม่-ลำพูน จากนั้นสามารถเข้ามาทางเมืองเก่าได้ที่ถนนเจริญเมือง และ ถนนแก้วนคร หรือไม่สามารถเดินทางจากระบบขนส่งมวลชนก็มาได้เช่นเดียวกัน นั่นก็คือ อาเขต(ศูนย์รถทัวร์ขนส่งเชียงใหม่) และ สถานีรถไฟเชียงใหม่ ทั้งหมดที่กล่าวมานี้จะช่วยให้ลดปัญหาการจราจรติดขัด ณ ตรงบริเวณสี่แยกบริเวณนิมานเหมินท์

DATA DRIVEN CITY DIAGRAM OF MY NETWORK



DATA DRIVEN CITY "CULTURE" IN 10 USERS INSTAGRAM ACCOUNTS



พื้นที่โครงการตั้งอยู่ที่ถนนบำรุงราษฎร์ (ซึ่งจะอยู่ระหว่างถนนเจริญเมือง และ ถนนแก้วนคร) (จะอยู่ก่อนทางข้ามแม่น้ำปิง ยังไม่เข้าเขตเมืองเก่า คูเมือง) โดยจะแบ่งเป็นที่ดิน 2 ผังตรงข้ามกัน

MOVIE AND MUSIC CENTER

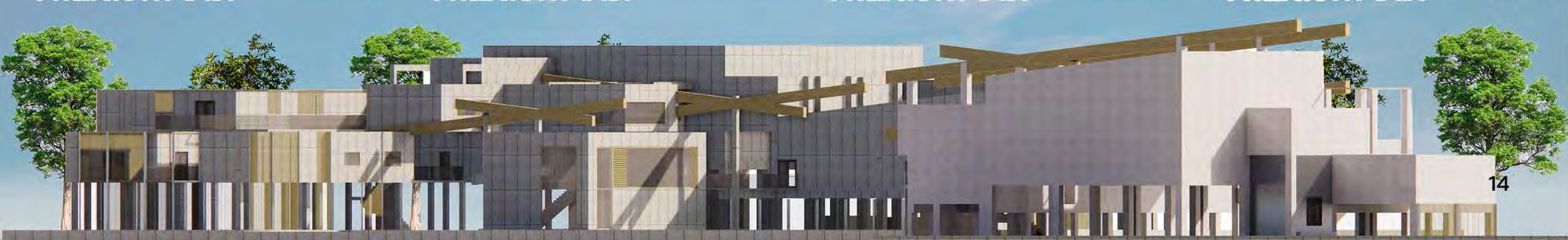
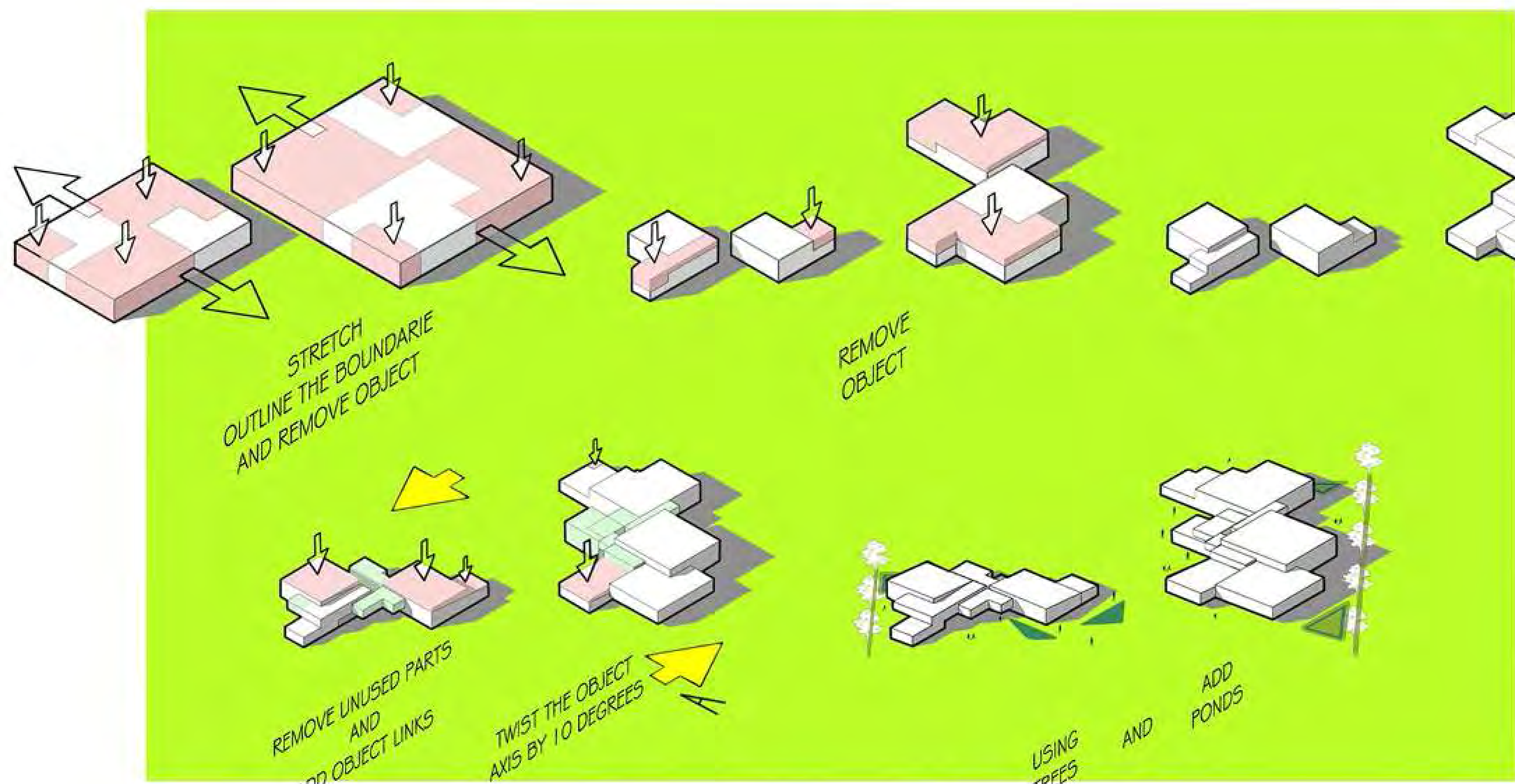


การออกแบบโครงการนี้ อยากเลือกลองใช้พื้นที่ 2 ชั้นที่ในการทำโครงการ เพื่อจะได้สื่อถึงความเข้ากันได้ของภาพยนตร์ และ ดนตรี โดยที่ผังภาพยนตร์ ถ้าวิเคราะห์จากผู้คนที่น่าสนใจจะเห็นว่าพวกเขาเหล่านี้เป็นคนฝั่งเบื้องหลัง(ในแวดวงนอกกระแส) เลยคิดพื้นที่ฟังก์ชันไว้สำหรับการผลิตสื่อ ไม่ว่าจะเป็นงานสตูดิโอ หรือ งานหลังกล้อง แต่ก็ยังมีพื้นที่ให้เช่า หรือ จัดงานเปิดตัวหนังนอกกระแสได้เช่นกัน เป็นการช่วยขับเคลื่อนวงการภาพยนตร์นอกกระแสภายในตัว ส่วนเรื่องดนตรีก็จะมีทั้งพื้นที่ซ้อมดนตรี หรือมีพื้นที่สำหรับแสดงขนาดเล็กค่อนถึงขนาดกลาง

พื้นที่ทั้ง 2 ชั้นถูกแบ่งตามคาแรคเตอร์ของประเภทภาพยนตร์ ซึ่งผู้คนสามารถเข้าถึงได้ ณ พื้นที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ โดยผังทิศตะวันตกจะมีคาแรคเตอร์ภาพยนตร์ Sci-Fi ที่มีภาพนำตื้นตากับดนตรีที่ชวนตื่นเต้น ส่วนทิศตะวันออกจะเป็นคาแรคเตอร์สารคดี เหมือนดนตรีเป็นสิ่งตั้งต้นแล้วสื่อให้หันมาในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว



โครงการมีการออกแบบตามแกนต้นทุนเดิมของเมืองทั้งด้านภาพยนตร์ และ ดนตรี ก่อนจะเอียงตบแกนให้เกิดมุมบ้านมากกว่าเดิมเพื่อตอบสนองทางเดินดนตรี



MOVIE AND MUSIC CENTER



ELEVATION 1



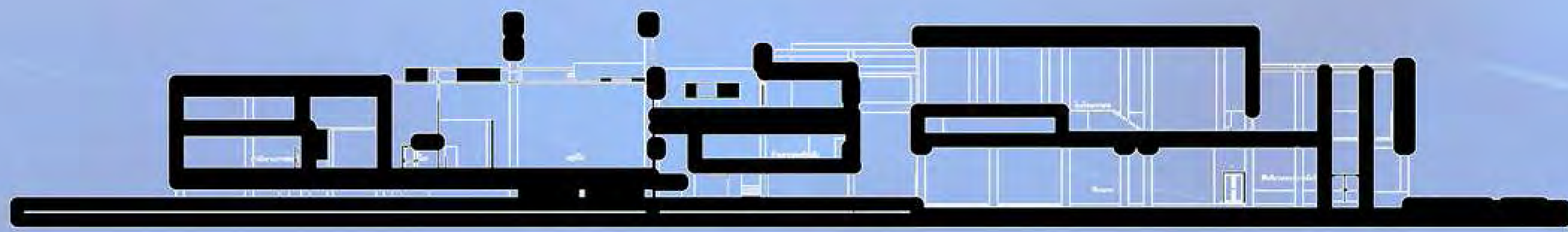
ELEVATION 2



ELEVATION 3

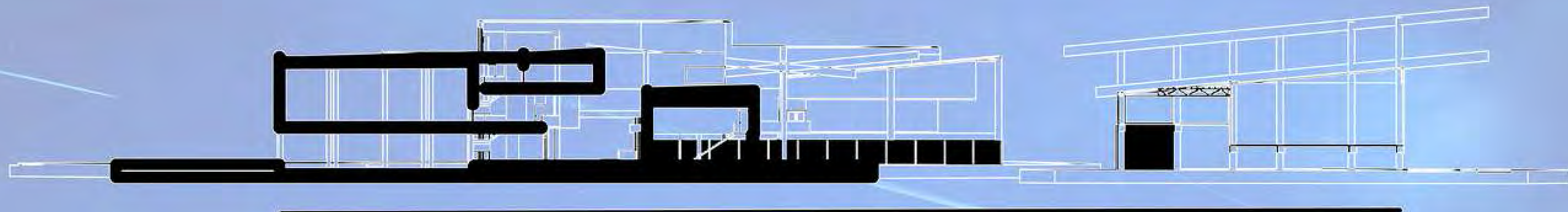


ELEVATION 4



รูปตัด 1

SCALE BAR



รูปตัด 2

SCALE BAR



LLL triple L Hotel

โรงแรมพื้นที่ใช้สอยขนาด 40,038.68 ตารางเมตร มีห้องพักทั้งหมด 268 ห้อง สามารถรองรับที่จอดรถได้ถึง 294 คัน มีห้องพักทั้งหมด 6 ประเภทภายในโครงการ อีกทั้งยังมีฟังก์ชันเสริมที่เป็นพื้นที่ใช้สอยเป็น WELLNESS CENTER สำหรับเป็นคลินิกเพื่อรองรับผู้ที่มมีปัญหาเรื่องสุขภาพในเรื่องของโรคกล้ามเนื้อและกระดูกอีกด้วย



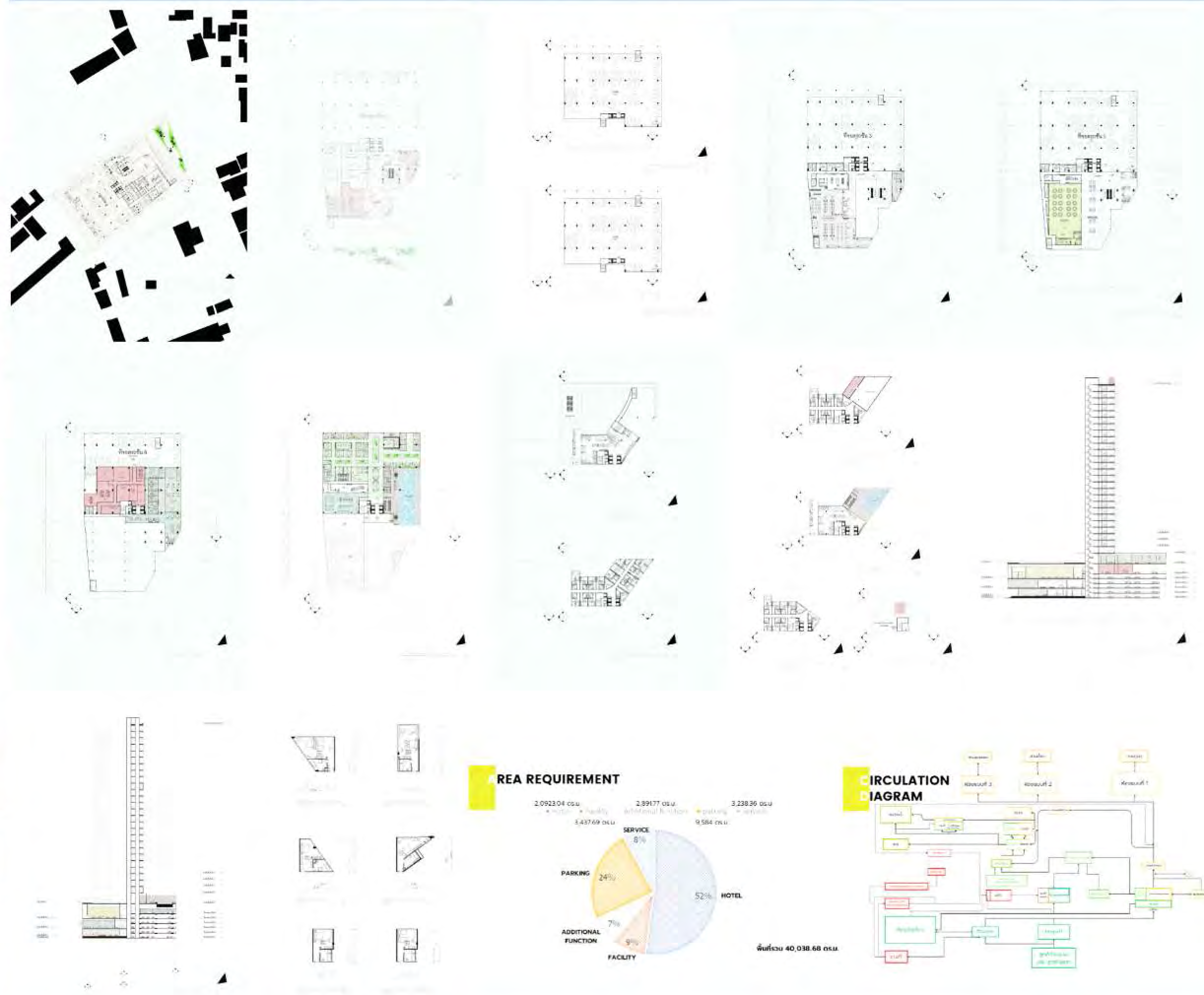
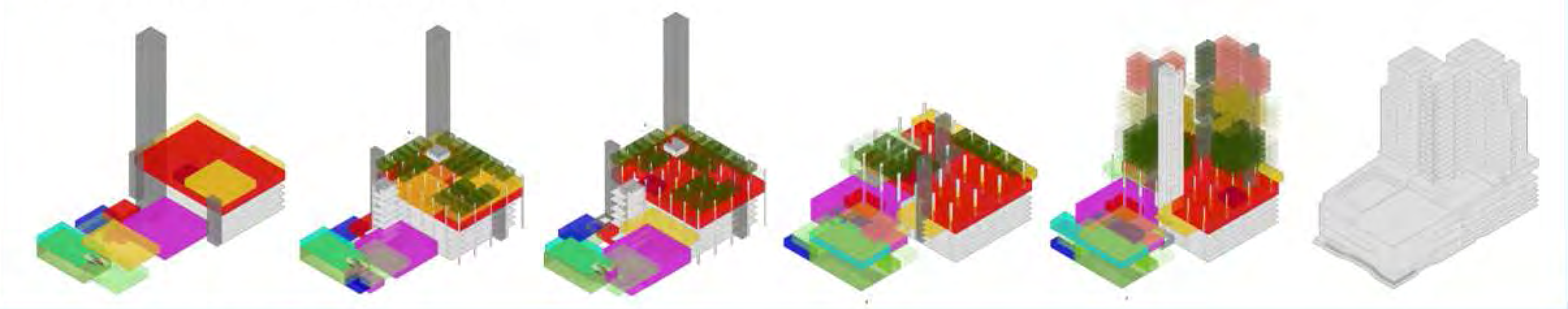
CONCEPT

ได้แรงบันดาลใจมาจากคำ 3 คำ ประกอบไปด้วยคำว่า LONG LIVE LIFE ที่มีความสัมพันธ์กับฟังก์ชันเสริมของโรงแรม คือเป็นคลินิกสำหรับ WELLNESS CARE ด้านกระดูกและกล้ามเนื้อ จึงหยิบยก ตัว "L" มาปรับใช้ในการออกแบบฟอร์มของอาคาร และนำมาใช้ตั้งชื่อโครงการในที่สุด (TRIPLE L HOTEL)

และเนื่องจากกลุ่มผู้ใช้งาน หรือย่านที่เลือกนั้นเป็นกลุ่มคนที่มมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพในด้านของการรักษาแบบประเภทกล้ามเนื้อและกระดูกจึงมีแนวคิดที่ซ่อนอยู่ในหลักการในการออกแบบที่เป็นแบบ SKIN AND BONE ซึ่งถ้าจะให้เทียบกันแล้วอาคารก็เปรียบเสมือนร่างกายของมนุษย์ที่ต้องการกระดูกใหญ่เป็นโครงสร้าง จึงต้องมีเสาเพื่อคอยทำหน้าที่เป็นดั่งกระดูกใหญ่ อีกทั้งยังมีผิวหน้าที่คอยปกคลุมร่างกายของมนุษย์ไว้อีก ในโครงการนี้จะเปรียบให้เป็นกระดูก ชั้นพื้นที่ใช้สอยต่างๆก็เปรียบเสมือนอวัยวะหรือหลอดเลือดที่คอยหล่อเลี้ยงร่างกายของเราอีกด้วย



SCHEMATIC DESIGN





CONTEMPORARY

Architecture Interior Design

Vol. 1 Issue 25

ES €5.50

IT €5.00

FR €8.00

GB €5.00

USA \$10.99

TH ฿35.00



6 009800 461091 >



Living zone



Working zone

CON TEMPORARY

การเลือกใช้ STYLE ในการทำงานในครั้งนี้ จะเลือก STYLE CONTEMPORARY ที่ตนเองชื่นชอบอยู่แล้วเป็นทุนเดิม (ซึ่งเป็นแบบเดียวกับ INTERIOR DESIGN STYLE QUIZ ที่เคยทำผ่านมา)

การออกแบบ จะแบ่งเป็นพื้นที่ 2 ส่วน ส่วนแรกจะเป็นพื้นที่สำหรับพักผ่อน นั่งเล่น ไร้พอนคลายหลังจากทำงานมาเหนื่อยๆ และส่วนที่ 2 จะเป็นพื้นที่สำหรับการทำงาน ซึ่งพื้นที่ทำงานจะเลือกใช้คอนกรีตหล่อแบบ มีช่องเปิดยาวที่เป็นกระจก และ เสริมด้วยการจัดไฟตามล่องพื้นและผนัง (ซึ่งมีวัสดุที่เป็นดินสีดำคอยแทรกอยู่ตามพื้นและผนัง เพื่อทำให้วัสดุไม่ดูจำเจ หรือเลี่ยนมากเกินไป) ซึ่งวัสดุพวกนี้สามารถปลูกไฟในการทำงานมากพอสมควรอีกด้วย ช่วยให้คนให้งาน ACTIVE มากขึ้น

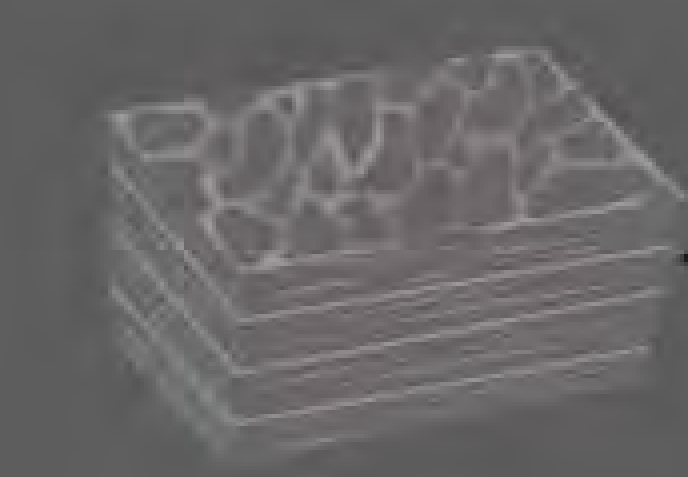
และในส่วนของพื้นที่พักผ่อน จะเลือกใช้หินอ่อน คอนกรีตขัดมันมาใช้เป็นผนัง และใช้ไม้เป็นส่วนประกอบเยอะ เพื่อสื่อ หรือ ตัดอารมณ์ให้ดูเป็นพื้นที่พักผ่อนมากกว่าในพื้นที่ทำงาน



คอนกรีตขัดมัน



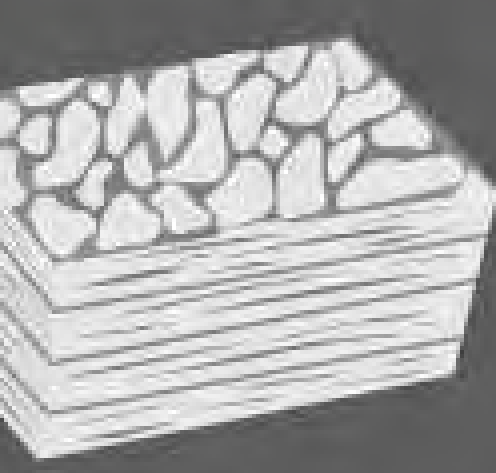
หินแกรนิต



กระจก



ไม้



หินอ่อน

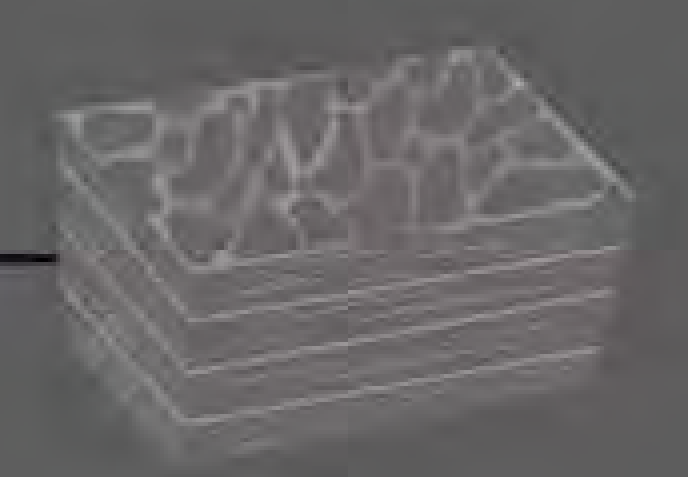
เลือกใช้ contemporary style เพื่อไม่
อยากให้สไตล์การตกแต่งแบบ modern มี
มากจนเกินไป ไปเพิ่มลูกเล่นด้วยวัสดุอื่น เช่น
ไม้ เพื่อเพิ่มมิติของงานออกแบบ อีกทั้งแบบ
modern ยังทำให้ดูเครียดกว่าเดิมอีกด้วย

ในส่วนของตัวบรรยากาศ หรือ MOOD AND TONE นั้น เลือกใช้ไม้
ที่มีสีน้ำตาลอ่อนมาเป็นตัวช่วยตัดออกจากความเครียดที่เกิดจาก
คอนกรีตที่มีมากเกินไป และไปเน้นวัสดุไม้ ณ ที่ห้องนั่งเล่น เพื่อสื่อถึง
การผ่อนคลาย การปรับอารมณ์จากการทำงาน ณ ห้องทำงาน กล่าวคือ
จากที่ทำงานในพื้นที่ทำงานแล้วเกิดอาการเครียด ก็เดินไปทางพื้นที่นั่ง
เล่น ซึ่งต้องเดินผ่านบันไดที่เป็นตัวเชื่อมของพื้นที่ 2 แห่งนี้ เปรียบ
เสมือนการก้าวลงมาพักผ่อน มองไปรอบๆก็เห็นไม้ที่เป็นวัสดุของงาน
ออกแบบมากขึ้น

คอนกรีตฉาบแบบ



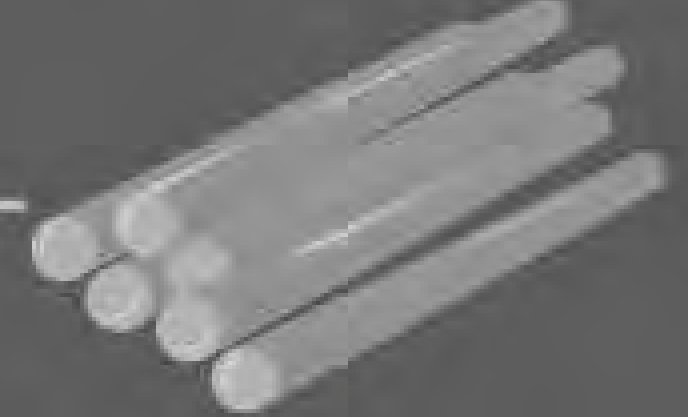
หินแกรนิต



กระจก



เหล็ก



การออกแบบคำนึงถึง HUMAN FACTOR หรือ สัดส่วนร่างกายของมนุษย์จริงๆ มีการออกแบบความสูง
ของเคาเตอร์ทำงานให้สูงจากพื้น 80 เซนติเมตร เพื่อที่จะไม่ปวดหลัง และลำบริเวณหลังเกินไปในเวลาทำงาน เก้าอี้
ณ เบาะที่นั่งก็มีความสูงจากพื้น ที่ 45 เซนติเมตร เมื่อเทียบกับเคาเตอร์ทำงานแล้ว นับว่ามีความเหมาะสมกัน
ตรงทางเชื่อมไปพื้นที่นั่งเล่นนั้น จะมีบันได 2 ชั้นที่เดินขึ้นเดินลงได้ โดยแนวคิดข้างต้นได้กล่าวไปแล้ว แต่
ขนาดของลูกตั้งบันไดก็ต้องตอบโจทย์ถึงความสบายในการก้าวขึ้น-ลงบันไดด้วย จึงเลือกใช้ขนาดของลูกตั้งบันได
ณ ที่ 15 เซนติเมตร เพื่อความเดินสบาย ตรงกับหลักแนวคิดการพักผ่อนหลังการทำงาน หรือ การก้าวขาสั้นๆตอน
พักผ่อนแล้วจะขึ้นไปทำงานต่ออีกด้วย อีกทั้งพื้นที่ได้บันไดยังสามารถเก็บของ เช่นรองเท้า หรือของชิ้นเล็กๆได้อีก
ด้วย เป็นการประหยัดพื้นที่ภายในตัว (เพิ่มเติม ณ พื้นที่พักผ่อนออกแบบตามสัดส่วนให้นั่งสบาย แต่ไม่ให้สบายจน
เกินไป เพราะ เพื่อการเปลี่ยนลุกขึ้นไปพื้นที่ทำงาน ผู้ใช้จะได้ไม่รู้สึกถึงความขี้เกียจมากๆอีกด้วย)

3.70 M
2.05 M 1.50 M



2.50 M
4.55 M
2.05 M

3.70 M
2.40 M 1.00 M 0.30 M

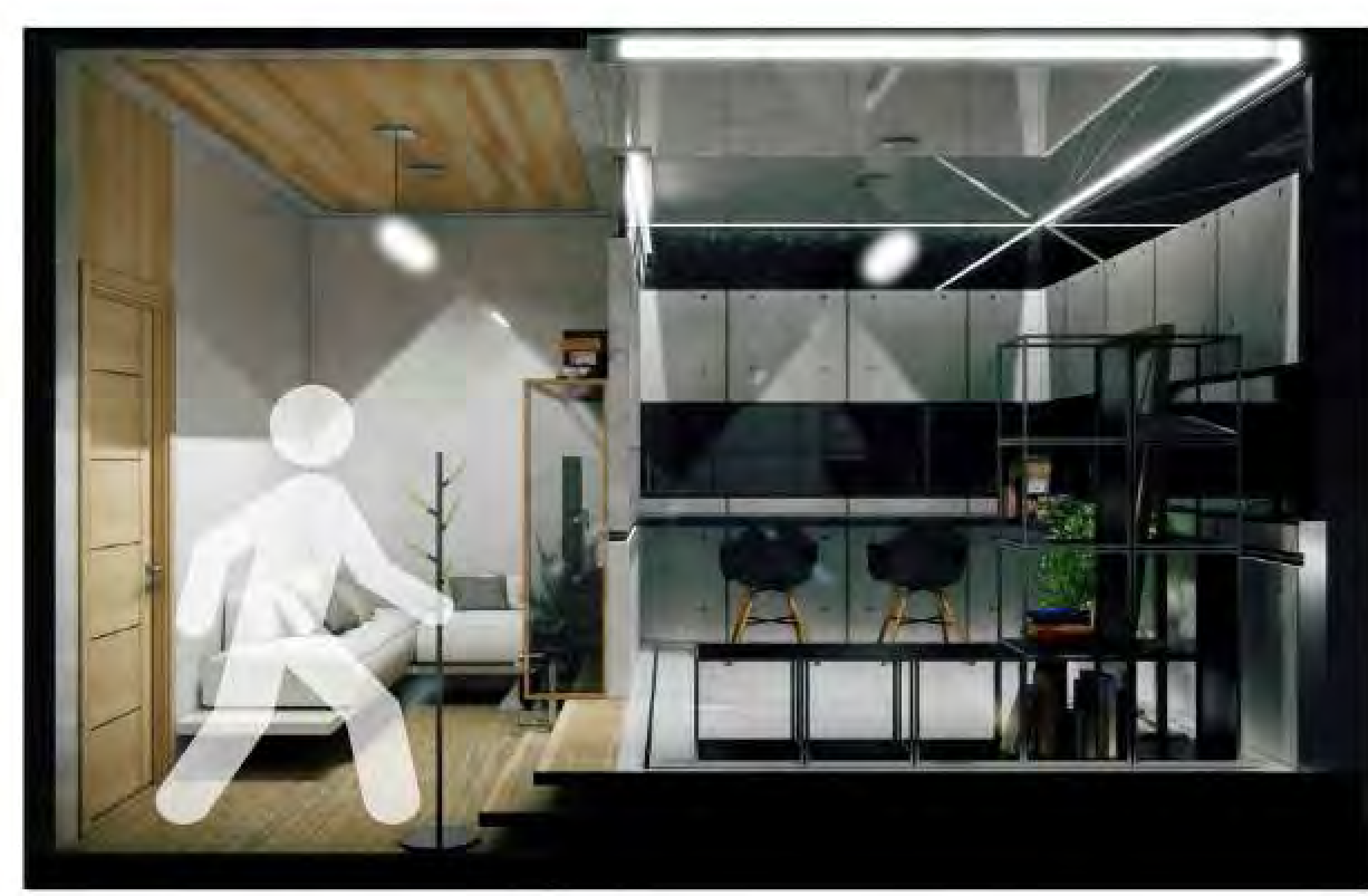


2.50 M
4.55 M
0.30 M 0.20 M 0.84 M 0.71 M



2.05 M 2.50 M
4.55 M

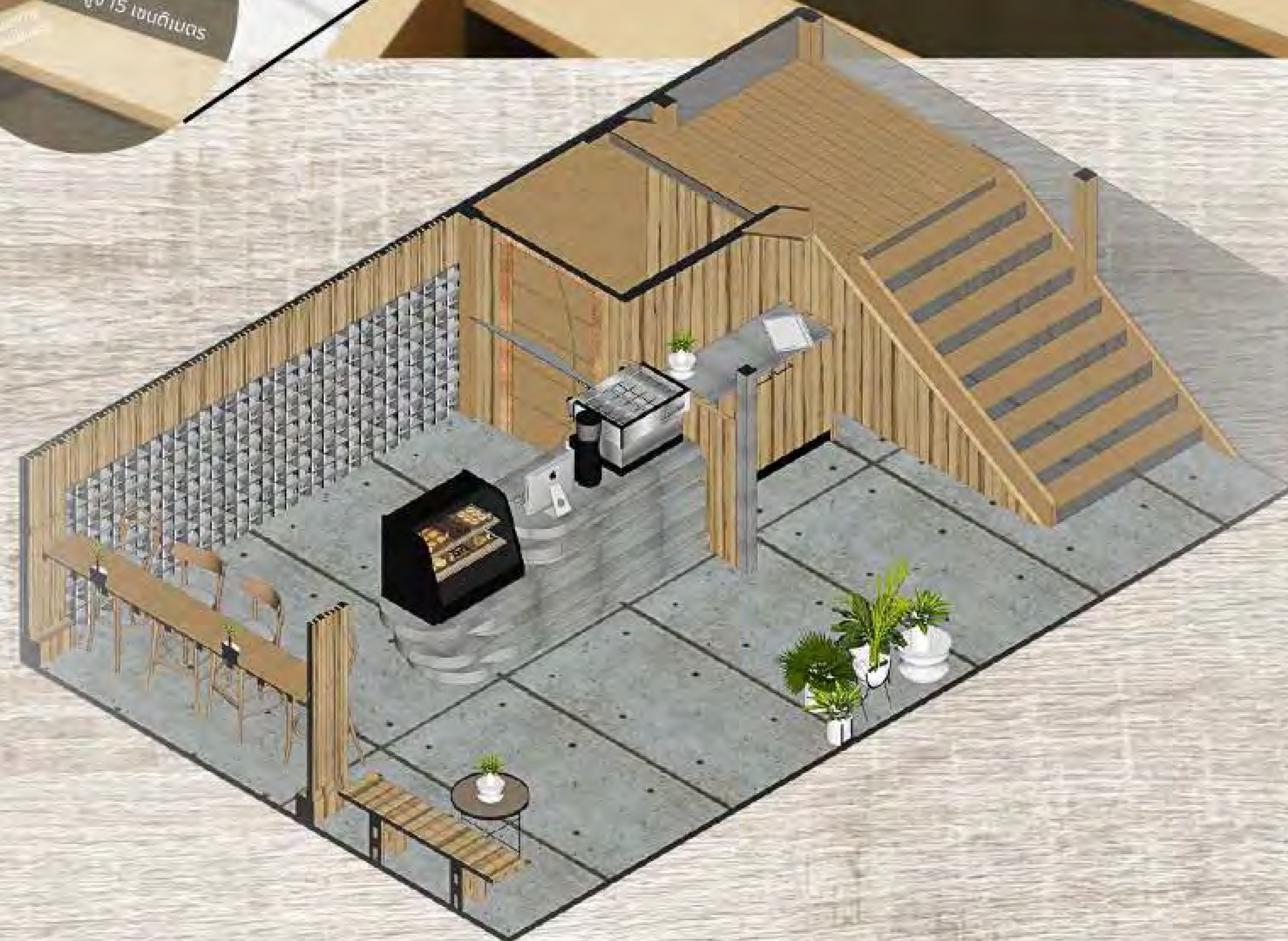
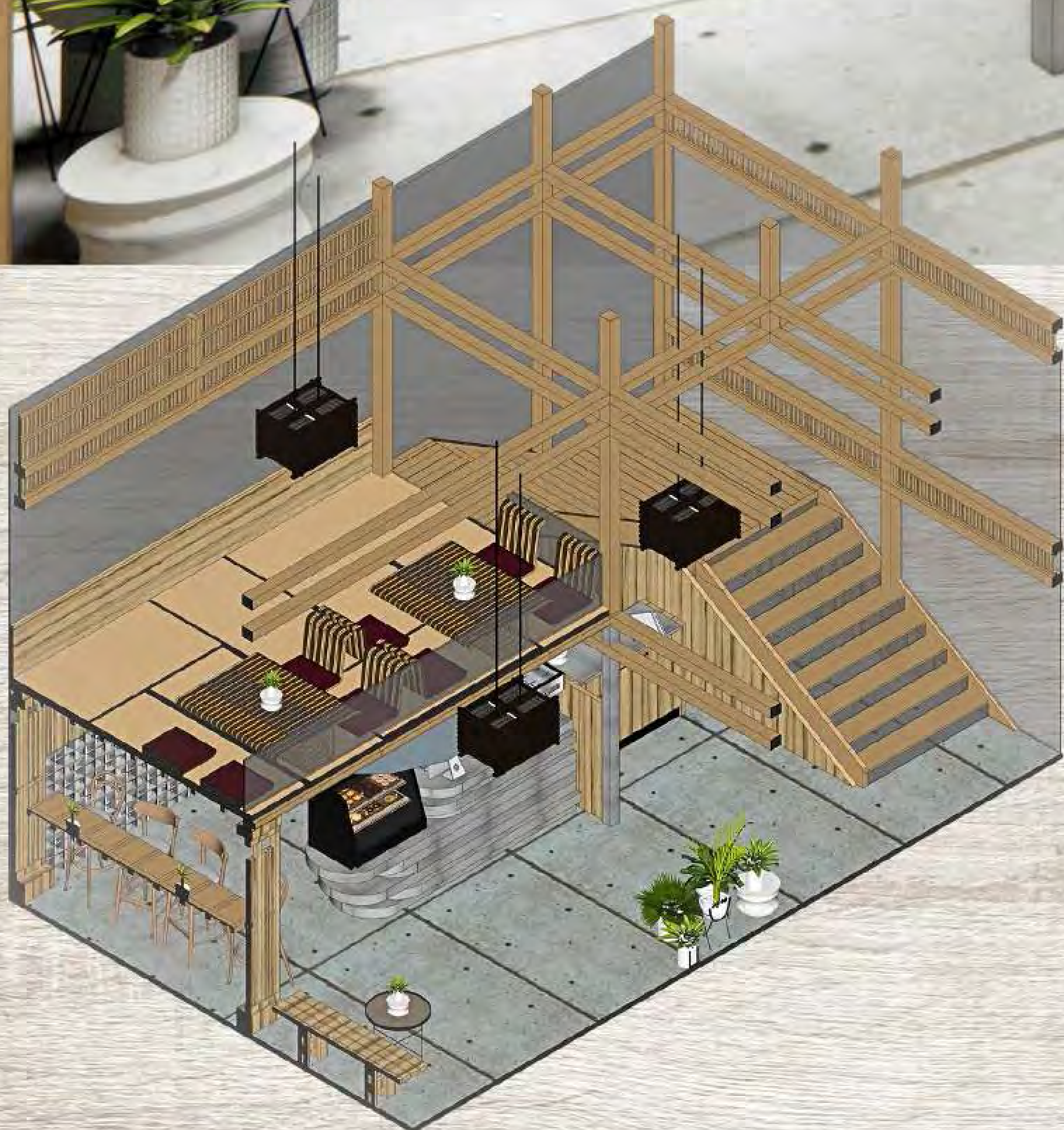
1.12 M
0.60 M 0.30 M 0.80 M 0.56 M 0.50 M



0.71 M 0.84 M 0.20 M 0.30 M 2.50 M
4.55 M

3.30 M
2.47 M 2.50 M 2.50 M

MACHIYA COFFEE SHOP



"町屋" หรือ "MA-CHI-YA" เป็นชื่อเรียกของบ้าน อาคารแถวของญี่ปุ่น ที่นิยมสร้างเป็น ที่พัก ที่อยู่อาศัย ของผู้คนชาวญี่ปุ่นสมัยก่อน ส่วนมากมักสร้างด้วยวัสดุไม้เป็นหลัก มีโครงสร้างที่เป็นไม้เข้ากัน ลักษณะรูปแบบการ เข้าเตี้ย ซึ่งก็เป็นวิธีเชื่อมต่อกัน ไม้ บริเวณข้อต่อโดยที่ไม่ใช้หมุดหรือตะปูสักชิ้น ซึ่งการที่โครงสร้างเป็นไม้ทำให้มีขนาด ความกว้าง-ยาว ของเสาและคานาที่ไม่เยอะมาก ทำให้พื้นที่ดูแคบ แต่ก็ทำให้คนญี่ปุ่นใช้พื้นที่ใช้สอยที่มีความคุ้มค่าอีก ด้วยเช่นกัน

แนวคิดจาก MACHIYA นั้น ทำให้เกิด CONCEPT การออกแบบพื้นที่ใช้สอยด้านในให้มาในรูปแบบสไตล์ MODERN JAPANESE โดยที่ผู้ออกแบบอยากจะยกเรื่องการเปลี่ยนถ่ายสเปซที่ในการใช้งานผ่านการจัดวัสดุ รวมถึง เรื่องระยะต่างๆ เข้ามาประยุกต์ในการออกแบบ ซึ่งจะเลือกการเปลี่ยนถ่ายความรู้สึกจากที่รู้สึกอึดอัด ให้กลายเป็น ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย จึงเลือกใช้วัสดุสร้างงานที่เป็นคอนกรีตและไม้มาเป็นตัวสื่อสารกันระหว่างความรู้สึกเหล่านี้ และใช้เรื่องระยะการใช้งานให้เข้ามามีบทบาท ให้ช่วยสมทบเรื่องประเด็นให้มีความชัดเจนมากขึ้น โดยมีหลักการ ออกแบบให้พื้นที่ 1 มีวัสดุประเภทคอนกรีตที่เมื่อเทียบสัดส่วนกับไม้แล้วเห็นได้ชัดว่ามีความมากกว่าเล็กน้อย ผนวก กับระยะเพดาน ณ พื้นที่เคาเตอร์ร้านค้าเพื่อยกระดับที่สูงมาก ซึ่งอาจจะทำให้อึดอัด ส่วนชั้น 2 จะปรับให้ไม้เป็นส่วนประกอบมากกว่า โดยที่จะมีระยะฝ้าเพดานที่สูงพอสมควร ให้ดูมีความผ่อนคลายมากขึ้นจากที่ที่ชั้นแรกผู้ใช้งาน สังเกตว่าฝ้าอาจจะมีความต่างที่ทำให้ดูอึดอัด แต่พอเดินขึ้นบันไดมาชั้น 2 ที่เจอเพดานสูงก็อาจจะทำให้ผ่อนคลาย ปลอด โปร่งมากยิ่งขึ้น หรือจะเดินออกมาจากส่วนของเคาเตอร์ก็จะเจอสเปซกว้างขึ้นในลักษณะของ DOUBLE VOLUME อยู่ ก็ถือว่าเปลี่ยนถ่ายความรู้สึกเช่นเดียวกัน

การเลือกใช้ช่องเปิดก็เป็นอีกแนวคิดของงานนี้ โดยที่ชั้นแรกจะมีช่องเปิดที่น้อยกว่าชั้น 2 ทำให้ช่วยในเรื่อง ของความรู้สึกอึดอัดที่ชัดเจนขึ้น แต่ชั้น 2 นอกจากจะมีเพดานที่โปร่งแล้ว ยังมีช่องเปิดที่มากอีกด้วย ทำให้เห็น พื้นที่ด้านบน หรือช่วยให้สัมผัสกับธรรมชาติที่โปร่งที่มากขึ้น

มีการคุม MOOD & TONE ผ่านสีในงาน ซึ่งก็จะแปรผันกับวัสดุที่เป็นคอนกรีตและไม้ โดยที่ไม้แสดงถึง ความดิบตัน ความแข็ง และหนักกว่า แต่ไม้ก็จะดูเบากว่าในทุกส่วนเมื่อเทียบกับ อีกเรื่องที่ไม่ได้คือเรื่องแสงสว่างที่ใช้ในงาน โดยที่ชั้นแรกจะเลือกใช้ไฟที่แรง สว่างกว่า บ่งบอกถึงความชัดเจน หรือความหนักในสิ่งต่างๆ ส่วนชั้นที่ 2 จะเลือกใช้ไฟแบบ WARM LIGHT ที่ตัดสีเหลืองนวลเล็กน้อย มีความแรงของไฟที่น้อยกว่า จะทำให้ รู้สึกเบา ผ่อนคลายมากกว่า



คอนกรีต



ไม้



กระจก



สีเทาทามิ



1.85 M 1.10 M 0.25 M 1.80 M



1.05 M 0.85 M 2.80 M 1.80 M 1.50 M
8.00 M



เบ้านั่ง กว้าง 0.50 M ยาว 1.50 M
สูง 0.40 M เหมาะสำหรับการนั่งพักผ่อนสบายๆ



โต๊ะ กว้าง 0.50 M ยาว 0.50 M
สูง 0.4 M เหมาะสำหรับการวางแก้วเครื่องดื่ม
วางของเล็กๆน้อยๆ



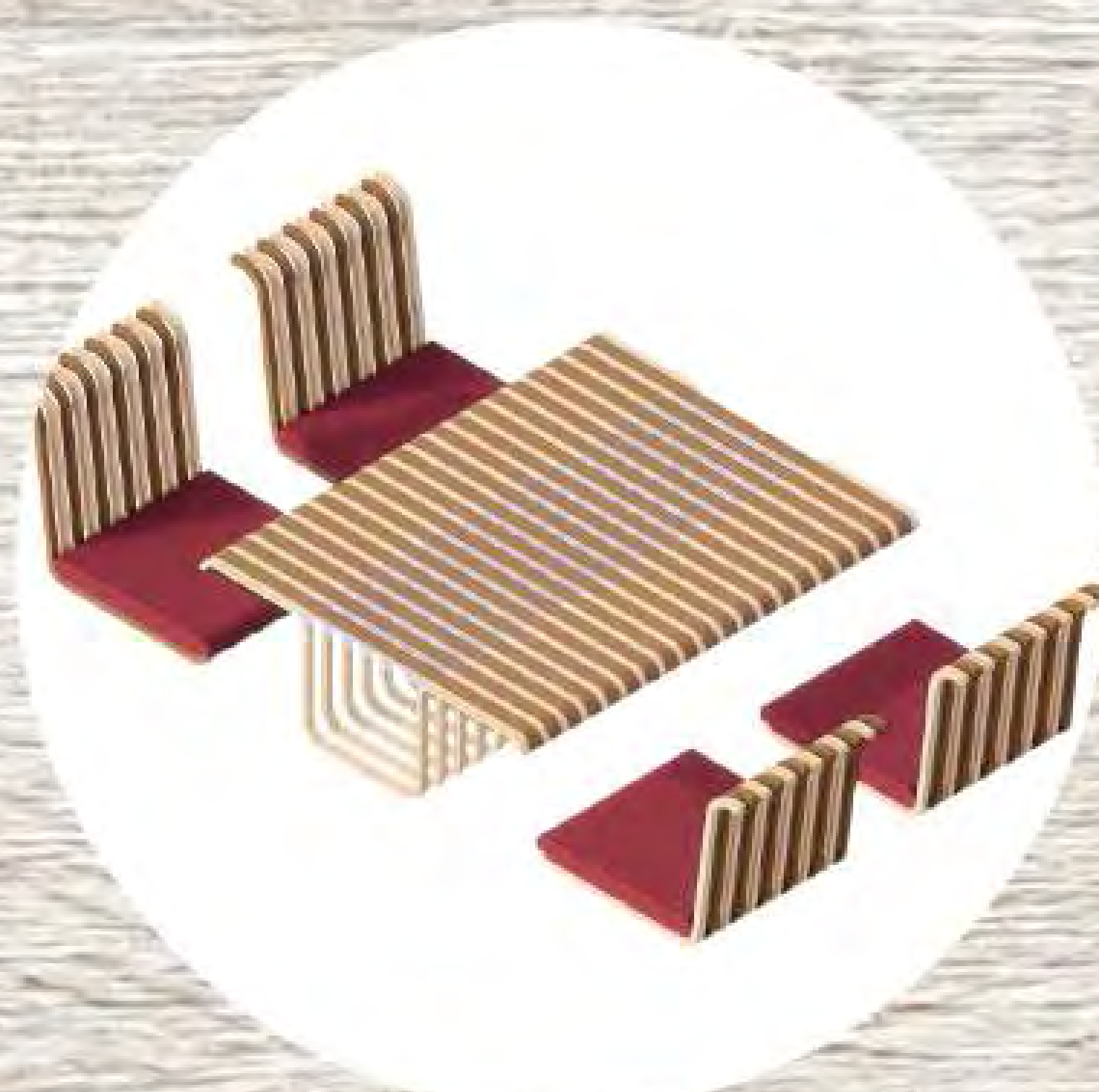
เคาเตอร์ กว้าง 0.70 M ยาว 2.70 M
สูง 0.90 M เหมาะเป็นเคาเตอร์ของ
ร้านกาแฟเล็กๆ ความสูงใช้ยืนทำงานได้



เก้าอี้บาร์ กว้าง 0.40 M ยาว 0.40 M
สูง 0.78 M เหมาะสำหรับนั่งบาร์ หรือโต๊ะสูงๆ
(ในทีมงานมีโต๊ะเคาเตอร์ BUILT IN สูง 1.00 M)



เคาเตอร์คั่นจาน กว้าง 0.50 M ยาว 1.30 M
สูง 0.94 M เหมาะเป็นเคาเตอร์ปกติ ใช้เก็บไปคั่นของ
สัดส่วนโต๊ะเหมาะกับการยกแขนของวางสิ่งของ



ชุดโต๊ะกินข้าวญี่ปุ่น กว้าง 1.00 M ยาว 1.20 M สูง 0.33 M เก้าอี้
กว้าง 0.46 M ยาว 0.48 M สูง 0.08 M
ตามCONCEPTที่อยากให้งานออกมาเป็นสไตล์ญี่ปุ่น เลย์เอาท์ใช้
ประกอบกับต้องเว้นพื้นที่ด้านหลังเก้าอี้ประมาณ 0.20 M เพื่อ
ความนั่งสบาย



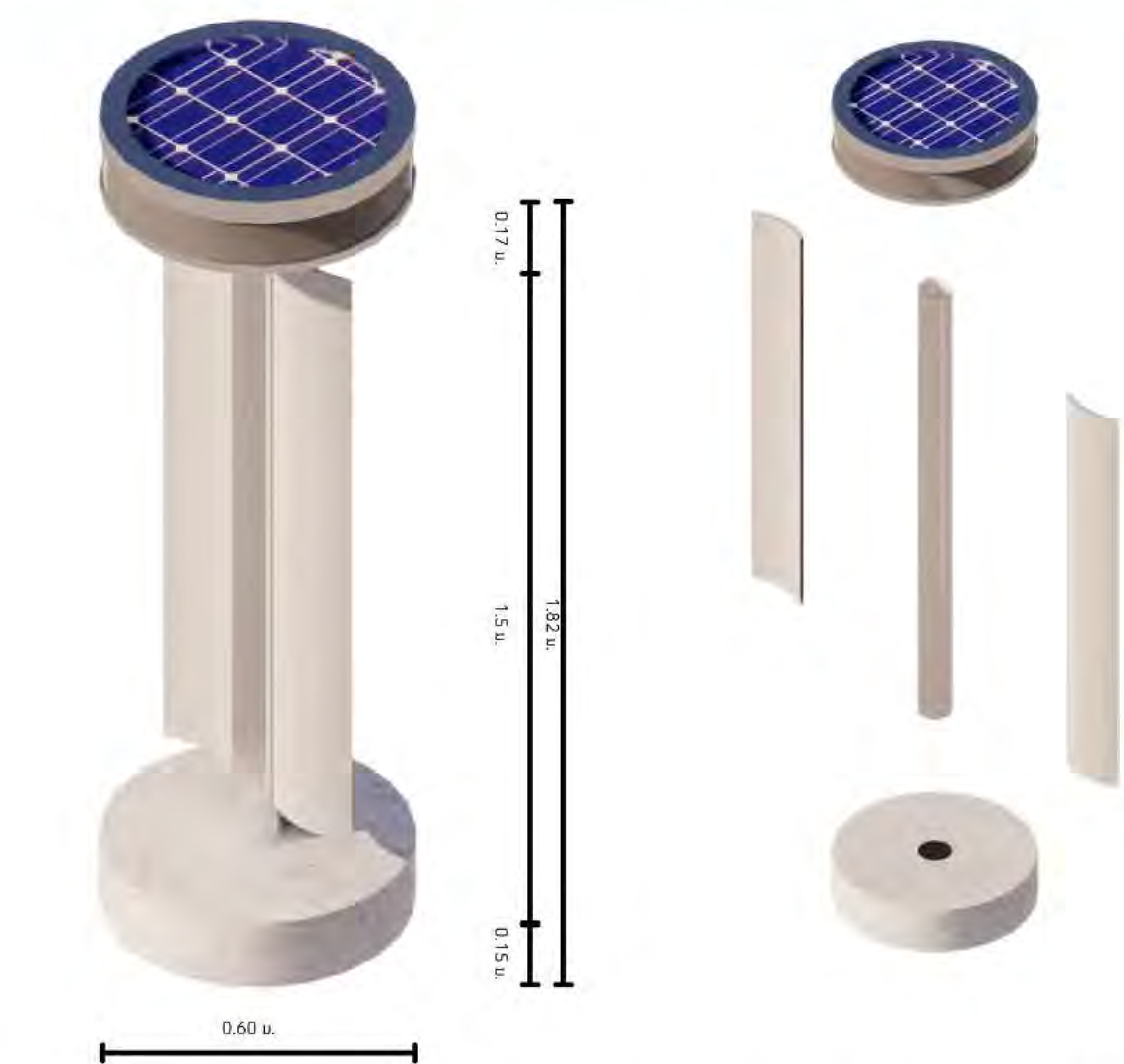
1.05 M 0.85 M 2.80 M 1.80 M 1.50 M
8.00 M



1.35 M 1.10 M 0.25 M 1.80 M
8.00 M



LIGHT OF CHANG PHUEAK



*ความกว้างฐานคำนวณจากความกว้างของเส้นแบ่งเลนถนน ถนนข้างเผือกมีเส้นแบ่งเป็นเส้นคู่ ซึ่งเส้นหนึ่งมีความกว้างอยู่ที่ 0.20 ม.



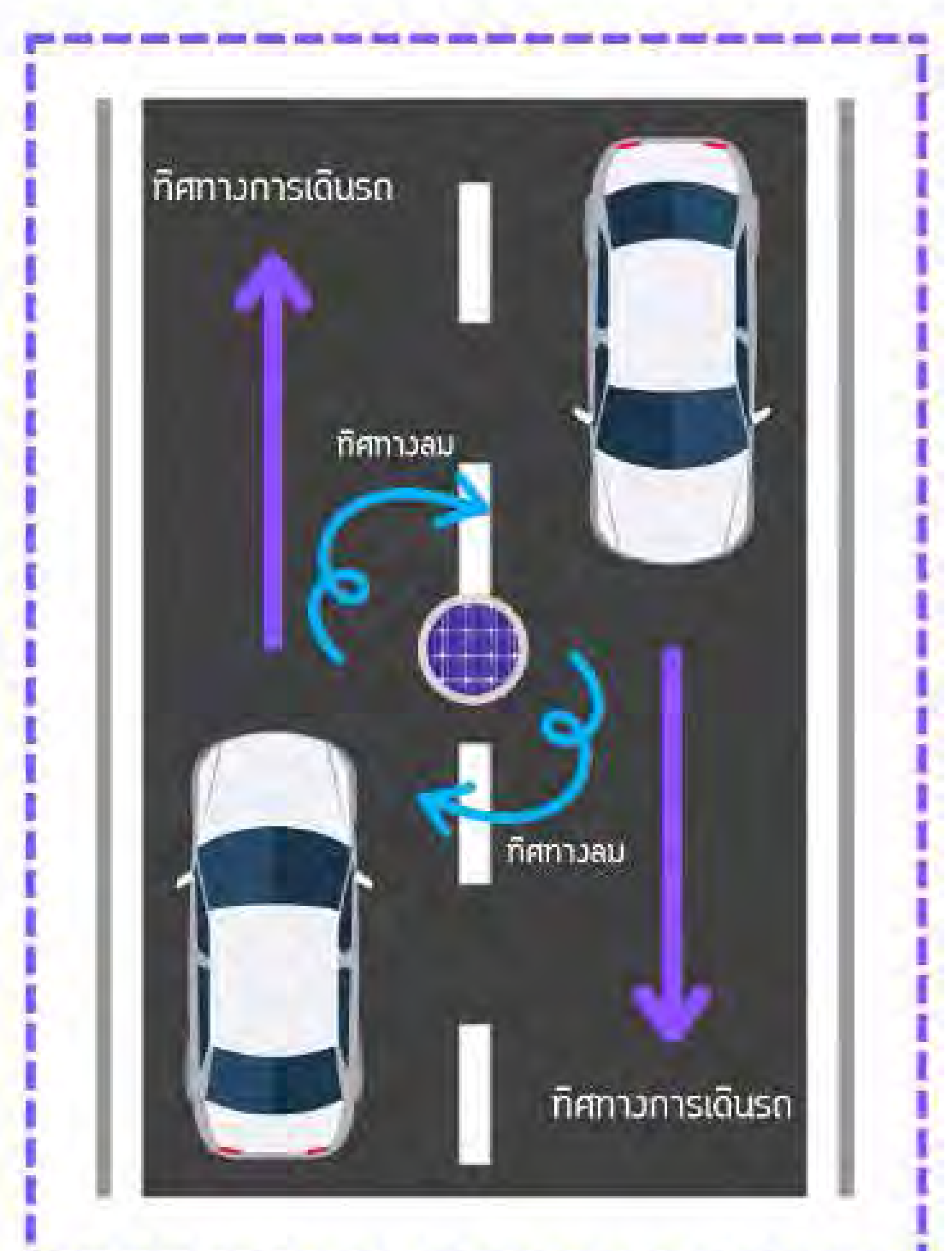
การออกแบบองค์ประกอบของเมืองครั้งนี้ เริ่มมาจากที่เบื้องต้น ได้ทำการสำรวจปัญหาตามพื้นที่ต่างๆตามโจทย์ที่ได้กำหนดมาให้ โดยเลือกพื้นที่ในส่วนขอ ข้างเผือก ณ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีขอบเขตงานตั้งแต่ ถนนมณีนพรัตน์ ต่อไปยังถนนข้างเผือก ซึ่งเป็นถนนที่คอยเชื่อมระหว่างตลาดข้างเผือกที่เป็นตลาดเช้าไปยังขนส่งข้างเผือก ซึ่งปัญหาที่พบก็มีอยู่ 2 ปัญหาหลักๆ คือ ปัญหาของการจราจร และ ปัญหาเรื่องความปลอดภัยอันเนื่องมาจากแสงสว่างที่ไม่ค่อยจะเพียงพอในเวลากลางคืน (ตามซอยย่อยๆขอ ณ ขอบเขตงานนั้นพบว่ามิแสงสว่างน้อยในเวลากลางคืน จึงมีพื้นที่เปลี่ยนตามซอย)

โดยปัญหาที่จะเลือกเสนอแก้ก่อนนั้น เป็นปัญหาในเรื่องของความสว่างในพื้นที่ๆมีแสงสว่างน้อย ซึ่งวิธีแก้ก็คือการออกแบบ street furniture โดยเริ่มแรกนั้น ได้แรงบันดาลใจมาจากทิวทัศน์ที่ใช้แรงแมในการช่วยผลิตพลังงานไฟฟ้า แต่ในเวลานี้จะใช้เพื่อเป็นส่วนของการผลิตพลังงานเอาไว้ใช้เป็นแสงสว่างตามถนน ตามซอยเล็กๆ โดยจะใช้ลมที่มาจากยานพาหนะที่ผ่านถนนข้างเผือก ทิวทัศน์มีการออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางของการเคลื่อนที่ของรถทั้ง 2 ฝั่ง

ถนน เมื่อทิวทัศน์ทำงาน ก็จะเป็นการปั่นพลังงานไปเก็บที่แบตเตอรี่ ต่อมาเมื่อเวลาที่มีแสงสว่างไม่พอ ก็จะมีตัวตรวจจับความสว่าง ทำให้ดวงไฟด้านบนเสาทำงานต่อไป ในส่วนกรณีที่เราไม่สามารถทำงานได้นั้น ยังมีแผงโซลาร์เซลล์ด้านบนที่ยังคอยเก็บพลังงานจากแสงอาทิตย์ได้อีกด้วยเช่นกัน ซึ่งหลักการทำงานก็ทำงานในแบบ ลักษณะที่คล้ายกัน คือการเก็บพลังงานไว้ที่แบตเตอรี่เพื่อไว้เป็นพลังงานให้แสงสว่างในเวลากลางคืน หรือ ในพื้นที่ที่แสงสว่างไม่เพียงพอ แต่จะแตกต่างกันตรงที่มีที่มาของพลังงานที่ต่างกันแบบทิวทัศน์ก็อาศัยพลังงานลมในการทำงาน และ ในส่วนขอแสง ก็ใช้แสงสว่างที่ได้จากแสงแดดดวงอาทิตย์ในเวลากลางวันเพื่อเก็บพลังงานต่อไป

ส่วนอีกปัญหาที่เป็นเรื่องการจราจรนั้น เป็นปัญหาของการติดขัดของการจราจรที่อยู่บริเวณถนนข้างเผือก (ฝั่งที่ติดกับตลาดข้างเผือก) โดยปกติแล้ว การที่จะเดินทางจากตลาดข้างเผือก ไปยังขนส่งข้างเผือกนั้น ในช่วงแรกจะเป็นถนนเลนสวนกัน 2 ฝั่งปกติ แต่พอใกล้ถึง ณ ขนส่งข้างเผือกจะกลายเป็นถนน วันเวย์ พอพ้นส่วนขอขนส่งก็จะกลับมาเป็นถนน 2 ฝั่งสวนกันเช่นเดิม ซึ่งถ้าจะเดินทางจากขนส่งไปตลาดข้างเผือกก็ต้องใช้ถนนด้านหลังขนส่ง คือถนนสนามกีฬา เข้าวงเวียน แล้วต้องไปออกถนนข้างเผือกซอย 2 จากนั้นค่อยกลับมาถนนข้างเผือกที่เป็นเส้นทางหลัก โดยส่วนตัวแล้วมองว่า ถนนข้างเผือกมีศักยภาพพอที่จะระบายรถได้โดยไว (แต่ก็ลำบากหน่อยช่วงชั่วโมงเร่งด่วน) โดยที่ไม่ต้องทำทางอ้อมที่เป็นแบบทุกวันนี้ที่เหมือนเป็นการพาอ้อมแล้วไปเจอปัญหาจราจรติดขัด ณ วงเวียนสนามกีฬาอีก

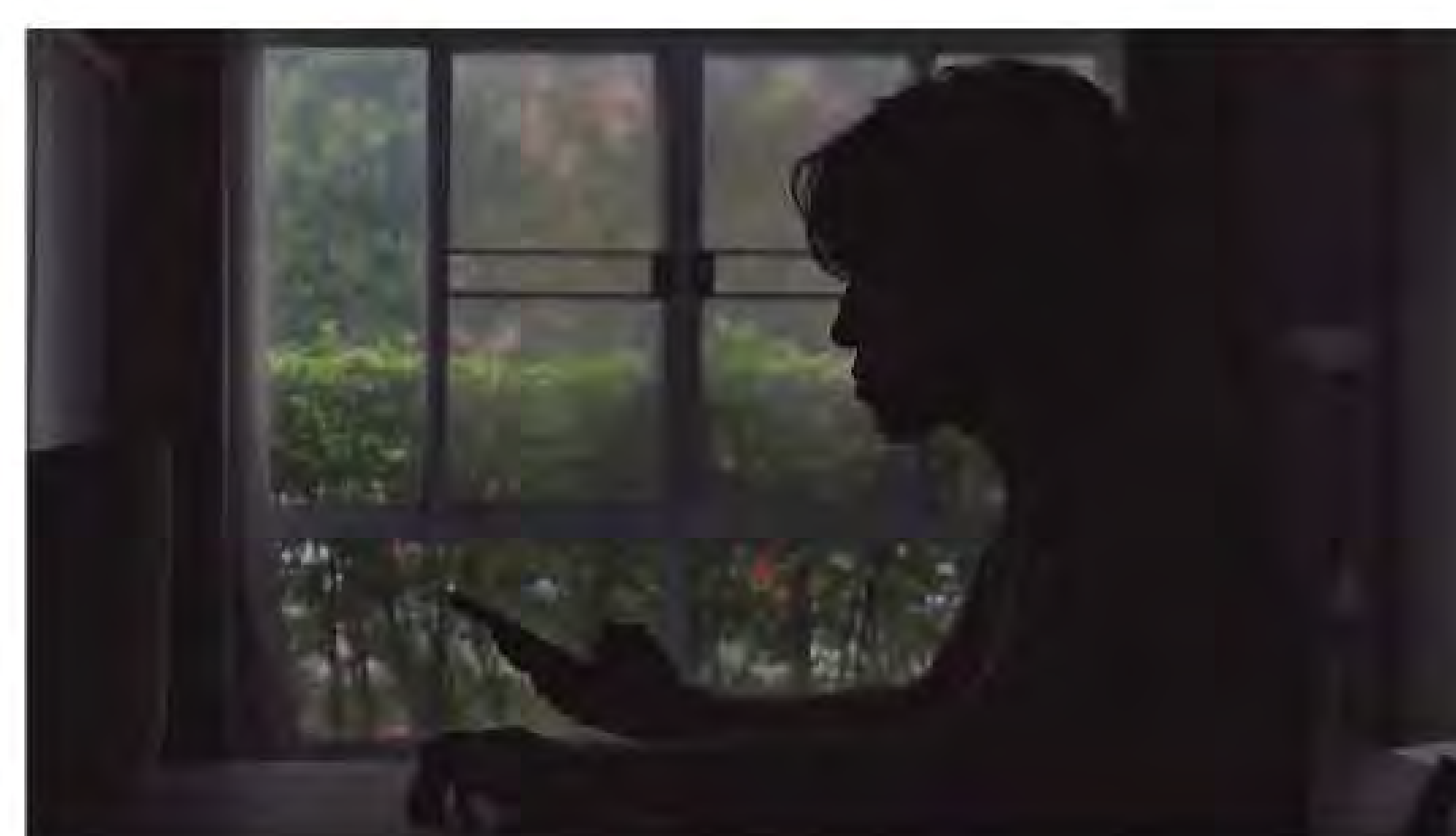
โดยจะแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีการปรับผังถนน เป็นการปรับทิศทางของการจราจรให้มีทิศทางที่ง่าย และรวดเร็ว เป็นการปรับถนนให้เป็นถนน 2 ฝั่งที่มีการสวนกันของรถให้สุดตลอดทั้งถนนข้างเผือก ซึ่งทิวทัศน์มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เป็นเส้นทางวันเวย์



OTHER WORK

งานภาพยนตร์สั้น ซึ่งเป็นหนึ่งในงานขอวิชาหนึ่งในของคณะสื่อสารมวลชน โดยส่วนตัวแล้วทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยกล้อง และอีกหน้าที่หนึ่งคือการควบคุมกล้องที่ 2 อีกทั้งในบางครั้งยังทำหน้าที่เป็นผู้ช่วย DP (DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY) เป็นหน้าที่ที่คอยเลือกมุมในการถ่ายต่างๆ เพื่อหาตัวเลือกมุมถ่ายที่จะสื่อสารข้อความบางอย่างที่ภาพยนตร์อยากจะ หรือ ควรจะสื่อ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ มีชื่อว่า **BAD DOG NO BISCUITS** เป็นภาพยนตร์สั้นที่สื่อสารในประเด็นของการเมือง เรื่องกล่าวถึง...ในอนาคต จู่ๆก็มีสิ่งมีชีวิตแปลกปลอม เป็นสิ่งมีชีวิตขนาดยักษ์ต่างทยอยโผล่ขึ้นมาจากใต้ดินอย่างไม่ทราบสาเหตุ โดยสิ่งมีชีวิตขนาดยักษ์เหล่านี้ได้สร้างความเปลี่ยนแปลง และ ความเสียหายต่อโลกในปริมาณมาก ต่อมาจึงได้มีหน่วย S.A.ที่ทำหน้าที่รับมือ และช่วยปกป้องผู้คนจากสิ่งมีชีวิตขนาดยักษ์นี้ได้ โดยตัวเอกนั้น(ชิน) จะเป็นหนึ่งในผู้ควบคุมหุ่นยนต์เพื่อต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่เมื่อทำหน้าที่ไป ก็พบความผิดปกติของตนเอง และค้นพบความลับขององค์กร S.A.ที่เขาทำงานอยู่...

โดยสามารถชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง Bad dog no biscuits ได้แล้ววันนี้ใน youtube :
https://youtu.be/ViOgY5kyvEE?si=gUe3PJ5u4Rrs_zof



BEHIND THE SCENES



OTHER WORK AND ACTIVITY



งานครีเอทีฟ ART DIRECTOR ที่ บ.ซูใจ นะ กัลยาณมิตร CREATIVE FOR GOOD(S) AGENCY หลังจากสิ้นสุดการฝึกงานกับ VASLAB ARCHITECTURE ข้าพเจ้ามีโอกาสดำเนินการใหม่ในสายงานครีเอทีฟโฆษณา ซึ่งได้เรียนรู้วิธีคิดเชิงกลยุทธ์และมองปัญหาในมุมที่ต่างออกไป แต่ยังให้ความสำคัญต่อการตอบโต้ความต้องการของลูกค้าเช่นเดียวกับงานออกแบบสถาปัตยกรรม ข้าพเจ้าได้ฝึกทักษะการค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูล คิดงานสร้างสรรค์ ร่วมงานกับ ART DIRECTOR และมีผลงานในการจัดวางเลย์เอาต์สื่อภาพเพื่อส่งให้ฝ่ายมีเดียของลูกค้าใช้บนโซเชียลมีเดีย ทั้งหมดนี้ช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำกลับมาใช้ในการออกแบบทางสถาปัตยกรรมได้อย่างดี โดยมีระยะเวลาในการฝึกงาน 2 เดือน

CREATIVE AGENCY INTERNSHIP



ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเดินทางไปศึกษาดูงานและเข้าร่วม WORK SHOP ที่ต่างประเทศ โดยประเทศที่ไปนั้นคือประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นทริปที่ไปศึกษา เยี่ยมชม อาคารต่างๆ ที่เป็นผลงานของสถาปนิกชื่อดัง เช่น Kyoto City KYOCERA Museum of Art โดย Jun Aoki, garden of fine arts kyoto โดย Tadao Ando, Hotel Royal Classic Osaka โดย Kengo Kuma, Ace Hotel Kyoto โดย Kengo Kuma อีกทั้งยังได้มีโอกาสเข้าร่วม Work shop ในหัวข้อเรื่องการพัฒนาเมืองร่วมกับเพื่อนๆ นักเรียนสถาปนิกที่มหาวิทยาลัย Kyoto Tachibana University Community Collaboration Center

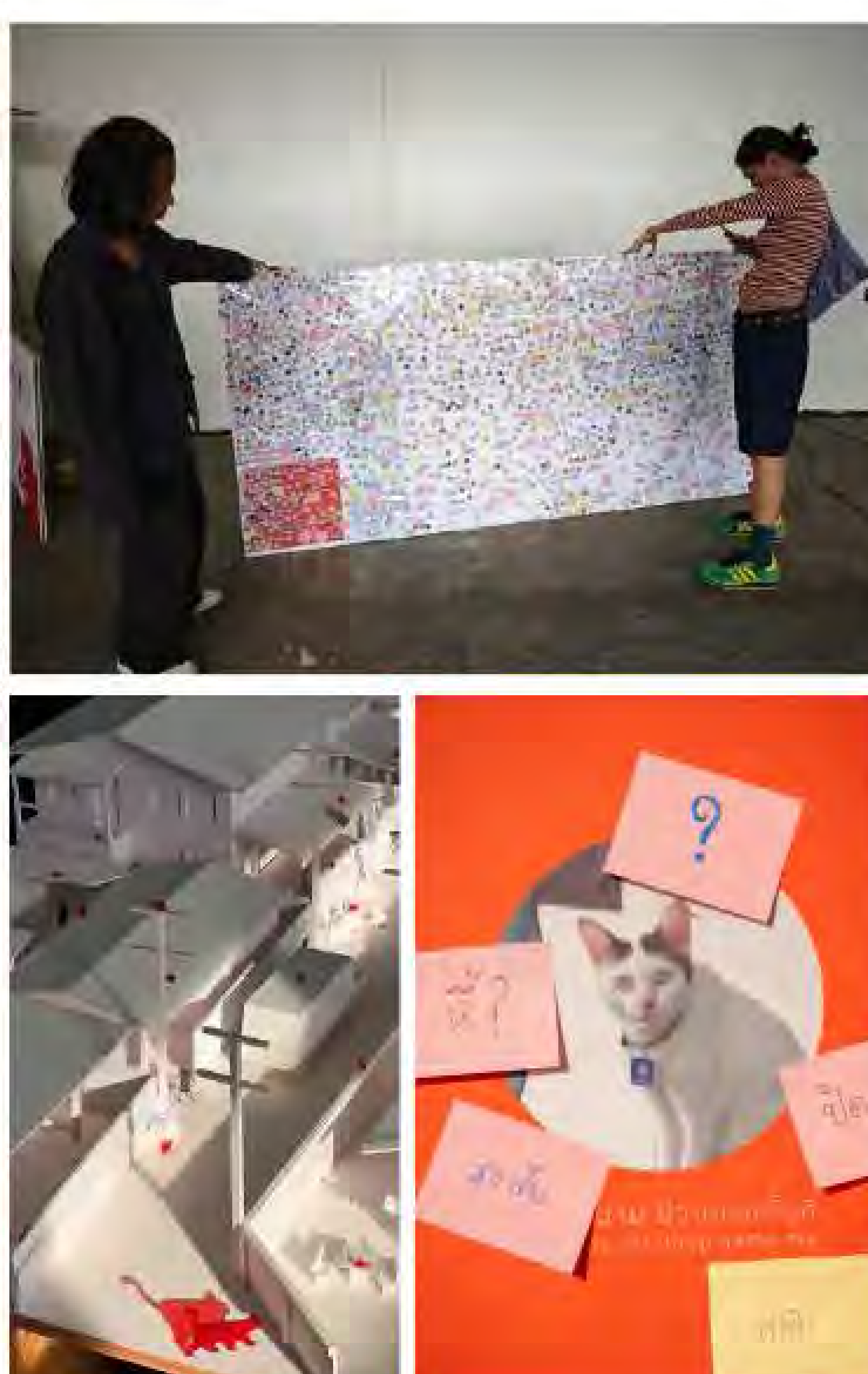
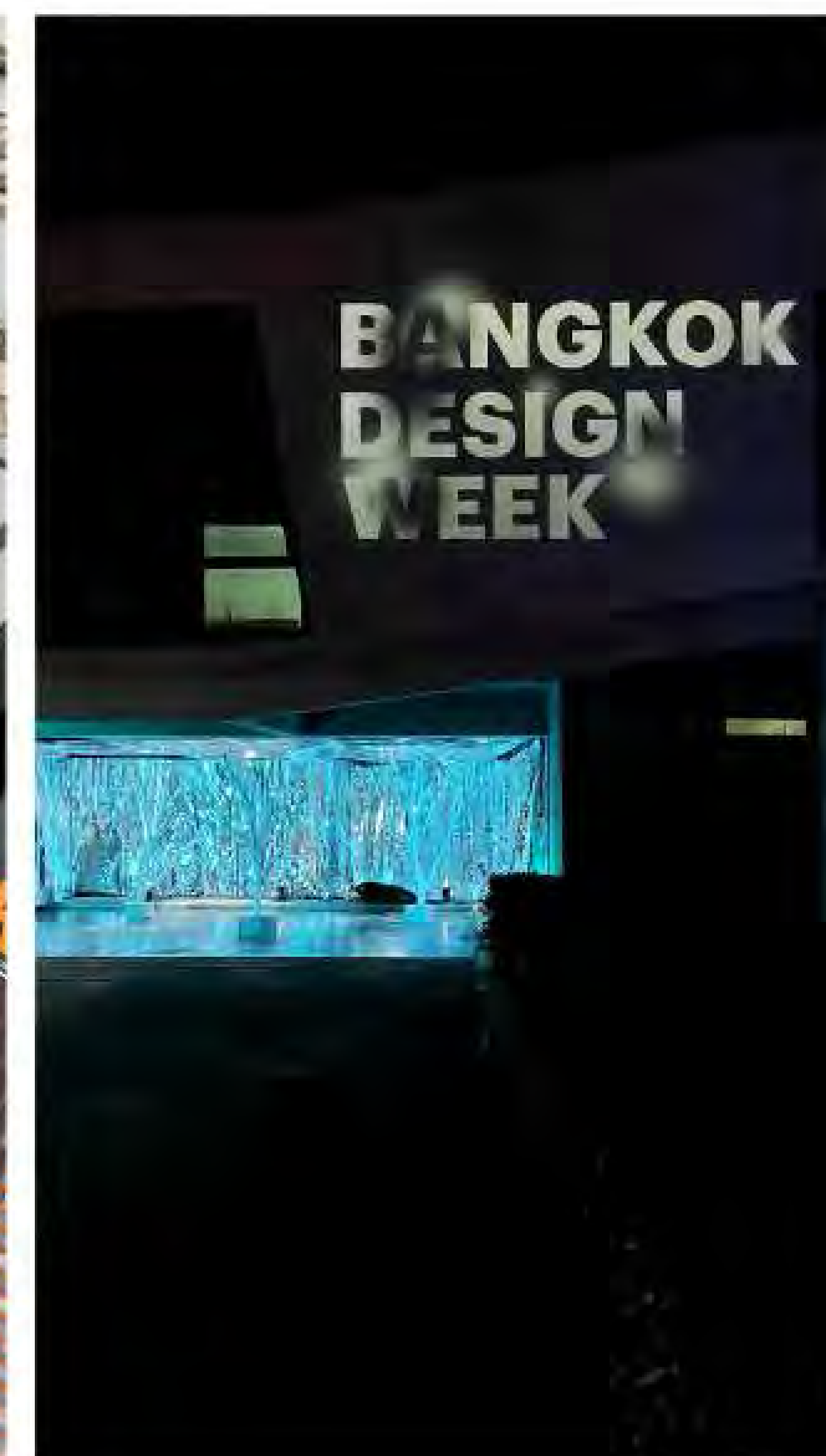
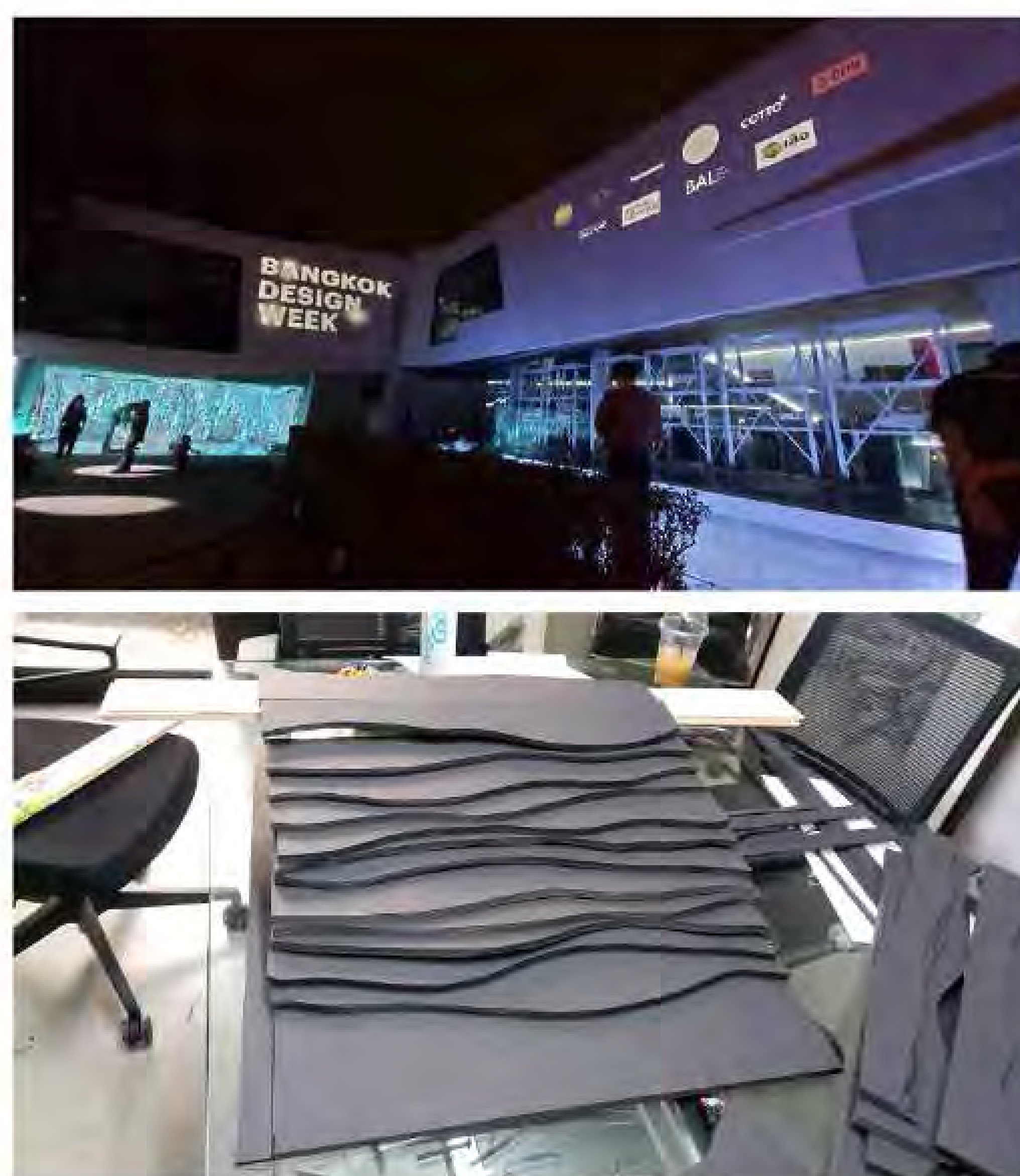
FIELD TRIP IN JAPAN WITH ARCHITECTURE STUDENT FRIEND 2023



OTHER WORK

ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในนิทรรศการ "VASLAB CONVERGENCE" ซึ่งเป็น Open House ของ Vaslab Architecture โดยนิทรรศการนี้จัดแสดงผลงานที่สะท้อนตัวตนของบริษัท และมีการร่วมงานกับทีม Lighting Designer ในการทำ 3D Mapping และ Street Lighting รอบบริเวณ ข้าพเจ้ารับหน้าที่จัดเตรียมและซ่อมแซมโมเดลอาคาร รวมถึงช่วยเตรียมสถานที่ร่วมกับทีมสถาปนิก และดูแลงานในฐานะสถาปนิกตลอดช่วงเวลาการจัดแสดง

BANGKOK DESIGN WEEK 2024
นิทรรศการ "SOUTH SUKHUMVIT
: VASLAB CONVERGENCE"



ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการทำงานนิทรรศการที่มีชื่อว่า "แมวที่ควรค่ามา" โดยเป็นงานที่ว่าด้วยเรื่องของการวิเคราะห์พฤติกรรมแมวที่มีอยู่จำนวนมากที่ชุมชนควรค่ามา ณ ตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นงานที่เล่าเรื่องความผูกพันของชาวบ้านในชุมชนที่มีต่อแมว พร้อมวิเคราะห์องค์ประกอบสิ่งแวดล้อมของชุมชนที่เอื้อการดำเนินชีวิตของเหล่าแมว

CHIANG MAI DESIGN WEEK 2024
นิทรรศการ "แมวที่ควรค่ามา"

ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการทำงานนิทรรศการ Post - Archpocalyptic View Thesis Exhibition : ARCH CMU 2025 ซึ่งเป็นงานจัดแสดงผลงานธีสิสของนักศึกษาสถาปัตยกรรมชั้นปีที่ 5 ประจำปี 2025 โดยที่ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการจัดหาสปอนเซอร์ ติดต่อทางผู้สนับสนุนหน่วยงานต่างๆ เพื่อให้งานเกิดขึ้น และดำเนินการจัดงานได้

**POST-ARCHPOCALYPTIC VIEW
EXHIBITION 2025**



Vaslab Company Limited

3 Soi Sukhumvit 101, Sukhumvit Road, Bangchak, Prakhnong, Bangkok 10260
T +662 741 8099 | F +662 741 8266 | E vaslab@vaslabarchitecture.com

Vaslab

HR 001/2024

22 MAR 2024

CERTIFICATE OF INTERNSHIP

This is to certify that **Mr.Than Deesamer** has successfully completed the internship at **Vaslab Company Limited** from 20 November 2023 to 22 March 2024.

We found him creative, enthusiastic, and fast learning. He has shown a great deal of competency in both digital ability and graphic design skills. She also worked well as part of a team during her tenure.

We wish him every success in his life and undergraduate years.

Sincerely,



Mr. Vasu Virajsilp

Managing director
Vaslab Co., Ltd.

Vaslab Co., Ltd.

บริษัท แวลแล็บ จำกัด 3 ซอยสุขุมวิท 101 ถนนสุขุมวิท แขวงบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260 | โทรศัพท์ +662 741 8099 | แฟกซ์ +662 741 8266
Vaslab Company Limited 3 Soi Sukhumvit 101, Sukhumvit Road, Bangchak, Prakhnong, Bangkok 10260 | T +662 741 8099 | F +662 741 8266

FACULTY OF ARCHITECTURE CHIANG MAI UNIVERSITY
A SELECTION WORK SINE 2020 - PRESENT OF THAN DEESAMER