

031

TOKYO / BEIJING

2011

中国棋院贵宾室

VIP Gaming Lounge, Beijing
VIP基金会[中国棋院贵宾室]、北京

中国棋院贵宾室	VIP Gaming Lounge, Beijing
北京三漭画廊	Mizuma & One Gallery, Beijing
东京艺术画廊	Mizuma Art Gallery, Tokyo
天津冈冈食品店	The GANG*GANG Cell-ar, Tianjin
名古屋 S 住宅	SHN, Nagoya
下北町住宅改造	House in Shimokita, Renovation, Tokyo
永福町住宅	House in Eifuku, Tokyo
Y 宅改造	Flats in Itabashi, Renovation, Tokyo
工人体育场改造工程	Beijing GongRen Stadium Renovation
天津奥林匹克中心改造	Tianjin Olympic Center Renovation
刚果布拉柴维尔别墅	Villa in Brazzaville, Republic of Congo
北京怀柔饭店	Huairou Hotel, Beijing
东京摇篮咖啡厅	Cradle Cafe, Tokyo
六盘水文化中心	Liupanshui Culture Centre, Guizhou
杭州宾馆	Hangzhou Hotel, Hangzhou
木材和玻璃桌子	Table with wood and glass
木材和亚克力隔断	Partition with wood and acrylic resin
木材和不锈钢展示架	Display with wood and stainless steel
2011 中艺博国际画廊博览会入口设计	China International Gallery Exposition 2011 Entrance Design

Type: Interior / VIP Lounge
Place: Beijing, China
Area: 380sqm
Period: 2008.03-2008.04 [Design],
2008.04-2008.11 [Construction]
Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling,
Sun Li, Wang Yaohui [Pan-China],
Liu Xiaojuan [Pan-China], Hoshiaki
Ishikawa [Equipment]
Construction: CSCEC-TAISEI
Construction Ltd.
Photo: Judy Zhou







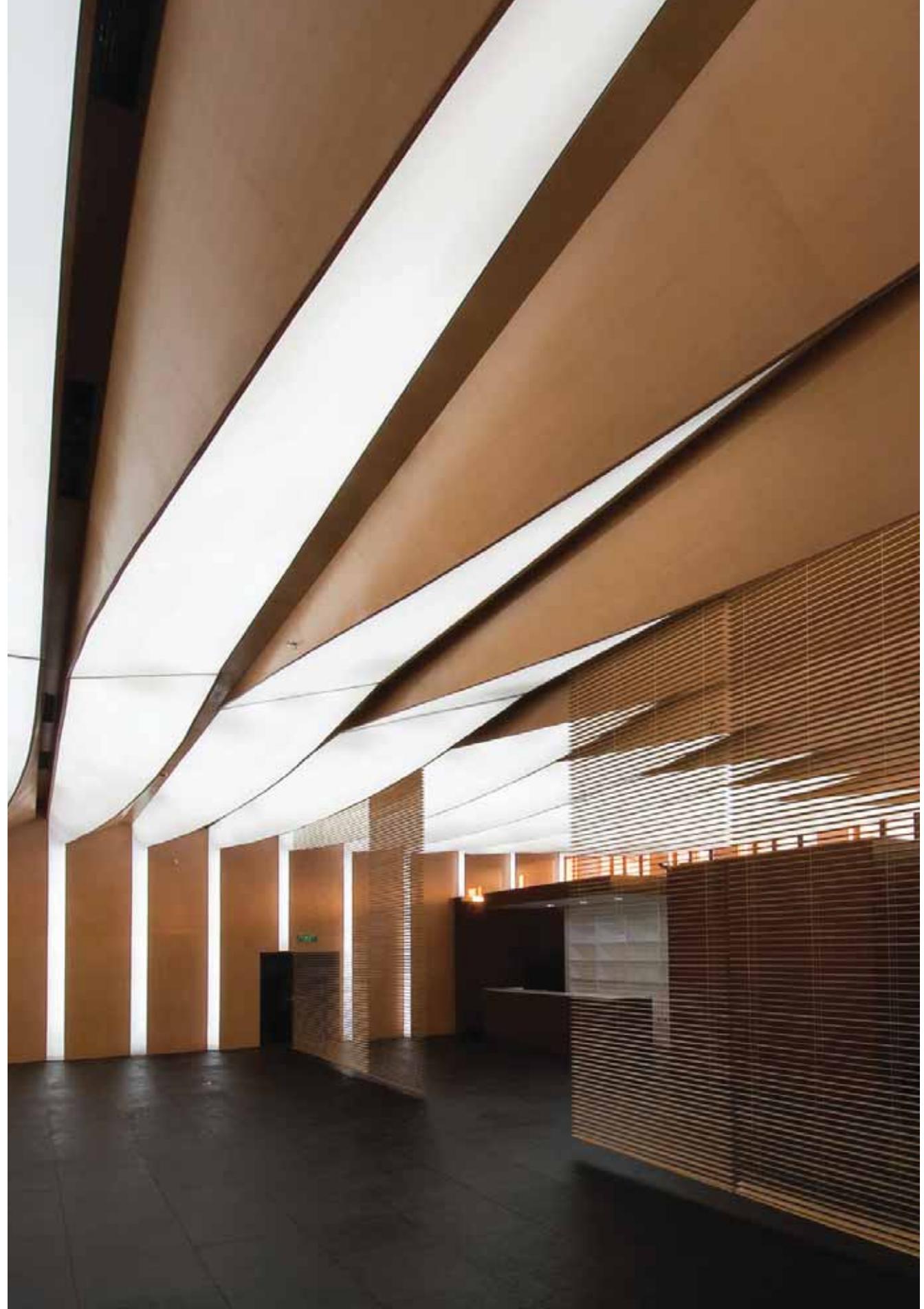
VIP Gaming lounge interior design for the government affiliated Chinese Chess Association, a body overseeing board and other games such as Chinese chess, Go, Chess, Bridge and Mahjong. In China, board games are recognised as sports as shown by the fact that the Chinese Chess Association is placed under the Department of Sports. This idea of games as a sport is also applicable to the space in which they are played. People tend to enjoy playing games on the street, in parks and other outdoor spaces. The space for this project itself had a ceiling 4m high which is more characteristic of a sports hall. The Chinese Chess Association also hosted events in this space for the World Mind Sports Games which was held after the Beijing Olympics. We were essentially engaged, not to overstate it too much, to design the equivalent of the "birds nest" for the sports of the mind. To create an interior design out of these games we could have adopted the pieces of go and Chinese chess as a motif, however this could easily become kitsch. More importantly however, by choosing 1 game as the theme we could have easily become caught up in sectionalism within the association. So, it was decided to use something common to all of the games, timber, the material that most game boards are made from, as the major element. Timber panels have been cut open, forming twisting strips that cover the walls and ceiling. Lighting has been placed in between these strips which are joined together by a membrane. By carefully adjusting the width of the membrane and by a small amount of natural light brought in from the edge of the room, the ideal ambient lighting for playing a board game can be achieved. In other words, the goal was to give a similar lighting environment as if one were playing in the shade of a park, or under the eaves of a building in a Hutong lane. While it is a simple design, depending on which point you look from it can appear as if the whole walls and ceiling are illuminated, or conversely your view could be dominated by timber panelling. These variations of the visible are similar to the intellectual relay that occurs over the playing board. Care was taken for the practical aspects of the design, such as operational management of the lighting, Air conditioning and sprinkler systems. The curving design of the membrane ceiling and its lighting properties were tested through testing mock-up models.

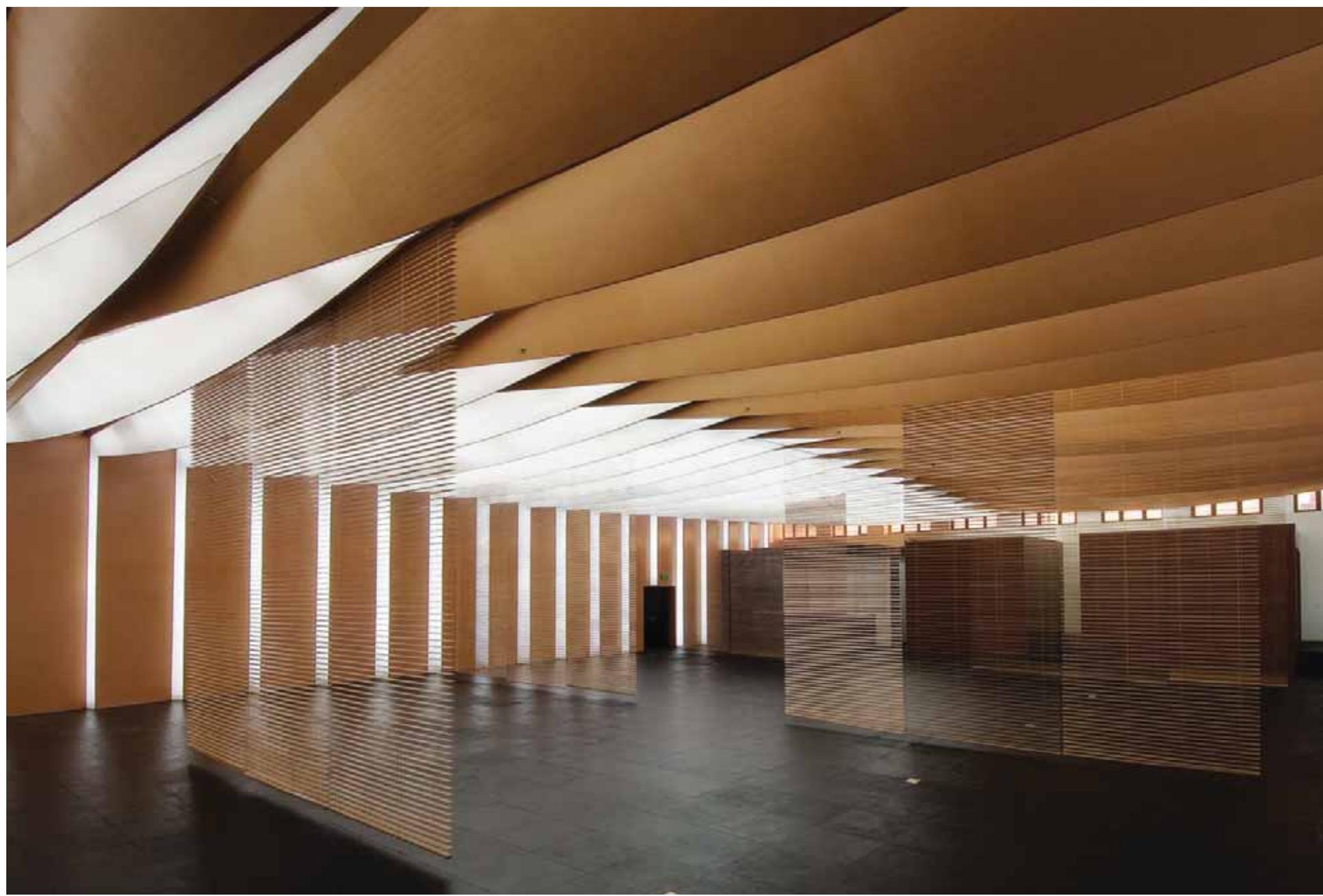
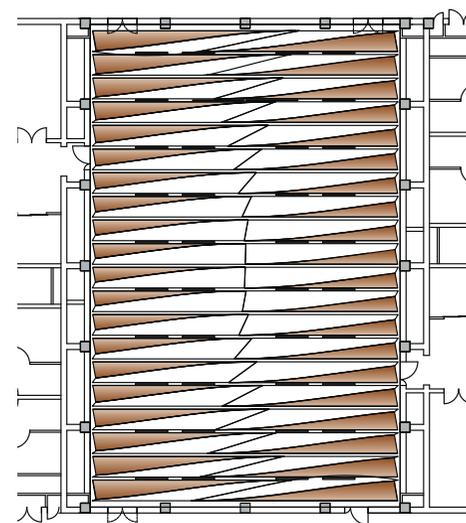
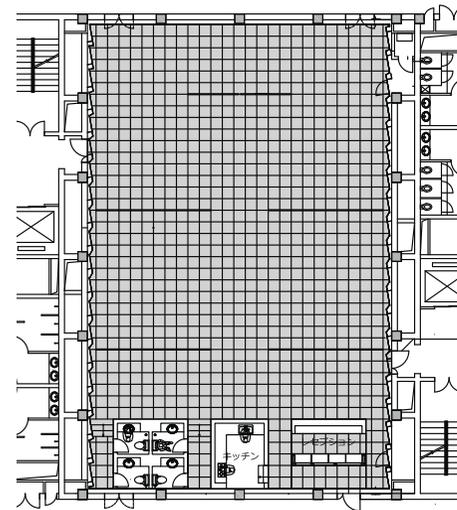
中国将棋、チェス、碁、ブリッジ、麻雀、などのボードゲーム競技を管轄する政府系組織、中国棋院の貴賓室兼ブレイルームのインテリア設計。

中国では、これらボードゲームはスポーツの一つとして認知されており、クライアントである中国棋院も体育总局の下部組織になっているほどだ。その感覚はゲームする空間まで及んでいるようで、庶民は道端や公園など、屋外でのゲームを好む傾向があるし、また、今回設計することになった部屋も、天井高が4メートルを超える体育館のような空間だった。中国棋院は、北京オリンピックの直後に行われた「世界知能運動会(ワールド・マインドスポーツ・ゲームズ)」の会場の一つでもあった。大きさに言えば、我々は、「頭脳スポーツのための『鳥の巣』」の設計を依頼されたわけだ。

ゲーム類を空間化するにあたっては、碁盤や将棋の駒をモチーフとして使うのもあるだろうが、あまりやりすぎるとキッチュになってしまうし、第一、どのゲームを題材にするかによって組織内のセクショナリズムに巻き込まれてしまうだろう。そこで、ボードゲームに共通する「ボード」の素材、木を中心に用いる事にした。壁、天井に亘って、ストライプ状に切りわかれた木パネルが振じれてゆく。その間に張った膜の中には、照明が仕込んである。膜の幅を微妙に調整する事によって、部屋の端から入る僅かな自然光を補完しつつ、室内の各所にボードゲームに最適な均質光——すなわち、この場合は公園の木陰や胡同の庇の下にも似た光環境、ということ——をもたらす事を目指した。比較的シンプルな設計だが、見る位置によっては、壁/天井が全て光に満たされたり、逆に木パネルに支配されたりし、棋士達の盤上での知的応酬にも似た、バリエーションに富んだ視覚効果を生んでいる。

実施にあたっては、照明、空調、スプリンクラー等の設備関係の管理に注力している。曲面でデザインされた膜天井の光の効果については、モックアップ等を作成して検討した。







Off the Rails

北京三潞画廊

Mizuma & One Gallery

Type: Interior / Renovation / Art Gallery
Place: CaoChangDi, Beijing, China
Area: 500sqm
Period: 2007.06-2008.02 [Design], 2008.02-2008.04 [Construction]
Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Tong Ling, Luo Zeng Long, Sun Li, Fu Longbiao [Structure]
Photo: Judy Zhou

An art gallery in the Cao Chang Di art precinct in Beijing. This project was a renovation of the Chinese artist Ai Weiwei designed house and studio, to an art gallery. The brief included an exhibition room with video room, offices, a residential component for artists to stay in, viewing room, reception, etc. Existing electrical and plumbing systems had to be refitted and exhibition walls, lighting for artworks, a large door for delivery access as well as appliances and furniture were designed. The main gallery space has a ceiling height of 6m, which we were concerned would be too high for the relatively small Japanese artworks, so a moveable L-shaped partition was developed to be used for exhibitions that are smaller in size.

北京のアートエリア、草場地に建つアートギャラリー。中国の美術家、アイ・ウェイウェイ [艾未未] 氏の設計によるアーティスト用スタジオ / 住居を、アートギャラリーへとリノベーションした。機能としては、ビデオ・ルームを含む大小の展示室の他、オフィス部分、アーティスト滞在のためのレジデンス部分、ビューイングルーム、レセプション等が必要になり、既存の電気・給排水・空調系統を大きく見直しながら、美術用展示壁や照明、搬出入のための大扉、什器・家具類の設計を行った。天井高約6メートルのメインスペースは、比較的小ぶりな日本の作品に対して大きすぎる場合が懸念されたため、L字型平面をもつ移動展示壁を2枚用意し、小型の展示にも対応できるようにしている。



东京三漕画廊

Mizuma Art Gallery, Tokyo

ミヅマアートギャラリー、東京

Type: Art Gallery / Interior Design

Place: Tokyo, Japan

Area: 250sqm

Period: 2008.06-2009.11

Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Tong Ling

Construction: Nagashima Co. Ltd.

Photo: Tomomi Masuko / FOTOTECA





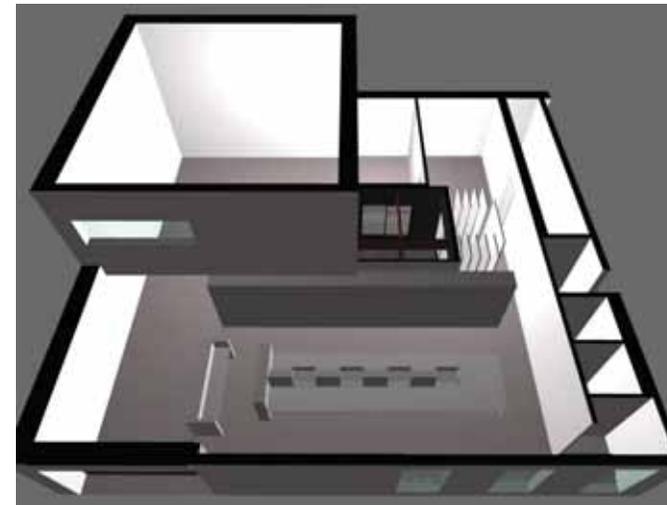
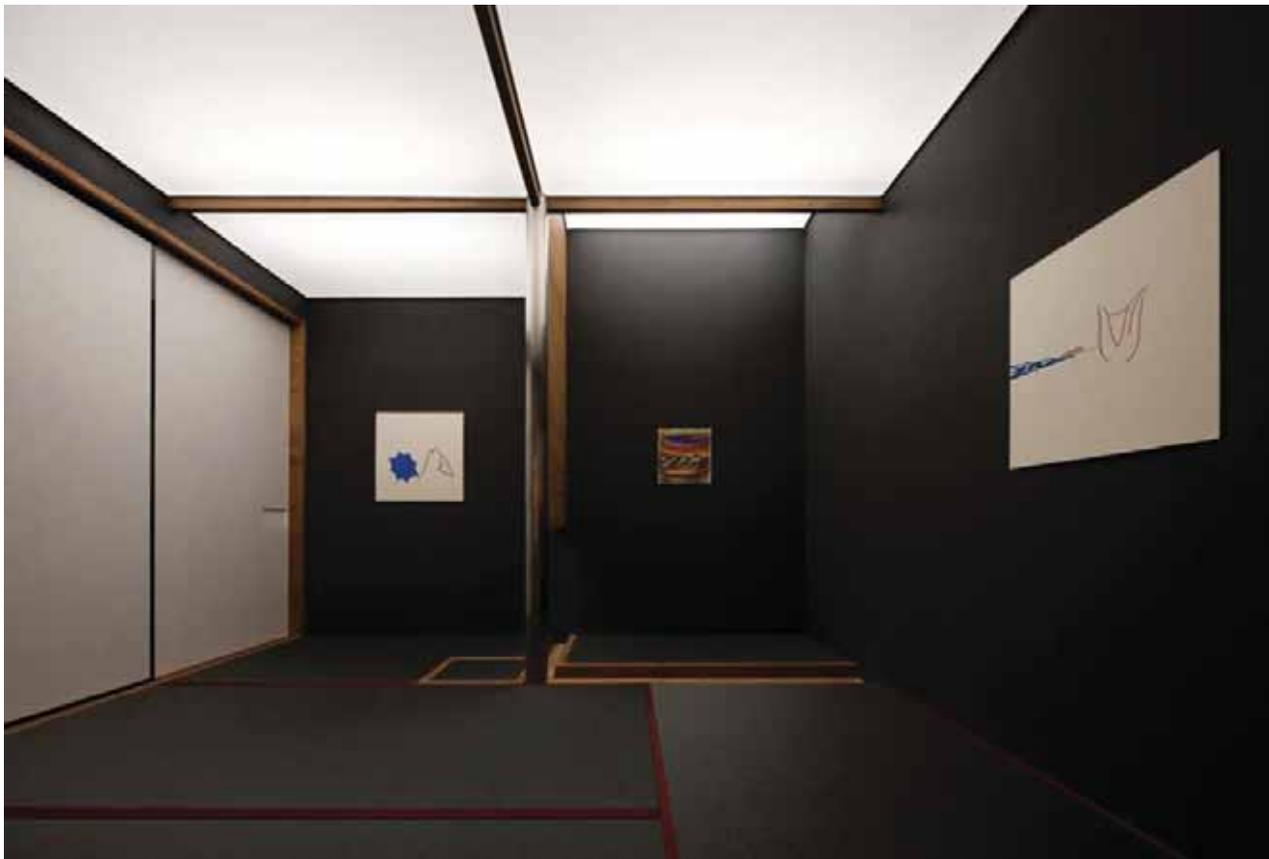


Modern art gallery interior design. There is a roughly 7m cubed white exhibition space and a 3m cubed black exhibition space.

The white exhibition space is just like the "white cube", "invented" in 1929 at the New York Gallery of Modern Art. This space was found to be extremely neutral, well adapted to the rapid trend of art commercialisation, becoming a keynote exhibition space for the 20th century. In other words, this room is a place confirming the market for western modern art. On the other hand, there is a "black cube" with fireplace cut into the black tatami floor, stainless steel columns in the alcove. This space is feels similar to a tea room. During a traditional Japanese tea party, the host would choose a hanging scroll and flowers to display. Accompanying this, the guests would enjoy the vessels used to make and drink their tea with their eyes. While these elements are important, the interior design of the tea room is also an essential element in personifying the taste of the host. This small, anti-neutral space, showing the taste of the host was considered to be a space where unique Japanese art could be appreciated. We used the dimensions and layout of a tea room on every plane of the interior of this space.

While the Japanese concept of art and traditional techniques are embodied within the Mizuma Art Gallery, the space also belongs to the many modern artists who express themselves. This space could be said to be suitable for artists with its juxtaposition of the un-blendable Japanese and Western spaces.

When you open the rice paper doors from the black exhibition room, there is an exhibition space for 10 panels in place of the traditional washing room, meaning the room can be used as a viewing room too. It is the room from which the host's (or the gallery's) unique collection can be appreciated from and is not far removed from the original idea of the tea room.



現代美術ギャラリーの内装デザイン。約7m角の白い展示室と、約3m角の黒い展示室がある。

白い展示室の方は、いわゆる「ホワイト・キューブ」だ。1929年にニューヨーク近代美術館で「発明」された、この極度にニュートラルな空間は、急速に商業化して行く美術の趨勢に適合し、20世紀を通じて展示空間の基調となった。つまり、この部屋は、西洋の現代美術マーケットを追認する場所になっている。一方の「ブラック・キューブ」の方は、床の黒畳には炉が切られ、床間の傍にはステンレスの床柱が立つ、茶室のような空間である。茶会では、主が選んだ掛軸や花が飾られ、茶を供する茶器類と共に客の目を楽しませるが、茶室の内部空間自体も主の趣味を体現する重要な要素だ。この、主のパーソナリティーを表現した非・ニュートラルな小空間は、日本特有の美術の鑑賞空間ではないかと考え、全面的に茶室の寸法体系を採用した。

ミヅマアートギャラリーには、日本美術のコンセプトや伝統技法を援用しながら表現する現代美術家が多く所属している。和洋折衷ならぬ「和洋併置」の空間は、これらアーティストの作品を展示する空間として相応しいといえる。

なお、「黒い展示室」の襖を開けると、水屋の代わりに10枚の展示壁が現れ、顧客のビューイングルームとして使用する事もできる。主＝ギャラリーの個性あふれるコレクションを鑑賞する場所として、この利用法の方が茶室のコンセプトにより近いかもしれない。

天津冈冈食品店

The GANG*GANG Cell-ar

Type: Supermarket, Restaurant / Interior Design

Place: Heping District, Tianjin, China

Area: 230sqm, 2floors

Period: 2010.01.10-2010.07.28

Client: Tianjin ZhiXin Food Co., Ltd. / Takeshi Habuka, Shinichi Okada, Noboru Igarashi

Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Li Yixian, Ren Lijie [Interior Design / worklounge 03-], Hoshiaki Ishikawa [Equipment / Beijing

Dongzhouji Tecnical Consultation Co., Ltd], Vincent Ding [Graphic Design / DingDing Design]

Construction: Richland (Tianjin) Architecture Decoration Co., Ltd / Naganori Nakashima, Wang Qi, Wang Jinpeng

Photo: Judy Zhou



Restaurant come supermarket interior design. This "antenna shop" is full of options.

As consumerism is growing at such an incredible rate in China, it is becoming more and more difficult to predict future trends. The trends themselves are being consumed at an incredible speed. It is as if the consumerist trends that Japan has already gone through in period like progression; diversification, brands items, authentic goods, designer goods, etc... China has taken all at once and swallowed whole. Part of the owner of the restaurant's concept was "gathering a wide range of goods, the supermarket is linked to the restaurant. The restaurant itself is not limited to Chinese, Western, nor Japanese food." From this we were drawn to an "antenna shop" design, a product showroom, where customers can be given a wide number of options in order to test their reaction to different trends

providing information to be fed into marketing strategies. With the common strand of "food" running through, our goal became to pack as many elements into the 230m2 space as possible.

Design starting with the elements

The interior is an ensemble of different materials and furnishings. Usually in design, first of all a consensus is reached with the client on the overall design framework of the project, then individual elements are chosen as appropriate, for example the wall render colour or the furniture. This process, where decisions are made from the overall structure down to the individual elements could be called a "top-down" process. However, in this project, it was difficult to identify an overall concept from the beginning because the products to be sold in the space, let alone their country of origin were undecided. We were forced to adopt a "bottom-up" design



process. In other words, we adopted a method for forming an interior combining different pieces by gathering a variety of elements and putting them together.

An interior with options

The Chinese marketplace is overflowing with building materials and furniture. Walking through a gigantic market with the client, we found as many types of furniture, lighting and paints as you could imagine. We chose these elements based on the clients taste and their ease of use. At first we did not consider the overall coordination of these pieces. The reason being that if we considered the coordination at this stage, we were concerned this would form a concept for the whole shop design. Once the elements had been gathered, then their compatibility was considered and tables, chairs, lighting and finishes were divided into a number of groups. For example, to complement the green wall, green chairs and a light blue table with art deco style

chandelier were brought together to form one "small room". These "small rooms" were then packed tightly into the space and through the interactions of these spaces, the interior was formed. Through the undulating ceiling and walls each table has been given a small amount of independence. Visitors to the space can chose their preferred coordinated table. This room does not only offer customers options in the produce that is on offer, but in their preferred interior layout.

"The Cell-ar"

The word "cellar" conjures up the idea of a space where food and wine is stacked up and so seemed to fit the idea of this shop. The space composition also borrows from the idea of Voronoi diagrams. With the table as the nucleus, the space could also be conceived as a cluster of cells. This is why the shop has been named "cell-ar".



レストラン兼スーパーマーケットのインテリア・デザイン。

選択肢を詰め込んだアンテナショップ

凄まじいスピードで伸びつづける中国の消費だが、その将来の動向を予測するのは日に日に困難になっている。この国では、流行それ自体も、凄まじい勢いで消費されている。それはまるで、多様化、ブランド志向、本物志向、デザイン重視... 日本が段階的に迎ってきた消費トレンドを、一気に丸呑みしているかのようだ。「様々な食材を取り揃えたスーパーを併設したレストラン、提供する料理は和・洋・中を限定しない」というオーナーの構想からは、なるべく多くの選択肢を用意し、客にそれを選ばせることで消費動向を見極め、今後の戦略に生かしていきたい、というアンテナショップ的な役割への期待が伺えた。よって、「食」という緩やかな括りの中で、できるかぎり多くの要素を 230 m²の中に詰め込む事が設計の主題となった。

要素から始める設計

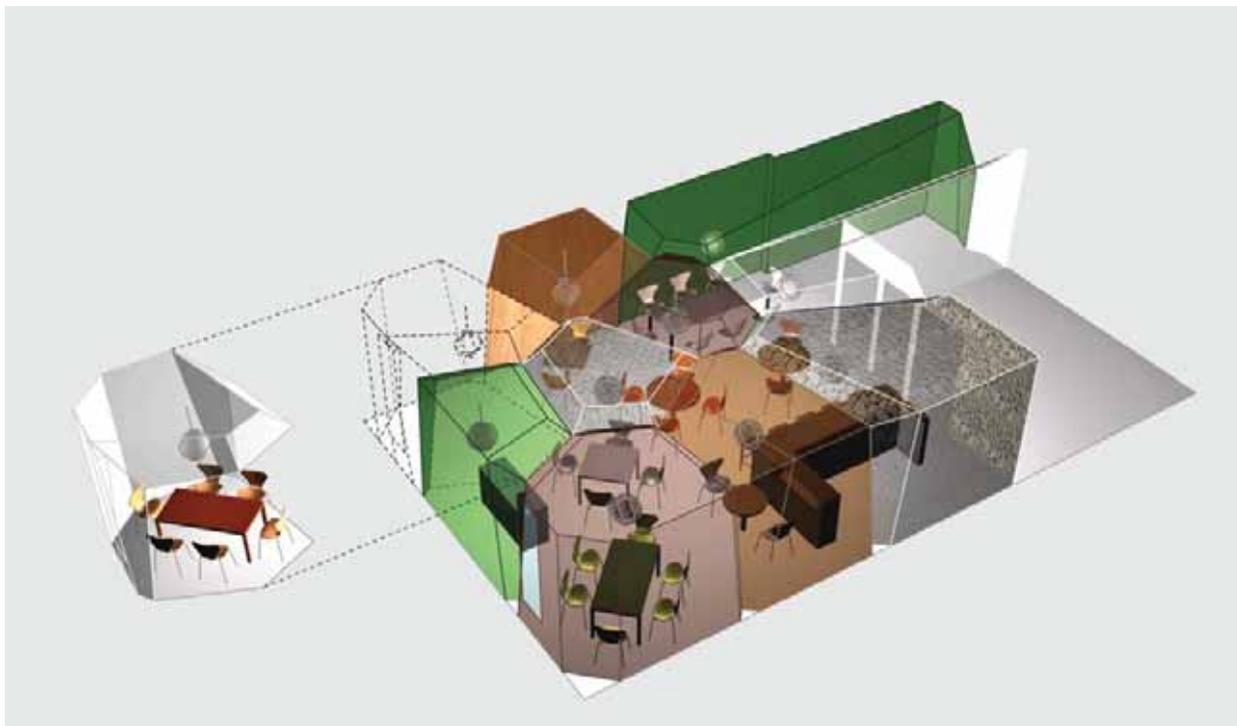
インテリアは様々な建材や什器の集合体である。通常の設計では、まず、施主との合議を経て全体のフレームを決定し、しかるのちにフレームに適合するような個々の要素——例えば、壁の塗装色や家具——を決定していく。これは、上部構造から下部構造を決定してゆく「トップダウン型」プロセスと呼んでもいいだろう。しかしながら、国籍はおろか、メインの商材すら設定されていない今回のケースでは、最初に全体のイメージを同定する事は困難だ。我々はその逆、「ボトムアップ型」の設計プロセスをとるしかなかった。つまり、様々な要素をかき集めた上で、それらの断片を互いに結合しながらインテリアを構成していく方法を取ったのである。

選択できる内装

中国の市場には、様々な建材や家具が溢れかえっている。オーナーと共に巨大な市場を歩き、ありったけの種類の種類、照明類、塗料や壁紙を集めていった。選択にあたっては、使い勝手や施主自身の好みを優先し、全体的なコーディネーションは考慮しないようにした。それを考えることで店舗のイメージを固定化することを怖れたからである。要素が集まった段階で、初めて互いの相性を考え始め、テーブル／椅子／照明／内装材料をいくつかのグループに分けた。例えば、緑の壁には、同じく緑色の椅子と、淡いブルーの木製テーブルを合わせ、その上にはアールデコ調のシャンデリアを吊るす... といった具合に「小さな個室」に纏めていったのである。これらの小さな個室を、空間にギッシリと詰め込み、連結する事でインテリアは出来上がった。壁や天井に凹凸を残す事で、それぞれのテーブルには弱い独立性が与えられている。顧客は、好みのコーディネーションのテーブルを選べば良い。この店は、客に多様な食品の選択肢を与えるだけでなく、内装の選択肢をも与える事になった。

“The Cell-ar”

“Cellar”という単語には、食料庫や、ワインの貯蔵庫と言った意味があり、様々な食品を積み上げる店舗には相応しい名前だろう。一方で、ポロノイ図を援用しながら作った空間形状は、それぞれのテーブルを核にした細胞 (Cell) の連なりに見えなくもない。そんな理由で、店舗は “The Cell-ar” と名付けられた。



名古屋 S 住宅

SHN, Nagoya

SHN [名古屋 S 邸]、名古屋

Type: Residence

Place: Nagoya, Japan

Area: 134sqm

Period: 2009.01-2009.10[Design], 2009.10-2010.03 [Construction]

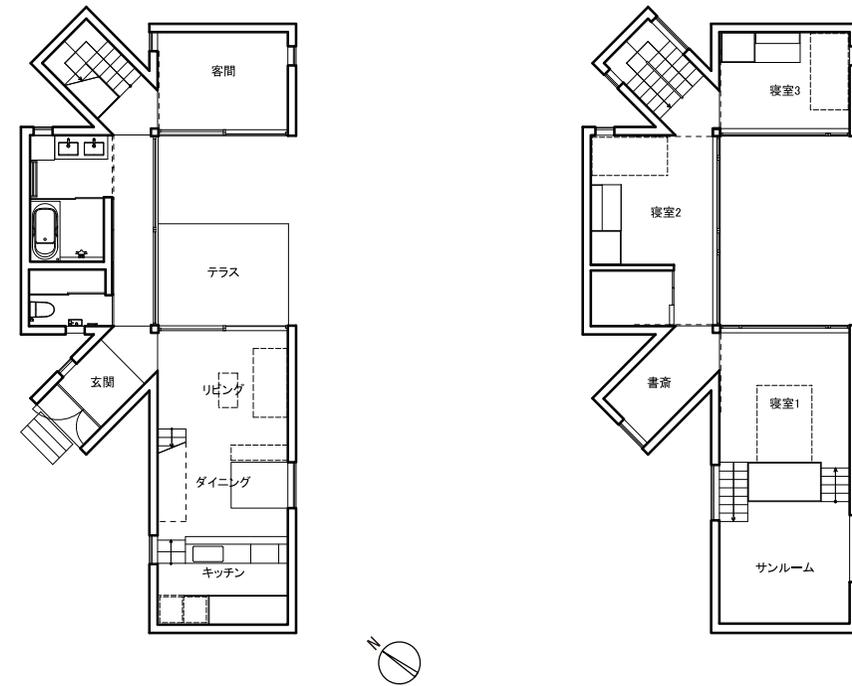
Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Tong Ling [worklounge 03-], Shin Yokoo, Yoshinori Yasuda [OUVI]

Construction: Takao Sugimoto, Kazushi Kani, Nobuchika Kato [Sugimotogumi Co. Ltd]

Photo: Shinjiro Yamada







At the last station of one of the subway lines in a metropolis. In the evening crowds of people pour out the ticket gates. Some people transfer to buses, others hop on their bicycle or head back to their homes on foot. The mass of people gradually thins out as people move further from the station, at every branch in the path, until one reaches home, most often alone. There may be a family waiting at home, but this branching of paths still continues within the home. The residents of a home have separate rooms where once activities such as eating or bathing are undertaken, they may finally go to the room at the end of their path and reach the place where they will go to sleep. Rooms are temporary end-points in time throughout the day as well as being arranged spatially on the fringe of the home.

In contrast to the complexity of functions in a city centre, bed-towns take on a clear tree-like structure. The slight uncomfortable feeling that can be associated with this type of ordered suburban cityscape, may be a result of this structure. In this type of area, the design of a home was at risk of accommodating the idea of being the "end-point" of the branches of a huge tree structure. However, by not allowing this house to become a "dead-end", we were able to try and introduce a small resistance to the branching tree idea.

Metal is hard and heavy. It is intrinsically not an easy material for humans to relate to. However, this same material can moulded and formed into a necklace and be folded so as to be placed in a jewellery box, or can follow the lines of the body when worn. All the pieces are simply linked together, so their movement is highly flexible and it is this flexibility through the connections that gives the necklace its delicate nature. In the same way, by connecting these rectangular "dead-end" rooms into a ring, then by folding or bending this ring where necessary, we considered it might be possible to create an architecture that followed the resident's lifestyle, giving delicacy to a building that could have not otherwise escaped its own rigidity and heaviness.

The carefully folded chain of rooms may look from the outside like a gathering of volumes huddled together, but on the inside the interior spaces are linked in a smooth ring. Each room is subtly differentiated from the one next to it, by slight changes in floor level or the rotation of the room. As if a chain were suddenly broken, the rooms spread randomly along the ring. The central courtyard, to which every room has a view and the exposed joists, parallel throughout the whole house, give the home its unity.





大都市郊外の終着駅。夕方になると、改札から大勢の人々が吐き出される。ある人はバスに乗り換え、ある人は自転車や徒歩で自宅をめざす。集団は、駅から遠くなるにしたがって次第に小集団へと枝分かれしてゆき、自宅に着く頃には、おそらく一人きりになっている。自宅には先に帰宅した家族が待っているかもしれないが、まだ枝分かれは止まっていない。住人達が、食事や入浴を済ませて行き着く先はそれぞれの個室で、ここでようやく枝分かれは止まり、この行き止まりの部屋で、彼／彼女は眠りに就く。住宅の個室は、一日を締めくくる時間的な終点であると同時に、空間的な末端でもある。

多くの目的が錯綜する都市の中心とは異なり、ベッドタウンは、強固なツリー状の空間構造をとっている。整然とした街並に薄気味悪さを感じるのは、この背後の構造ゆえかもしれない。ここでの住宅設計とは、これに迎合して、巨大なツリーの、最後の「枝分かれ」をデザインする事になりかねない。だが、我々にも、最後の一つを「枝分かれさせなく」することで、ささやかな抵抗を試みる事くらいは事である。

金属は固く、重い。本来は人体に馴染みにくい素材だが、その金属でできたネックレスは、クシャクシャに折り畳んで宝箱に放り込むこともできるし、体のラインに沿わせて身につけることもできる。それぞれの部品は、リンクしあっているだけなので動きの自由度が大きく、この自由度の連なりが、ネックレス全体にしなやかさを与えている。これと同様に、行き止まりとなるはずだった矩形の部屋たちを、円環状に繋げ合わせ、条件に応じて、折り畳み／折り曲げてゆく方法をとれば、固く／重い物体であることから逃げられない建物を、生活にしなやかに沿わせる事ができるのではないか。

慎重に折り畳まれた部屋の連なりは、外からは肩を寄せ合うようなボリュームの集合体には見えても、内部空間はズルズルと繋がっていている。それぞれの部屋の間は、僅かなレベル差を設けたり、あるいは角度を振る事によって、ゆるやかに分節されているだけだ。鎖が突然壊れるように、ふとした事で飛び散っていきってしまうような部屋の連なり。全ての部屋から眺める事ができる中庭と、全ての部屋に渡って平行に差し渡された梁は、これに家としての全体性を与えている。



下北町住宅改造

House in Shimokita, Renovation, Tokyo
シモキタ・ハウスのリノベーション

Type: Residence renovation

Place: Setagaya-Ku, Tokyo, Japan

Area: 80sqm

Period: 2002.03-2002.11

Team: Daisuke Tofuku, Dausuke Katsuhama [Katsuhama architects]

Photo: Katsuhisa Kida





A renovation in one of Tokyo's dense residential areas. With the client's parents living on the ground floor, the client had the desire to separate the house into 2 units because of the different timing of their daily routines. However, planning-wise making a separate front door to the house was impossible. Instead, we were able to put a terrace on the second floor and create a second entrance floating above the garden. In order to maintain the height of the space, we removed the existing ceiling and tried to keep the columns and joists in their original condition, to also achieve unity of the spaces. What was previously a balcony, became a room extension in the design.

東京の高密度な住宅地に建つ住宅の改修。
親世帯が一階に住んでおり、施主夫妻とは生活の時間帯が違うので、住宅を2世帯住宅化したいという要望だったが、プラン的に新たな玄関を作る事は不可能だった。そこで、庭に大きなテラスと合わせて新しい玄関を浮かべた。高い天井高を確保するため、既存の天井を全て取り払い、柱／梁はできるだけ現しとして一体感のある空間にするように心がけた。従来、ベランダの有った部分まで部屋を拡張している。



永福町住宅

House in Eifuku, Tokyo
エー福の家

Type: Residence
Place: Suginami-Ku, Tokyo, Japan
Area: 78sqm
Period: 2000.01-2000.09
Team: Daisuke Tofuku, Toshio Hyodo, Hiromasa Shirai
Photo: Katsuhisa Kida



At the planning stage of the project, it was for a nuclear family of 2 parents and one child. While the child is young they wanted the child's space to be open plan with the rest of the house, however, as the child grows they wanted to make a separate bedroom. Then there was the possibility that they would have more children and that the grandparents may also move in at some stage... They were after a house that could adapt to the changing family structure. In Japanese housing terms, they needed a plan that could adapt from being a studio apartment to at most 4LDK (4 bedrooms, living, dining and kitchen). By placing the stairs and bathroom at the core of the house, the design began as one room surrounding this core, but also allows this space to be easily divided up in the future into bedrooms.

東京の住宅地に建つ小住宅。

施主のご家族は、計画時は夫妻と子一人の核家族だった。子供が小さいうちはワンルームのように広く使いたいが、もう少し大きくなったら子供部屋を作りたい、そして将来的には子供も増えるかもしれない、親も住む事になるかもしれない...そんな家族構成の変化に対応できるような住宅を求められた。nLDK形式で言えば、ワンルームから最大4LDKまで対応できるプラン、ということになる。中央に階段や水回りを配置して全体をひと続きの部屋としながらも、簡単な間仕切りだけでベッドルームを切り分けられるような設計とした。





Y 宅改造

Flats in Itabashi, Renovation, Tokyo
Y邸のリノベーション

Type: Flats renovation
Place: Itabashi-Ku, Tokyo, Japan
Area: 80sqm
Period: 2003.09-2004.09
Team: Mahoko Hoffmann, Hiroomi Takemori, Daisuke Tofuku



Room renovation in a Tokyo flat.
The client wanted to increase the space of the living room by removing one bedroom, because their child had recently married and moved out of home. The couple living in this flat each have their own work and their daily schedules mean they operate at different times, so they both wanted their own privacy. For this reason, we placed the 2 bedrooms diagonally opposite from each other, with the living and dining space in the middle of the flat. The dividers of the space also double as storage units.

東京にあるマンションの一室の改装。
子が結婚によって巣立ったので、ベッドルームを一つ減らし、リビングを大きく使いたいとの要望だった。施主夫妻は、現在もそれぞれ別の仕事をされており、生活の時間帯も異なるため、互いのプライバシーを確保したいとの話もあった。そこで、二つのベッドルームを対角線上に配して、残った部分をリビング／ダイニングとした。部屋の間仕切りは、収納スペースも兼ねている。



工人体育场改造工程

Beijing GongRen Stadium Renovation
工人体育场リノベーション、北京

Type: Stadium / Renovation

Place: Beijing, China

Area: 400sqm[renovated area]

Period: 2008.11-2009.01 [Design], 2009.02-2009.06 [Construction]

Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Wang Yaohui [Pan-China], Hoshiaki Ishikawa [Equipment/Beijing]

Dongzhouji Technical Consultation Co., Ltd]

Construction: Sports Window Co. Ltd.



The Beijing Gong Ren Stadium, one of the sites for Soccer matches during the Beijing Olympics, undertook a renovation to introduce a retail component to the stadium.

The Beijing Gong Ren Stadium was one of 10 large-scale national projects built to commemorate a decade since the establishment of the People's Republic of China. From the decision to build the project until completion of construction was an incredibly short period of 10 months. This, combined with the exposed skeletal structure and the extremely rational aesthetic give us a small taste of the zealotry of the people during the communist revolution.

Surrounding the site are commercial buildings and many bar streets. The site itself contains many restaurants and nightclubs. For this reason, the Gong Ren Stadium itself was determined to have high commercial potential and upon the completion of the Olympics, the path towards commercialising the stadium was being pursued. However, as an important earmark of Chinese modern history, it was not possible to undertake a large scale renovation. The brief became a plan for minimal scale renovation with maximum effectiveness.

We inserted boxes, also acting as wind-breaks between all 30 spans of the structure. This greatly increased the leasable area and allowed space for each of the tenants' signage at the top of each box. Not only this, but the boxes incorporated lighting fixtures to light-up the exterior of the whole stadium. This was achieved through transparent ceilings and the lighting from the boxes also doubled as a solution for outdoor lighting surrounding the stadium.

北京オリンピックのサッカー会場にもなったスタジアム、北京工人体育場の商業化に際して行った改修。

工人体育場は、中華人民共和国成立十周年を記念して建てられた国家プロジェクト「十大建築」の一つである。建設の決定から竣工まで10ヶ月という驚異的な短工期で建設され、骨組みを露にしたその極度に合理的な外観からは、共産革命成立時の人々の熱狂をわずかばかりではあるが感じ取ることができる。

敷地周辺には商業ビルやバーストリートが多くあり、スタジアムの敷地内にもナイトクラブやレストランが多く立地している。そして、この工人体育館自体も、高い商業的ポテンシャルを持っていると判断され、オリンピックの終了を機に商業化の道が模索されることになった。しかしながら、中国の近代史において重要なメルクマールであるため、大規模な改修は行えない。最小限の改修で最大限の効果が得られるようなリノベーション計画が要求された。

そこで、30カ所ある建物の各スパンに、風除室を兼ねた小さなボックスを取り付ける事とした。貸床面積を僅かに増やすこのボックスの上部には、テナント看板のためのスペースを用意し、さらにその内部には、夜間、建物をライトアップするための設備スペースがある。ボックスの天井は光天井とし、スタジアムの周辺の街路灯も兼ねている。

天津奥林匹克中心改造工程

Tianjin Olympic Center Renovation
天津オリンピック中心リノベーション、天津

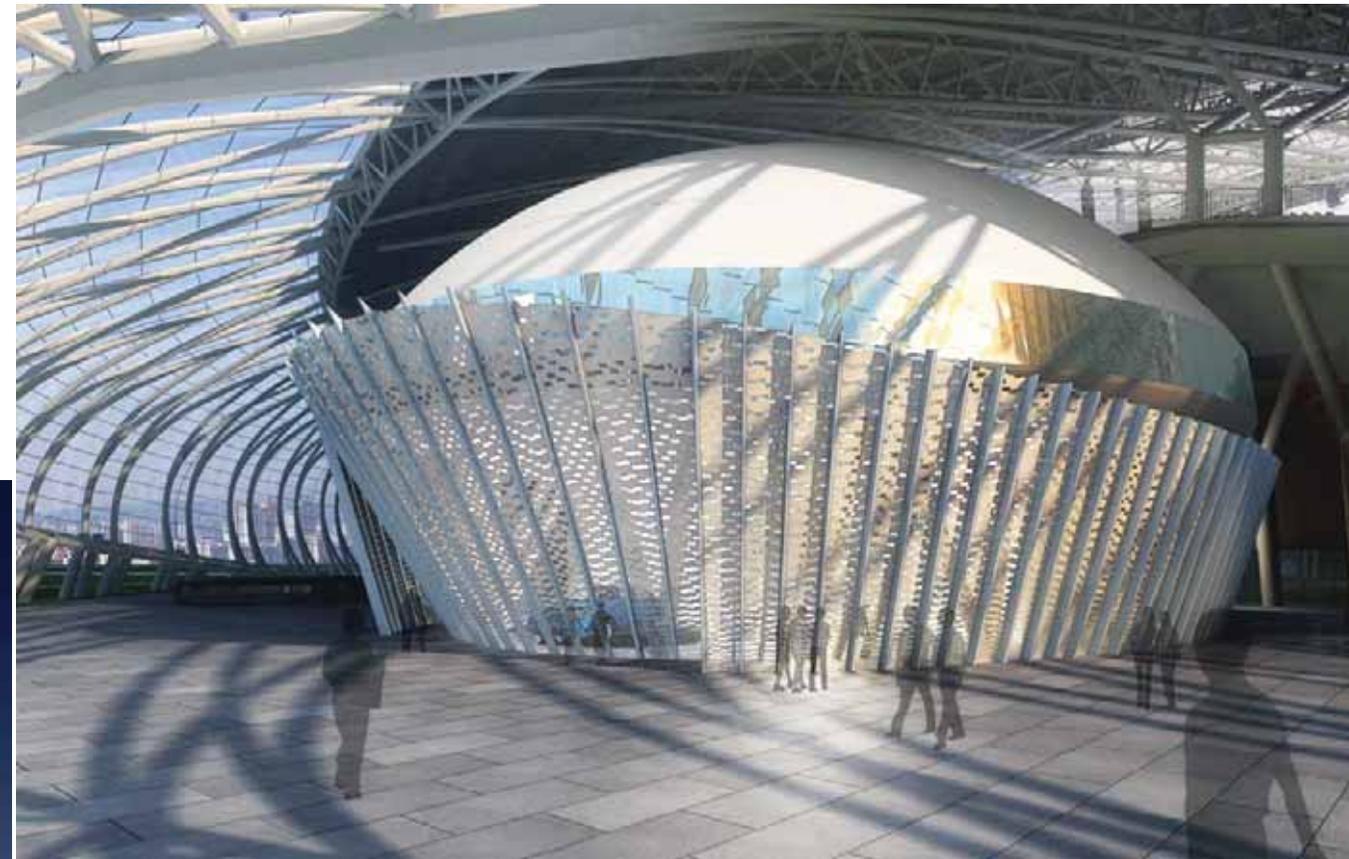
Type: Stadium / Renovation

Place: Tianjin, China

Area: 375,000 sqm

Period: 2009.04-2009.11

Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Wang Yaohui [Pan-China]
Hoshiaki Ishikawa [Equipment / Beijing Dongzhouji Technical Consultation Co., Ltd]



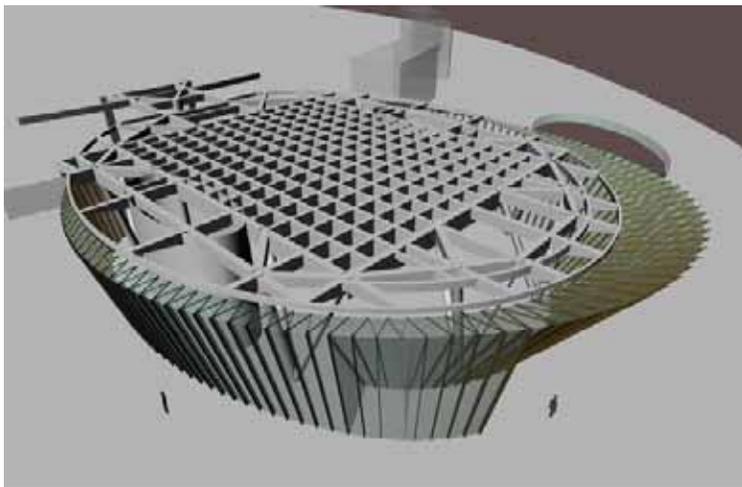
We were engaged for this project after working on the Gong Ren Stadium project, for a post-olympic facility reuse proposal.

During the Beijing Olympics, the stadium in Tianjin became the site for soccer matches, however after the Olympics finished, there was no soccer team to call this stadium home and it was rarely used in the years following the Olympics. In order to sustain the facility, the prime task became to make the stadium profitable and commercially active. Along the circulation of the Stadium interior was plenty of space for tenants, meeting rooms and potential renovating for commercial use. However, the stadium, being in the middle of the site was limited as it needed a design to draw visitors from the outside, through the site and to the building. For this reason, the first stage of the project was a renovation plan for the area from the main gate to the stadium.

As a harbour side city, the original Stadium was designed as a "waterdrop" along the coast of Tianjin. The construction of this structure does conjure up this symbolism, but it had been

neglected as a skeleton and was not being utilised. The primary task was to upgrade this part of the site, the core facility, into a form that is visually appealing.

As seen from the main gate, the "water droplet" form cannot be appreciated as it is hidden by the roof structure. So we extended a space from under the roof to create an event space surrounded by glass. We called this a "splash", the moment where a water droplet hits a water surface. From here we installed 44 tall and slender LED screens, connecting the splash to the main gate along the northern axis. As the visitors to the site move down the axis, the images on the screens connect and overlap forming 1 video projection. For landscaping we introduced fountains, follies, a tent which could be used as an outdoor stage and glass greenhouses containing shrubs. The weather of Northern China is known to change dramatically from season to season, so this constant presence of green was introduced for the visual appreciation of visitors to the site throughout the year.



「工人体育场リノベーション」に続いて依頼された、ポスト・オリンピックの施設利用の提案である。

天津オリンピック中心は、北京オリンピックのサッカー競技の会場として建設されたが、北京オリンピックの終了後は、ここをホームとするサッカーチームもなく、施設利用率の低い状態が続いており、施設維持のためにも採算化／商業化が急務となっている。スタジアム内部のコンコース沿いには、多くのテナント部分や会議室があり、ハードウェアとしては十分商業化することは可能であるが、スタジアム本体が敷地中心に独立して建っているため、敷地外の客を建物まで誘導する経路の設計が問題になる。これは、その第一段階として行われる、メインゲート部分のリノベーション計画である。

港湾都市／天津に則り「水滴」をモチーフに設計されたこのスタジアムのコンコース部分には「小水滴」と呼ばれるシンボリックな構築物が

浮かべられているが、今のところ躯体のまま放置され利用されていない。まずこの部分を、視覚的に訴求力のある形を持ったコア施設として整備する。

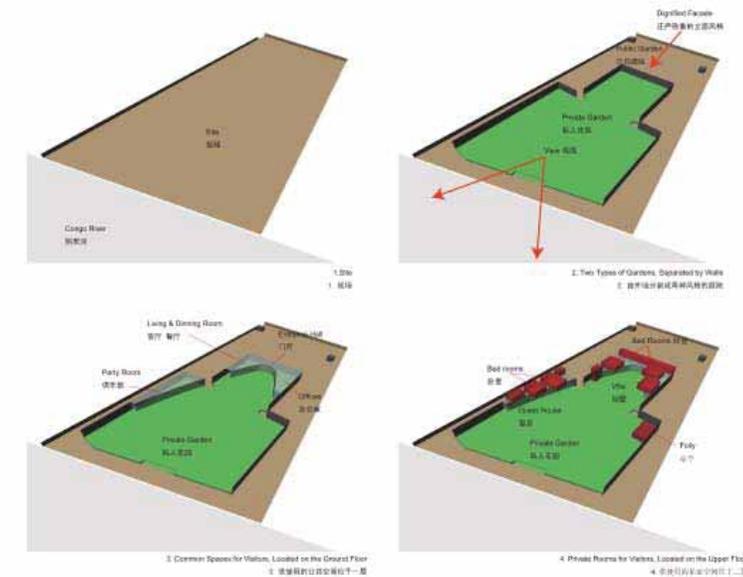
メインゲート方向からは、小水滴自体は屋根に隠れて見えないため、その下部に、ガラスに囲われたイベント会場を増設した。この部分は、水滴が水面に落ちた瞬間を模していることから「スプラッシュ」と呼んだ。この「スプラッシュ」から、北のメインゲートへと伸びる軸線沿いには、44基の縦長のLEDスクリーンを並べ、連動させている。軸線沿いに移動する人々からは、スクリーン上の映像は重なり合い、一対の動画として見えることになる。ランドスケープにおいては、噴水やフォニー、野外ステージにも使えるテント等に加えて、樹木を納めたガラス温室を配置している。気候の変化が激しい中国北部においては、この一年を通じて変わらない緑は、来客の目を楽ませる事だろう。



剛果ブラ柴维尔別墅

Villa in Brazzaville, Republic of Congo
 ブラザヴィルの別荘、コンゴ共和国

Type: Residence
 Place: Brazzaville, Republic of Congo
 Area: 1450sqm
 Period: 2010.01-2010.02 [Design]
 Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Wang Yaohui [Pan-China]



A plan for a holiday residence and guest villas for government officials on the outskirts of the capital of the Republic of Congo, Brazzaville.

The Republic of Congo and the Democratic Republic of Congo (previously Zaire) are 2 countries in West Africa facing the Atlantic Ocean and separated in 2 by the Congo River. The capitals of both nations hug the river and are facing each other. The site of this project is on the southern bank of this great river that has given both countries their names.

The exterior of this complex was required to maintain a degree of ambiguity. When approaching the building it was to have a restrained look as a government administrative complex, it needed to be a closed site to improve security, however also needed to be as open as possible to the views of the Congo River flowing by. With these seemingly opposing requirements, towards the river on one side and towards the road on the other, it seemed most appropriate to embrace this in difference of expression. The idea of security and privacy was also to follow this concept.

In order to achieve security, the design encloses the holiday residence, guest villas and the connected private gardens with a 5m tall wall. All the rooms of the villas, the official offices, living/dining, party rooms, etc. are all placed along the inside of this wall, allowing them a view of the gardens with the Congo River beyond as a backdrop. Rooms requiring more privacy were separated and placed above these rooms and each given its own terrace. The landscape is overflowing with variety by the introduction of vegetation representing the different regions of the African continent; desert, rainforest and savannah.

コンゴ共和国の首都、ブラザヴィルの郊外に建つ、政府要人のための別邸、およびその来賓のためのゲストハウスの計画である。

コンゴ共和国とコンゴ民主共和国(旧ザイール)、この二つコンゴは、アフリカの西側を大西洋に向かって流れるコンゴ川によって2つに分断されており、両国の2つの首都もまた、これを挟んで向かい合っている。敷地は、両国の国名の由来でもあるこの大河に南面している。

この施設の外観は、両義的なものにならざるを得ない。つまり、アプローチ方向からは、政府機関の一部としての節度を保ち、セキュリティ的にも有利な閉鎖的なものとする必要があり、他方、コンゴ川方向に対しては、滔々と流れる大河への眺望を最大限に確保した、開かれたものとする必要がある。この施設の持つ二面性は、道路側からとコンゴ川側、2つの表情の差にそのまま転換するのが一番素直だ。セキュリティやプライバシーの考え方もそれに従う事になるだろう。

セキュリティ対策として、高さ5メートルの壁で、別邸、ゲストハウス、およびそれに付随するプライベートな庭園を囲い込む。執務室、リビング/ダイニング、パーティールーム等は、その壁の内側に貼り付かせることで、全ての部屋から、コンゴ川の流れを背景として庭園を眺める事ができる。より高いプライバシーが要求される個室は、これらの部屋の上に離散的に配置し、全ての個室が専用のテラスを持てるようにした。中央の庭園には、砂漠、密林、草原、といったアフリカ全土の様々な植生を断片的に配置することで、バリエーション溢れるランドスケープを生んでいる。

北京怀柔饭店

Huairou Hotel, Beijing
長城俱樂部、北京

Type: Hotel/Club

Place: Huairou, Beijing, China

Site Area: 5,000sqm

Total Floor Area: 12,000sqm

Period: 2008.03-2008.04 [Design], 2008.04-2008.12 [Construction]

Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Tong Ling, Sun Li, Hu DongPeng, Luo ZengLong, Xing XiaoYi



A hotel near the Great Wall of China.
The site is located at the bottom of an east-west winding valley amongst the mountain range of the Great Wall. On the slopes of the mountains to the north and south are chestnut trees, with beautiful blossoms in the spring and many squirrels making their home among the branches. So the visitors to this hotel could make the most of this rich natural setting, the guest rooms have been placed along the edge of 2 long slender wings, running parallel with the valley. The result is a design that looks like 2 dragons crossing past each other as they reach towards the ridge of the Great Wall of China.

万里の長城の近くに建設中のホテル。
敷地は、長城を頂く山々に囲まれた溪谷の底にあり、東西に細い形状をしていた。南北の山の斜面には、春には可憐な花を咲かせるクリの木が沢山あり、多くのリスが住み着いている。この恵まれた自然環境を客室に最大限取り入れるため、溪谷に平行した2本の細長い建物を配置した。結果、万里の長城のある尾根に向かって絡み合いながら上昇してゆく二匹の龍のような建物となった。

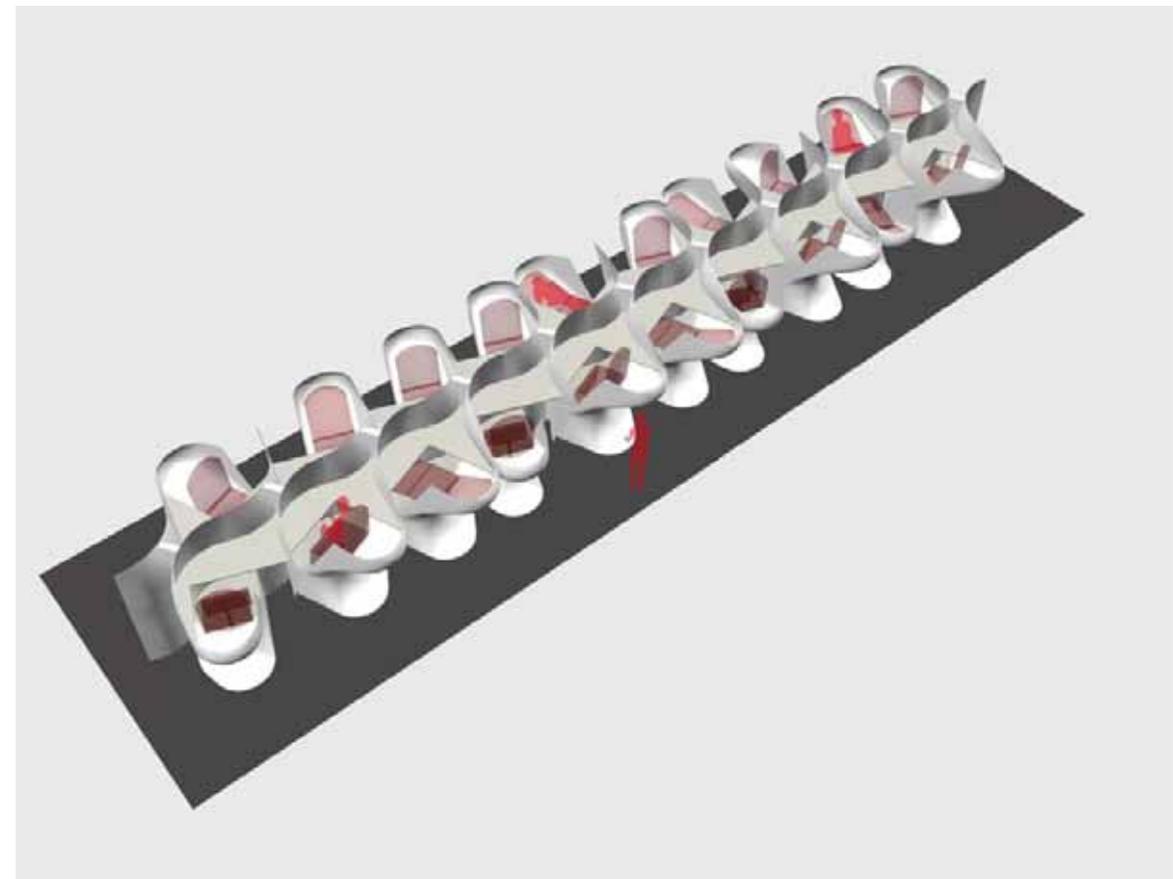
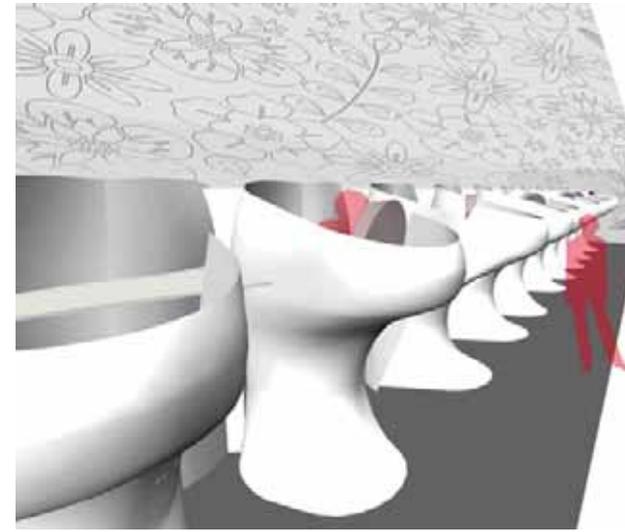


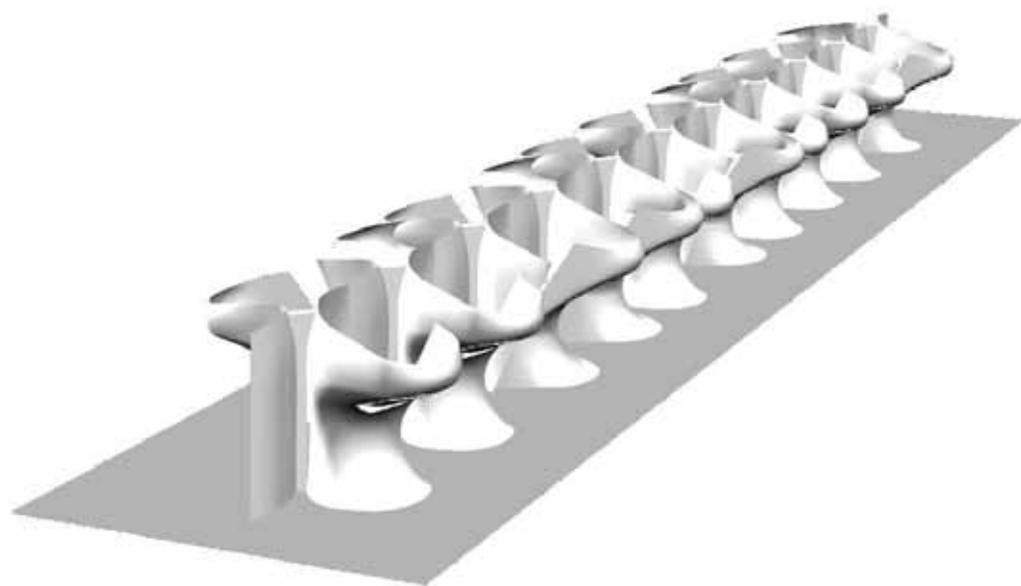
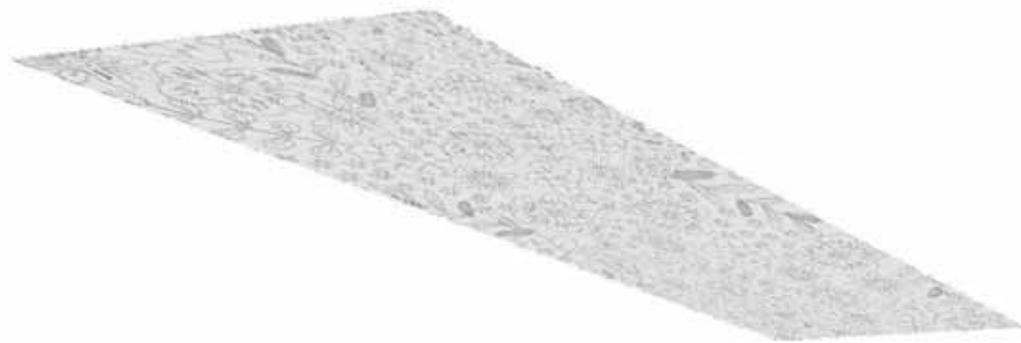


东京摇篮咖啡厅

Cradle Cafe, Tokyo
揺りかごカフェ

Type: Cafe
Place: Minato-Ku, Tokyo, Japan
Area: 300sqm
Period: 2005.09-
Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Mahoko Hoffmann





In Tokyo, it is very difficult to find yourself alone, whether it be in the office or in a café. The goal for this project was to offer a space to people where they could find solitude. In order to maintain the privacy of each space, we looked to 1st class seating in airlines to develop a repeating modular unit. At first glance, the organic curves may seem complex, but this look is achieved simply by an interconnecting module.

東京に計画された、喫茶店兼リラクゼーション・スペースのプロトタイプ。

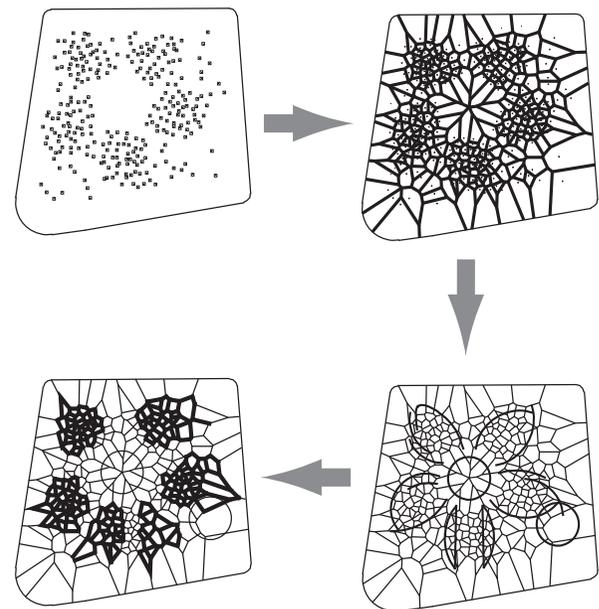
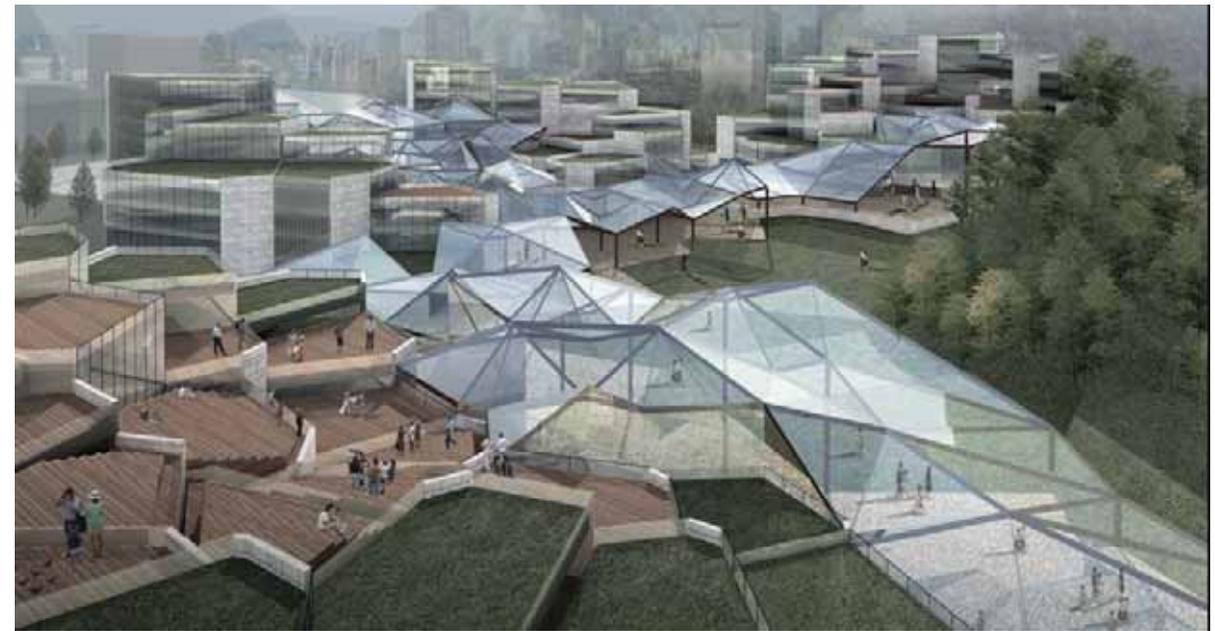
オフィスでも、喫茶店でも、なかなか一人になれる東京において「一人になれる場所」を提供する、というのがビジネスの目標であった。個々のプライバシーを守るよう、飛行機のファースト・クラスの座席を参考に、座席を連続して配置できるユニット式の座席を考えた。一見、複雑な曲面に見えるが、同じユニットを流用して作る事ができる。

六盘水文化中心

Liupanshui Culture Centre, Guizhou
六盘水文化中心、贵州

Type: Culture Centre
Place: Liupanshui, Guizhou, China
Area: 84,800sqm, 6floors
Period: 2010.10-2010.11
Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Ren Lijie, Li Yixian
[worklounge 03-], Taro Hayashi [HSA], Wang Yaohui [Pan-China]





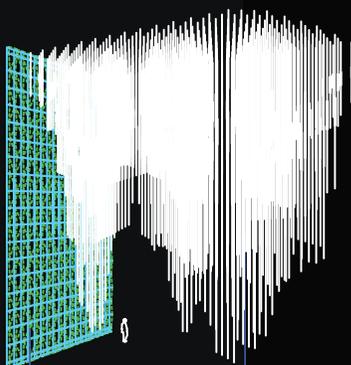
A cultural centre in Liupanshui, a city in the southern china highlands.
 A museum, science museum and a library were some of the required components. Our proposal is an incubator complex, growing out of the different facilities required by the brief.

中国南部の山岳地帯にある都市、六盤水市の文化施設の計画。博物館、科学博物館、図書館、文化センターが要求され、それらのインキュベーション施設を含めた複合体を提案した。

杭州宾馆

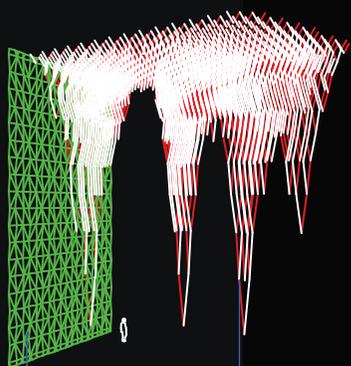
Hangzhou Hotel
杭州ホテル

Type: Hotel / Interior Design
Place: Hangzhou, China
Area: 9,000sqm
Period: 2008.07-2009.01 [Design]
Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Wang Yaohui [Pan-China]



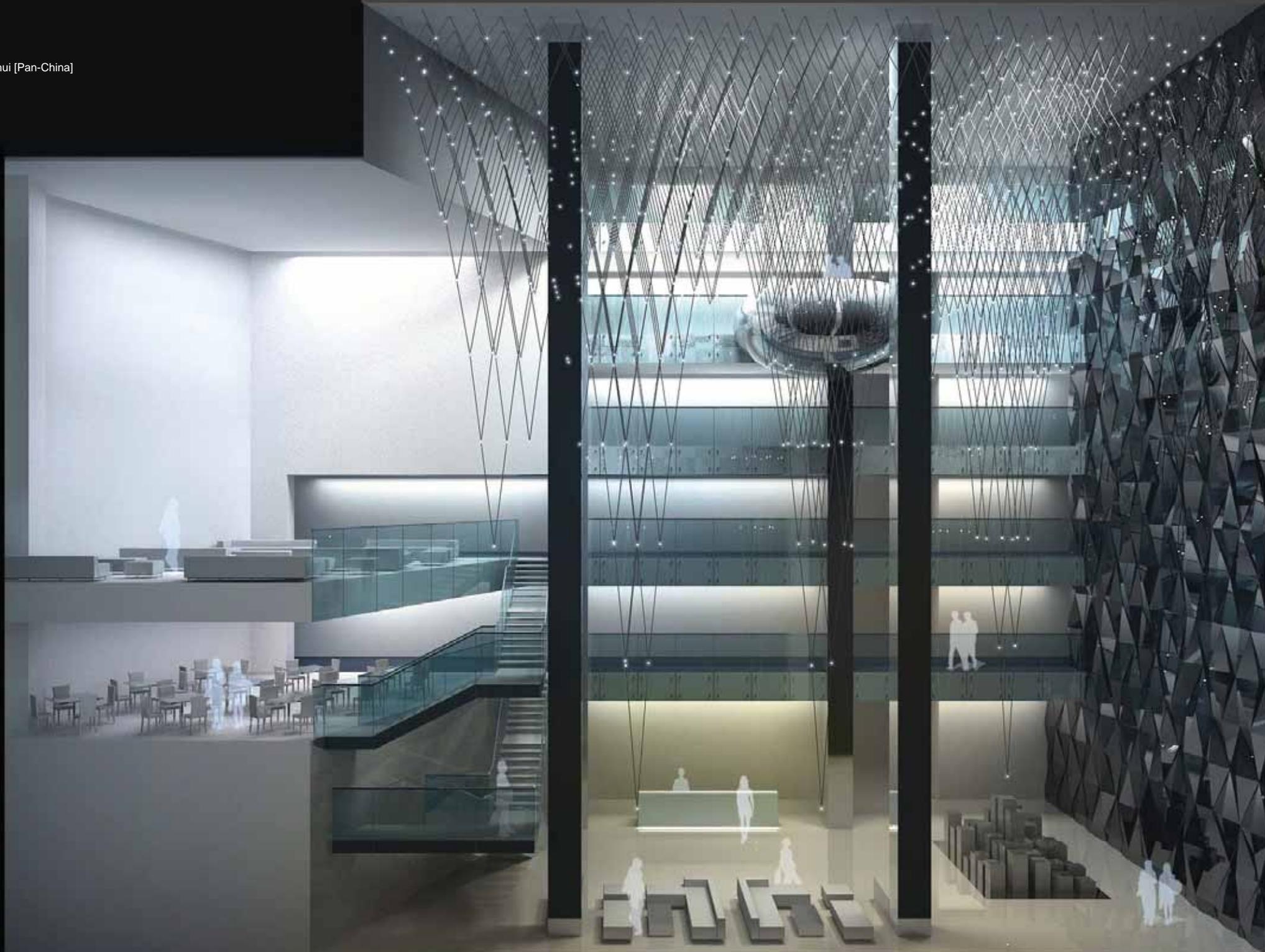
铁定骨

LED照明电线



黑色玻璃幕墙

LED照明



木材和玻璃桌子

Table with wood and glass
木とガラスのテーブル

Type: Product / Interior

Place: Mizuma & One Gallery, Caochangdi, Chaoyang District, Beijing, China

Team: Daisuke Tofuku, Hiroomi Takemori, Tong Ling, Sun Li

Photo: Judy Zhou

Interior design for the entrance hall to a hotel under construction in Hangzhou. In order to provide visual impact for the 6 story high void space with its full height glass curtain wall we wanted to install a lighting feature that was as dramatic as possible. A chandelier was formed by the insertion of small LED lights at the end of intertwined wires, filling the whole void with small point lights. The cloud of particle-like lights reflects back and forth on the walls and glass façade, visually blurring the edges of the space.

杭州に建設中のホテルの、エントランスホール部分のインテリア設計。

6層に亘る吹抜けは、巨大なガラスカーテンウォールを介して外部に面しており、特に夜間の外部からの視認性を高めるため、できる限り大きな照明装置を考えようとした。天井から多くの電線を垂らし、それを相互に絡め合わせながら、LEDを組み込んだ小さな照明装置でクリッピングしてゆけば、点光源で空間全体を埋めるようなシャンデリアが出来上がる。粒子状に広がる光の雲は、壁やガラスに乱反射を繰り返し、その輪郭はますます曖昧になってゆく。



Table and chairs designed for the viewing room in the Mizuma & One Gallery.

As the end of construction drew near, a table was needed in the viewing room to conduct meetings. The desired length of 3m was not common and a table of that size could not be found on the market. So there was a need to commission an original piece, however with limited time and budget there was no scope to engage a furniture maker. The only option was to ask the tradesmen fitting out the interior to construct it.

The interior tradesmen may not be trained to do detailed craftsmanship, but they are skilled at piecing together sheets of material, as in a simple bookshelf. For this reason we devised a table which simply required putting flat pieces together to form a glass table. The flat pieces are arranged in a grid and the 6 leg supports easily hold up the sheet of glass on top. So that the thin glass didn't start to bend, the shape of the timber sheets creates an organic arching pattern. The table structure is most visible as one comes into the room up the stairs beside the table.

Mizuma & One Gallery のビューイング・ルームのために設計したテーブルと椅子。

ギャラリーの工事監理が竣工に近づいた頃、ビューイングルームに打ち合わせ用のテーブルを要望された。長さ3mというサイズは一般的でなく、既製品では良い物が見つからなかった。オリジナルの家具を設計／製作する必要があったが、時間的にも、また予算的にも、新たに家具職人に製作を依頼する余裕はなく、内装を行った職人達に製作してもらった。なかった。

内装職人達は、精度は少々劣るが、板材を組み合わせた簡単な本棚程度は作る事ができた。そこで、板材を組み合わせる事で製作可能なガラスのテーブルを考えた。板材をグリッド状に組み合わせて、上に載るガラス板を6本の足で満遍なく支えている。薄いガラスに曲げが発生しないように、板材の形はアーチが有機的に連続してゆくようなものとした。この構造は、傍らにある階段を上ってくる時に見ることができる。



木材和亚历克隔断

Partition with wood and acrylic resin
木とプラスチックのパーティション

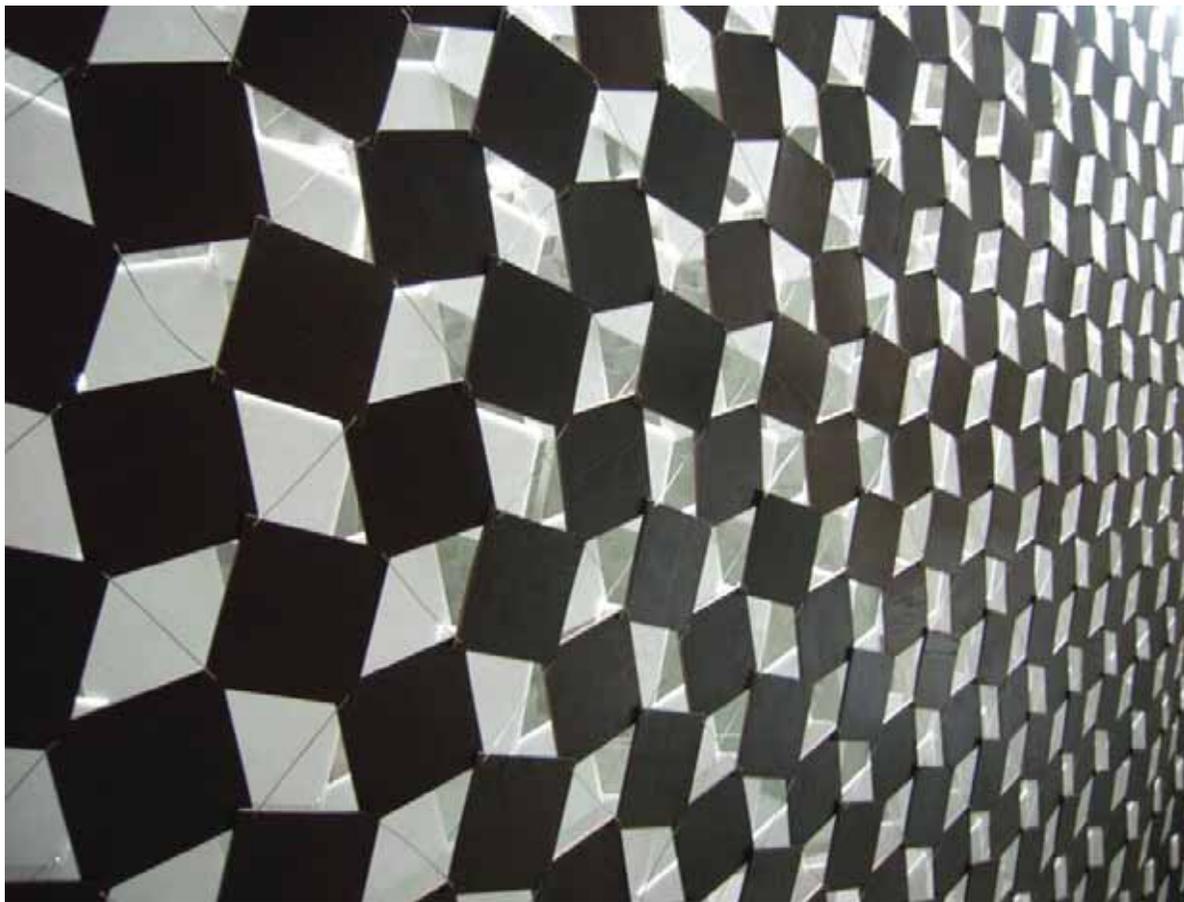
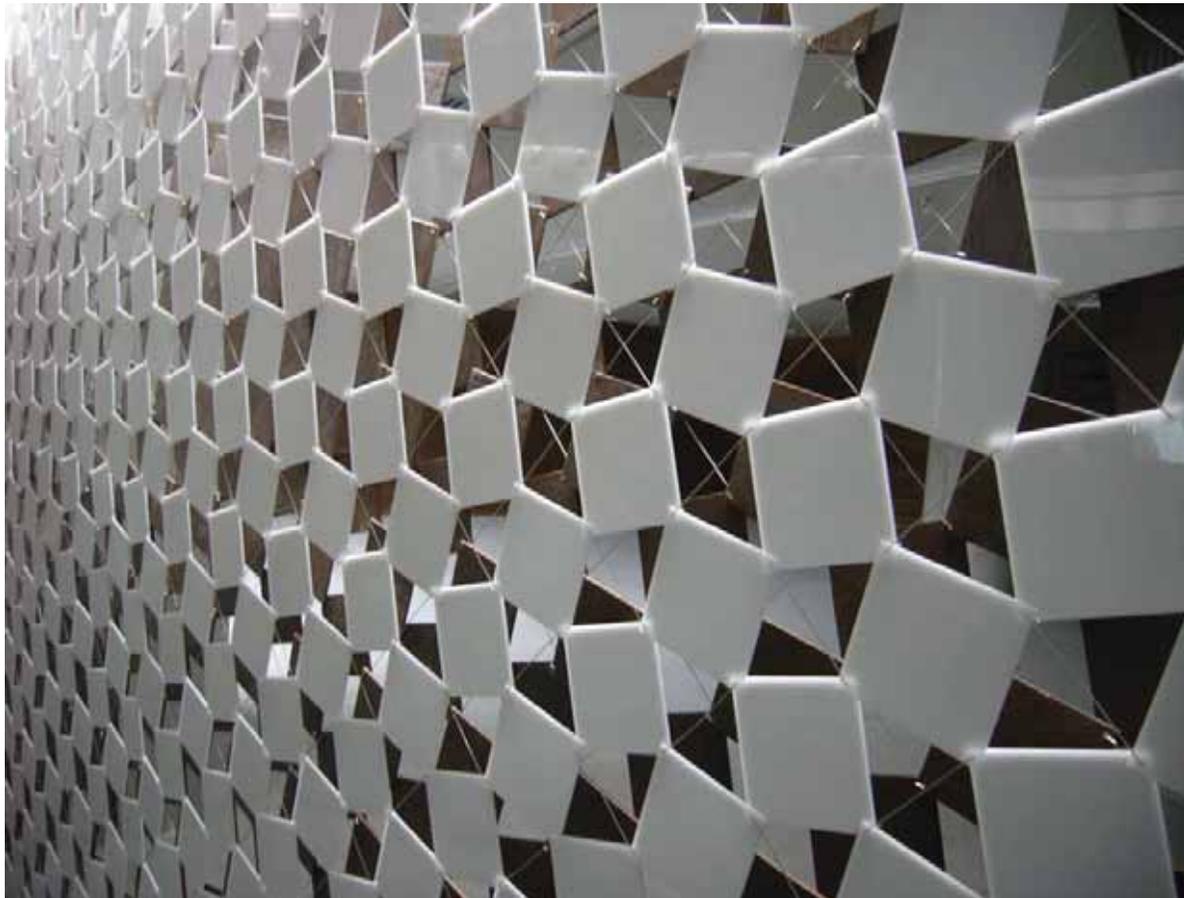
Type: Product / Interior
Place: Central Academy of Fine Arts, Beijing, China
Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling, Sun Li

A partition dividing a whitewashed interior and a timber dominated interior.

A 2 layered material was used, the plastic side facing the white space and a timber layer facing the timber dominated room. The design has perforations allowing a peek at the opposite room. The pieces are simply square and rhombus, the rhombus shape having the same edge dimensions as the square pieces. Screws, pins or glue are not necessary for the design. There were not enough pieces for it to be viable for production in a factory, so it was necessary for this to be a simple detail that could be created by hand.

白く塗られたインテリアと、木質系のインテリア、2つの空間を仕切るパーティション。

2層に分け、白い空間の側をプラスチック、木質空間の方をインテリアと同じ木製とした。室の反対側の様子がわずかに伺い知れる程度に隙間を設けている。正方形の板と、その一辺と等しい長さを持つ針金だけで構成されており、ネジ／釘／接着剤などは必要ない。工場に発注する程の量はなかったため、職人の手作業で作れるようなシンプルなディテールにする必要があった。



木材和不锈钢展示架

Display with wood and stainless steel
木とステンレスのディスプレイ

Type: Product / Interior
Place: GangGang Delicatessen / Pekotan, Chaoyang District, Beijing, China
Team: Daisuke Tofuku, Tong Ling
Photo: Judy Zhou





A display shelves for a bakery in Beijing, the Gang gang delicatessen.

As the variety of produce increased, shelf space ran out at this delicatessen, so the client requested a larger shelf be made. After observing other shops, it was found that there was not a great variety in display shelving. As a general rule units have a height of 1.5m, have 3 or so shelves and a cupboard below for storage of extra stock. But in order to increase storage capacity, it was necessary to make the shelving taller and as standard dimensions could not accommodate this, a new system had to be conceived. Generally speaking, the ideal shelving makes the item on display stand out, giving the most truthful view of the product. To take this idea one step further, we designed on the assumption that, ideally, the shelf should disappear and the product on display should be highlighted as if it were floating in the air.

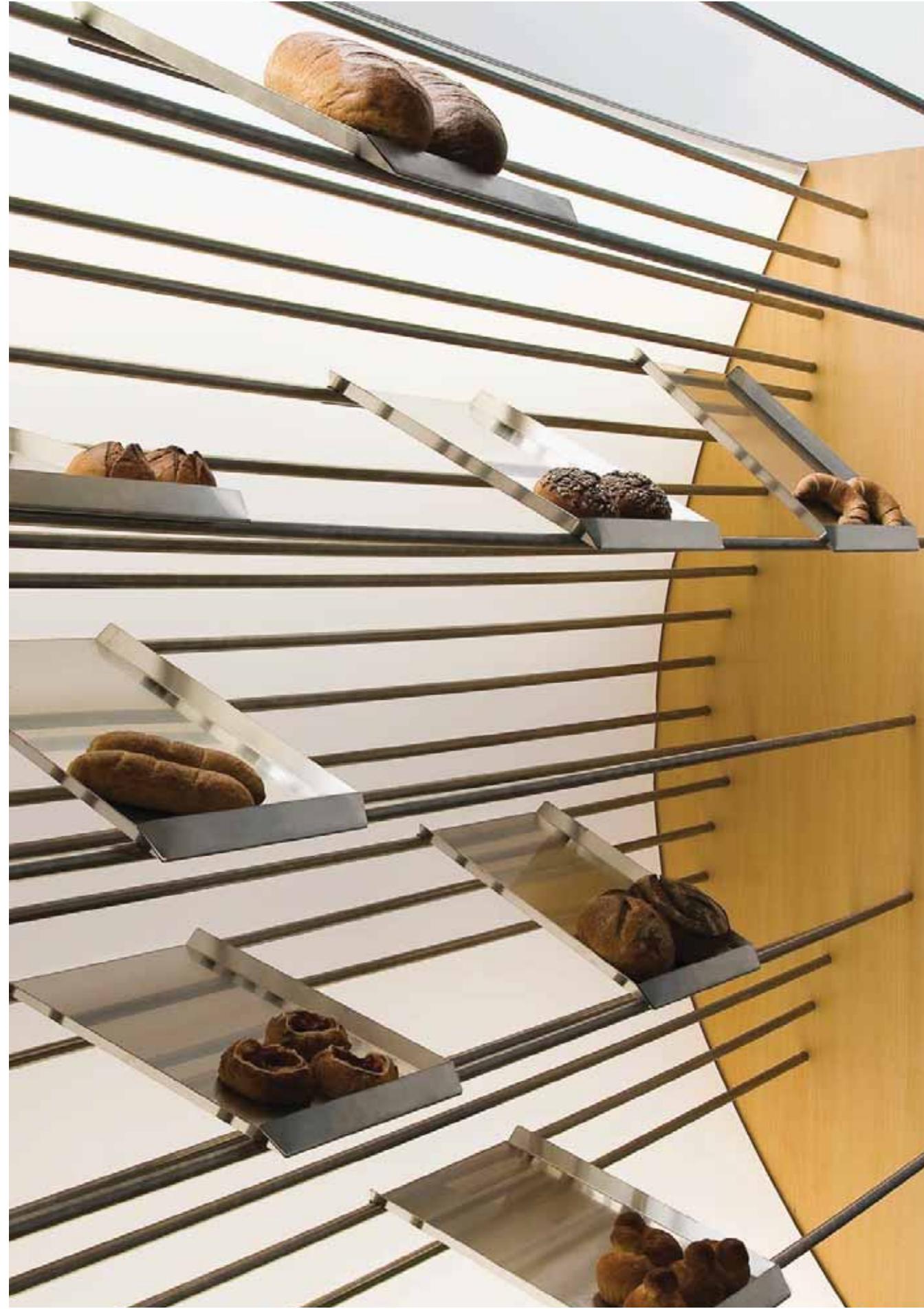
There are 2 thick plywood panels on each edge with stainless steel pipes running between them, upon which trays are placed. By selecting different pipes, the angle of the tray can be adjusted. Behind this is a flat lighting plane, diffused by a membrane, so the trays can reflect in the diffuse light and do not stand out too much. The result is literally like a computer "display", where the important information, the products themselves, float to the forefront. A defining feature of bakeries, from other types of retail is that throughout a day there is a lot of variation in the volume of goods on display. For this reason the shelving has been designed to adapt to this fluctuation of goods to be displayed.

北京のベーカリー、ガンガンデリカテッセンのために設計したディスプレイ棚。

商品のバリエーションが増え、ディスプレイが足りなくなったのでより大型のものを作りたい、という要望だった。色々な店で観察してみたが、パンの陳列棚は、どの店で使われているものも大差なかった。高さはせいぜい1.5メートルほどで、3段前後の棚板を持ち、その下にストックのための収納がある、そんなものが一般的だ。だが、収容力を増す為には、高くせざるを得ないため一般的な寸法のものには適当でなく、新しいシステムを発想する必要があった。

一般的には、理想的な陳列とは、商品を引き立て、最大限にオブジェクトタイプに見せるものだけといえる。極端な話、棚などなく、商品がライトアップされながら浮かんでいて、理想的なのではないか、という前提に基づいて設計した。

両端に厚めの合板を立て、ステンレスパイプを渡し、パンをディスプレイするためのトレイをその上に載せている。載せるパイプを選択する事によって、トレイの角度を変える事ができる。背後には膜照明によるフラットな発光面があり、ステンレスのトレイはそれを映し込んでいるため、商品より目立つ事は無い。結果、文字通り、コンピューターの「ディスプレイ」の様に、重要な情報は商品だけが浮かび上がってくる。ベーカリーは、一日を通じて商品量が大きく変動する点で他の販売業と異なる。ディスプレイの量を可変とすることでこれに対応した。



2011中艺博国际画廊博览会入口设计

China International Gallery Exposition 2011 Entrance Design

Type: Event / Interior Design / Art Fair
Place: Beijing, China
Area: 400sqm
Period: 2010.11-2011.04 [Design]
Team: Daisuke Tofuku, Ren Lijie, Li Yixian
Photo: Judy Zhou



Design for the entrance to the annual Beijing art fair “CIGE”. The ceiling of this main entrance space was low and the creation of a once off commemorative space was required.

For artworks, particularly artworks distributed on the commercial art market, a white exhibition wall is the most important accompanying furnishing. This is even more true at an art fair, where moveable exhibition partitions cut the space into small areas, each area having their own artworks which are brought in to be “shelved” and sold. For the main circulation space, we inserted pieces of exhibition wall randomly and projected the CIGE logo onto them. At the moment you enter through the automatic doors the complete logo can be seen, but it breaks up the further you walk into the exhibition. Usually a 3-dimensional object is represented on paper as a perspective drawing. Instead the design does the opposite, representing a 2-dimensional image on a 3-dimensional surface. It goes without saying that the discovery of perspective drawing triggered an epoch in art history, but it can also be said that the works of art out on display at this exhibition are at the edge of an art history that is continuing on and on. These 2 facts were both considerations for this design.

北京で例年行われているアートフェア、CIGE のエントランス部分のデザイン。メインエントランスとして使用されている部分は天井が低く、ここにハレの空間を演出することが求められた。

美術品、特にコマースなアートマーケットで流通する美術品にとっては、白い展示壁が一番重要な仕器となる。移動型展示壁で細かく区切れ、そこに持ち寄られた美術品が陳列／販売されるアートフェアでは尚更だ。ここでは、メインとなる動線上に、これらの展示壁の断片をランダムにならべ、そこにイベントのロゴを投影した。エントランスの自動ドアを開いた瞬間、ロゴは像を結ぶが、先に進むに従って消散してゆく。この仕事では、立体を平面に落とし込む透視図法とは逆の方法、つまり、平面を立体に落とし込むことを試みた。もちろん、透視図法の発明が美術史上エポックメイキングな出来事であることと、会場に並ぶ作品がその美術史の末端に連なっていること、この二つを意識した上でである。





Hiroomi Takemori

Architect

1997 Born in Shizuoka city, Japan

1999 Graduated from Kansai University (Bachelor of Architecture)

2001 Graduated from Kansai University (Master of Architecture)

2003 Established “worklounge03-“ registered architecture firm as one of the directors (Tokyo)

2007 Registered “03- proprietary limited“

2008 Established “worklounge03-“ (Beijing)

2013 Established “worklounge03-“ (Hanoi)



<TOKYO>
worklounge03- TOKYO
Address: #703, 3-8-8, Higashi-Azabu, Minato-ku, Tokyo, JAPAN
ZIP: 106-0044
Tel: +81-(0)3-3583-3934
Fax: +81-(0)20-4669-0915
E-mail: info [at] 03-x.com

<BEIJING>
零三工作室
地址:北京市朝阳区东三环中路39号建外SOHO东区3号楼1204室
100020 中国
Tel: +86-(0)10-59003884
Fax: +86-(0)10-59003874
E-mail: info [at] 03-x.com

<HANOI>
#78 khu nha o Ho Ba Mau (doi dien nha A1), Dong Da
Tel: +84-(0)122-333-4102
E-mail: info [at] 03-x.com