

COMUNICAZIONE N.2 DEL 24.10.2012¹

1 - PRIMO MODULO - COSTRUZIONI GEOMETRICHE (2): ESEMPI 4-6

2 - SECONDO MODULO - APPLICAZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA (2): ESEMPI 6-14

3 - TERZO MODULO - DISEGNI A MANO LIBERA (1): ESEMPI A1-A10

4 - QUARTO MODULO - CLASSICI MODERNI E CONTEMPORANEI (1): F.L. WRIGHT, ROBIE HOUSE, CHICAGO 1906

Di ogni edificio bisogna realizzare una scheda, su un foglio di formato A4 verticale, che contenga una serie di schemi a

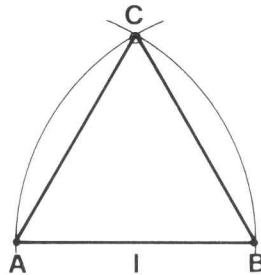
mano libera realizzati con tecnica mista relativi a:

- il rapporto fra edificio e contesto (planimetria, sezione)
- le piante di tutti i livelli
- almeno una sezione significativa
- un'analisi distributiva (connettivi orizzontali e verticali, zone funzionali, spazi interesterni, ecc.);
- un'analisi strutturale.

¹ Il contenuto delle comunicazioni non corrisponde interamente a quello delle lezioni in aula, ma costituisce solo un promemoria sintetico per la verifica e l'approfondimento degli argomenti trattati.

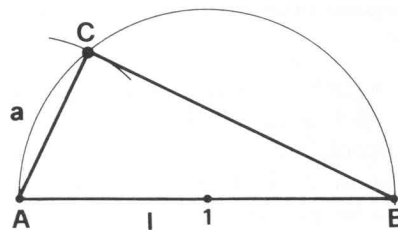
PRIMO MODULO - COSTRUZIONI GEOMETRICHE (2)

4 - COSTRUZIONE DI UN TRIANGOLO EQUILATERO DI LATO ASSEGNATO l



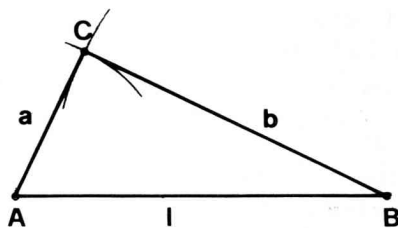
Si traccia un segmento AB, pari alla lunghezza del lato assegnato l ; quindi, facendo centro nei due punti estremi di esso, si tracciano due assi di circonferenza, con apertura pari alla lunghezza del lato l . I due archi individuano il punto C, vertice del triangolo equilatero cercato; congiungendo il punto C con A e B, si completa la costruzione del triangolo equilatero.

5 - COSTRUZIONE DI UN TRIANGOLO RETTANGOLO DATI L'IPOTENUSA l E UN CATETO a



Si traccia un segmento AB, di lunghezza pari all'ipotenusa l del triangolo da costruire; a partire dal suo punto medio 1, si disegna una semicirconferenza di raggio pari alla metà di AB; quindi, con centro nel punto A, si traccia un arco di circonferenza di raggio pari alla lunghezza del cateto a ; il punto C di intersezione tra l'arco così tracciato e la semicirconferenza costituisce il vertice del triangolo rettangolo. Congiungendo C con A e B, si completa la rappresentazione del triangolo. (Si ricorda che unendo tutti i punti della semicirconferenza con i punti A e B si ottengono coppie di rette ortogonali tra loro).

6 - COSTRUZIONE DI UN TRIANGOLO, NOTA LA LUNGHEZZA DEI TRE LATI a, b, l



Si traccia un segmento AB, di lunghezza pari all'ipotenusa l del triangolo da costruire; quindi, facendo centro nei punti A e B, si disegnano due archi di circonferenza, di raggio pari rispettivamente alla lunghezza dei lati a e b , che si incontreranno nel punto C, vertice del triangolo ipotizzato. Collegando C con A e B, si completa la costruzione.

SECONDO MODULO - APPLICAZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA (2)

LE PROIEZIONI ORTOGONALI (METODO DI MONGE)

Le proiezioni ortogonali non costituiscono visioni globali, ma vedute staccate dell'oggetto che devono essere ricomposte in una sintesi spaziale unitaria.

Le proiezioni ortogonali si realizzano con proiezioni *cilindriche* basate su una relazione spaziale di tipo S- P- π .

La condizione fondamentale è che il piano di proiezione sia in posizione *ortogonale* rispetto ai raggi proiettanti. Da qui il nome del metodo proiettivo.

La proiezione avviene tramite una retta proiettante, incidente ortogonalmente il piano di proiezione, che fissa sul piano stesso l'immagine di un punto.

Se dobbiamo rappresentare una figura bidimensionale disposta parallelamente al piano di proiezione, una sola proiezione può essere sufficiente. Ma in generale, una sola proiezione ortogonale è *insufficiente* a descrivere un oggetto tridimensionale, per cui è necessario usare come piani di proiezione tutti i piani dello spazio necessari a rappresentare in modo inequivocabile l'oggetto.

I PIANI FONDAMENTALI DI PROIEZIONE

Fra tutti i piani dello spazio, Monge individuò i *due piani fondamentali di proiezione*: un piano *orizzontale*, chiamato P.O. o π_1 o primo piano di proiezione, intersecato ortogonalmente da un piano *verticale*, chiamato P.V. o π_2 o secondo piano di proiezione (fig. 6).

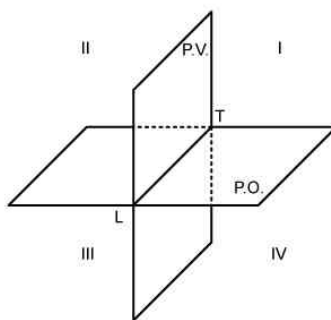


Fig. 6

L'intersecazione ortogonale dei due piani fondamentali definisce una retta chiamata *linea di terra* (L.T.). La L.T. divide lo spazio in 4 *diedri* aventi un'unica origine di riferimento.

Per convenzione, denominiamo:

- I diedro, compreso fra il semipiano orizzontale anteriore e il semipiano verticale superiore;
- II diedro, compreso fra il semipiano orizzontale posteriore e il semipiano verticale superiore;
- III diedro, compreso fra il semipiano orizzontale posteriore e il semipiano verticale inferiore;
- IV diedro, compreso fra il semipiano orizzontale anteriore e il semipiano verticale inferiore.

Tutti gli oggetti dello spazio sono contenuti in uno dei quattro diedri, e quindi sono proiettabili ortogonalmente sui semipiani che individuano il diedro in cui sono contenuti. Per facilitare la costruzione grafica delle immagini, Gaspard Monge stabilì di pensare i due semipiani del diedro che contiene l'oggetto da rappresentare come giacenti su un unico piano. Tale piano coincide con il foglio da disegno.

Per ottenere ciò, Monge stabilì che il piano verticale ruotasse attorno alla L.T. di 90° , fino a coincidere con il piano orizzontale (fig. 7).

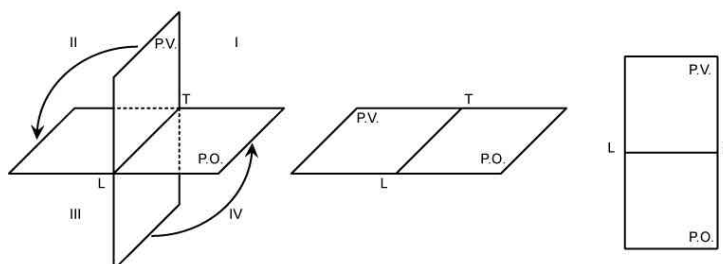


Fig. 7

Nella pratica operativa, salvo casi particolari, tutti i disegni si realizzano effettuando proiezioni ortogonali unicamente nel *primo diedro*. A volte, sui semipiani fondamentali viene inserito ortogonalmente un terzo piano (*piano laterale*, denominato P.L. o π_3) in modo da formare un *triedro* che consente l'esecuzione di una terza proiezione (fig. 8).

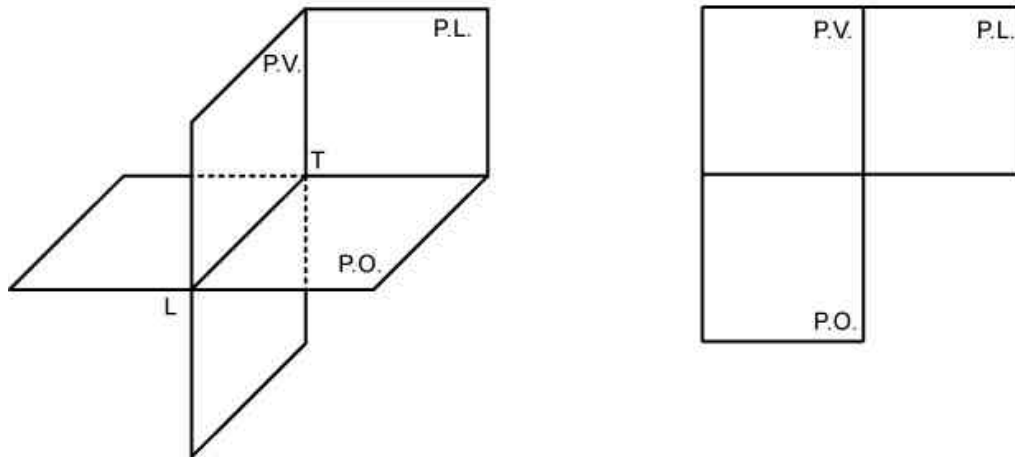


Fig. 8

PROCEDIMENTO PROIETTIVO

Eeguire le proiezioni ortogonali di una figura dello spazio significa *costruire sui piani fondamentali di proiezione le immagini geometriche della figura stessa*. Ciò si ottiene proiettando ortogonalmente, da un centro di proiezione all'infinito, sui due piani π_1 e π_2 i *punti qualificanti* la figura oggettiva. In questo modo, si descrive la figura oggettiva due volte: dall'alto (sul P.O., o π_1), in modo da ottenere la *pianta*, e di fronte (sul P.V., o π_2), in modo da ottenere il *prospetto*.

SIMBOLOGIA

- i punti oggettivi si indicano sempre con *lettere maiuscole*: A, B, C, D, ...
- le rette oggettive si indicano sempre con *lettere minuscole*: r, s, t, u, ...
- i piani oggettivi si indicano sempre con *lettere minuscole dell'alfabeto greco*: α , β , γ , δ , ...

Per non confondere le figure oggettive con le immagini proiettate, si usano degli esponenti che indicano a quale piano si riferisce la proiezione.

L'esponente ' (primo) si utilizza per le proiezioni su π_1 ; L'esponente '' (secondo) si utilizza per le proiezioni su π_2 .

Da ciò deriva che:

- il punto oggettivo A proiettato sul P.O. (π_1) viene contrassegnato con A';
- il punto oggettivo A proiettato sul P.V. (π_2) viene contrassegnato con A'';
- la retta oggettiva r proiettata sul P.O. (π_1) viene contrassegnata con r';
- la retta oggettiva r proiettata sul P.V. (π_2) viene contrassegnata con r'';
- il piano oggettivo α proiettato sul P.O. (π_1) viene contrassegnato con α' ;
- il piano oggettivo α proiettato sul P.V. (π_2) viene contrassegnato con α'' .

PROIEZIONI ORTOGONALI DI PUNTI

Dato un punto P posto nel primo diedro, lo si proietta dal punto all'infinito in direzione ortogonale sul P.O. in P', e dal punto all'infinito in direzione ortogonale sul P.V. in P''. Le rette passanti per P si dicono *rette proiettanti* (fig. 9).

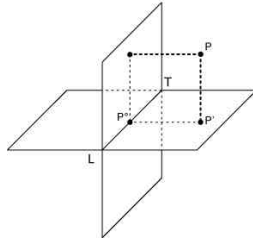


Fig. 9

È interessante osservare come da un punto si ottengano le sue due proiezioni e, al tempo stesso, date le due proiezioni si può risalire al punto P, che rappresenta il punto d'incontro delle due perpendicolari al P.O. e al P.V. da P' e P''.

La figura 8 mostra le proiezioni di P su due piani distinti, ma il metodo di Monge prevede che gli elementi da proiettare siano disegnati sullo stesso foglio. Occorre quindi, come abbiamo visto, ribaltare attorno alla linea di terra uno dei due piani, fino a che non coincida con l'altro. In questo modo, le due proiezioni (orizzontale e verticale) si troveranno su un unico piano (fig. 10).

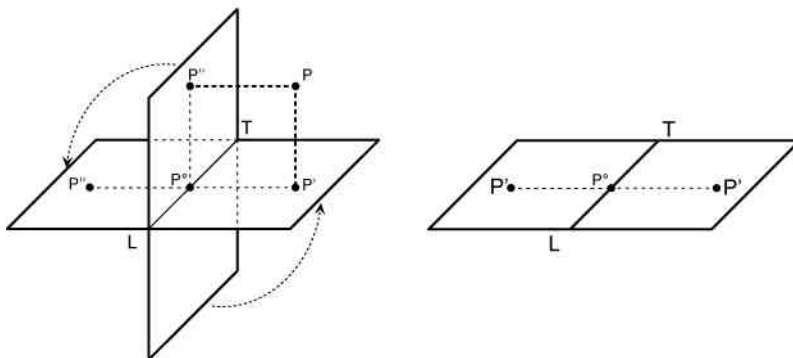


Fig. 10

Osservando la figura, si vede come P'' descrive nel piano che contiene P, P' e P'' (si tratta di un piano normale sia al P.O. che al P.V.) un arco di circonferenza con centro in P° e raggio pari alla distanza fra P° e P''. A ribaltamento avvenuto, il punto P' ricade sulla retta che contiene i punti P'' e P°. Tale retta è perpendicolare alla linea di terra. Quindi per rappresentare un punto col metodo di Monge occorre (fig. 11):

- tracciare un tratto della linea di terra (L.T.);
- tracciare una perpendicolare ad essa (retta di richiamo);
- individuare la proiezione P' sul P.O. e la proiezione P'' sul P.V.

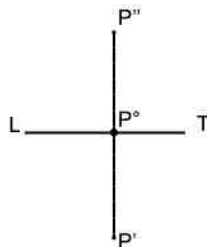


Fig. 11

La distanza da P'' alla L.T. si chiama *quota*; la distanza da P' alla L.T. si chiama *aggetto*.

È importante notare fin da ora che P° si può considerare come la proiezione sul P.V. di P'; e naturalmente anche come la proiezione sul P.O. di P'' (una considerazione che più avanti si rivelerà fondamentale).

PROIEZIONI ORTOGONALI DI PUNTI - posizioni particolari

Se un punto giace sul semipiano orizzontale anteriore, la proiezione sul P.O. coincide con il punto stesso (punto unito), mentre la proiezione sul P.V. cade sulla L.T. (fig. 12).

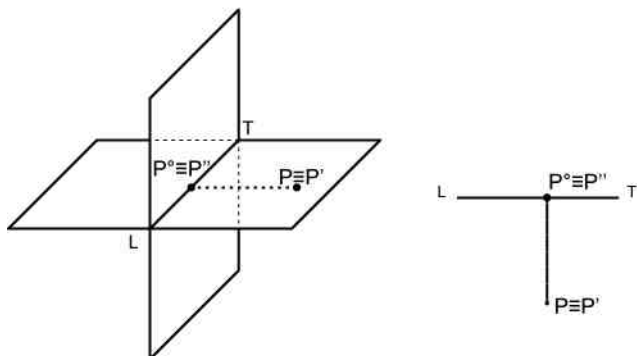


Fig. 12

Se un punto giace sul semipiano verticale superiore, la proiezione sul P.V. coincide con il punto stesso (punto unito), mentre la proiezione sul P.O. cade sulla L.T. (fig. 13).

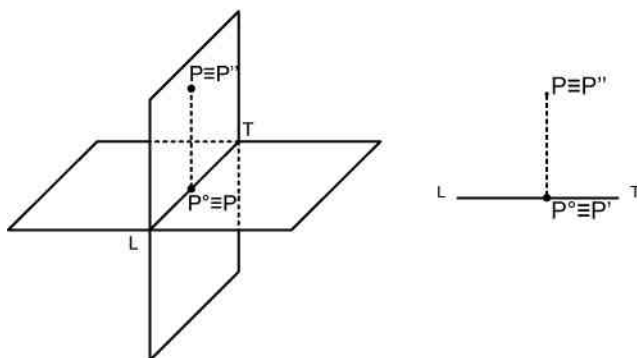


Fig. 13

Se un punto appartiene alla linea di terra, le sue proiezioni coincidono con il punto stesso e il punto si definisce *unito* (fig. 14).

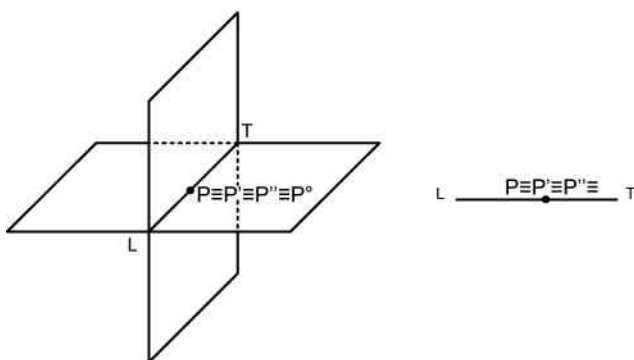


Fig. 14

PROIEZIONI ORTOGONALI DI PUNTI - esercizi di verifica

- Proiettare un punto distante 10 cm dal P.O. (quota) e 16 cm dal P.V. (aggetto)
- Proiettare un punto appartenente al P.O. e distante 14 cm dal P.V.

(in tal caso, e nel caso seguente, la figura oggettiva coincide con una delle due immagini proiettate - *punto unito*).

- Proiettare un punto appartenente al P.V. e distante 11 cm dal P.O.
- Proiettare un punto appartenente al piano bisettore del primo diedro.
- Proiettare un punto appartenente alla L.T.

TERZO MODULO - DISEGNO A MANO LIBERA (1)

Obiettivo del modulo è aiutare a prendere dimestichezza col disegno a mano libera; esercitare l'occhio e la mano; essere in grado di rappresentare correttamente qualsiasi situazione spaziale, di rendere comprensibili materiali e strutture. Essere in grado di esprimere, attraverso il disegno, quello che si vede e quello che si sente.

Per fare questo, proponiamo cento disegni a mano libera, da realizzare secondo indicazioni precise. Anche se "il disegno non si insegna, ma si può solo imparare", ci sono delle regole generali, che è bene osservare sempre, e delle regole più specifiche, che verranno fornite con la spiegazione di ogni esercizio.

Regole generali

1. *Sentirsi a proprio agio.* Trovare uno spazio confortevole e ben illuminato. Sedersi comodamente. Concedersi tempo, evitando di mettersi al lavoro se si è di fretta. Ascoltare musica può aiutare a rilassarsi e ad entrare nello stato d'animo giusto. Se si è stanchi, nervosi o in un cattivo stato d'animo, rimandare il lavoro a un momento migliore.
2. *Non avere fretta di iniziare.* Una volta scelto il soggetto, guardarlo a lungo senza disegnare. Cercare di entrare dentro le cose: il loro funzionamento, le proporzioni, la qualità dello spazio, la grana dei materiali. Scegliere con la massima attenzione l'inquadratura, cioè la porzione di spazio da rappresentare e la posizione da cui si decide di osservarlo: si tratta di una scelta fondamentale per il buon esito di qualsiasi disegno. Scegliere con cura il formato del foglio: il formato condiziona la composizione.
3. *Disegnare quello che si vede, non quello che si sa.* A volte si disegna in modo mnemonico, riproducendo gli schemi mentali che si hanno degli oggetti. Si tratta di immagini utili a organizzare il ricordo delle cose ma poco fedeli alla realtà e in molti casi assolutamente prive di correttezza geometrica e dimensionale.
4. *Guardare l'oggetto più che il foglio.* È l'oggetto che trasmette le informazioni indispensabili a portare avanti il lavoro. Guardare troppo il foglio, inoltre, rende inevitabilmente succubi di un giudizio estetico sul prodotto degli sforzi effettuati, a scapito della libertà e della verosimiglianza.
5. *Cominciare il disegno socchiudendo leggermente gli occhi.* In questo modo si perde la percezione degli elementi di minore importanza e ci si concentra sulla forma generale e sui rapporti fra le parti.
6. *Disegnare prima le forme più grandi e poi quelle più piccole.* Quando si diventa bravi, questa regola può essere derogata, ma all'inizio conviene "ingabbiare" i dettagli e gli elementi dalle dimensioni minori all'interno di un'intelaiatura.
7. *Usare la matita per verificare gli allineamenti e per misurare le proporzioni.* In altre parole: verificare in corso d'opera ciò si sta facendo, senza aspettare che il disegno sia finito prima di accorgersi di un errore grossolano nel dimensionamento delle parti.
8. *Non cancellare mai.* Meglio ridelineare, lasciando che i segni si sovrappongano. Se non è possibile ridelineare, cambiare foglio e ricominciare da capo. Per non entrare in tentazione, non comprare la gomma; se la si ha già comprata, buttarla via.
9. *Tracciare linee il più possibile continue.* Evitare le linee "pelose", composte da piccoli tratti affiancati. Affidare la qualità del disegno alla linea, piuttosto che a sfumature e chiaroscuro. Tenere la matita ben appuntita.
10. *Riempire sempre il foglio* (a meno che la composizione dell'immagine suggerisca diversamente). Se il disegno non occupa tutto il foglio, aggiungere altri disegni, fino a riempirlo.
11. *Disegnare dal vero piuttosto che da foto.* I motivi sono numerosi. Quello principale deriva dal fatto che dal vero abbiamo la libertà di decidere quale scena inquadrare e quale posizione assumere rispetto al soggetto, mentre in una foto queste scelte fondamentali sono già state effettuate, magari da altri.

Strumenti

- fogli di carta bianca liscia formato A4 (tipo carta per fotocopie)
- matita: portamine da mm 2 con mine 3H (dura), HB (media), 2B (morbida)
- scotch di carta (tipo "carroziere")
- puntine da disegno
- tavoletta di compensato cm 35 x 50 circa, da utilizzare all'esterno
- compasso
- squadrette
- temperamine a campana
- penna PILOT G-TEC-C4 da 0,4 mm (o altra penna sottile di vostro gradimento, ma sempre con punta metallica. Chi lo desidera, può usare i tradizionali pennini da intingere o i pennelli, sempre e solo con inchiostro di china nero. Altri strumenti (pennarelli, carboncini, gessetti, sanguigne, ecc.) possono essere utilizzati ma solo per realizzare altri disegni in aggiunta ai cento obbligatori. L'uso della gomma è vietato.

I disegni devono essere realizzati durante il corso dell'anno, man mano che vengono illustrati. Devono essere sottoposti a revisione da parte della docenza. Preparatevi a rifarne molti, e molte volte. Siate giudici di voi stessi, non presentate mai lavori di cui non siete soddisfatti. I disegni che andranno bene saranno firmati sul retro da un docente e dovranno essere consegnati all'esame, impaginati in un book le cui modalità di costruzione saranno illustrate durante il corso.

LA MANO E IL SEGNO

Anche se questi esercizi possono apparire "meccanici" (e in effetti servono a vincere la pigrizia, le cattive abitudini "forzando" la postura e i movimenti abitudinari della mano), sforzatevi sempre di raggiungere un risultato

convincente anche dal punto di vista estetico, curando la composizione dell'immagine come se fosse un disegno da incorniciare e appendere alla parete.

1 - LINEE ORIZZONTALI

Disegnare linee parallele orizzontali a mano libera, da un'estremità all'altra del foglio, senza staccare la penna. Il foglio deve essere tenuto in posizione verticale e non deve essere mai spostato. Le linee devono essere il maggior numero possibile e non devono avere punti di contatto. Per agevolare il lavoro, è possibile tracciare, con matita e squadrette, alcune linee guida (massimo 7). Strumenti: penna, matita HB.

2 - LINEE VERTICALI

Disegnare linee parallele verticali a mano libera, da un'estremità all'altra del foglio, senza staccare la penna. Il foglio deve essere tenuto in posizione verticale e non deve essere mai spostato. Le linee devono essere il maggior numero possibile e non devono avere punti di contatto. Per agevolare il lavoro, è possibile tracciare, con matita e squadrette, alcune linee guida (massimo 5). Strumenti: penna, matita HB.

3 - CIRCONFERENZE CONCENTRICHE

Disegnare a matita, con le squadrette, le diagonali del foglio. Puntare il compasso al centro del foglio e disegnare un cerchio di raggio pari a cm 3, uno di raggio pari a cm 6 e uno di raggio pari a cm 9. Con la penna tracciare una serie di circonferenze, a partire dal centro, senza staccare la penna dal foglio. Il foglio deve essere tenuto in posizione verticale e non deve essere spostato. Le circonferenze devono essere il maggior numero possibile e non devono toccarsi l'una con l'altra. Strumenti: squadrette, matita HB, compasso, penna.

4 - SCALA DI SFUMATURE

Con la matita e le squadrette, suddividere il foglio in quattro colonne verticali e in dieci righe orizzontali. Disegnare, nelle caselle della prima riga, una serie di linee verticali equidistanti; infittire leggermente la trama nella seconda riga, ancora di più nella terza, e così via, finché non si giunge alla decima riga. Nelle caselle della seconda, terza e quarta colonna aggiungere, sempre infittendo leggermente la trama man mano che si procede verso il basso, linee orizzontali. Nelle caselle della terza e quarta colonna aggiungere, sempre infittendo leggermente la trama man mano che si procede verso il basso, linee inclinate a 45°. Nelle caselle della quarta colonna aggiungere, sempre infittendo leggermente la trama man mano che si procede verso il basso, linee inclinate a 90° rispetto a quelle tracciate precedentemente. Strumenti: matita HB, penna.

5 - SCRITTURA SPECULARE

Usando la mano destra (i mancini useranno la sinistra), trascrivere un testo a piacere, da destra a sinistra e con le lettere rovesciate (come se fosse allo specchio). Trascrivere almeno 20 righe. Per agevolare il lavoro, è possibile tracciare, con matita e squadrette, le righe guida di appoggio del testo. Strumenti: penna a sfera.

6 - SCRITTURA SPECULARE (2)

Lo stesso esercizio proposto in precedenza, usando la mano meno abile e trascrivendo lo stesso testo. Strumenti: penna a sfera.

7 - LINEA SPEZZATA CONTINUA

Disegnare, senza mai staccare la penna, una linea spezzata che partendo da uno spigolo del foglio definisca segmenti sempre paralleli ai lati del foglio stesso. La trama che ne risulterà dovrà essere più fitta al centro o, in alternativa, nel terzo medio del foglio. Strumenti: qualsiasi tipo di penna o pennarello, purché la punta non sia troppo grossa.

8 - CURVE CONTINUE

Con la matita, tracciare una linea variamente ondulata al centro del foglio. Con la penna, tracciare linee contigue superiormente e inferiormente ad essa. Il foglio deve essere tenuto fermo e le linee non devono toccarsi l'una con l'altra. Strumenti: matita HB, penna.

9 - DISEGNO A TRATTI INCLINATI

Scegliere alcuni oggetti dalle forme semplici e disporli su un tavolo. Disegnare i contorni a matita. Con la penna, ridisegnare gli oggetti utilizzando esclusivamente tratteggi inclinati a 45°, aumentando o riducendo l'intensità per evidenziare le forme, le luci e le ombre, gli oggetti in primo piano rispetto a quelli in secondo piano e allo sfondo. Strumenti: matita HB, penna.

10 - DISEGNO A PUNTI

Scegliere, su un libro o una rivista, un edificio (se possibile, un'architettura famosa). L'immagine ideale è quella in cui siano ben definite e differenziate le parti in luce e quelle in ombra. Disegnare con la matita, molto leggermente, i contorni degli elementi principali. Con la penna, ridisegnare la scena mettendo in evidenza i volumi, i materiali, le luci e le ombre utilizzando esclusivamente punti. Strumenti: matita HB, penna (non a sfera) o rapidograph o pennarello a punta sottile.

QUARTO MODULO - CLASSICI MODERNI E CONTEMPORANEI (1): F.L. WRIGHT, ROBIE HOUSE, CHICAGO 1906

Robie House. Vista da sud-ovest.

Le finestre della facciata sono protette, anche nell'ora più calda di un giorno di mezza estate, dall'aggetto del tetto.



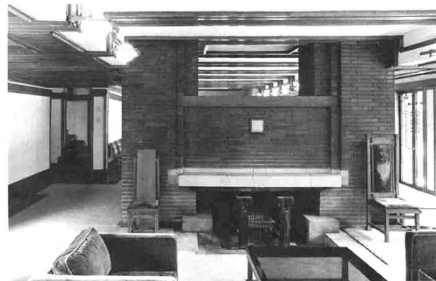
S.127 T.0908
Frederick C. Robie Residence (1906)
Chicago, Illinois

La casa progettata per Frederick C. Robie è la migliore struttura in muratura del periodo Prairie. La casa è rivestita di mattoni romani ed è protetta dal tetto aggettante in maniera così perfetta che il sole di mezza estate nell'ora più calda colpisce a malapena la parte bassa del lato meridionale, completamente vetrato, della zona giorno sollevata rispetto al livello del suolo. Ciò dimostra la perfetta padronanza che Wright aveva del clima e la sua capacità di valutarne gli effetti. A questo si aggiunge la completa integrazione fra gli impianti meccanico ed elettrico progettati da Wright e l'aspetto estetico degli interni. Lo spazio per il soggiorno e quello per la sala da pranzo sono allineati, divisi unicamente da un camino (che, sopra la cappa, è aperto). La zona notte si trova al piano superiore, mentre la stanza da gioco e quella per il biliardo sono al piano inferiore a livello del suolo (questa stessa soluzione planimetrica era già stata sperimentata nella casa Tomek, S.128); non esiste il seminterrato.

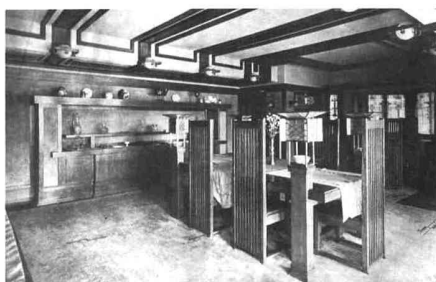
Nella casa Robie lo sviluppo del tetto a sbalzo Prairie giunge alla sua maturità. Esso era, a parere di Wright, il secondo principio di un modo di progettare organico (il sistema a unità che dava origine a una griglia era il primo). Il portico occidentale è coperto da un tetto a padiglione fortemente aggettante che arriva a dieci piedi di distanza (3,5 m circa) da quello che potrebbe essere l'elemento di supporto più vicino e a 21 piedi (7 m circa) dal pilastro in muratura più vicino. Collocando un pilastro tronco sotto allo sbalzo -



Il soggiorno in una fotografia degli anni Settanta.



Il camino centrale del soggiorno con la canna fumaria divisa in due.



La sala da pranzo.



Il sistema di illuminazione sul soffitto del soggiorno.



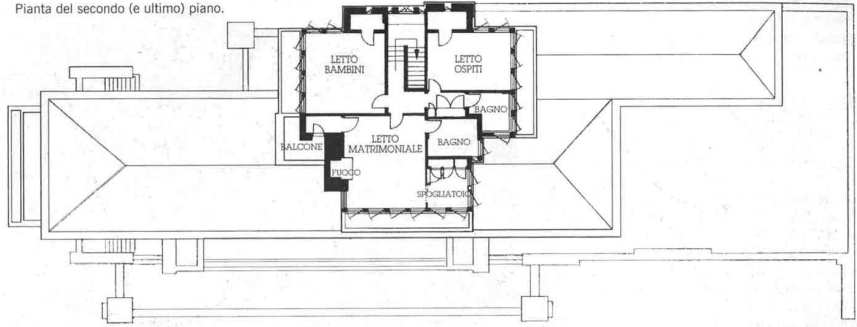
Lampada.

un corto pilastro incompleto anche nel caso in cui esso è ricoperto da una fioriera - Wright enfatizza in maniera sottile la natura arida di un tetto apparentemente senza sostegno. Egli utilizzò questa soluzione durante tutta l'epoca Prairie.

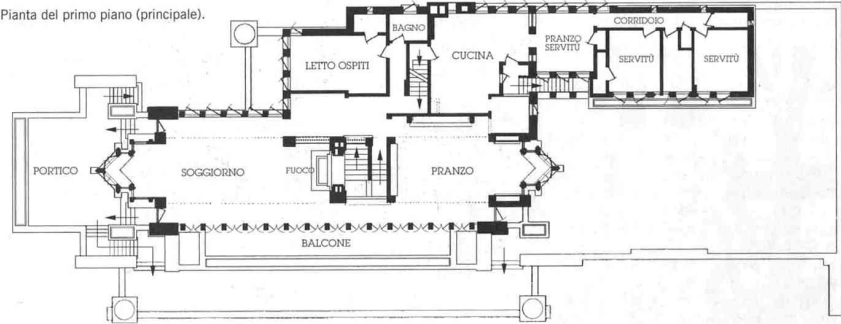
I montanti delle finestre si trovano a una distanza di 4 piedi l'uno dall'altro, suggerendo che questa sia l'unità di misura utilizzata da Wright per il progetto. La costruzione ebbe inizio nel 1908 e terminò nell'anno seguente. I Robie vissero in questa casa solamente per due anni. Il garage e il muro di cinta vennero poi modificati rispetto al progetto originale. Il primo soprannome attribuito sul posto all'edificio, *The Battleship* ("la nave da guerra"), non ha mai riscosso fortuna tra gli studiosi di Wright. Nei lavori di sigillatura della muratura vennero riempiti con la calce degli interstizi profondi fra i corsi di mattoni (una pulitura recente ha parzialmente corretto tale intervento). Il tappeto originale è stato riprodotto dalla Bentley Carpet Mills.

La Robie House è stata dichiarata National Historic Landmark (monumento nazionale). L'American Institute of Architects, che nel 1949 aveva assegnato a Frank Lloyd Wright una medaglia d'oro, ha indicato questo edificio fra i diciassette da lui progettati che devono essere considerati esemplari del suo contributo alla cultura americana. La Robie House è oggi di proprietà della University of Chicago e ospita l'ufficio per gli studenti. È possibile visitarla accompagnati da una guida.

Pianta del secondo (e ultimo) piano.



Pianta del primo piano (principale).



Pianta del piano terreno.

