

COMUNICAZIONE N.3 DEL 31.10.2012¹

1 - LA SCALA DI RAPPRESENTAZIONE

2 - PRIMO MODULO - COSTRUZIONI GEOMETRICHE (3): ESEMPI 7-9

3 - SECONDO MODULO - APPLICAZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA (3): ESEMPI 15-18

4 - TERZO MODULO - DISEGNI A MANO LIBERA (2): ESEMPI 11-20

5 - QUARTO MODULO - CLASSICI MODERNI E CONTEMPORANEI (2): G. RIETVELD, CASA SCHRÖDER, UTRECHT

1 - LA SCALA DI RAPPRESENTAZIONE

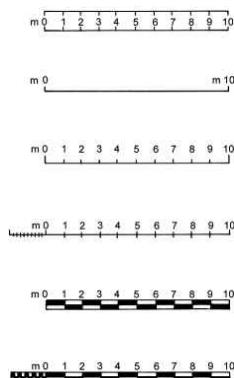
Per scala di rappresentazione si intende il rapporto metrico che sussiste tra le dimensioni di un oggetto e quelle di una sua rappresentazione grafica. Il concetto di scala, però, non riguarda solo le dimensioni degli elementi di un disegno. Scegliere una scala piuttosto che un'altra vuol dire assegnare alla rappresentazione un tema preciso, stabilire di mettere in evidenza alcune cose piuttosto che altre. Nessun disegno può riprodurre tutte le qualità presenti in un oggetto: cambiare la scala di rappresentazione vuol dire modificare il modo di vedere le cose e, quindi, di descriverle.

Tipi di scala

Esistono modi diversi con cui è possibile esprimere la scala usata in un disegno.

La scala numerica è una frazione in cui al numeratore è indicata l'unità di misura riferita al disegno e al denominatore l'unità di misura riferita all'oggetto. Ad esempio, per conoscere le dimensioni reali di un elemento rappresentato in scala 1:10, dobbiamo moltiplicare per 10 le dimensioni con cui lo stesso elemento appare sul disegno.

La scala grafica consiste in un segmento graduato che riproduce le dimensioni di una misura assunta come unità.

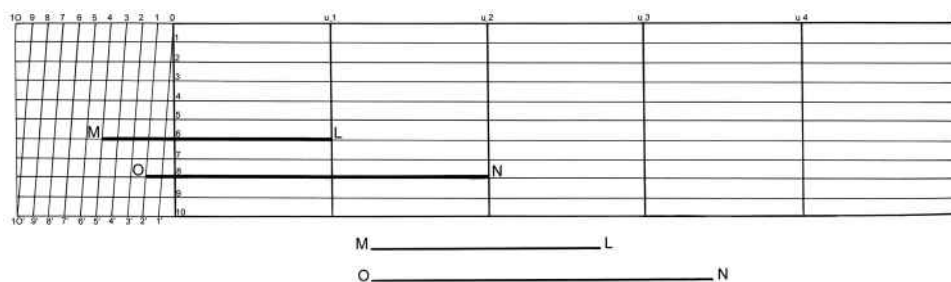


Gli indicatori di scala sono elementi (per esempio persone, automobili, animali, ecc.) inseriti in un disegno privo di un rapporto di scala definito. Grazie ad essi diventa più facile intuire le dimensioni complessive dello spazio rappresentato, mediante un raffronto con elementi dalle dimensioni note.

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.



Vi è poi la scala ticonica, che un tempo compariva spesso in calce ai disegni; il suo uso oggi è rarissimo.



Uso delle scale di rappresentazione

La scala numerica consente di calcolare rapidamente le dimensioni reali di un oggetto: basta moltiplicare le misure del disegno per il valore del denominatore. Ma se il disegno originale viene ingrandito o ridotto, l'uso esclusivo della scala numerica può portare a pericolosi fraintendimenti. La scala grafica, anche se rende più complicato e impreciso il calcolo delle dimensioni reali degli oggetti (bisogna effettuare due letture, una sul disegno e una sul segmento che riproduce la scala, quindi risolvere una proporzione), ha il vantaggio di essere leggibile anche in seguito a ingrandimenti o riduzioni del disegno originale. Gli indicatori di scala non garantiscono quella precisione che a volte è indispensabile osservare, ma sono utili nelle prospettive, negli schizzi destinati alla presentazione e, in generale, in tutti quei disegni in cui non è possibile esprimere matematicamente il rapporto di scala. In genere conviene usare la scala grafica assieme a quella numerica, ricordando che se in una riproduzione si contraddicono, bisogna sempre attenersi alle indicazioni fornite dalla prima.

Scelta della scala

Quando si disegna è possibile usare qualsiasi rapporto di scala. Nella pratica, però, si utilizzano più comunemente rapporti che consentano un calcolo rapido delle dimensioni, e cioè:

- le scale 1:100.000, 1:50.000, 1:25.000, 1:10.000, 1:5.000, 1:2.000, 1:1.000 per la rappresentazione del territorio e della città;
- le scale 1:200, 1:100, 1:50 per la rappresentazione dell'architettura;
- le scale 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 per la rappresentazione dei particolari.

La scala 1:500 è una scala intermedia fra la rappresentazione urbanistica e quella architettonica; la scala 1:20 è intermedia fra la rappresentazione dell'architettura e quella dei particolari.

Le scale più piccole di 1:100.000 sono tipiche delle rappresentazioni geografiche; quelle più grandi di 1:1, dette anche scale di ingrandimento, sono usate nella progettazione meccanica e nel design.

Naturalmente è possibile usare scale diverse da quelle elencate, utilizzando rapporti inconsueti (come ad esempio 1:132 oppure 1:43); in generale però l'uso di scale insolite non è conveniente, sia

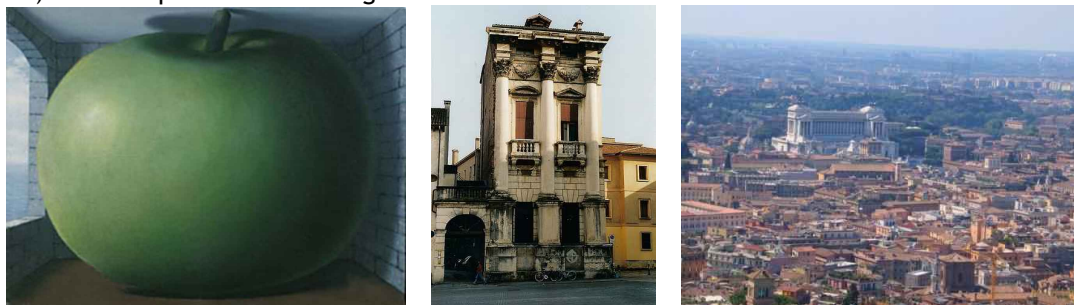
perché questi valori complicano l'esecuzione e la lettura di un disegno, sia perché ad ogni rapporto di scala convenzionale corrisponde un modo ormai codificato di discretizzare la complessità degli oggetti e, quindi, di dosare la quantità e la qualità dei segni che costituiscono una rappresentazione.

Per scale "piccole" si intendono quelle che hanno un valore del denominatore maggiore rispetto a quello delle scale comunemente usate per il disegno architettonico; per scale "grandi", al contrario, quelle che hanno un valore del denominatore minore. Quindi la scala 1:1.000 è più "piccola" della scala 1:10; la scala 1:100 è più "grande" della scala 1:200.

Il fuori scala e l'ambiguità di scala

In un'architettura disegnata, proprio come in un'architettura costruita, realizzare un fuori scala vuol dire sovradimensionare (o sottodimensionare) uno o più elementi rispetto al contesto in cui sono collocati. Grazie ai fuori scala la lettura viene orientata verso una precisa qualità dell'oggetto, le cui dimensioni insolite suggeriscono una lettura enfatizzata.

In alcuni casi invece si può lasciare il disegno in una situazione "ambigua", lasciando indeterminata la determinazione di qualsiasi riferimento dimensionale. La pittura di Magritte (e tutta la pittura surrealista) fa leva spesso sulle ambiguità di scala.



Errori comuni e situazioni particolari

Come abbiamo visto, ad ogni scala corrisponde un diverso livello di approfondimento della rappresentazione e, quindi, una diversa quantità e qualità dei segni. A volte i segni scelti per rappresentare un oggetto sono eccessivi rispetto a quanto la scala consenta; molto più spesso, però, si verifica la situazione opposta.

In alcuni casi, ad esempio quando all'interno di una facciata semplice sia presente un elemento particolarmente complesso, può essere conveniente eseguire due disegni con livelli diversi di approfondimento.

Direttamente legato al tema della scala è quello dell'errore grafico e della tolleranza grafica. Quando disegniamo un oggetto, non possiamo riprodurre tutti gli elementi presenti anche a causa dello spessore del tratto che utilizzeremo. Stampando in scala 1:100, ad esempio, se avremo usato un pennino 0,3 non sarà possibile rappresentare con una doppia linea tutti gli elementi di spessore inferiore a 3 cm ($0,3 \text{ mm} \times 100 = 3 \text{ cm}$).

In molti casi, però, conviene "forzare" il rapporto di scala e disegnare con una doppia linea anche elementi che - teoricamente - non potrebbero essere rappresentati. Ad esempio, una pianta in scala 1:100 teoricamente non potrebbe riportare lo spessore di un elemento come un cancello in ferro. Nonostante ciò, esso dovrà essere sicuramente disegnato con una doppia linea; rappresentandolo con una sola linea, si rischierebbe di confonderlo con un gradino, mentre è importante, anche in scala 1:100, mettere in evidenza il suo ruolo di barriera fra uno spazio e quello adiacente. Peraltro, le dimensioni reali di elementi di questo tipo non possono essere desunte da disegni realizzati a scala architettonica; a questo scopo devono essere realizzati grafici a scala maggiore, opportunamente quotati.

Cad e rapporto di scala

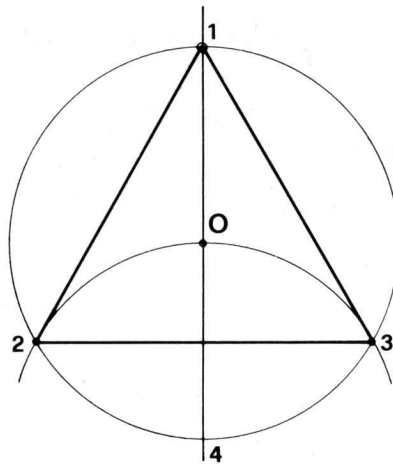
C'è chi afferma che disegnando al computer si lavora sempre in scala 1:1. È un'affermazione scorretta. Naturalmente, quando disegniamo una porta o un muro con qualsiasi programma di grafica vettoriale assegneremo al muro o alla porta un valore che numericamente corrisponde alle dimensioni reali, ma ciò non vuol dire disegnare in scala 1:1. Disegnare in scala 1:1 vuol dire conferire al disegno tutte le qualità visibili riferite alla forma e alle dimensioni dell'oggetto rappresentato, così come ci appaiono ad occhio nudo.

Supponiamo di aver disegnato al computer un portale barocco con tre linee e un arco di cerchio. In fase di stampa potremo riprodurre il disegno in dimensioni reali, ma non si tratterà certo di un disegno in scala 1:1, se non per quanto riguarda l'ingombro effettivo dell'oggetto. Anche se il cad ci risparmia i ripetuti calcoli necessari per la riduzione degli oggetti, il valore della scala alla quale

dovremo stampare il disegno deve sempre essere stabilita con cura prima di iniziare il lavoro. Il rischio è quello di ritrovarsi, a stampa conclusa, con un disegno illeggibile perché troppo ricco di segni o, al contrario, con un disegno povero di informazioni rispetto alla scala in cui è stato realizzato.

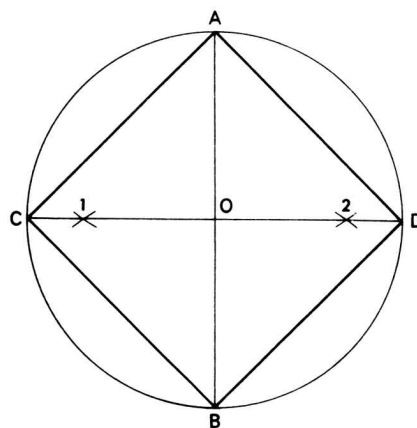
PRIMO MODULO - COSTRUZIONI GEOMETRICHE (3)

7 - COSTRUZIONE DI UN TRIANGOLO EQUILATERO INSCRITTO IN UNA CIRCONFERENZA DATA



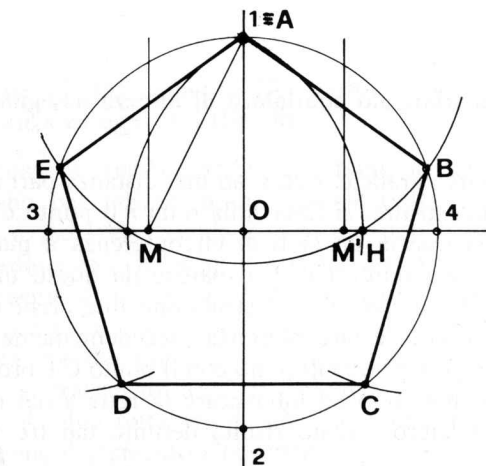
Si costruisce il diametro verticale della circonferenza e si fissa nel punto 1 un vertice del triangolo equilatero da costruire; quindi, a partire dal punto 4, si traccia un arco di raggio pari a quello della circonferenza in cui si intende inscrivere il triangolo. L'arco così tracciato incontra la circonferenza data nei punti 2 e 3, vertici del triangolo cercato; congiungendo i punti 1, 2 e 3 si completa la costruzione.

8 - COSTRUZIONE DI UN QUADRATO INSCRITTO IN UN CIRCONFERENZA



Tracciato un diametro AB, centrare il compasso prima in A e poi in B e, con apertura a piacere, descrivere quattro archi di circonferenza che si incontrano nei punti 1 e 2. Unendo fra loro questi punti e prolungando fino a incontrare la circonferenza si fissano i punti C e D. Unendo fra loro i punti A, B, C e D si ottiene il quadrato richiesto.

9 - COSTRUZIONE DI UN PENTAGONO REGOLARE INSCRITTO IN UNA CIRCONFERENZA DATA



Sulla circonferenza assegnata, si tracciano due assi; uno verticale, 12, e uno orizzontale, 34; sull'asse orizzontale si determinano i punti intermedi M e M', dividendo in due parti i raggi della circonferenza passanti per i punti 3 e 4. Facendo centro nel punto M, con raggio M1, si traccia un arco di circonferenza fino a individuare sul diametro orizzontale il punto H. La distanza 1H costituisce il lato del pentagono; successivamente, centrando il compasso nel punto 1, con apertura 1H, si traccia un arco di circonferenza fino ad incontrare il cerchio nei punti B ed E, a partire dai quali, con la stessa apertura di compasso, si determinano i punti C e D. Congiungendo i punti individuati sulla circonferenza data, si ottiene la rappresentazione del pentagono in essa inscritto.

SECONDO MODULO - APPLICAZIONI DI GEOMETRIA DESCRITTIVA (3)

IL METODO DI MONGE. RAPPRESENTAZIONE DI SEGMENTI E RETTE

Proiezioni ortogonali di segmenti

Si definisce *segmento* una parte di retta limitata da due punti, detti *estremi* del segmento. La proiezione ortogonale di segmenti si può ricondurre alla proiezione ortogonale dei punti che ne costituiscono le estremità.

Le innumerevoli posizioni spaziali si riducono alle seguenti categorie:

- segmenti inclinati rispetto ai piani di proiezione;
- segmenti perpendicolari a un piano di proiezione (e, quindi, paralleli all'altro);
- segmenti paralleli a un piano di proiezione e inclinati rispetto all'altro
- segmenti paralleli a entrambi i piani di proiezione.

Rappresentazione di un segmento inclinato ai due P.P.

Per rappresentare il segmento occorre ricavare le proiezioni dei due estremi. Il problema si può quindi ricondurre alla proiezione ortogonale di punti. La figura 15 mostra le proiezioni ortogonali di un segmento inclinato rispetto ai due piani di proiezione.

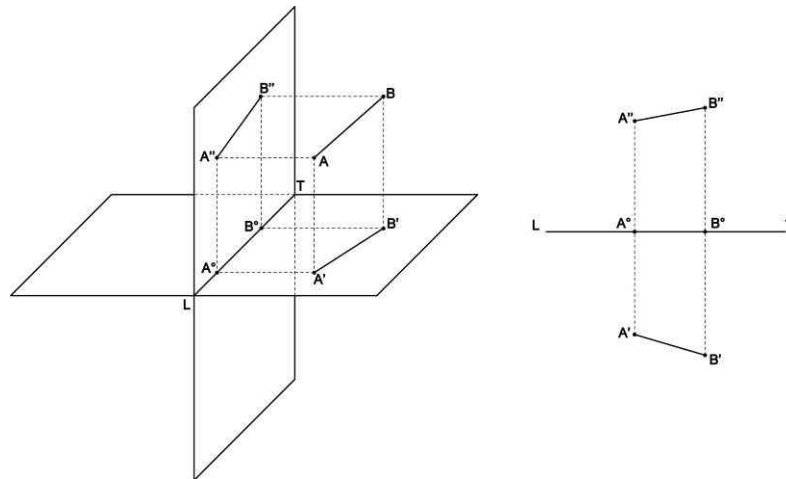


Fig. 15

Rappresentazione di un segmento perpendicolare al P.O.

Sul P.O. il segmento appare come un punto, costituito da A' e B' coincidenti, mentre la proiezione sul P.V. è perpendicolare alla linea di terra. Le dimensioni del segmento proiettato sul P.V. (A''B'') sono uguali alla lunghezza reale del segmento AB (fig. 16).

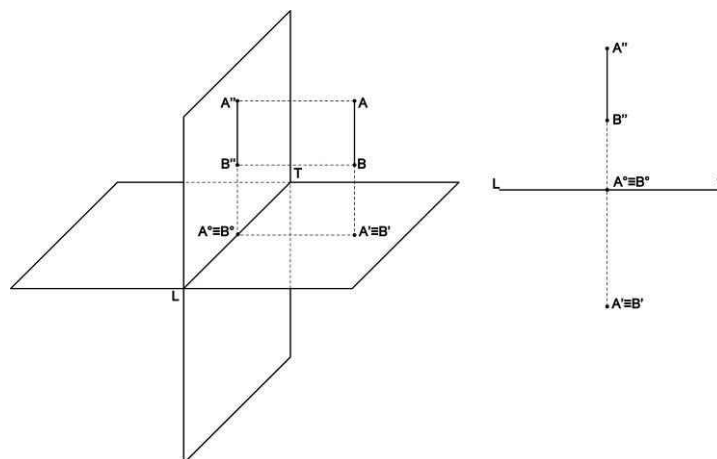


Fig. 16

Proiezioni ortogonali di rette

La proiezione ortogonale di una retta su un piano è un'altra retta; si realizza attraverso infinite proiettanti ortogonali al piano di proiezione e passanti per gli infiniti punti della retta; tale proiettanti definiscono un piano ortogonale al piano di proiezione.

I punti di intersecazione di una retta coi piani del diedro si chiamano *tracce della retta*. Si indicano col simbolo "T" al quale si affianca un numero corrispondente al piano secato e una lettera corrispondente al nome della retta ("T_{1r}", "T_{2r}", "T_{2s}", "T_{1t}", ecc.).

Poiché "per due punti si può condurre una e una sola retta", *una retta risulta individuata dalle sue tracce*.

Naturalmente, le tracce reali (cioè i punti di intersecazione della retta con i piani del diedro) sono proiettabili sugli altri piani. Questo concetto è di fondamentale importanza per la costruzione delle rette con il metodo di Monge; infatti, visto che per due punti si può condurre una e una sola retta, tali punti possono essere costituiti sia dalle tracce oggettive della intersecazione della retta con il piano, sia dalle proiezioni delle tracce sui piani.

Per cui *le proiezioni ortogonali di una retta si ottengono proiettando su ogni piano del diedro due punti appartenenti alla retta oggettiva e conducendo per essi, piano per piano, una linea, la quale rappresenta la retta-immagine su quel piano*.

Le innumerevoli posizioni spaziali si possono ricondurre alle seguenti categorie:

- *rette generiche*, appartenenti a piani variamente inclinati ai piani del diedro;
- *rette parallele a un piano di proiezione* ("orizzontali", "frontali");
- *rette di profilo*;
- *rette perpendicolari a un piano di proiezione* ("proiettanti").

Ripetiamo ancora questo concetto fondamentale: nel metodo di Monge, una retta si rappresenta mediante le sue *tracce* e le sue *proiezioni*. Le *tracce di una retta* sono i punti di intersezione della retta stessa con i piani di proiezione. L'intersezione della retta con il P.O. si chiama traccia orizzontale. L'intersezione della retta con il P.V. si chiama traccia verticale. Le *proiezioni di una retta* sono il luogo geometrico delle proiezioni di tutti i suoi punti sui piani di proiezione. Per determinare le proiezioni di una retta *r* bisogna considerare due piani che contengono la retta, uno perpendicolare al P.O. e l'altro perpendicolare al P.V. (fig. 17).

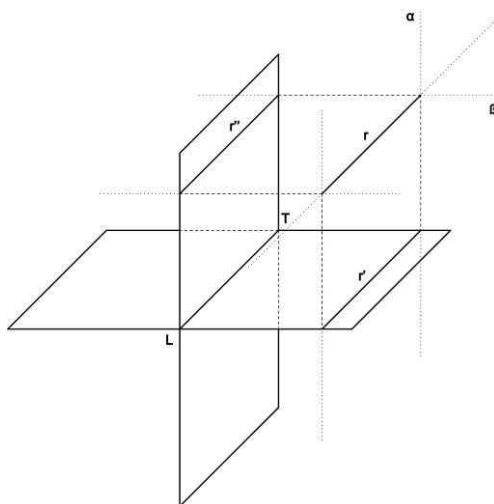


Fig. 17

Questi piani (α , β) si chiamano *piani proiettanti*. Le rette di intersezione dei piani proiettanti contenenti la retta con i piani di proiezione costituiscono le proiezioni della retta (r' , proiezione orizzontale, r'' , proiezione verticale).

In questo esempio, le tracce della retta sono all'infinito. Infatti la retta, essendo parallela ai due piani di proiezione, li interseca in un punto improprio.

Retta inclinata ai piani di proiezione (retta "generica")

Sia data una retta generica r , inclinata ai piani di proiezione (fig. 18). Indichiamo con T_1r la traccia orizzontale e con T_2r la traccia verticale. Per determinare le due proiezioni, occorre considerare, come già visto nella fig. 17, due piani α e β , contenenti la retta r e perpendicolari rispettivamente al P.O e al P.V. I due piani determinano le proiezioni r' e r'' .

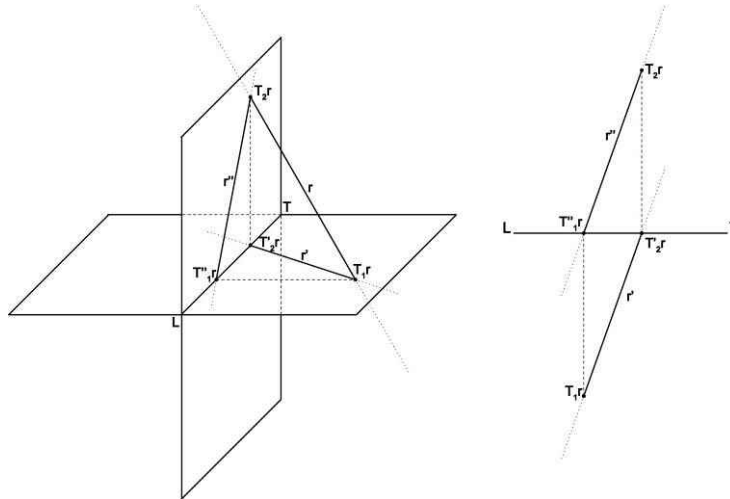


Fig. 18

Per rappresentare la retta sul piano del foglio da disegno, si procede nel seguente modo:

- si traccia una linea orizzontale (L.T.);
- si fissano T_1r (traccia orizzontale di r) e T_2r (traccia verticale di r);
- si proiettano, sulla linea di terra, T'_2r (proiezione di T_2r sul P.O.) e T''_1r (proiezione di T_1r sul P.V.);
- si congiunge T_1r con T'_2r , determinando r' ; si congiunge T_2r con T''_1r , determinando r'' .

PROIEZIONI ORTOGONALI DI SEGMENTI E RETTE - esercizi di verifica

Disegnare un segmento parallelo alla L.T. e ai due piani di proiezione

Disegnare un segmento parallelo al P.O. e inclinato al P.V.

Disegnare un segmento parallelo al P.V. e inclinato al P.O.

Disegnare un segmento perpendicolare al P.V.

Date due tracce T_1r e T_2r , determinare le proiezioni della retta da loro individuate

Date due proiezioni di una retta r' ed r'' , determinare le proiezioni delle tracce

TERZO MODULO - DISEGNO A MANO LIBERA (2)

LA LEZIONE DEI MAESTRI (disegni da 11 a 20)

In questa sezione la sfida consiste nel “copiare” il disegno e in particolare la grafia di un maestro. Si tratta di un esercizio classico, proposto a tutti gli apprendisti che, a partire dal Rinascimento, entravano nella bottega di un artista. Imitando tratto per tratto i gesti compiuti dalla mano di un disegnatore più esperto si assimilano lo stile, il ritmo, la composizione e il tratto, innescando una situazione di empatia attraverso il tempo e lo spazio. Ogni studente dovrà scegliere 10 disegni realizzati da 10 differenti artisti fra quelli sottoelencati e ricopiarli su un foglio formato A4 utilizzando la stessa tecnica grafica dell'originale. Naturalmente si prediligeranno i disegni a matita e a penna. Evitate quelli con tecnica mista. I disegni andranno revisionati e consegnati unitamente all'originale.

Se scaricate le immagini dal web, assicuratevi che abbiano una risoluzione accettabile alla dimensione di stampa (A4). Se l'originale non ha una buona qualità, è impossibile pensare di ricopiarlo.

Pochi di voi otterranno risultati accettabili al primo tentativo. Riprovate senza scoraggiarvi, conservando tutti i disegni intermedi fra il primo e l'ultimo: serviranno a valutare i progressi.

Se volete, potete tracciare una quadrettatura sull'originale e sul foglio ancora bianco, prima di iniziare a disegnare; vi aiuterà a controllare le proporzioni.

Non provate a ricalcare: non imparerete niente e ce ne accorgeremmo subito.

Gli artisti fra cui è possibile scegliere sono:

Paolo Uccello, Andrea del Castagno, Andrea Pollaiolo, Andrea Verrocchio, Sandro Botticelli, Jacopo Bellini, Luca Signorelli, Leonardo da Vinci, Andrea del Sarto, Michelangelo Buonarroti, Raffaello Sanzio, Tiziano Vecellio, Jacopo Tintoretto, Jacopo Pontormo, Albrecht Dürer, Hans Holbein, Guercino, Guido Reni, Peter Paul Rubens, Rembrandt van Rijn, Giambattista Tiepolo, Antoine Watteau, Jacques Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres, Vincent Van Gogh, Gustav Klimt, Paul Cézanne, Edgar Degas, Pablo Picasso, Amedeo Modigliani, Giorgio Morandi.

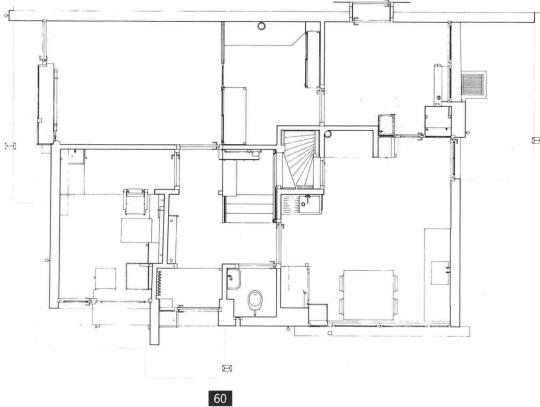
QUARTO MODULO - CLASSICI MODERNI E CONTEMPORANEI (2): G. RIETVELD, CASA SCHRÖDER, UTRECHT

18. Interview filmed by Fran Mook, 1962. The passage referred to comes from the following:
... the chair referred to as the Red Blue chair — you know, that chair made from two planks and several rails of wood — was made to show that you can even make something beautiful, an object that has a powerful plastic effect, from completely straight, machine-made elements.
So I had some rails and one large plank seen, then I sawed the large plank through the middle so that I had the seat and the back, and with the various-lengthed strips I then assembled the chair.
When I made that chair, I never thought it would turn out so important, both for myself and possibly for other people, and I never anticipated that it would influence architects in general. And when I got the chance to make a house based on the same principles as that chair, I seized it eagerly.

What one notices about this house is that for the period when it was built, much of the material used was also very unusual. Take the type of central heating — it's more like industrial heating.
Well, it is. We thought central heating systems with vertical radiators were very ugly. Very much in the decorative style, it was all curly metalwork at that time. Rietveld liked what we've got here very much; he chose it. The only thing we didn't know, was that it would be so expensive. It turned out to be very complicated to install.

We haven't yet talked about the ground floor. Didn't the original design also contain a garage?
Yes, I thought then that everyone would at some point have a car, and it used to look very odd if you left that contraption parked in the street. In fact, I wanted the house to offer all sorts of possibilities. I didn't want to be dogmatic about what any part should be used for. I wanted to have it so that you could live in every room. And that's how we tried to make it: running water and electric points in each room, so that you could cook there if you wanted. Especially downstairs. And the idea of a garage fitted in with this.

Plan of the ground floor. Drawing by Bertus Mulder, 1987



60

In the small downstairs 'study' the light has been recessed into the ceiling, but in the hall beside it the same kind of light projects from the ceiling. Can you tell us about this?
In that small room there shouldn't be any reflected light on the ceiling; it is black, it is a 'hole', that's why the light's recessed. The ceiling is virtually 'non-existent', it should recede, making the room much higher.

I think that was brilliant of Rietveld, that little room, where you never have a closed-in feeling, even though it's so small. And one of the reasons for that is the ceiling.

In the hall beside the room, the light shines onto the ceiling, that's something different. And besides, the colour scheme of that ceiling relates to the colour scheme of the floor and the half-landing. And it's interesting as well that the downstairs ceiling is carried through almost everywhere, even though there are separate rooms, so you have individual rooms, but you see the ceiling extending beyond their walls. That was Rietveld's idea of preserving the perception of the total space. The only point where it's really enclosed is where we had planned the garage. The plan conflicted with the building regulations, at least I think that was the reason. But the kitchen, the room for the household help, the hall, we and that small room are visually linked.

Rietveld once said: '... when I got the chance to make a house based on the same principles as that (Red Blue — ed.) chair, I seized it eagerly.'¹⁸
Good gracious, I didn't know that. How lovely.

You know, once I said to that chair: you came before the house, you belong in the house ... and ... you are the house! They are so closely interrelated. But I didn't know he'd said that. The chair isn't particularly striking here, at least I don't think it is. The house and the chair are one. It belongs here. And so the house must have been generated from the chair. But how exactly, well, don't ask me!

The Red Blue chair and the Rietveld Schröder House are always associated with De Stijl, of which Rietveld had been a member since 1919. Was it in fact your aim to create a house based on the concepts of De Stijl?¹⁹

Personally, I was not the slightest bit interested in De Stijl, it left me cold. I did like the fact that those people had new ideas, but that wasn't what I was concerned with. I wasn't interested in De Stijl, I was interested in Rietveld! In him as a person, in his personal vision. He admired De Stijl, but that didn't bother me.

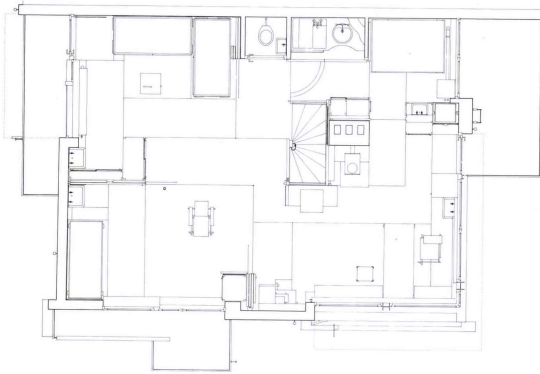
I did want to know what was going on, because once when I visited Berlin I went into the 'Sturm' shop to buy a book.²⁰ Wasn't that a bit like the De Stijl movement?
And once I heard Van Doesburg give a lecture. Most interesting. I was very eager to hear and know about everything, but apart from that I didn't feel a great urge, a need to get closer. Yes, and once I was in a house that Van 't Hoff built in Huis ter Heide.²¹ Actually that was not as extreme as this

19. In the magazine De Stijl a new all-embracing idea of art was propagated, that would include existing art forms, without any one form losing its individuality. The goal was to realize this new art in the everyday environment; in practice De Stijl attempted to create a new unity from painting and architecture.

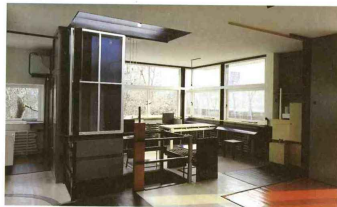
20. Dier Sturm a gallery and magazine run by Heinrich Wolskel at Potsdamerstrasse in Berlin. Also refers to the circle of artists associated with the gallery and the magazine.

21. Architect Robert van't Hoff built — between 1914 and 1919 — several villas in the village of Huis ter Heide, near Utrecht. Shortly before, he had spent some time in America, where he came in contact with Frank Lloyd Wright and his work. Schröder is probably here referring to the 'Summer house J.M. Verloop', for which Rietveld made some furniture. There is a draft letter dated 1919, from Rietveld to the German historian Udo Kultermann, in which he writes: 'I was commissioned to make furniture for a new house. My client showed me a book and said: "The architect based his design on pictures in this book." Then he asked me to make furniture in this style. (...) I made a table with chairs, but I don't know what a distinguished designer I was following. Van't Hoff, who saw the furniture later on, came to my place and saw the Red Blue chair and the Buffet, both of which were unseizable. He invited me to become a member of De Stijl, which was then one and a half years old. (...) I became very good friends with Van 't Hoff and later on I saw more illustrations of Frank Lloyd Wright's work.' The American architect Frank Lloyd Wright had an unmistakable influence on the development of both furniture and architecture in Europe. De Stijl, n.6, 1919, pp.62-63. Illustrated a work by Wright — 'The Robie House, Chicago, 1906' — with an accompanying article by J.J.P.Oud.

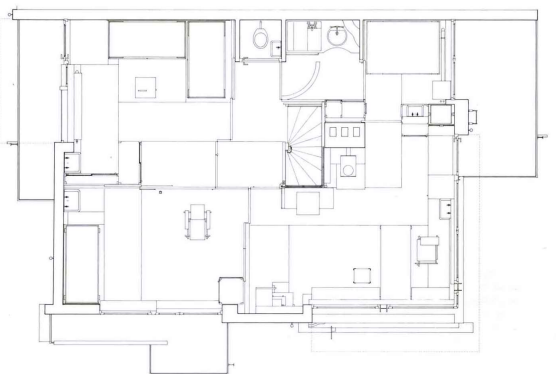
61



10



Above: plan of the first floor, showing sliding partitions closed. Drawing by Bertus Mulder, 1987
Below: first floor, 1987, sliding partitions closed, with view of the Schröder's bedroom, the stairwell/landing and living-dining area

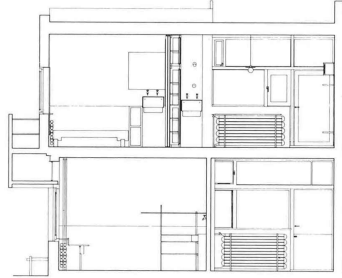


11

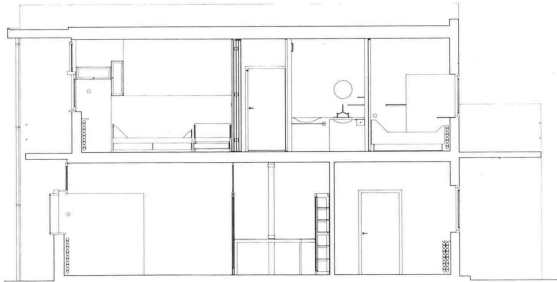


Above: plan of the first floor, showing sliding partitions closed. Drawing by Bertus Mulder, 1987
Below: same view as page 10, sliding partitions partly closed, and the movable window on the staircase railings in the position so that the living-dining area and stairwell/landing are separated from each other.

Cross-section southwest side
 Above left: boy's room
 Above right: girl's room
 Below left: study, Below right: studio
 Drawing by Bertus Mulder, 1987

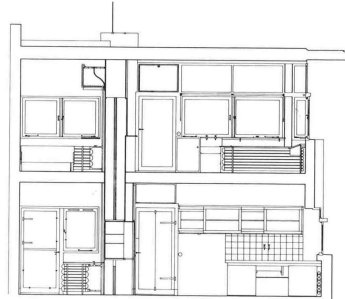
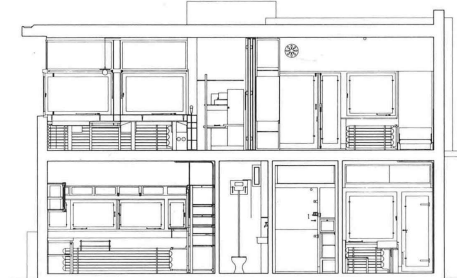


Cross-section of the side adjoining the west property
 Above, l. to r. girl's room, wc, bathroom, Mrs Schröder's bedroom
 Below, l. to r. study, workroom, household help's room
 N.B. The door in the household help's room was placed there during the 1980s. It separates and links the house with the documentation centre on the adjoining property
 Drawing by Bertus Mulder, 1987



116

Cross-section southeast side
 Above left: living-dining area
 Above right: the boy's room
 Below, l. to r. kitchen, wc, main entrance, study
 Drawing by Bertus Mulder, 1987



Cross-section northeast side
 Above left: Mrs Schröder's bedroom
 Above right: living-dining room
 Below left: the household help's room
 Below right: kitchen
 Drawing by Bertus Mulder, 1987

117



Above: situation sketch. Drawing by Bertus Mulder, 1987
 Left: view of southwest and southeast facade, c.1925
 On the right is the former wooden shed

25



Above: end wall of the block of four houses on Pries Weerdstraat that the DeWitveld Schröder House was attached to, 1924
Right: the situation in 1987, view of the southwest and southeast facades.



50

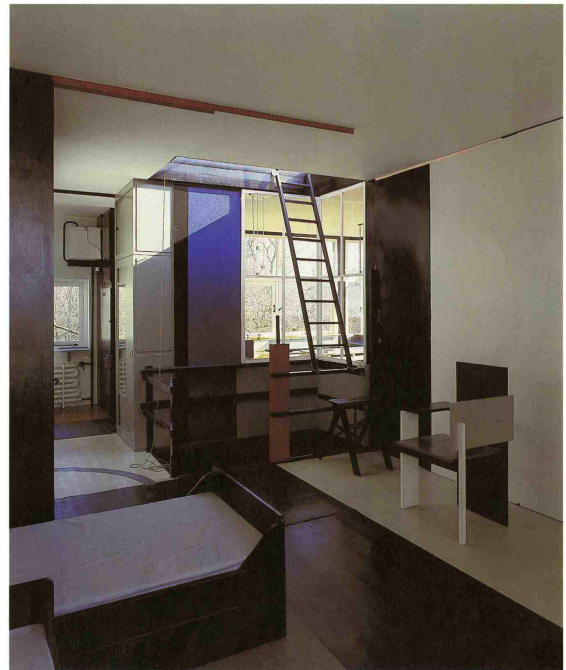
51



First floor, 1987
Above: looking through the house from the balcony on the northeast facade. Left, by the window, the shelf for the telephone, beside that the black cupboard for the wardrobe
Right: view from the girl's room, with sliding partitions closed, so that the first floor is divided into two, along the southwest-northeast axis (see plan). Left, Mrs Schröder's bedroom, then the stairwell landing, and on the staircase railings the small ladder leading to the tray door on the skylight. In the foreground the Berlin chair



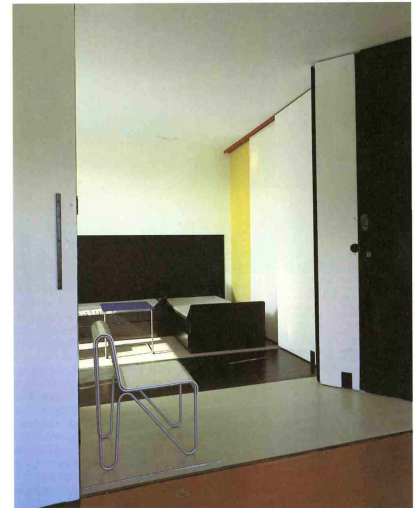
66



67



68



First floor, 1931
 Left: view of the boy's room, seen from the girl's room. Beyond the open panel of the sliding partition is the stacking cabinet in the living dining area. The glass doors lead to the balcony on the southeast facade. In the foreground the 'Chair constructed on tubular steel frame' from c.1928.
 Above: view from the boy's room, with the sliding partitions closed, so that the first floor is divided into two, along the southeast-northwest axis (see plan).

69



Above: southwest facade, 1931
 Above right: southwest facade seen by evening, 1931
 Below right: Mondrian, 'Composition with red, yellow, blue and black', 1921

things, but when Rietveld started talking about the cosmos you became deeply impressed by the immensity of all that surrounds us. Nevertheless, he cherished his own insignificant place and did not try to go beyond it. But what he did do, he wanted to do responsibly, and well.⁴³

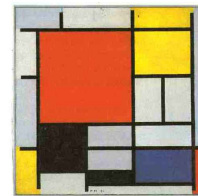
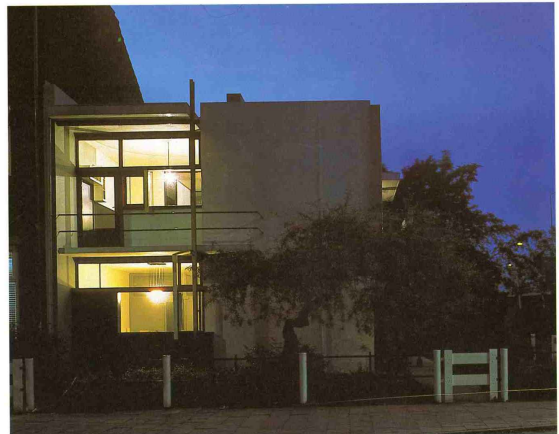
Did Rietveld talk about these subjects with you when you first got to know each other?

I think he was very preoccupied with them already, but I don't think he could actually formulate these ideas.

When I first got to know Rietveld, he, like myself, had been through a lot of unpleasantness. We had a deep understanding of each other's problems with the social norms of our times, which were strongly present.

At that time, Rietveld really had to break free from the strict Protestant beliefs with which he had been brought up. And because I had just broken free from religious conventions myself, I think I, yes ... I think I encouraged this in him. So the ground was prepared, as it were, but I think that talking

90



91