

MINImuseum de Richard McMahan es una exhibición de más de 1100 trabajos de miniaturas artísticas de arte curadas por el Instituto de Arte Contemporáneo Halsey. Fue diseñada y construida por el Centro de Arquitectura Clemson de Charleston (CAC.C) durante la primavera de 2008 en la Rotonda de la Biblioteca de Addlestone en la Universidad de Charleston. Es una muestra desarrollada dentro del programa Piccolo Spoleto, y estuvo en exposición desde el 16 de mayo de 2008. Este artículo se centra en el proyecto y en la construcción de la exhibición visto desde la perspectiva del equipo de proyecto.

# El MINImuseum de Richard McMahan

Robert Miller

## 1.0 La encomienda del PROYECTO

### 1.1 El Artista

Richard McMahan es un erudito de treinta y cuatro años que, durante los últimos dieciocho ha estado recreando las obras maestras del arte Occidental en miniatura. Su trabajo se conduce más por una obsesión de crear una inmensa colección de artefactos culturales que por un acto de reproducción sistemática. Considerándose tanto un historiador del arte como un artista, McMahan persigue infatigablemente su pasión, trabajando principalmente con la biblioteca local de Jacksonville, Florida. Mientras su colección incluye trabajos del Hermitage, el Prado, el Louvre, el Metropolitan y el MOMA, nunca ha visitado ninguno de estos museos. Dotado de una memoria fotográfica, el artista estudia las obras en los libros creando su reproducción de memoria, incluso los trazos de pinceladas. La mayoría de sus materiales provienen de obtenerlos en WalMart.

McMahan no intenta ser puntilloso en sus reproducciones; más bien, él hace modificaciones y correcciones cuando lo juzga apropiado. Su tumba egipcia es para un faraón de ficción; si no le gusta el esquema de un trabajo, propone uno mejor. Generalmente, el artista no conoce el tamaño de la obra original; él se limita sólo a producir una miniatura exitosa.

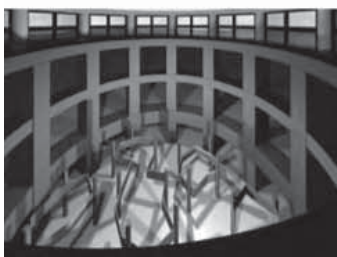
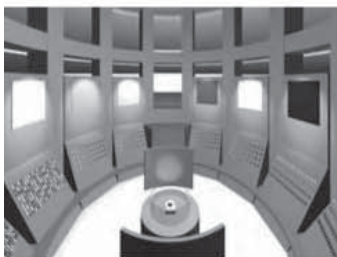
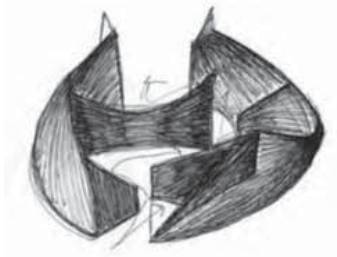
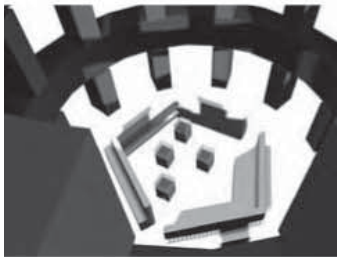
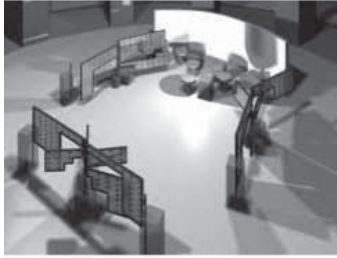
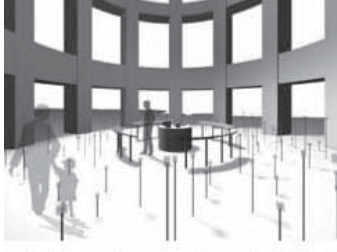
El alcance de su colección es inmenso, desde pinturas rupestres hasta el Pop Art y hay partes de su colección que se desvían de las categorizaciones tradicionales de la historia del arte (como sus Figuras de Acción para Barbarella y William Shakespeare). Debido a que McMahan ha tenido muestras de alcance limitado, Mark Sloan, el curador de Halsey, quiso presentar el cuerpo completo de su trabajo: "La colección". Mientras cada trabajo es interesante por sus propias condiciones, lo que realmente es significativo es la colección en su conjunto.

### 1.2 La Misión

El Instituto de Halsey comisionó al CAC.C para diseñar y construir esta exhibición. Halsey buscó a un artista desconocido presentando su primera muestra comprensiva, introduciendo su trabajo como artista y como historiador de arte. Por consiguiente, nos pidieron que para eso desplegáramos todo el trabajo de McMahan de modo de mostrar la colección como un trabajo de categorización

Richard McMahan





de la historia del arte resaltando las calidades y caracteres de las obras individuales. Pedagógicamente, el MINImuseum presentó la oportunidad a diez estudiantes de arquitectura (nueve estudiantes y un estudiante graduado) y dos profesores para emprender un proyecto real en el servicio de aprendizaje y construcción del CAC.C. El proyecto entero se completó en un semestre, con estudiantes que se quedaron dos semanas más allá del término (sin paga o crédito) para terminar de instalar el proyecto.

### 1.2.1 Presupuesto

El Instituto Halsey proporcionó unos 10.000 dólares al CAC.C gracias a la Ciudad de Charleston, mediante su Oficina de Asuntos Culturales. El costo material del proyecto era aproximadamente de 16.000 dólares del cual el 35% era el costo del MDF y el 15% de las láminas de acrílico. Esto no incluye el valor comercial profesional de la producción de Low Country Case & Millwor, de aproximadamente 10.000 dólares. No siendo posible el cálculo de la mano de obra, igualmente está claro que el valor comercial del proyecto y de la construcción para el MINImuseum sería de algo más de 50.000 dólares.

### 2.0 Investigación del proyecto

La Fase de Investigación de Proyecto consistió en analizar la Colección de McMahan, estudiando el sitio del proyecto, y en definir la agenda del plan (o, las ideas y problemas que serían seguidos por el proyecto de la exhibición). La Investigación del Proyecto se dirigió en aproximadamente tres semanas de enero de 2008. La importancia de la Investigación radica en el alcance y en la profundidad del estudio, pero sobre todo en el acercamiento: el grupo desarrolló una taxonomía de la historia del arte especial para la colección de McMahan. Los siguientes problemas inherentes al proyecto se investigaron para desarrollar el proyecto de la exhibición.

### 2.1 Museología

El museo Occidental se ha desarrollado desde el siglo XVIII por fuera de las colecciones medievales privadas. La historia de museología revela, no sólo nociones cambiantes de arte, sino también normas de curaduría y arquitectónicas cambiantes, del mismo modo que las condiciones del artista, del curador, y del público también cambiaron. Nosotros mapeamos estas tendencias espaciales y expositivas de la exhibición, y las usamos para impregnar las características espaciales del Minimuseum y para el modo de cómo se presenta el arte. Con casi la mitad de la colección de obras del siglo XX se puede ver que hay una diferencia espacial en cómo se presentan las dos mitades de la colección.

### 2.2 Arte de la miniatura

El arte de la miniatura es una subcultura dentro del arte de la curaduría. Fusión del manuscrito ilustrado y de la tradición de la medalla, la pintura de miniaturas floreció desde los comienzos del siglo XVI hasta mediados del siglo XIX. El nombre de miniatura deriva del minium, aquel pigmento rojo usado por los ilustradores medievales. (Los acentos rojos en el MINImuseum se refieren a esta derivación.)

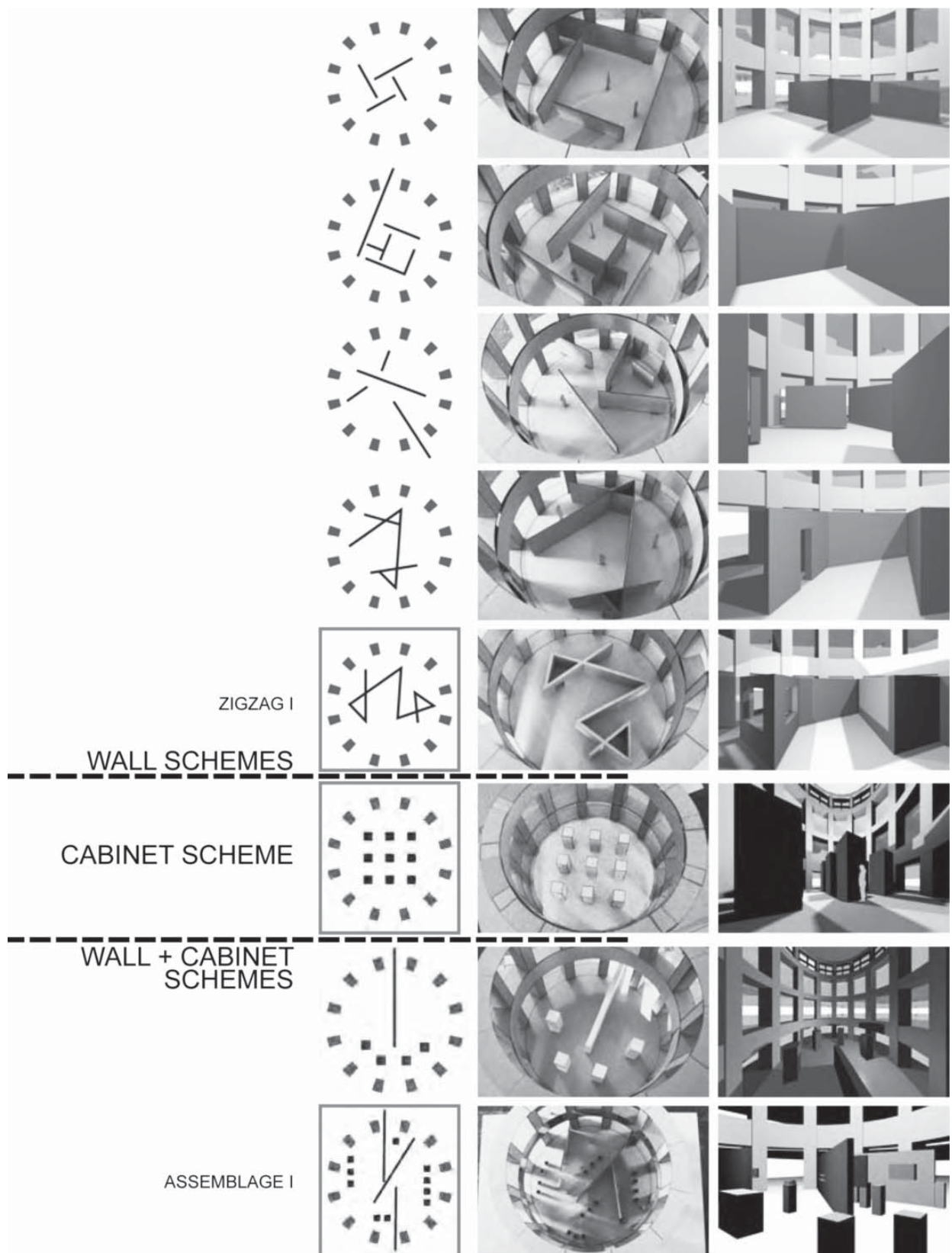
La presentación tradicional para el arte de la miniatura hasta la fecha ha sido en el modo de una *shadowbox*, es decir, una estrecha vitrina de material oscuro. Nosotros tomamos esta tradición y extendimos su potencial intrínseco, haciendo del MINImuseum un continuo *shadowbox*.

### 2.3 Taxonomía histórica

Aunque la voluminosa colección de McMahan recorre la historia de Arte Occidental (y algunas más), nosotros buscamos comprender la propia perspectiva histórica del artista, empezando con las obras mismas y trabajando hacia atrás de manera de construir una nueva taxonomía. Las categorizaciones históricas son, después de todo, las aproximaciones que se impusieron en el tiempo por generaciones para poder luego transformar algo en inteligible. Nosotros hicimos un mapeado de la colección y reagrupamos las categorías históricas tradicionales en un catálogo de McMahan, en el intento por contestar a la pregunta “¿cómo se organizaría la historia del arte si estuviera solamente basada en la obra completa de McMahan?” Haciéndolo así, el equipo de proyecto identificó ramas significativas y entonces se las renombró, reagrupando la obra, y pidiendo prestada la terminología histórica del arte tradicional.

Esto produjo siete agrupaciones principales:

- .1 Tombgyptian (Tumbas y Egipto)
- .2 Byzothic (Bizantino y Gótico)
- .3 Renroque (Renacimiento y Barroco)
- .4 Acamantic (Académico y Romántico)
- .5 Modresionist (Moderno y Expresionista)
- .6 Grobetan (Griego, Romano, Edad de Bronce etc.)
- .7 Prafelaneous (Prehistórico, Africano, Asiático, etc)

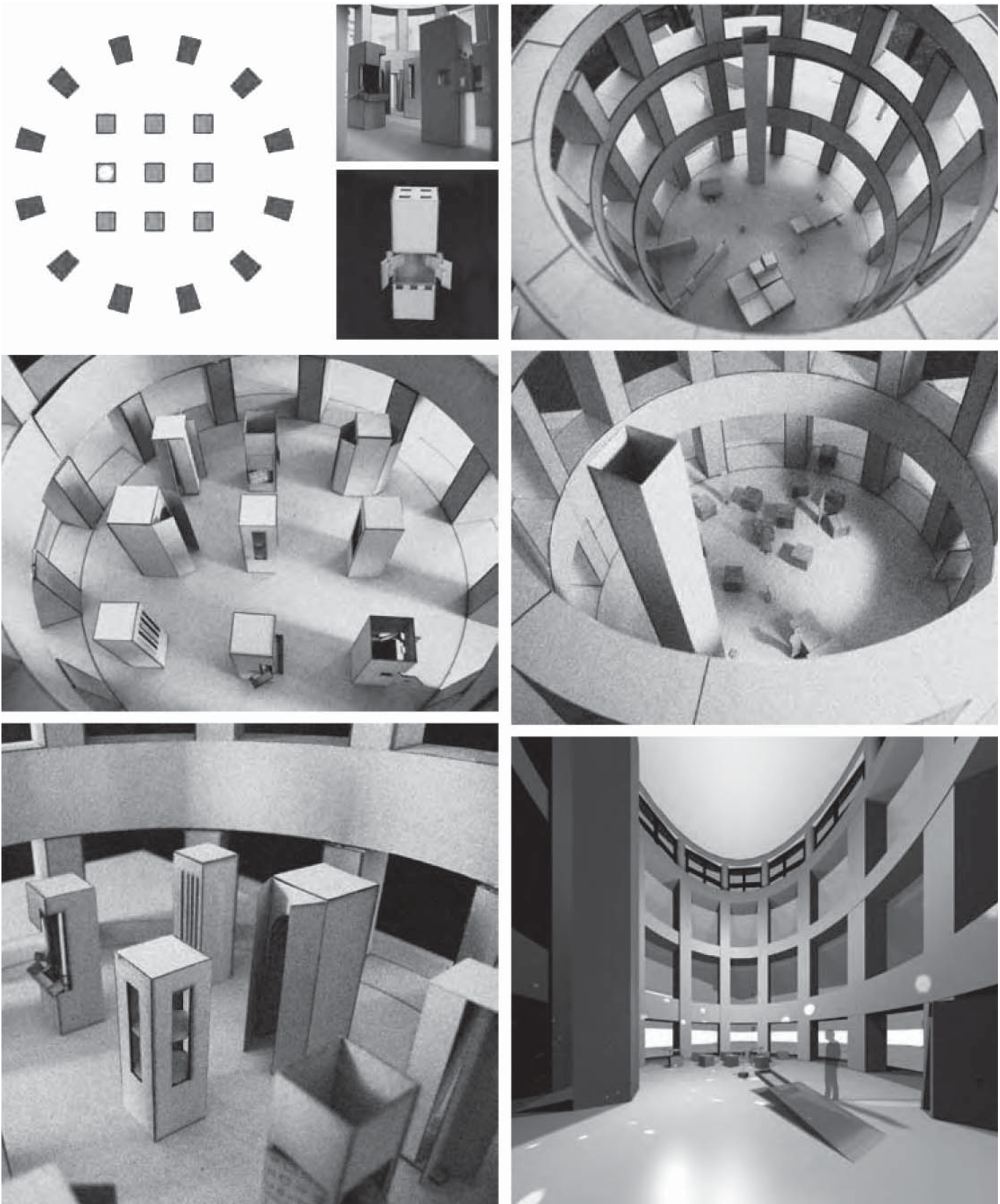


Anteproyecto 2

Esta categorización de la colección determinó los cortes mayores y los nodos del MINImuseum; cada sección de muros se destina según tamaño a un grupo o sub-grupo de manera que sea posible ver la exhibición como una cartografía de la visión de McMahan de la historia de arte.

#### 2.4 Tamaño de la colección

Una vez que mapeamos la colección de McMahan para definir su volumen, tuvimos que ver como asir su tamaño físico: ¿cuánto espacio se necesitaría exhibir la colección y qué significaría eso en el contexto de la Rotonda? Si cada trabajo en 2D de la colección estuviera situado uno contiguo a otro, el conjunto mediría 123.4 pies (37,64 mts), o 1.04 revoluciones alrededor del perímetro interior de la Rotonda; espaciados 12 pulgadas (0.30 mts), los trabajos 2D harían cinco revoluciones. A pesar de que esta estimación del campo de juego no se esfuerza por considerar el aspecto museológico de la presentación, nos dio al equipo de proyecto un sentido de la escala del trabajo: el MINImuseum podía lograrse con una estructura que ocupara sólo el nivel 0.00 del sitio dado.



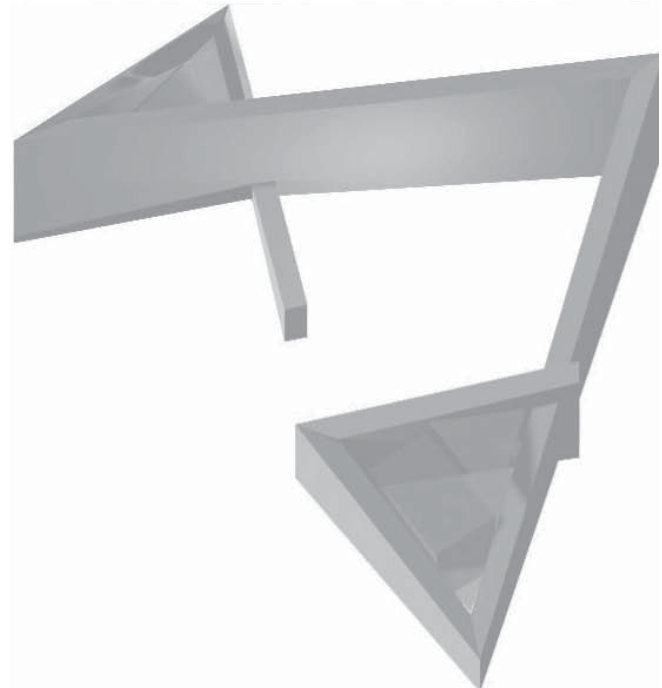
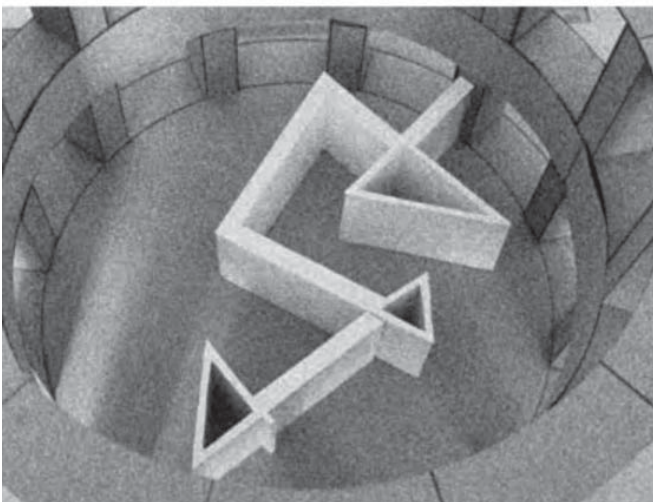
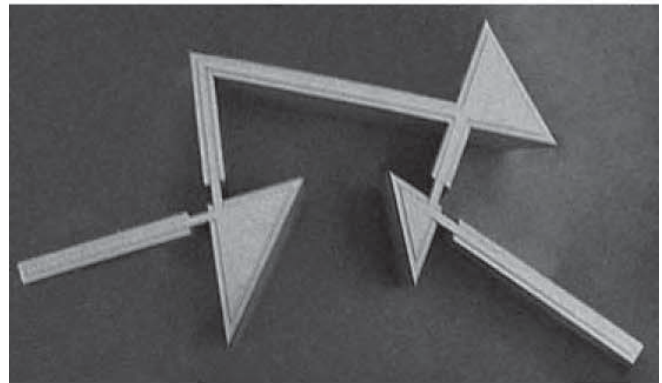
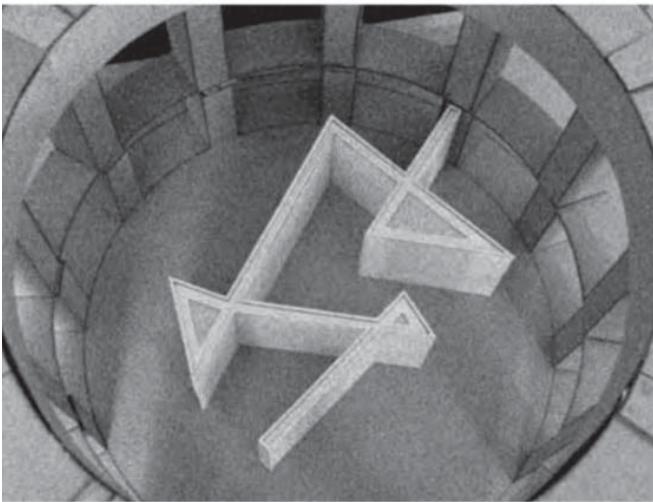
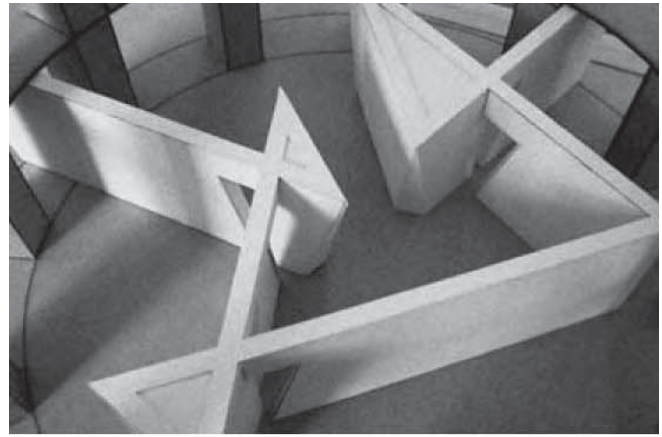
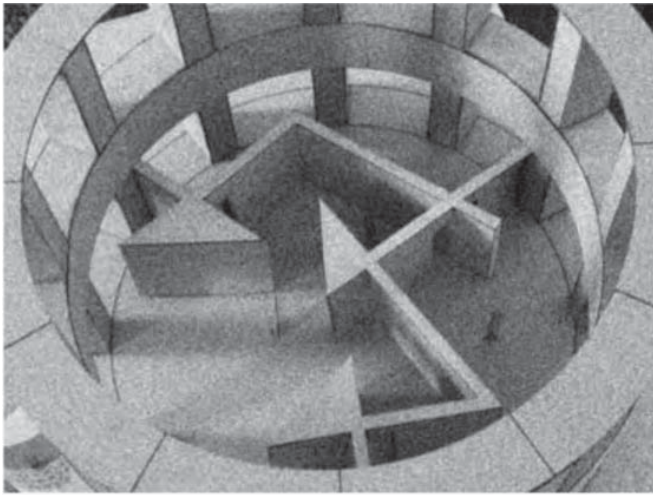
Anteproyecto 3

En términos más esotéricos, buscamos también entender el tamaño relativo de la colección referido a los iconos de arte Occidental que se reproducirían allí. Ubicados contiguos, la colección 2D entera era, por ejemplo, del mismo tamaño que la pintura de Frida Kahlo 67" x 67" (1.67 x 1.67 mts) las dos Fridas.

### 2.5 Re-producción

En el lenguaje común, una reproducción no es más que la copia vil de un original, y a menudo conlleva a connotaciones peyorativas. Al preparar la exhibición, una preocupación que tuvimos fue que los espectadores podrían despreciar por ello la obra completa de McMahan, lo que nos llevó a desarrollar una propia apreciación de mayor importancia para lo que significa la reproducción.

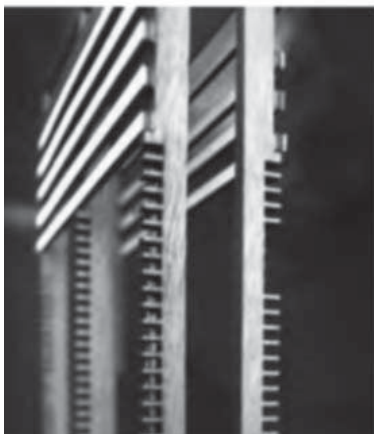
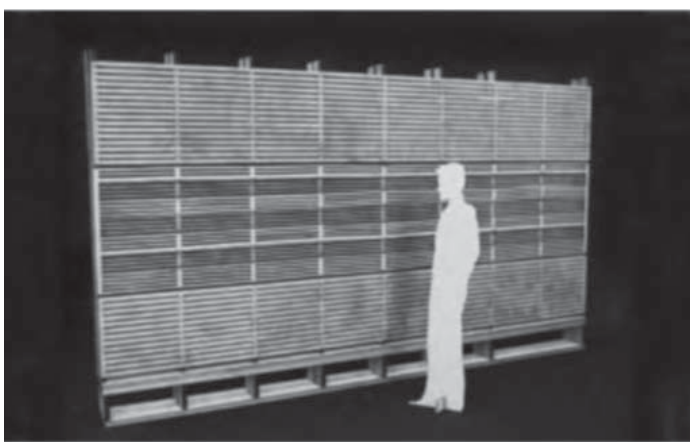
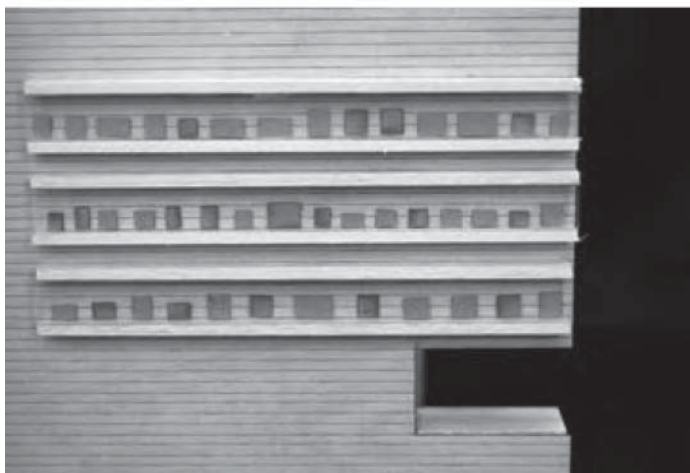
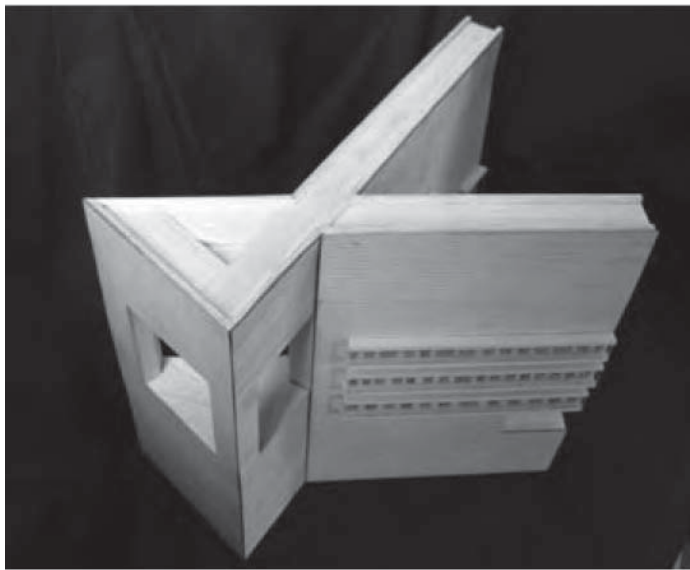
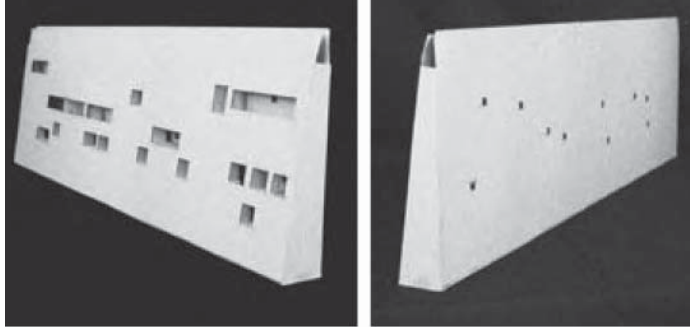
Aunque los periodos pre-modernos tuvieron en cuenta a menudo la reproducción artística como válida, y mientras que la post-modernidad reinventó la noción de reproducción y copia como un asunto de interés artístico, nosotros comprendimos la importancia de la metodología de McMahan en otro sentido.



## 2.5 El efecto Benjamin inverso

En su ensayo de 1936 "La Obra de Arte en la Era de la Reproducibilidad Técnica", Walter Benjamin usó la palabra aura para referirse al sentido de temor y veneración que uno experimenta ante la presencia de obras de arte únicas. Según Benjamin, lo inherente al aura, no está en el propio objeto sino en atributos externos, como en la secuencia de sus dueños, su acceso restringido en una exhibición, su autenticidad, o su valor cultural. El aura es así, en los términos de Benjamin, indicativo de la asociación tradicional del arte con las estructuras primitivas, feudales o auténticas del poder y su asociación con rituales de magia y religiosos. Con el advenimiento de la reproducibilidad técnica del arte y el desarrollo de formas de arte (como la película y la fotografía) en que no hay ningún original físico, la experiencia del arte cambió de manera fundamental. Por un lado, se libró del lugar y ritual, se puso bajo la mirada y el control de una masa de público que para Benjamin era positivo, pero esto también llevó por otra parte a la destrucción de su aura.

La mayoría de los norteamericanos no tiene hoy ningún marco de referencia para la tesis de Benjamin. Al grado de que hemos introducido a todos en el arte, pero los norteamericanos lo conocen principalmente por las reproducciones de los posters y de las tee-shirts estampadas. Los íconos del arte nos llegan por consiguiente a través



de un medio comercial, a menudo sobrescrito por un mensaje trivial y muy trillado.

El MINImuseum ofrece así la posibilidad de una inversión de la tesis de Benjamin: La colección de McMahan restaura un tipo de aura a trabajos sólo conocidos por este público a través de las reproducciones; mientras son reproducciones en un sentido, son auténticos originales hechos a mano, inspirados en otro. Los trabajos de McMahan no son equivalentes a sus progenitores como originales, pero dado su contexto y su público, sirven a una función cultural que es similar.

Cuando McMahan hace una obra, no la copia totalmente sino que la está reinventando. El propio McMahan comienza con un original que él nunca ha visto, del que él sí es objetivamente un conocedor (acerca del autor y de su periodo) pero sin la experiencia material. Absorbe su imagen reproducida, no sólo observando con memoria fotográfica el tema sino también el trabajo como una obra, incluso trabajando sobre el encuadre y las técnicas de pincelado. Rehace el trabajo como una re-producción, a una nueva escala y con las alteraciones y acomodamientos que él juzga apropiado. Él se esfuerza, en no copiar el trabajo a una escala más pequeña, sino en trabajar desde una reproducción para re-producir un original cuyo referente ya es una obra de arte.

2.6 Resumen de la investigación: una agenda de proyecto

Basado en la investigación y en sesiones de información con el cliente, el equipo de proyecto completó su investigación estableciendo una agenda de diseño para la exhibición. Juntamente con cada problema principal, se avanzaba con un principio de diseño como respuesta.

2.6.1 Tamaño

La importancia de la colección de McMahan deriva de la vastedad de su alcance y de su tamaño.

Principio: Despliegue de la obra completa de McMahan, no tanto como suma de obras individuales, sino como una colección.

2.6.2 Escala

La importancia del trabajo de McMahan deriva de su escala de miniatura, relativa al cuerpo humano.

Principio: Acentuar la escala exhibiendo los trabajos diminutos dentro de una sola y gigante vitrina.

2.6.3 Sensacionalismo

El tamaño de la miniatura y la naturaleza de los trabajos como reproducciones corren peligro que el trabajo pudiera ser deslegitimado por sensacionalista o kitsch.

Principio: La exhibición debe presentar la obra de un modo serio e imponente, descubriendo su sentido de maravilla en la mirada cercana, y permitiendo un sentido de sorpresa y agrado en la apreciación global.

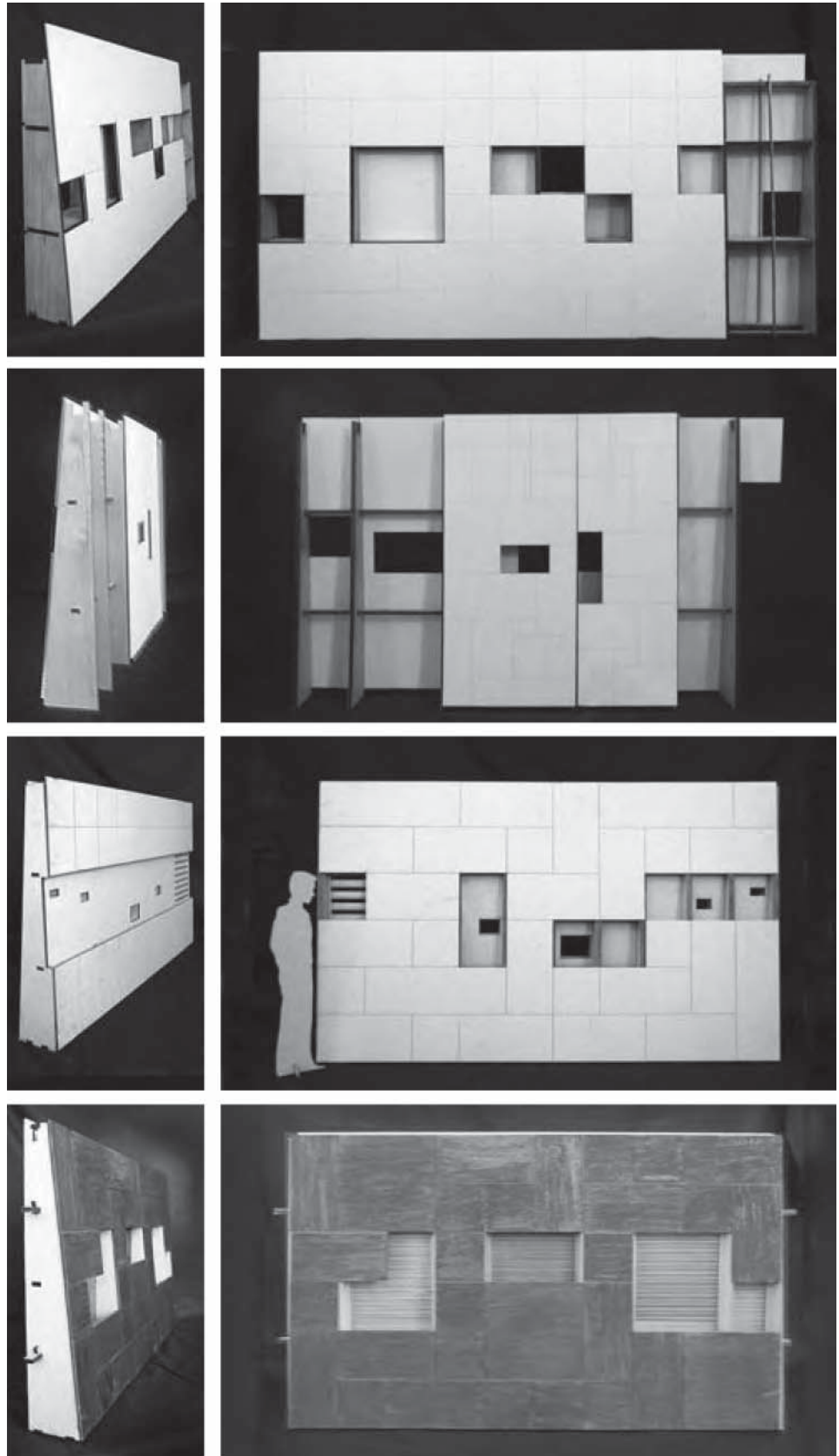
2.6.4 Historicismo en el arte

McMahan considera que su trabajo es a la vez arte e investigación de la historia del arte.

Principio: La exhibición debe ser históricamente didáctica y reveladora de la visión de McMahan sobre la historia del arte.

2.6.5 Contexto y puesta

El primer (y quizás sólo este) sitio de acción para esta exhibición es la Rotonda de varios niveles de la Biblioteca de Addlestone.



Principio: Desarrollar una exhibición que se dirija a las peculiaridades del espacio cilíndrico y vertical, pero que desarrolle un partido que permita ser reconfigurado.

#### 2.6.6 Protección de seguridad de la colección contra daño accidental, o robo casual.

Principio: Despliegue de una vitrina como la de los "salad bar" para mantener el nivel de seguridad esperado.

#### 3.0 Proyecto esquemático: anteproyecto

La Fase del anteproyecto consiste en considerar y desarrollar aproximaciones de proyecto alternativas que surgen de un solo esquema que luego entra en la fase de desarrollo de Proyecto.

El Anteproyecto se completó en aproximadamente en seis semanas, desde finales de enero a comienzos de marzo de 2008.

Mirando retrospectivamente, el Anteproyecto pasó por cuatro fases mayores: ANTEPROYECTO I ("LIBERTAD-PARA-TODO"): Una fase caracterizada por una tormenta de ideas de exploración libre.

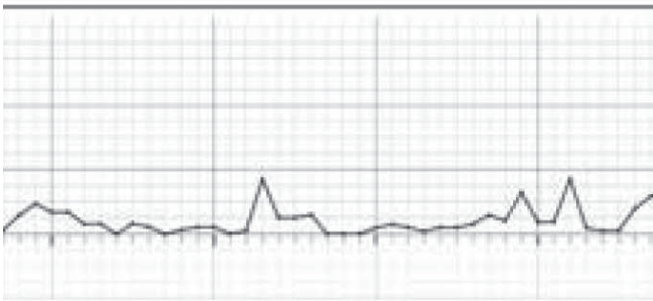


ANTEPROYECTO II (“TRADICIONAL”): Una exploración con dos aproximaciones principales derivadas de la tradición de las vitrinas: un esquema basado en pared y vitrinas junto con sus modificaciones.

ANTEPROYECTO III (“ARQUETIPO”): Una exploración de las tres direcciones más prometedoras del Anteproyecto II: ZIGZAG I, ARMARIOS I, ENSAMBLAJE I. Esta fase fue concluida con una revisión más ajustada junto con el personal del Halsey y con Richard McMahan, conllevando finalmente a la adopción del ZIGZAG.

ANTEPROYECTO IV (“PARTICULAR”): Una exploración del esquema del ZIGZAG en dos secciones de muro alternativas: PANEL y PARED TRIPLE. Esta fase se trabajó en simulaciones a escala real.

Cada una de estas fases fue sintetizada en un registro global gráfico; esta narración cubre sólo el esquema surgido al final. La importancia del Anteproyecto está en el alcance de acercamientos considerados, y el rigor con el que ellos fueron explorados, evaluados, y eventualmente escogidos en una sola aproximación. También es importante el grado con el que los esquemas potenciales fueron considerados tridimensionalmente durante las fases iniciales.



### 3.1 Partido

Al concluir la investigación, el estudio determinó que dos importantes factores debían dirigir el proyecto. Primero, que la colección debe experimentarse en su integridad, como una colección, y segundo, que la escala de las obras individuales (típicamente menores de 25 cms cuadrados) debe ser enfatizada yuxtaponiéndolos en una arquitectura de exhibición comprendida por una vitrina continua. Un extenso proceso preliminar de diseño produjo la elección de un partido en “ZIGZAG”: un muro continuo que desarrolla su forma a través de la Rotonda de Addlestone, solapándose a sí mismo.

#### 3.1.1 Contexto

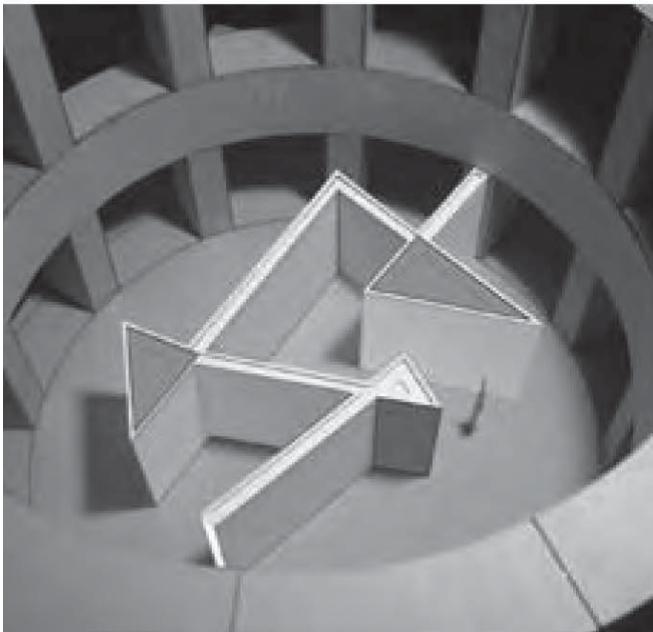
Cada extremo del muro se extiende más allá de la Rotonda, dirigiéndose a las dos entradas principales de la Biblioteca con una orientación cuidadosa. Para transgredir la Rotonda, la altura de la pared se puso a la altura de apertura de la Rotonda.

#### 3.1.2 Segmentos de muros

La forma de ZIGZAG quiebra el largo muro en secciones cada una de las cuales se dimensionó según el tamaño de los principales períodos de la Colección. Así, la pared se volvió un diagrama de la taxonomía de la historia del arte hecha por McMahan.

#### 3.1.3 Nodos

Los solapes en el muro crean volúmenes de masa o “nodos”. Estos Nodos proporcionan la oportunidad de



alojar la mayoría de los trabajos tridimensionales de la Colección que son contenidos principalmente en tres grupos fundamentales.

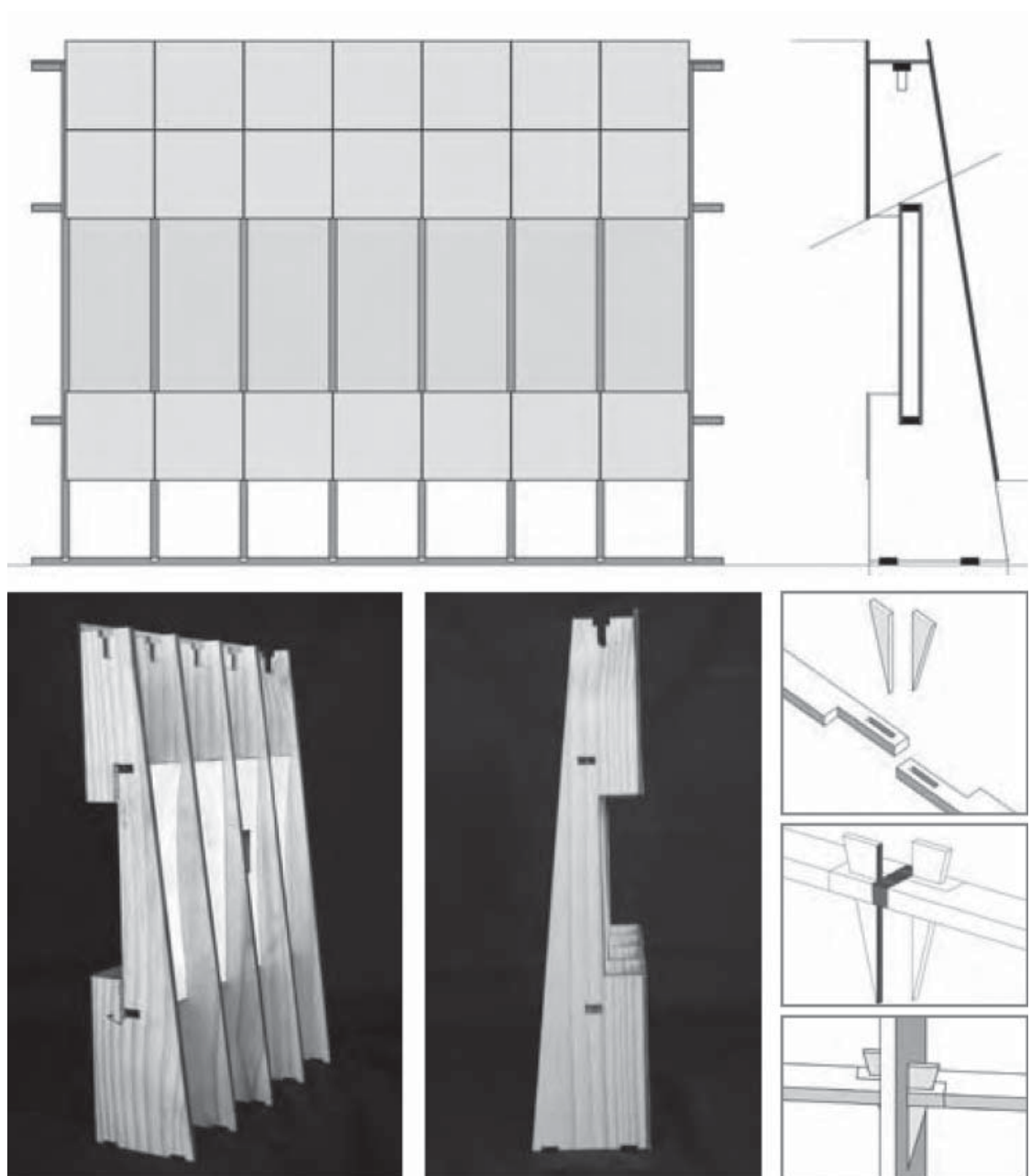
#### 3.1.4 Espacio

Los espacios interiores creados por el ZIGZAG, y los espacios intersticiales formados por su interacción con la Rotonda, ofrecen dos condiciones espaciales distintivamente diferentes. El lado oriental de la pared, que aloja obras pre-modernas, comprende una serie de cuartos compartimentados; el lado occidental que está ocupado con obras del periodo Moderno, se dirige a un espacio algo más fluido y continuo. El partido recrea una condición análoga a las tradiciones museológicas pertinentes a las fuentes de las obras.

#### 3.1.5 Despliegue cronológico

El esquema permite desplegar los trabajos en el orden cronológico convencional de la historia del arte lo que hizo posible que la colección pueda ser presentada didácticamente a niños. Aunque el equipo de proyecto estudió formas de organización





alternativas (como organización por tipo o siguiendo la cronología de la producción del artista), fue decidido que una cronología de la historia del arte tradicional sería muy eficaz para los objetivos generales de la exposición.

### 3.2 Pasajes como Huecos

A pesar de los méritos del partido en ZIGZAG, se hicieron dos comentarios sobre el tema del único muro durante la revisión principal del 10 marzo, asistida por Richard McMahan: **RECORRIDO:** No era posible recorrer la progresión lineal completa de la pared, debido a las vueltas del zigzag y a los solapes; y

**CONEXIONES:** los usuarios son confinados a una presentación lineal predeterminada de la colección, sin facilitarse la posibilidad de conexiones alternativas entre las secciones y los períodos.

Por consiguiente, se hicieron una serie de estudios de manera de alterar las intersecciones del muro para permitir el pasaje. Para sostener el partido, estos pasajes no debían interrumpir el artificio de continuidad dado por el único y solapado muro.

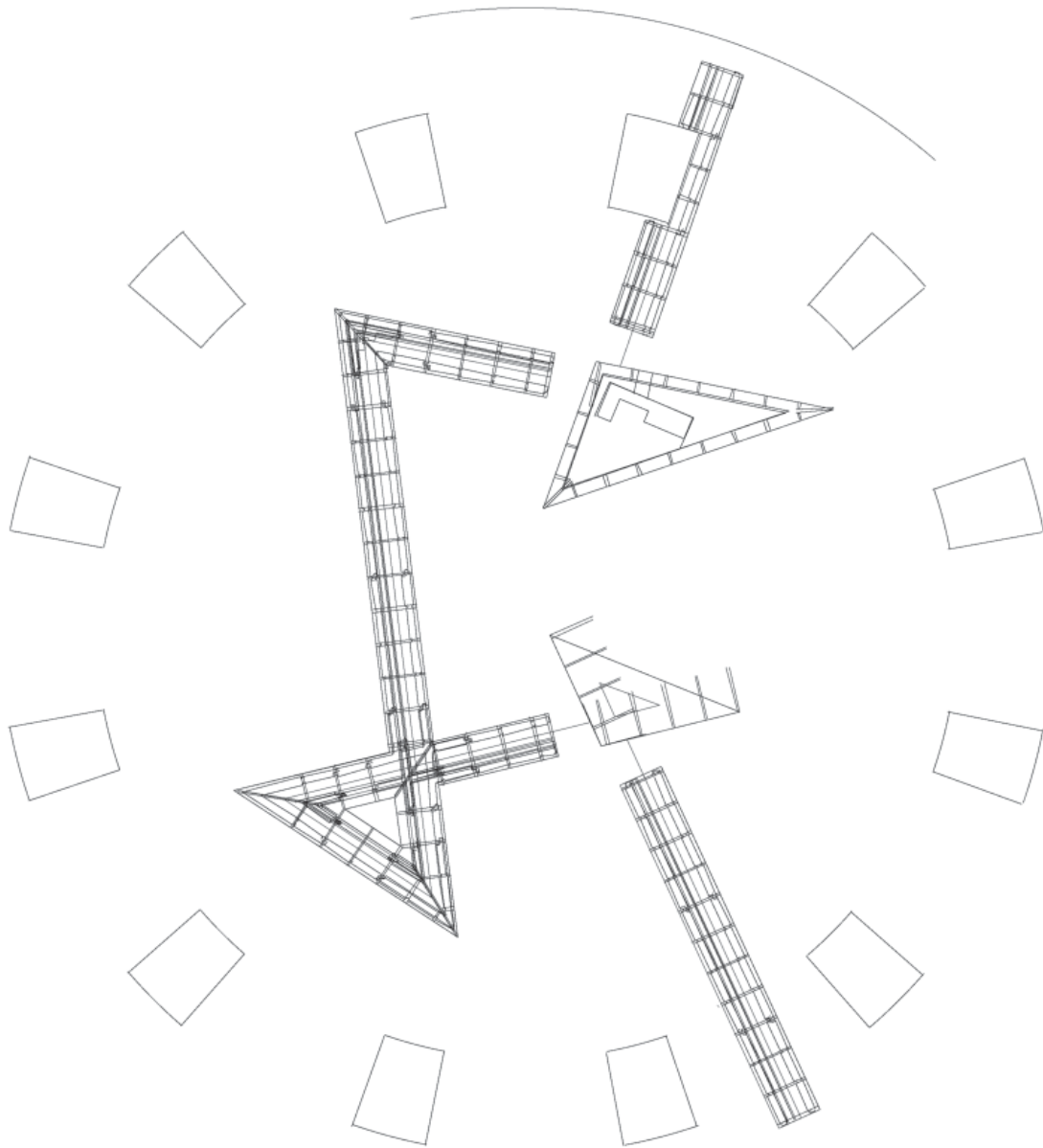
También se determinó que estos huecos no deberían presentarse como “puertas”, sino más bien deberían aparecer como hendiduras o huecos, siendo a la vez parte y señaladores de la continuidad del muro.

### 3.3 Sección de muro

#### 3.3.1 Tipo de muro

Se estudiaron dos tipos de secciones de muro:

- 1 Pared placa: Una superficie de exhibición de placas horizontales proporciona una métrica interna para ubicar las obras permitiendo al espectador reconocer las siluetas desde el lado opuesto.
- 2 Muro Triple: Una superficie de la exhibición central con dos cáscaras exteriores proporciona un carácter diferente a cada lado del muro y provee un espacio central en él que puede inundarse con luz fácilmente.



La iluminación, el presupuesto, la constructibilidad y el tiempo de montaje incidieron finalmente en la adopción de la sección de muro triple.

### 3.3.2 Perfil del muro

Se estudiaron dos tipos de perfil para el muro:

- 1 Vertical / Vertical: Con ambas caras del ZIGZAG en vertical, la construcción del muro fue bastante simplificada, particularmente en las esquinas agudas y en los solapes.
- 2 Vertical / Estriado: Un perfil estriado en uno de los lados del ZIGZAG ofrece una gran riqueza espacial, tanto en los espacios resultantes del modelo sinuoso, como en los nichos posibilitados por el excavar en el muro huecos para exhibición.

Si los beneficios del diseño hubieran sido aparentemente iguales, el VERTICAL / VERTICAL habría sido la solución seleccionada dada su simplicidad; sin embargo, el perfil de VERTICAL / ESTRIADO fue visto como superior.

### 3.3.3 Valoración

Los méritos del esquema desarrollado son:

- 1 CARÁCTER: El perfil del VERTICAL / ESTRIADO dio, respectivamente, a los lados Moderno / Pre-moderno caracteres distintamente diferentes.
- 2 EXHIBICIÓN: El perfil del VERTICAL / ESTRIADO permitió a los trabajos pre-modernos ser exhibidos en nichos de varios tamaños y complejidades, adecuados a las tendencias museológicas del periodo exhibido. También permitió a los trabajos Modernos ser presentados en un barrido, sobre la pared continua, con cierta afinidad con los museos Modernos.
- 3 NODOS: Siguiendo el Partido, el perfil VERTICAL / ESTRIADO permitió dos nodos, uno vertical y uno estriado, aportando variabilidad y riqueza a los componentes.

## 4.0 desarrollo del Proyecto I: sistema básico del muro

La Fase de Desarrollo de Proyecto duró aproximadamente seis semanas, desde



mediados de marzo hasta fin de abril de 2008, y se superpuso con la fase de Producción. Durante esta fase, el anteproyecto básico se desarrolló tanto en su capacidad estética como en la técnica, para que el proyecto estuviera listo para los documentos de producción y construcción.

Estratégicamente, el Desarrollo del Proyecto incluyó dos esfuerzos principales:

La Fase I trabajó la configuración, las dimensiones, y el sistema del montaje del ZIGZAG básico;

En la Fase II se desarrollaron las particularidades del esquema, como las esquinas, las intersecciones, y los muy complejos nodos.

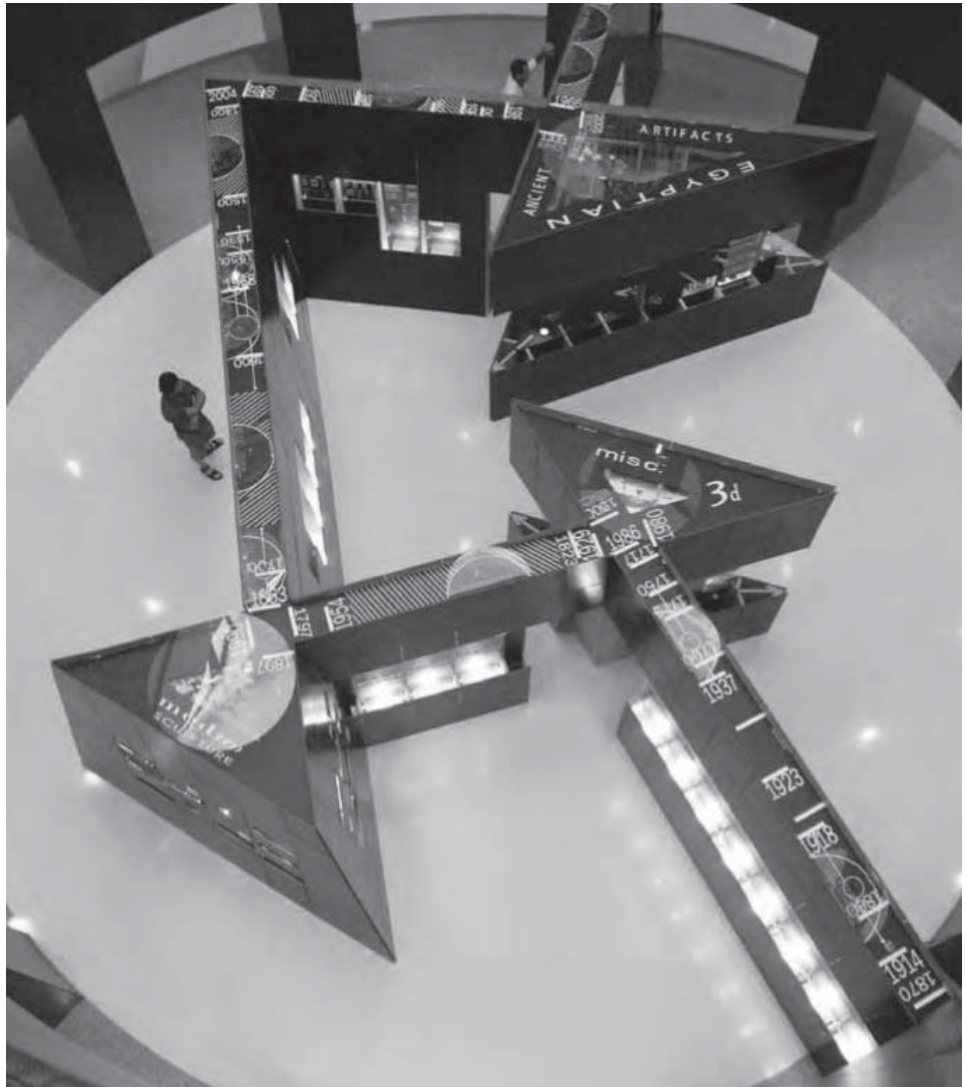
La importancia del Desarrollo del Proyecto I descansa en dos desarrollos principales. Primero, la sección del muro básico se desarrolló en un sistema fácilmente construible debido a la estrecha relación entre los sistemas de proyecto digitales y las tecnologías de producción. Segundo, el concepto del esquema fue extendido para incluir la cara superior del ZIGZAG como una tercera fachada que transformó los niveles superiores de la Rotonda en un sitio integrante de la exhibición.

#### 4.1 Interface entre el proyecto y las Tecnologías de la PRODUCCION

Durante Desarrollo del Proyecto, el estudio reconoció el valor potencial de relacionar su tecnología de modelos con el de la producción. Como método de trabajo, todos los estudios del Desarrollo de Proyecto se produjeron como modelos de corte con láser. Cada modelo de láser se bosquejó en AutoCAD y se envió al láser en un archivo en el que cada capa contiene las indicaciones de corte para

créditos

ARTISTA: Richard McMahan; SPONSORS: Halsey Institute of Contemporary Art; Mark Sloan, Director y Curador principal; Clemson Architecture Center de Charleston (CAC.C); Robert Miller, Profesor y Director; Amigos de la biblioteca del College of Charleston; Biblioteca Addlestone, College of Charleston; David Cohen, Decano; Claire K. Fund; Ed Gonsalves; Ciudad de Charleston, Oficina de Asuntos Culturales; DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE LA EXHIBICIÓN: Clemson Architecture Center in Charleston (CAC.C); Principales: Robert Miller, David Pastre, Sean Ahern; Staff: Katherine Borkowski; Estudiantes: Rosalyn Cowart, Andrew Edwards, Nick, Kuntzi, Alyson Leslie, Robert Meggs, Taylor Newman, Kelly Pollard, Jamie Pratt, William Smith, Joel



madera aglomerada, acrílico, o madera. Se comprendió que, con una modificación menor, estos mismos archivos podrían usarse para manejar máquinas CNC (control numérico por computadora) máquinas, que son esencialmente computadoras que controlan fresadoras.

Los beneficios de la unión entre las tecnologías de diseño y producción son innumerables en cuanto a la enseñanza de la arquitectura. Primero, se allana el camino a la destreza en el diseño construido que los estudiantes necesitan antes de que puedan empezar a ejecutar proyectos reales.

Segundo, aumenta considerablemente la calidad del producto que el estudiante realiza.

Tercero, ahorra una cantidad enorme de tiempo en la enseñanza y en la producción, por usar documentación ya preparada para la producción real.

Cuarto, permite la producción de modelos y de ensamblajes que sirven de chequeo de la instalación real: si las piezas del modelo encajan juntas en un orden razonable, las oportunidades de que suceda lo mismo en el proyecto real son buenas. Sobre todo cuando el proyecto real es una construcción interior, como con el MINImuseum, la interface utilizada puede revolucionar la enseñanza del diseñar-construir ■

Para obtener más información sobre el artista, la colección, y el Halsey Institute, la información está disponible en el website del proyecto: <http://www.cofc.edu/halseygallery/minimuseum/index.html>

Traducción: Pablo E.M. Szelagowski

Trantham; CONTRIBUYENTES: Low Country Case & Millwork, Robert Stasiukaitis, Dave Comer, Ken Hibner; Orbital Engineering and Consulting, LLC; Leonard Greene, PE; Aaron Short; JMO Woodworks; Hugh Jeffers; David Pastre; 4SE; John Moore, PE; Meadors Construction Corporation; Michael Nixon; WEB & GRAPHIC DESIGN: Orinda Group; Buff Ross, Principal; VIDEO & FOTOGRAFÍA: Kendall Messick; Lida Gibson; Solitaire Goldfield; Mitchell Kearney; ASESORES DE HISTORIA DEL ARTE: College of Charleston Art History Department; Marian Mazzone, Directora; INSTALACIÓN ARTÍSTICA: Instituto de Arte Contemporáneo Halsey; Brian Kane; Lindy Abrams; Rebecca Silberman; Megan Seavor; Michelle Strick; Kiera Summers; Aimee Herring