

# LUGARES COMUNES. LA INTERDISCIPLINARIEDAD COMO PARADIGMA EN LAS GRAMÁTICAS DE CREACIÓN<sup>1</sup>

Holga Méndez Fernández<sup>2</sup>

**Abstract:** When we speak of interdisciplinarity it is necessary to mention and present a thought on the limit and perhaps a limit-thought that inquire into the dynamics of creation that characterize the territory of indetermination of Contemporary Art, without forgetting the sculptural fact in particular. Today, the artistic creation is so open and fluctuating that is difficult to determine its limits. To think about the limit would be to suggesting and exposing the common places where there is a truce in the speed of the transformation, as well as opening reflexive glances around that space of generation of thought, images and forms that is frequent or that occurs when two or more disciplines are interrelated and interact. From literature, cinema, to music and art – their derives and expansions –, the objectives are: to introduce the scope of the sculptural creation as a paradigm of interdisciplinarity in the grammars of creation as well as to observe the spaces of relation (limits) or "common places" between the arts as producers of work and thought.

**Keywords:** artistic disciplines; creator thought; limit; sculptural scope; work of art

**Resumen:** Al hablar de interdisciplinarietà es necesario mencionar y presentar un pensamiento del límite y quizás un pensamiento límite que se cuestione sobre las dinámicas de creación que caracterizan el territorio de indeterminación del Arte actual, sin olvidar el hecho escultórico en particular. Hoy el panorama artístico y de creación es tan abierto y fluctuante que es difícil determinar sus límites. Pensar el límite será plantear y exponer los *lugares comunes* donde se da una tregua a esta velocidad de transformación, se abran miradas reflexivas en torno a ese espacio de generación de pensamiento, de imágenes y formas que es común o que aparece cuando dos o más disciplinas se interrelacionan e interactúan. Desde la literatura, el cine, pasando por la música y el arte –sus derivas y expansiones–, se trata de presentar el ámbito de la creación escultórica como paradigma de la interdisciplinarietà en las gramáticas de la creación. Así como, observar los espacios de relación (límites) o "lugares comunes" entre las artes como productores de obra y pensamiento.

**Palabras Clave:** disciplinas artísticas; lo escultórico; límite; obra de arte; pensamiento creador

## Introducción

Empezaremos ubicando el título. Entendemos por *gramática de la creación* la organización articulada de la percepción, la refle-

xión y la experiencia; la estructura nerviosa de la consciencia cuando se comunica consigo misma y con otros.

Por ello, hemos querido plantear este trabajo a modo de *ensayo*, el cual es el intento de poner en palabras lo que acontece y se contextualiza en el proceso que lleva a la construcción del discurso artístico. Lo que a continuación expondremos trata de condensar la experiencia contrastada en el aula con los estudiantes de 4º de Grado en Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza.

La asignatura se denomina, precisamente, ‘Construcción del discurso artístico’, en ella damos unas pautas, mostrando posibles conexiones entre artistas/autores/creadores y tendencias (desde distintas disciplinas, no solo las bellas artes, también la literatura, la filosofía, la música o el cine), para que los estudiantes puedan encontrar o identificar las maneras de estar en el mundo, poder trabajar sus temas o intereses y presentarlos. Todo ello, en un intento de contextualizar nuestra época, pues recordando a Nietzsche, “necesitamos conocer nuestra época para poder superarla”.

Y aquí es donde se enlazarían la “cultura y arte populares” y el “arte contextual” (que será el tema que trataremos) se encuentran, confluyen, en lo que de realidad y cotidianidad tienen. Las inquietudes, los temas que están en la calle, desde lo político, social a la economía.

### **Sobre el contexto**

Interpretar una obra de arte es situarla dentro de algún contexto –un contexto de ideas filosóficas, acontecimientos políticos, biografía personal, otro arte, otras disciplinas–.

Entonces, ¿Qué se considera un *contexto*? El *contexto* designa el “conjunto de circunstancias en las cuales se inserta un hecho”, circunstancias que están ellas mismas en situación de interacción. El “contexto” etimológicamente es “la fusión, del latín vulgar *contextus*, de *contextere*, y que significa “tejer con”.

Para el arte moderno el contexto más relevante e inmediato ha sido siempre otras obras de arte dentro del mismo medio. O la tendencia a identificarse con, o ser análogo a otro trabajo en otros medios. La alternativa natural a la muy exclusiva teoría del modernismo, su fórmula unión, visión y espejo, es la enfáticamente completa teoría del *gesamtkunstwerk* u “obra de arte total”. Derivado en parte de la concepción de la ópera de Wagner como un lugar de intersección y síntesis de todas las artes, la idea de la

*gesamtkunstwerk* ha tomado varias formas o ha sido la motivación de varios proyectos a lo largo del siglo XX.

El ejemplo más claro y ambicioso es el Bauhaus de Walter Gropius, pero una libre dirección hacia cierta forma de síntesis marca la obra de Vassily Kandinsky y Robert Delaunay, Marcel Duchamp y Teo van Doesburg, Joseph Beuys y John Cage.

Asociada a la idea de una síntesis artística, pero lógicamente distinta a ella, es la idea, o ideal, de eliminar la distinción entre arte y no-arte, o de la fusión del arte y la vida. En el período de posguerra, es más evidente en la obra y escritos de Beuys y Cage, y en las actividades Fluxus en general, en las que se articularon los objetivos de síntesis y fusión.

El arte nos había acostumbrado a aparecer bajo la forma de cuadros, de esculturas o de objetos cotidianos en la línea del *ready-made*. Estábamos invitados a contemplar el arte en unos lugares identificados, emblemas del poder económico o simbólico, tales como la galería o el museo. Muchos artistas abandonan estos perímetros sagrados de la mediación artística para presentar sus obras, unos en la calle, otros en los espacios públicos o en el paisaje; otros en los medios de comunicación, o algún otro lugar que permita escapar a las estructuras instituidas.

Muchos artistas, dando la espalda al arte por el arte o al principio de autonomía, reivindican entonces *la puesta en valor de la realidad bruta*. Para estos, herederos del realismo histórico (en primer lugar, el de Courbet), el arte tiene que ir ligado a las cosas de todos los días, producirse en el momento, en relación estrecha con el "contexto", precisamente.

En las décadas de los 60s y 70s del pasado siglo XX, se utilizó el término *escultura* para referirse a cosas bastante sorprendentes como señala Rosalind E. Krauss (Krauss, 1996: 289) en su famoso texto del campo expandido): estrechos pasillos con monitores de televisión en sus extremos (Bruce Nauman); grandes fotografías que documentan excursiones campestres (Richard Long o Hamish Fulton); espejos dispuestos en ángulos extraños en habitaciones corrientes (Robert Smithson); efímeras líneas trazadas en el suelo del desierto (Walter de María). Un artista, a la manera de un objeto, se expone en la calle (Gerz, Arnatt...); otro artista va rodando una bola de papel y charla con los transeúntes (Pistoletto); otro, parte una casa por la mitad en un lejano suburbio (Matta-Clarck); o realiza un observatorio (Boezem) o le pide, a través de la prensa, al lector de un diario que le mande su opinión sobre cómo anda el mundo

(Fred Forest); otro elige una función que se asemeja en muchas puntos a la de un mediador cultural (Filliou), y otro a la de un empresario del sector económico (Latham), etc.

Aparentemente, no hay nada que pueda proporcionar a tal variedad de experiencias el derecho a reclamar su pertenencia a algún tipo de categoría escultórica. A menos, que convirtamos dicha categoría en algo infinitamente maleable, como sugería Rosalind E. Krauss (Krauss, 1996: 289), en ese momento.

Ninguna de estas expresiones, evidentemente, reproduce el esquema habitual según el cual representamos al artista. Todos, sin embargo, se inscriben en una auténtica creación: su concepción del arte, el papel del artista se aparta de la concepción común y la diferencia es profunda, ontológica. Pues esta vez, para el artista, se trata de que la creación, como prioridad, se haga cargo de la realidad antes que trabajar del lado del simulacro, de la descripción figurativa o de jugar con el fenómeno de las apariencias (a lo que nos tiene acostumbrados el arte en su vertiente tradicional o establecido).

El “contexto” designa el “conjunto de circunstancias en las cuales se inserta un hecho”. Un arte llamado contextual opta por establecer una relación directa, sin intermediario, entre la obra y la realidad. La obra es inserción en el tejido del mundo concreto, confrontación con las condiciones materiales. En vez de dar a ver, a leer, unos signos que constituyen en el modo del referencial tantas “imágenes”, el artista “contextual” elige apoderarse de la realidad de una manera circunstancial; la obra se realiza “en contexto real” de manera paralela a las otras formas de arte más tradicionales.

El universo de predilección y de trabajo del artista se convierte en universo en sí, a la vez social, político y económico. Un universo a priori familiar, cercano en todo caso e inmediato, en el que su acción va a revelarse tan afirmativa y voluntarista como prospectiva y experimental. Sabiendo que la relación del artista “contextual” con la realidad puede ser, a propósito, polémica.

Su apuesta: *hacer valer el potencial crítico y estético de las prácticas artísticas más enfocadas a la presentación que a la representación, prácticas propuestas en el modo de la intervención, aquí y ahora*. Ahí donde el realismo histórico, en el siglo XIX, no había podido arrancarse a la costumbre de la representación, el arte “contextual”, que lo prolonga, quiere, por su parte, *encarnarse*. A través de él muchas preguntas se ven planteadas, todas relativas a las contingencias de la vida presente: ¿qué es exactamente la

realidad?, ¿es esta suma de circunstancias? ¿Puede el artista estar en fase con ella? ¿Es posible una estetización viable de la política, de la economía, de la ecología, de los medios de comunicación, etc.?

La primera cualidad de un arte “contextual” es su indefectible relación con la realidad. No sobre el modo de la representación, característica del artista antes llamado “realista”, que busca en el mundo que lo circunda, los temas de creaciones plásticas de los que hará como mucho unas imágenes, y cuyo destino permanece pictórico, escultórico o gráfico. Sino más bien sobre el modo de la co-presencia, en virtud de una lógica de implicación que ve la obra de arte directamente conectada a un sujeto que pertenece a la historia inmediata.

¿Se trata de hacer valer un arte de contenido político? El artista baja al ruedo: se apodera de la calle, de la fábrica, de la oficina. ¿Un arte de paisaje? El artista se introduce en el paisaje físicamente para trabajarlo y modificarlo. ¿Un arte relacionado con la economía? El artista se convierte en hombre de negocios. ¿Un arte habitado por un impulso de animación social? El artista se convierte en productor de acontecimientos.

La *realidad* se convierte en polo de interés corriente, en un tema de atracción. Es del dominio de la realidad todo lo que tiene “el carácter de lo que es real, de lo que no sólo constituye un concepto sino una cosa”. Lo que es real, que consideramos como un elemento (una realidad) o el conjunto (la realidad), se opone por lo tanto a lo aparente, a lo ilusorio, a lo ficticio. Más allá del universo de la “cosa” la realidad también es lo que es actual relativo, más que al presente, al devenir y al fenómeno, a la imbricación de los hechos, continuamente re-actualizada, al mundo que se desarrolla.

Una realidad que el artista quiere hacer, más que representar, lo que lo lleva a abandonar las formas clásicas de representación (pintura, escultura, video, fotografía, cuando están utilizadas como únicas fórmulas de exposición) y preferir la relación directa y sin intermediarios de la obra y de lo real. Para el artista se trata de tejer con el mundo que lo rodea, al igual que los contextos tejen y vuelven a tejer la realidad. Lejos de ser solo una ilustración y una representación de las cosas, lejos de hablar solo de sí mismo en un planteamiento tautológico, lejos de hacer de lo ideal su religión, el arte se encarna.

Cada vez más sensible conforme avanza el siglo XX, reivindicada de manera abierta a partir de los 60s, esta

preocupación que expresan numerosos artistas por el *contexto* es consecutiva de un distanciamiento progresivo del “mundo del arte”, entendido en su acepción clásica. El universo de la galería, del museo, del mercado, de la colección se ha convertido para muchos creadores en demasiado estrecho, demasiado circunscrito, por lo que es un impedimento a la creatividad.

De ahí la elección de un arte circunstancial, subtendido por el deseo de abolir las barreras espacio-temporales entre creación y percepción de las obras. En el sentido decisivo de la inmediatez, de la relación más estrecha posible entre el artista y su público.

Como dice Daniel Buren: *Pido que se preste mucha atención al contexto. A todos los contextos. A lo que permiten, a lo que rechazan, a lo que esconden, a lo que ponen de relieve* (Buren, 1998).

Toda descripción del mundo, en lo que descansa también la geografía, implica la noción de representación. Pero “representar la realidad” ¿forma todavía parte del vocabulario de los artistas? ¿Por qué dibujar, pintar o filmar una idea cuando se puede realizar concretamente?

El último decenio del siglo XX estuvo marcado por esta problemática de la *posibilidad* en el arte, la de sus límites sociales: ¿Qué pueden los artistas, a qué pueden acceder, hasta dónde pueden ir en la transformación del mundo y la evolución de su rol sin abandonar su estatus de artistas? En su deseo de abandonar las periferias (de la representación y la metáfora) por el centro (del poder), importaron a sus prácticas actividades profesionales más visibles; se hicieron jefes de empresa, comunicadores, diseñadores o cineastas.

Sin embargo, no se puede negar que el arte difiere de la realidad. La esfera artística es una zona de actividades en la que predomina la representación, ésta se caracteriza por una distancia que le es propia en relación a lo real.

Cerca de un siglo después del primer *ready-made* de Marcel Duchamp, la presentación de un objeto en el contexto de la galería de arte (que irrealiza este objeto y lo hace acceder al estatuto de signo, al igual que un trazo de lápiz), forma parte integral del arsenal de la representación. El artista ya no tiene ninguna razón de contentarse con describir el mundo con la ayuda de sus pinceles: puede duplicar un fragmento, extraer sus componentes con el fin de hacerlos funcionar, construir una simulación o construir prototipos.

¿Cómo puede la representación del mundo constituir todavía una apuesta para el arte actual? Con el fin de dar cuenta de la experiencia cotidiana de un individuo de este comienzo del siglo XXI, ¿sería preciso elegir entre abstracción y fotografía, video y figuración pictórica?

Se puede constatar que las técnicas y las disciplinas se suman y, muchas veces, en una misma obra.

¿Cómo plasmar los flujos de capitales o de poblaciones? ¿Los territorios urbanos, tal como suceden a las ciudades? ¿La experiencia de lo virtual y de la comunicación por Internet? ¿Las redes de transportes y de comunicación, los desplazamientos individuales y colectivos?

Las opciones: Del diagrama a las estadísticas, del cuadro de conocimientos a los esquemas topológicos, la gramática visual necesaria para la descripción de la economía – mundo capitalista se acerca a la del modernismo pictórico. La economía mundializada no tiene ni cuerpo ni rostro: no es figurable como lo son los cuerpos y los paisajes, sino descriptable con la ayuda de herramientas informáticas y estadísticas.

A medida que el trabajo se vuelve más impersonal y las distancias abstractas, el mundo se vuelve más infigurable. Y el arte participa de la *trazabilidad* de los fenómenos contemporáneos.

Al contrario de las representaciones lineales tradicionales, el arte desarrolla desde hace más de cincuenta años herramientas que permiten un acercamiento diferente al mundo: cuando Robert Smithson construye su obra sobre una oposición entre el *site* (en el que trabaja concretamente, transformándolo) y el *non-site* (un ensamblaje de muestras geológicas transportadas al espacio abstracto de la galería de arte), inventa un nuevo mundo de topografía basada en la noción de entropía. La cartografía del *Land art* se hace caminando y el plano se vuelve soporte de un itinerario. Pero la producción se transforma ella misma en instrumento topográfico: desde el comienzo de los años setenta, Alighiero Boetti, hace realizar a manufacturas afganas tapicerías que figuran el mapa del mundo político, mezclando geopolítica y geografía, desplazamiento físico y representación; sin embargo, su “Clasificación de los mil ríos más largos del mundo” (1979) representa el otro polo de su método, que consistía en confrontar el racionalismo cuantificador y el romanticismo de la exploración, la frialdad conceptual y el lirismo nómada.

El *arte conceptual*, el *land art* o el *minimal art* consideran el planeta una superficie o un soporte para sus experimentaciones formales.

### **Estrategias artísticas actuales**

Aunque esta voluntad de actuar sobre la realidad física está todavía de actualidad, ya no constituye ella sola el tema de la práctica artística. Ciertas prácticas actuales encuentran por supuesto sus raíces en las experiencias de los años sesenta, pero consideran estos últimos un conjunto de modelos y herramientas utilizables para investigaciones de otra naturaleza.

Matthieu Laurette, por ejemplo, hace el *listado* de las condiciones administrativas necesarias para adquirir diferentes nacionalidades, con el fin de convertirse realmente en camerunés o panameño. Lara Almarcegui hace una cartografía de los descampados de Hamburgo o Sao Paulo. La *deriva urbana* fue inventada por los Dadaístas, después teorizada por la *Internacional Letrista*, pero los miembros de *Stalker* la han adaptado a su propia experiencia de la arquitectura.

Estas nuevas estrategias corresponden igualmente a una mutación del entorno humano. Hoy en día se tiene la costumbre de comparar la ciudad contemporánea con un circuito impreso o un videojuego. El territorio urbano parece enteramente constituirse de interconexiones, como el cerebro o el ordenador. Nuestra experiencia urbana está hecha de pasajes sin transición de una zona a otra, de un centro comercial a un barrio residencial, del lugar de trabajo a la casa, o de los bruscos desembarques de un aeropuerto a otro, de un taxi a un autobús, como si abandonáramos una pantalla de videojuego para pasar a la siguiente. Las redes (carreteras, ferrocarril, aviones) se apilan y se imbrican; la velocidad extrema de los desplazamientos se acompaña de *no lugares* donde se nos inmoviliza para esperar una conexión.

Una cartografía contemporánea no puede ignorar estas conexiones, ni el hecho de que la distancia física que nos separa de un lugar no tiene nada que ver con la accesibilidad real de ese lugar: es el entrecruzamiento de las redes el que regula las distancias.

El famoso “fin de los grandes discursos, de los *metarrelatos*” (caída del comunismo, declive de la idea de vanguardia y del mito del progreso) inaugura un mundo donde se codean a partir de ahora pequeños discursos que comprometen a lo sumo a comunidades,



pueblos o naciones; discursos que evitan cuidadosamente confrontarse al universal.

Para los artistas de este comienzo del siglo XXI, el mundo se presenta entonces bajo la forma de un vasto catálogo de tramas narrativas, entre las que, *a priori*, ninguna tiene más valor que la otra, y que forman un guión global. Pero ser artista hoy en día, es considerar que el guión no es muy bueno y, sobre todo, que sería posible encontrar otros, e interpretarlos mejor.

A partir del mismo material de base, la vida cotidiana, se pueden así realizar diferentes versiones de la realidad. El arte contemporáneo se estructura como una mesa de edición alternativa, que reorganiza las formas sociales o culturales y las inserta en otros tipos de guiones. Des-programando y Re-programando, el artista demuestra que existen otros usos posibles de las técnicas y de las herramientas que están a nuestra disposición.

Contrariamente al mundo-superficie del *Land art*, el arte actual describe un planeta-plató, sucesión de escenas y de decorados a habitar: la ciudad, el desierto, el océano, la montaña se vuelven entidades genéricas susceptibles de acoger una acción, un rodaje u otros tipos de manifestaciones puntuales.

Por su modo de vida, los artistas son más sensibles que otras categorías profesionales a los elementos más invisibles y menos materiales de estas infraestructuras, a los detalles desapercibidos que regentan y condicionan la vida pública y privada. Saben que esta experiencia del mundo no es transmisible con la ayuda de simples imágenes estáticas, sino que este proyecto pasa por técnicas de recorte, encuadre, desplazamientos, por cuadros de saberes que se muestran incompatibles con un 'realismo' cualquiera, incluso documental.

Como dice Nicolas Bourriaud (Bourriaud, 2008: 30), las formas específicas de nuestro mundo globalizado competen al dominio del *montaje* y la *investigación*, que se encuentra en las obras bajo la forma de dispositivos gráficos que incluyen elementos heterogéneos o investigaciones guionizadas en el campo social.

Entre los modos de producción principales de hoy en día, se puede anotar que la investigación científica, antropológica o etnográfica, la expedición, cobran una importancia proporcional a la *infigurabilidad* o virtualidad a la *opacidad* del mundo contemporáneo. Su objeto: la información. Es el saber, en tanto que material, el que funda la práctica de estos artistas que exploran las sedimentaciones sociales o los archivos escondidos.

Más allá de la geopolítica y la metafísica, lo esencial de esta *topocrítica* contemporánea, como la denomina Bourriaud (Bourriaud, 2008: 30) concierne a las condiciones sociales, económicas o políticas de los contextos en los que vivimos.

No se trata entonces únicamente de interpretar imágenes o textos, sino también de dedicarse a verdaderas excavaciones arqueológicas en el interior de los saberes, de los objetos y los espacios que determinan nuestra cotidianidad, de reunir y exponer el producto de estas investigaciones.

Esta forma de trabajo tiene el mérito de proponer a los artistas un conjunto de estrategias extremadamente rico, abierto y flexible, y una posición clara.

A través de los datos topográficos o estadísticos, compilaciones de información, siguiendo el hilo de ciertos objetos sociales, culturales o políticos, se producen obras que, por ser extremadamente diversas, se inscriben en la forma genérica de la investigación.

El modo de colecta de datos y su formalización se convierte así en la apuesta fundamental del arte: ¿cómo transformar la información en una forma artística?

Lo que podría designarse bajo el nombre de arte topocrítico –bajo la acepción de Nicolas Bourriaud–, pero también arte contextual, parte del hecho de que la representación del espacio humano ya no es evidente, que las imágenes del mundo ya no bastan para describir la realidad.

El arte de contexto parte de la realidad física de los espacios humanos (domicilio, edificio, zona urbana, ciudad, nación, continente, planeta) con el fin de interrogar los modos de representación que forman nuestro imaginario y gobiernan nuestras acciones.

La foto satélite y el sistema GPS, las cámaras de vigilancia, o el mapa, la expedición o la recogida de datos, pertenecen todos al dominio de las prácticas que el arte tiene que cuestionar con el fin de alentar una “democracia de los puntos de vista”, una policultura del imaginario; es decir, lo contrario a la monocultura de la información.

Para terminar me gustaría traer un pensamiento de Ortega y Gasset acerca de una temporalidad compartida. Ortega hizo una luminosa distinción entre contemporáneos y coetáneos, que explica la coexistencia en el mismo tiempo físico de distintos tiempos vitales. Los primeros –*los contemporáneos*– son los que viven en el mismo tiempo físico. Los segundos –*los coetáneos*– son los que

comparten el mismo tiempo vital, la misma sensibilidad para el presente. Entre ambos hay, como ya señalara Bloch, una asimetría de tiempos. Los que viven en el mismo tiempo no viven de la misma forma el tiempo. En cada época se destaca una faceta del tiempo de la vida por parte de una generación, y eso forma parte de su autoafirmación, y es un elemento clave de alternancia en la transmisión del poder generacional. Esa faceta del tiempo de la vida, absolutizada respecto a las demás, la convierte en una especie de obra de arte total. Es la vida en tiempo real reducida al inmediato presente. Solo que el tiempo real es uno de los tiempos de la vida. La consecución de una cultura del tiempo real tendrá lugar, más bien, en la integración de los diferentes tiempos de la vida en ella, no en la absolutización de uno de ellos (Molinuevo, 2008: 214).

### Bibliografía

- Aliaga, J. V. (2004). *Arte y Cuestiones de género*. Madrid: Nerea.
- Ardenne, P. (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: CENDEAC.
- Azúa, F. (1990). *El aprendizaje de la decepción*. Navarra: Pamiela.
- Baudrillard, J. (2000). *El intercambio imposible*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2009). *Formas de vida. El arte moderno y la invención de sí*. Murcia: Cendeac.
- Brea, J. L. (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: CENDEAC.
- Claramonte Arrufat, J. (2011). *Arte de contexto*. Madrid: Editorial Nerea.
- Crow, T. (2002). *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Madrid: Akal.
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Jameson, F. (1995). *La posmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Krauss, R. E. (1996). La escultura en el campo expandido. En R. E. Krauss, *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Forma.

*Lugares comunes. La interdisciplinariedad como paradigma en las gramáticas de creación*

Lull, J. (1995). Medios, comunicación, cultura: Aproximación global. Buenos Aires: Amorrortu.

Lyotard, J.-F. (1989). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.

Molinuevo, J. L. (2008). Cambios de tiempo. En *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*, 197-229. Murcia: Cendeac.

Parcerisas, P. K. (2007). *Conceptualismo(s) poéticos, políticos y periféricos. En torno al arte conceptual en España (1964-1980)*. Madrid: Akal.

VVAA. (2008). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: CENDEAC.

Wallis, B. (2001). *Arte después de la Modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.

---

<sup>1</sup> **Common places. Interdisciplinarity as the paradigm in the grammars of creation**

Recibido: 16/12/2013

Aceptado: 22/04/2014

<sup>2</sup> Doctora.

Universidad de Zaragoza (España).

E-mail: holgamf@unizar.es