Índice

Introducción 7

I. El uso de los objetos 19

1. El uso del producto, de Duchamp a Jeff Koons 24

2. El mercado de pulgas,
forma dominante del arte de los '90 29

II. El uso de las formas 37

1. Los años '80 y el nacimiento de la cultura DJ:
hacia un comunismo de las formas 39

2. La forma como escenario:
un modo de utilización del mundo 53

III. El uso del mundo 85

1. *Playing the world*: reprogramar las formas sociales 87

2. Hacking, empleo y tiempo libre 98

IV. Cómo habitar la cultura global
(la estética después de MP3) 107

1. La obra de arte como superficie
de almacenamiento de información 109

2. El autor, entidad jurídica 112

3. Eclecticismo y postproducción 116