

SPIIS TREŚCI

Wstęp	9
Od deski kreślarskiej do ekranu komputera	13
Nauka rysunku z Jonem Gnagym	16
Oto jest mój proces	20
Znaczek Donala McLaughlina	24
Nowy dom	27
Relacja figura–tło	30
Co to za huk, albo Eisenman w Cincinnati	33
Tania muzyka i sztuka komercyjna	38
Styl: wykaz	41
Trzyście sposobów patrzenia na krój pisma	47

Inwazja wykastrowanych duszków	52
Lęk przed kolorem	55
Płaski, prosty i zabawny: świat Charleya Harpera	58
Czynnik „to coś”	62
Helmut Krone, kropka.	66
Nawijka doskonała	70
Jerry Della Femina i kult osobowości reklamowej	76
Cztery lekcje Lou Dorfsmana	82
To nieuchwytnie panaceum	87
Czy naprawdę nie jesteś w stanie się uśmiechnąć?	90
Jesteś taka inteligentna	94
Bez powodu	97
Graficzny szklany sufit	100
Co wiedziała Lella	103
Mowa, mowa	107
Winyłowy fetysz	111
Raz mnie widzisz, raz nie widzisz	114
Kocham lata osiemdziesiąte	118
Bojowa pieśń tygrysięgo mentora albo dlaczego modernistyczni projektanci są lepsi	122
Wzywam prawdziwego Ernsta Bettlera	126
Nasz mały sekret	130
Alan Fletcher: życie projektowaniem	133

Przymiarka	
136	
Mecz faulobolowy	
139	
Najwytworniejsze logo na sali	
143	
Wszystkiego, co wiem o projektowaniu, nauczyłem się z <i>Rodziny Soprano</i>	
148	
Kiedy siedzisz w Helvetice	
151	
Projektowanie w czasie recesji	
155	
Kiedy projekt wchodzi w paradę	
160	
Jak być brzydkim	
163	
Pięć sposobów projektowania dla sprawy	
167	
Projektowanie Obamy	
170	
Krytyka projektowania graficznego jako sport dla widzów	
173	
Uwaga, spoiler! Albo wszystkiego najlepszego z okazji Dnia Ojca	
184	
Mój handicap	
187	
Entuzjazm Michaela Patricka Cronana	
190	
Plakat, który zapoczątkował pewien ruch (albo nie)	
193	
Krój prawdy	
196	
Siedem rzeczy, których projektanci mogą się nauczyć od stand-uperów	
199	
Dopóki sprawia frajdę	
204	
Nie nurkować, ale pływać	
210	
Szkoła Massima	
215	
Jestem z nią	
218	
Rozmowa z Peterem Merholzem	
227	