

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

Trzynaście 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