

Introduzione. Il Mandarino meraviglioso	1
I. Il metodo	5
II. Attraversare la storia	27
L'immediato dopoguerra: dall'Ora X all'esperienza concretista, p. 32 - Si avvia la produzione, p. 52 - Programmare l'arte, p. 54 - Sorvolare la crisi del design, p. 55	
III. Il progetto	58
Grafica, p. 60 - Design, p. 64 - Gioco, p. 91 - Didattica, p. 95	
IV. La fortuna critica	99
Intervista. Tecnica per usare la tecnica	103
<i>Note</i>	119
<i>Nota biografica</i>	122
<i>Antologia</i>	124
<i>Bibliografia essenziale</i>	136
<i>Regesto dei progetti</i>	144