1. Record Nr. UNINA9910480619203321

Titolo	Business as Usual : The Roots of the Global Financial Meltdown / / Craig Calhoun, Georgi Derluguian
Pubbl/distr/stampa	New York, NY : , : New York University Press, , [2011] ©2011
ISBN	0-8147-2355-1
Descrizione fisica	1 online resource (313 p.)
Collana	Possible Futures ; ; 2
Disciplina	330.90511
Soggetti	Consumption (Economics) Global Financial Crisis, 2008-2009 Capitalism Financial crises Electronic books.
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	"A co-publication with the Social Science Research Council."
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Front matter -- Contents -- Series Acknowledgments -- Series Introduction: From the Current Crisis to Possible Futures -- Introduction -- Chapter 1. The End of the Long Twentieth Century -- Chapter 2. Dynamics of (Unresolved) Global Crisis -- Chapter 3. The Enigma of Capital and the Crisis This Time -- Chapter 4. A Turning Point or Business as Usual? -- Chapter 5. Marketization, Social Protection, Emancipation: Toward a Neo-Polanyian Conception of Capitalist Crisis -- Chapter 6. Crisis, Underconsumption, and Social Policy -- Chapter 7. The Crisis of Global Capitalism: Toward a New Economic Culture? -- Chapter 8. The Convolution of Capitalism -- Chapter 9. The Future in Question: History and Utopia in Latin America (1989–2010) -- Notes -- About the Contributors -- Index
Sommario/riassunto	Situates the current crisis in the historical trajectory of the capitalist world-system, showing how the crisis was made possible not only by neoliberal financial reforms but by a massive turn away from manufacturing things of value towards seeking profit from financial exchange and credit. Much more basic than the result of a few financial traders cheating the system, this is a potential historical turning point.

In original essays, the contributors establish why the system was ripe for crisis of the past, and yet why this meltdown was different. The volume concludes by asking whether as deep as the crisis is, it may contain seeds of a new global economy, what role the US will play, and whether China or other countries will rise to global leadership. Contributors include: Immanuel Wallerstein, David Harvey, Saskia Sassen, James Kenneth Galbraith, Manuel Castells, Nancy Fraser, Rogers Brubaker, David Held, Mary Kaldor, Vadim Volkov, Giovanni Arrighi, Beverly Silver, and Fernando Coronil. The three volumes can purchased individually or as a set.

2. Record Nr. UNINA9910372800903321

Autore	Kohlmann Klaus Klaus Kohlmann, 3-D-Artist und Autor, Deutschland
Titolo	Der computeranimierte Spielfilm : Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms / Klaus Kohlmann
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2015 2015, c2007
ISBN	9783839406359 3839406358
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (300)
Collana	Film
Classificazione	AP 52000
Disciplina	791.4334
Soggetti	Film Medien Media Kultur Culture Computer Digital Media Animation Media Theory Digitale Medien Media Studies Medientheorie Medienwissenschaft
Lingua di pubblicazione	Tedesco

Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 INHALT 5 DANKSAGUNG 9 VORBEMERKUNG 11 Einleitung 13 1. Portrait des konventionellen Trickfilms 21 2. Historie und Disposition der 3-D-computerbasierten Bilderzeugung 37 3. Disposition des Computers in der Trickfilmproduktion 57 4. Arbeitsfelder der computergenerierten Inszenierungsforschung 81 5. Der Wirkungszusammenhang der mise-en-scene-Aspekte in der CGI 201 6. Analyse ausgewahlter Filmbeispiele 207 7. Tendenzen des vollstandig gerenderten Spielfilms 233 8. Klassifizierung des CG-Films im Diskurs 237 9. Schlussbetrachtungen 247 10. Ausblick 255 Appendix I: Glossar 257 Appendix II: Verzeichnis der erwahnten Kurz- und Spielfilme (Filmografie) 265 Appendix III: Literatur 287 Backmatter 299
Sommario/riassunto	Die Computeranimation beginnt seit einigen Jahren, neben dem Zeichentrick- und dem Puppentrickfilm das Kino zu erobern. Vollständig auf dem Computer entstandene Filme drängen die klassischen Trickfilmsparten zurück. Doch wie entstehen diese Filme? Dieses Buch gibt Einblicke in ihre Entwicklung und zeigt auf, wie Figuren und Drehorte entstehen, wie Kamera, Licht und Animation auf dem Computer eingesetzt werden. Neben der Inszenierung von computergenerierten Trickfilmen werden darüber hinaus Historie und Entwicklung nachgezeichnet, bekannte Filmbeispiele analysiert, bestehende Theorien über 3-D-Computeranimation vorgestellt und die Stellung dieser neuartigen Gattung im Genre des Trickfilms bestimmt. »[W]ie entstehen CGI-Filme? Das Buch [...] gibt einen Überblick.Nach der Lektüre dürfte man sich vorsichtig daran wagen.« »Ein Praxisbezug erfolgt durch die Verweise auf die Anwendung der 3-D-Software 3ds max. Somit ist für den Leser sehr gut nachvollziehbar, wie synthetische Realität im Film erzeugt wird.« Besprochen in:www.professional-production.de, 5 (2008)