



editorial

Nesta última edição de 2018 da Tríade: comunicação, cultura e mídia, reunimos as múltiplas vozes ecoadas pelos mais diversos objetos, meios, mídias, suportes, o que é próprio do campo da comunicação, quando o entendemos como multidisciplinar. Esta edição abre com o artigo de Cristiane Wosniak que traz, a partir do filme-performance *Buracos no Céu*, de Evaldo Mocarzel, reflexões sobre a construção do conceito de espaço qualquer, desenvolvido por Gilles Deleuze em sua ontologia da imagem cinematográfica. Sobre a utilização de dispositivos fílmicos como uma estratégia narrativa, Urbano Lemos Júnior e Vicente Gosciola analisam os documentários de Eduardo Coutinho, *Jogo de cena* e *As canções*. Outro documentário, *Identidade de Nós Mesmos*, de Wim Wenders, é lido em torno da noção de autoria por Beatriz Avila Vasconcelos. Já Andréa Corneli Ortis, Lucas da Silva Nunes e Flavi Ferreira Lisbôa Filho apresentam uma análise cultural-midiática da identidade *nerd* no filme *Homem-Aranha* pelo viés dos Estudos Culturais.

A publicidade enquanto uma tecnologia de gênero que coloca em circulação midiática representações de masculinidades é tratada por Clotilde Perez e André Luiz Silva Peruzzo. Também abordando temática de gênero, agora na postura adotada pela mídia esportiva, Luiz Fernando Rodrigues Lemes e Ana Carolina Rocha Pessoa Temer apresentam a virilidade no discurso do

programa da TV Bandeirante, *Jogo Aberto*.

Jeferson Bertolini aponta resultados de pesquisa acerca do quanto a visibilidade dada aos nutricionistas, na tela da TV Globo no programa *Bem Estar*, efetiva a nutricionalização da vida ao colaborar com o projeto do biopoder de construir corpos economicamente ativos.

As hierarquizações do consumo musical ao vivo no jornalismo cultural contemporâneo abrem as discussões propostas por Victor de Almeida Nobre Pires em “Entre a ‘mesmice’ e o ‘ecletismo iluminado’: curadoria musical e o caráter político do consumo da música ao vivo ; finalmente, as aproximações entre o brincar e a religiosidade mediante práticas do jogo *larp* (*live action role play*) são apresentadas por Jorge Miklos e Tadeu Rodrigues Iuana.

Como todo último número do ano, apresentamos o resumo das dissertações defendidas ao longo de 2018.

A todos, boa leitura!

Luciana Coutinho Pagliarini de Souza
Editora Chefe

Rodrigo Fontanari
Editor Executivo