

Se as vozes que aqui se misturam visam à compreensão da criação no espaço e tempo do digital e sua intervenção cultural, nada mais, e menos, podemos esperar delas que percorram os caminhos da elaboração e do comprometimento teórico, caso dos artigos de Alckmar Luiz dos Santos e de Pedro Barbosa; que se foquem numa obra específica para o aprendizado da crítica a ser feita, foi o que fez Fábio Oliveira Nunes; que compreendam a diferente maneira de ler e manipular o objeto e as ferramentas da criação em meio eletrônico, bem como sua utilização para o ensino em sala de aula, Amélia Sanz nos mostra isso em seu artigo que aponta para a relação ensino/aprendizagem e tecnologia; que reconheçam nas diferentes formas de se relacionar (sítios de relacionamento mesmo) uma importante ferramenta de reflexão crítica, conforme Leani Budde; que metam a mão na massa, elaborando a crítica a partir da criação, como faz Wilton Azevedo; ou que se arrisquem na conceituação de um modo de fazer arte em computadores, como Hélia Vamucchi e Gilberto Prado fizeram ao conceituar *gameplay*.

Nota-se que mais que tentar compreender, o desejo aqui é colocar em uso as ferramentas e os jeitos de ser do digital; eis o interesse compartilhado que reúne os textos e as pesquisas dessa edição da Texto Digital.

Que a leitura seja boa!

Os editores.