

No mundo contemporâneo o uso da internet tornou-se habitual. Diversos setores procuram, por meio dela divulgar, interagir, informar usando-a como uma ferramenta multiuso que se tornou indispensável ao estilo de vida atual. Na área das artes visuais não é diferente; artistas criam neste meio novas propostas e novas possibilidades de expressão e interação com o público. A internet possibilita uma relação direta com os internautas de uma forma talvez nunca antes vista na história da arte. A pesquisa "Territorialidades na Arte Contemporânea: tecnologias digitais, hipertexto e interatividade" propõe um levantamento de trabalhos que expressem essa idéia, focando na análise e no arquivamento de projetos de *web arte*, que possuam como proposta a interatividade. Neste segmento da pesquisa realizada por mim, o enfoque foi dado em projetos que utilizassem vídeoarte e animação. Tais trabalhos foram inicialmente selecionados baseando-se em conceitos estudados em textos de diversos autores a partir de reuniões do grupo de pesquisa. O desenvolvimento do projeto incorporou a criação de um *Blog*, dividido em três sessões: dois bancos de dados (um de vídeoarte e um de animação), que têm a intenção de armazenar e divulgar trabalhos de *web arte* realizados dentro deste campo. Em alguns casos os trabalhos não atendem especificamente aos conceitos tradicionais de animação ou vídeoarte, mas quando colocados no ciberespaço, visualmente estabelecem conexões. É o caso, por exemplo, de *Logcam*, de Rafael Marchetti (Argentina), que utiliza a *webcam* do usuário para capturar imagens e trabalhar diferentes formas de reprodução desta. A terceira sessão, denominada Resíduos, é um espaço para postagens a parte, dedicado a explorar possibilidades de aproveitamento de idéias e recursos que não seguem rigidamente os conceitos trabalhados na pesquisa. Alguns dos projetos que foram descartados para o banco de dados foram ali comentados a fim de destacar questões interessantes dentro da área de vídeo arte e animação *online*. *Twitter Picture*, de Johanna Basford (Escócia) , por exemplo, é um trabalho que utiliza o vídeo apenas como um registro da ação do desenho; mas a maneira que ela encontrou de juntar desenho, vídeo, interação e o uso da internet são relevantes e, portanto, merece ser comentada. A proposta do *site* é armazenar e produzir comentários sobre esses diferentes trabalhos, estabelecendo debates e disponibilizando informações a respeito dessas práticas dentro do campo das artes visuais.