

## 5 Opções Metodológicas

Como primeiro passo no desenvolvimento do trabalho, nos pareceu natural utilizar a própria internet como ponto de partida. Qual foi a nossa dupla surpresa: se por um lado existe uma abundância de material a ser investigado e analisado, por outro o número de trabalhos científicos que guardavam um maior grau de semelhança com o objeto da pesquisa era mínimo. Com isso tivemos consciência que estávamos nos deparando com um campo pouco explorado, ou no mínimo, não totalmente definido.

Essa dificuldade de encontrar referências na própria internet nos obrigou a um outro tipo de aproximação com objetivo, inclusive de melhor definir e direcionar as questões pertinentes à pesquisa. Sendo assim, optamos por realizar nossa revisão bibliográfica pautada por áreas de conhecimento que se tangenciassem e que também se complementassem. Semiótica, comunicação e informática foram as principais áreas contempladas no decorrer do trabalho, sendo complementadas por textos mais específicos sobre imagem, narrativa, mídia, internet e processos intersemióticos.

Num segundo momento, a pesquisa na Internet ganhou um novo fôlego, pois, munido de um referencial teórico mais abrangente, foi possível refinar o processo de busca de referências eletrônicas, encontrando textos, ensaios, artigos e dissertações que guardavam uma maior proximidade com nosso objeto de pesquisa. Além disso, pudemos também estabelecer critérios de seleção levando em consideração a qualidade e a confiabilidade das informações e dados coletados na rede mundial de computadores.

Ao delimitarmos o objeto de estudo na base teórica, nos deparamos com as questões inerentes à pesquisa de campo propriamente dita. Como já dissemos, o foco de nossa pesquisa é pouco delineado, entretanto, é extremamente profícuo de iniciativas, em uma multiplicidade de abordagens, em grau maior ou menor de experimentalismo.

Quem estaria melhor capacitado para fornecer informações sobre nosso objeto de pesquisa que aqueles que lidavam com histórias em quadrinhos? Quem melhor que o próprio público consumidor de histórias em quadrinhos? Essas reflexões nos fizeram assumir a necessidade do uso de entrevistas na obtenção de subsídios para a pesquisa, o que também nos levou a tangenciar outra área de conhecimento, a psicologia, mais especificamente com os processos que envolvem a análise do discurso e suas técnicas.

Nas entrevistas, nossa opção inicial foi o uso do programa de mensagens instantâneas ICQ, devido à facilidade de localizar pessoas dispostas a conversar sobre o tema, e também pelo fato de dispensar a transcrição dos diálogos. Infelizmente, esta abordagem não se mostrou satisfatória devido à disposição das pessoas, sobretudo de profissionais da área dos quadrinhos, a colaborar com a pesquisa utilizando o ICQ. Problemas de disponibilidade para uma conversa mais longa e até mesmo intimidação de um registro escrito da "conversa" também foram percebidos.

Apesar das dificuldades, a qualidade do material obtido nos animou para prosseguirmos com as entrevistas. Este primeiro exercício de campo funcionou como uma entrevista exploratória servindo para definir opções e para um maior refinamento das questões. O processo foi reformulado objetivando otimizar a obtenção de informações e também o quantitativo de entrevistados. Também em função da prática exploratória, optamos pelo uso de um modelo não-estruturado de entrevistas. As entrevistas abordaram primeiramente questões genéricas sobre como o entrevistado conquistou o hábito de consumir quadrinhos, passando gradualmente para questões sobre a influência dos computadores no processo de criação de histórias em quadrinhos, até finalmente focar no ingresso dos quadrinhos no meio digital. Esta abordagem se mostrou fundamental, pois a natureza subjetiva da temática pesquisada permitiu aos entrevistados aprofundarem suas opiniões, enriquecendo os relatos apresentados.

Foram entrevistados profissionais da área e estudantes das cidades do Recife e do Rio de Janeiro. A seleção dos entrevistados levou em consideração uma maior facilidade de acesso a renomados profissionais das histórias em quadrinhos no Estado de Pernambuco,

com publicações tanto na mídia impressa quanto na digital. No caso dos leitores, a seleção foi estabelecida obedecendo a dois critérios: interesse e consumo de histórias em quadrinhos, e também a utilização do computador no lazer e/ou trabalho.

### **Análise dos resultados**

De posse do material coletado nas entrevistas, passamos a tratá-las segundo as técnicas de análise qualitativa do discurso. Foram realizados sucessivos cruzamentos e comparações das informações e respostas de cada profissional (análise intra-sujeitos) com as respostas dadas pelos outros entrevistados (análise intersujeitos). Este mesmo procedimento foi adotado na análise das entrevistas dos leitores.

Essas técnicas permitem detectar recorrências nas respostas dos entrevistados bem como inconsistências nas respostas individuais. Os resultados desta análise definiram as linhas de investigação do terceiro aspecto de nosso trabalho, a análise dos Websites que veiculam histórias em quadrinhos.

Buscamos relacionar os resultados obtidos através da análise do material coletado nas entrevistas com as HQ's disponíveis na Internet. A seleção dos Websites visitados procurou, através de um corte diagonal, contemplar estórias produzidas por editoras já estabelecidas no mercado, nacionais e internacionais, na mídia impressa, como também material autoral que normalmente tem a Internet como seu único veículo de publicação e divulgação.