
FACEBOOK E HUMOR: AS ESTRATÉGIAS LINGUÍSTICAS E IMAGÉTICAS RECORRENTES NA PÁGINA SURICATE SEBOSO

Fiama Cutrin de Oliveira Ribeiro (UFPI) ¹
fiamadeoliveira@hotmail.com

RESUMO: O presente trabalho trata do humor que ocorre na página Suricate Seboso, no site de compartilhamento *Facebook*. Com essa pesquisa, buscamos responder como é construído o humor da página Suricate Seboso e quais as estratégias linguísticas e imagéticas são usadas de modo recorrente para produzir este humor, considerando que essa página é um exemplar do gênero Página de Humor no *Facebook*. Como objetivo, buscamos analisar como as estratégias recorrentes de humor inerentes a este gênero se apresentam nesse espaço e a partir de que elementos elas são construídas. Como processo metodológico, foi feita a seleção e a análise de aproximadamente quarenta post's da página Suricate Seboso, onde foi possível identificar a presença de montagens e de textos escritos, visuais e verbo-visuais com fins críticos e humorísticos, que se aproximam do modo de falar nordestino e de ações cotidianas do povo desta região, o que cria uma relação de identidade com o povo da região nordeste, que constitui a maioria dos seguidores da página, para complementação do trabalho também foi realizada uma entrevista semiestruturada com o administrador da página. Utilizamos como aporte teórico autores como Marcuschi (2004) e Bakhtin (2003), que estudam os gêneros de maneira geral.

PALAVRAS-CHAVE: Facebook. Humor. Estratégias.

1 Introdução

Para verificar as estratégias linguísticas e imagéticas responsáveis pela produção de humor no gênero página de humor no *Facebook*, utilizamos como corpus de pesquisa a página Suricate Seboso, que é um exemplar deste gênero, para coletar dados e analisar as presenças dos recursos que dizem respeito tanto a linguagem quanto a imagens divulgadas na página.

Neste artigo temos como objetivo geral fazer uma análise das publicações da página Suricate Seboso e, a partir dos resultados obtidos, responder como é construído o humor da página e elencar quais as estratégias linguísticas e imagéticas a página utiliza de maneira recorrente para produzir humor.

Como objetivos específicos o artigo tem a finalidade de responder alguns questionamentos, sendo estes: O que causa o humor na página Suricate Seboso? De que maneira acontece este humor? Quais estratégias a página utiliza de modo recorrente?

¹ Fiama Cutrin de Oliveira Ribeiro, graduanda do curso de Letras - Língua Portuguesa

Trata-se de uma pesquisa do tipo qualitativa e que tem como metodologia de pesquisa a de análise das publicações realizadas pela página Suricate seboso, que é de domínio público, disponibilizada no site de relacionamento e compartilhamento de informações *Facebook*, visando apontar os recursos linguísticos e imagéticos usados pela página para gerar humor.

Para complementar a pesquisa foi realizada uma entrevista do tipo semiestruturada com o criador e administrador da página Suricate Seboso. O artigo justifica-se devido a necessidade de se estudar a influência que os novos gêneros digitais têm desempenhado tanto no ambiente virtual quanto na vida social e cultural de quem os segue. O artigo está estruturado em fundamentação teórica, metodologia, análise de dados, resultados obtidos, considerações finais e referências.

2 Referencial Teórico

O aporte teórico adotado nesta pesquisa é orientado por cinco eixos principais: a etnografia digital, que consiste na observação científica de espaços digitais para coleta de dados; estudos da cultura e identidade; internet e mídias sociais, visto que a página utiliza como recurso de humor as notícias que circulam na mídia; e os recursos linguísticos, usados pela página na produção de humor.

Inicialmente, a fonte de pesquisa foi a página de humor no Facebook Suricate Seboso e outros sites que se tornaram fontes de dados acerca da internet e das mídias sociais no Brasil. Num segundo momento foi feita a leitura de textos disponibilizando informações acerca dos novos gêneros digitais, em especial as páginas de humor no *Facebook*, encontrados em acervos de monografias, dissertações e teses, no site Google acadêmico e periódicos da CAPES. E para complementação do artigo foi feita uma entrevista com o responsável pela página humorística Suricate Seboso.

No eixo etnográfico o autor utilizado foi Daniel Miller, que proporcionou uma compreensão acerca dos estudos das comunidades na internet, e faz considerações acerca dos estudos no *Facebook*. Ele descreve de maneira clara as percepções e atenções que são necessárias nesse tipo de abordagem e faz observações acerca das metodologias que contribuíram para este estudo.

No eixo que envolve a cultura o principal autor desta área é Roque de Barros Laraia (2001), que apresenta reflexões sobre os conceitos de cultura modificados ao longo do tempo, bem como os desafios atuais de tratar deste tema, inspiração para identificar os aspectos culturais que são encontrados na página de humor Suricate Seboso e contextualizar este estudo como cultural.

Nos estudos que dizem respeito à identidade serão usados como base os estudos de Stuart Hall (2001), que explora os conceitos de identidade na modernidade e pós-modernidade. Segundo o autor, há, mediante as transformações ocorridas nas sociedades, uma “descentração” ou “deslocamento” do sujeito. Isso acontece em relação às concepções anteriores de identidade. A primeira, Iluminista, de que o sujeito possui um “eu” íntegro, centrado e indivisível, que permaneceria da mesma maneira durante toda a vida. A segunda é a perspectiva sociológica, na qual o sujeito na verdade se transforma, mas além do “eu” individual, a identidade é baseada também nas relações deste com a sociedade. Por fim, a concepção que o autor defende como sendo a atual é a de que o sujeito está se tornando fragmentado e pode possuir várias identidades. Não há mais apenas uma identidade fixa, permanente, mas sim identidades que são transformadas continuamente, o que possibilita o a sujeito assumir diferentes identidades em diferentes momentos (HALL, 2001, p.13).

Nesta concepção se enquadra a página do *Facebook* Suricate Seboso, onde o administrador da página, sendo ele um sujeito, encarna uma outra identidade, no caso, a identidade dos suricates, presente em todas as postagens, sendo estas identidades transformadas continuamente, fazendo com que ele assuma diversas identidades em diferentes momentos, no caso, em diferentes postagens que possuem contextos diversos, que envolvem as notícias atuais que saem na mídia, e as situações cotidianas vivenciadas pelo povo da região nordeste, que constituem a maior parte dos seguidores da página, e pela população brasileira.

No eixo que envolve o estudo da internet e mídias sociais, foram utilizados autores que são referência nos estudos da cibercultura², como Pierre Lévy (1999) e André Lemos

² Cibercultura é a cultura que surgiu, ou surge, a partir do uso da rede de computadores através da comunicação através de computadores, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico. É também o estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de comunicação em rede, como as comunidades *on-line*, jogos de multi-usuários, jogos sociais, mídias sociais, realidade aumentada, mensagens de texto, e inclui questões relacionadas à identidade, privacidade e formação de rede. (Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>)

(2010), para contextualizar e compreender essa cultura surgida a partir das novas tecnologias que também serviram de base para compreender o ciberespaço e a interação entre os usuários de internet e mídias sociais. Seus estudos sobre as redes sociais na internet e conversação mediada por computador puderam dar ao trabalho um suporte para compreender e analisar o *Facebook* e as interações presentes na página Suricate Seboso.

Por fim, no eixo dos estudos linguísticos, utilizamos os estudos acerca dos gêneros digitais, focando na produção de humor no *Facebook*. Os estudos neste eixo foram norteados por leituras de Marcuschi (2004) e Bakhtin (2003). Segundo Bakhtin (2003), os gêneros do discurso são tipos de enunciados, relativamente estáveis e normativos, que estão sempre vinculados a situações típicas de comunicação social.

Neste caso, podemos dizer que os gêneros se constituem historicamente a partir de novas situações de interação verbal da vida social que vão se estabilizando no interior das diferentes esferas sociais, nas quais se houver qualquer mudança, esta acabará por gerar mudanças no gênero. Visto que cada gênero está vinculado a uma situação social de interação típica, dentro de uma esfera social que tem finalidade discursiva, e sua própria concepção de autor e destinatário.

Sendo assim, concluímos que os novos gêneros digitais surgem a partir destas novas interações proporcionadas por essas novas tecnologias de mídia, sendo, no caso da página Suricate Seboso, o *Facebook* um suporte para o gênero página de humor no *Facebook*, desenvolvido a partir das interações sociais entre o administrador da página, que assume diversos papéis sociais encarnados pelo personagem do suricate, e os seus seguidores.

Em uma primeira fase, povos de cultura essencialmente oral desenvolveram um número limitado de gêneros, que após a invenção da escrita alfabética por volta do século VII A. C., multiplicaram-se, surgindo os gêneros da escrita, que logo depois se expandiram ainda mais com o crescimento da imprensa, e hoje em plena fase da globalização podemos presenciar através do telefone, do gravador, da televisão, do rádio e do computador juntamente com a era da internet, a exploração de novos gêneros e novas formas de comunicação tanto oral como escrita.

É certo que não é propriamente as tecnologias responsáveis por originar esses novos gêneros, mas sim a intensidade do uso dessas tecnologias e suas interferências nas atividades comunicativas diárias. Podemos dizer que esses novos gêneros da era digital não são

absolutamente novos, mas sim têm formas inovadas de serem utilizados, como é o caso do gênero página de humor no *Facebook*, que tem sido usado de maneira diferente e serve tanto para divulgar notícias atuais da mídia como também para fazer propaganda de produtos dos patrocinadores da página.

A página de humor no *Facebook* é um gênero novo que vem ganhando cada vez mais espaço, principalmente devido à rapidez de comunicação, na qual as pessoas têm possibilidade de interagir independente de onde quer que estejam em um tempo quase real, acessando a rede social por meio do computador, aparelho celular, tablet, ipod etc. precisando apenas de sinal da internet para isso.

O estudioso Marcuschi (2005) sugere que há uma semelhança formal e funcional entre os gêneros novos e antigos, porém nem sempre há uma contraparte clara, pois esses gêneros têm características próprias que devem ser analisadas individualmente. No caso do gênero página de humor no *Facebook* é possível identificar funções de outros gêneros textuais, como, por exemplo, as propagandas e anúncios publicitários, pois a página além de trazer o humor aos seus seguidores faz também *merchandising*³ de seus patrocinadores em suas postagens.

Em termos bakhtinianos, os gêneros podem ser caracterizados da seguinte forma:

- São tipos relativamente estáveis de enunciados presentes em cada esfera de troca: os gêneros possuem uma forma de composição, isto é, um plano composicional;
- Além do plano composicional, distinguem-se pelo conteúdo temático e pelo estilo;
- Trata-se de entidades escolhidas tendo em vista as esferas de necessidade temática, o conjunto dos participantes e a vontade enunciativa ou intenção do locutor.

Nessa concepção, encontramos elementos centrais da atividade humana, que são sujeito, ação e ferramenta. Notemos que a ferramenta seria o gênero que o enunciador (sujeito) utilizaria em uma situação (ação), porém é a situação que vai definir a escolha do gênero a ser utilizado, ou seja, cada gênero vai comportar uma forma diferente de comunicação.

³ Merchandising é uma ferramenta de Marketing, formada pelo conjunto de técnicas responsáveis pela informação e apresentação destacada dos produtos no ponto de venda, de maneira tal que acelere sua rotatividade. (FONTE: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Merchandising>.)

3 Procedimentos Metodológicos

A pesquisa consiste na observação e análise das postagens verbo-visuais da página de humor do *Facebook* Suricate Seboso. Para que houvesse uma base para essas análises, foi realizada uma revisão bibliográfica envolvendo estudos sobre temas centrais que dizem respeito ao objeto aqui estudado: internet e mídias sociais, cultura e identidade e recursos linguísticos.

A pesquisa foi realizada a partir de um estudo de caso, processo de investigação empírica com o qual se pretende estudar um fenômeno contemporâneo no contexto real em que este ocorre, e para complementação do artigo foi realizada uma entrevista do tipo semiestruturada com o administrador da página, responsável pelas postagens do Suricate Seboso, a fim de contextualizarmos e identificarmos a intenção do autor em suas postagens.

Foram coletadas da página Suricate Seboso imagens com montagens verbo-visuais de aproximadamente quarenta postagens. Após a coleta dos dados foi realizada a análise das postagens e montagens verbo-visuais, onde foi possível identificar a presença de diversos fatores responsáveis por causar o humor da página, como, por exemplo, a representação de acontecimentos cotidianos, informações que circulam nos veículos de informação atuais, uso de expressões populares tipicamente nordestinas, etc.; informações que são atreladas às imagens, e que na maior parte das postagens apresenta uma situação típica da região nordeste.

4 Análise de Dados

Nesta seção serão descritos os dados colhidos na página Suricate Seboso e informações acerca da página e suas postagens, obtidas por meio de uma entrevista com o seu administrador. Após a descrição dos dados e do questionário respondido pelo dono da página partiremos para a análise, na qual visa-se verificar como é construído o humor dentro da página Suricate Seboso e quais as estratégias linguísticas e imagéticas são usadas de modo recorrente para produzir este humor.

A pesquisa foi realizada a partir das montagens verbo-visuais feitas pela página Suricate Seboso, localizada na rede social de relacionamento *Facebook*. A página foi criada em dezembro de 2012 por Diego Jovino e hoje já conta com quase dois milhões de

seguidores. Perguntamos como Diego caracterizaria o público alvo de sua página e, segundo ele, o público é formado por pessoas de todas as idades que gostam de muito humor e valorizam a cultura nordestina.

Na página recolhemos para análise apenas as montagens verbo-visuais, que geralmente usam a foto de alguma personagem popularmente conhecida, a qual é identificada, de alguma forma, com o conteúdo veiculado. Dando voz à mensagem, a personagem em si – presente no universo cultural da nossa sociedade, podendo ser da TV, do cinema, das artes, do mundo das celebridades etc. – responde por parte do efeito cômico produzido. No caso da página Suricate Seboso o próprio suricato ou suricata é o personagem que aparece nas montagens e, algumas vezes, podem também aparecer outras figuras públicas.

O perfil na rede social traz imagens de um suricato ou suricata - animal da África - em várias facetas com expressões tipicamente cearenses e cheias de humor. Segundo o dono na página, a escolha foi feita devido ao fato de o suricate ter em comum com o ser humano a característica de conseguir ficar em pé.

Diego também acredita que o sucesso da página ocorreu devido o fato de antes não haver nada com que o cearense se identificasse. *"Faz tanto sucesso porque antes não havia algo que o pessoal (cearenses) se identificasse. O que se via eram expressões de fora. O Suricate traz o jeito de o cearense falar, as coisas que vivemos, a realidade das escolas. O pessoal tem orgulho do nosso jeito. Eu não via muito isso na internet"*, explica Diego.

Quanto ao modo que produz o humor da página, Diego descreve seu humor como saudável, sem apelos sexuais ou com uso de violência e sem a necessidade de derrubar outras pessoas para fazer graça. Ele afirma que o objetivo da página é fazer graça de situações da cultura e modo de falar nordestino e cearense. Como estratégias de humor ele afirma utilizar de modo recorrente o linguajar típico da região, as situações do cotidiano que as pessoas se identificam, o resgate ao passado e as notícias que circulam na atualidade.

Quanto a função do perfil, Diego disse que busca retratar as situações do dia-a-dia do cearense, o modo de falar, as brincadeiras, as comidas típicas da região, as lendas, o humor, etc. Ele afirma retratar o que ele chama de "cearensidade", mas também faz postagens que muitas vezes abrangem todo nordeste e até mesmo o Brasil inteiro.

Além de fazer publicações visando o entretenimento dos seus seguidores o perfil também serve como um meio de fazer reclamações e críticas aos serviços públicos e ao governo, como, por exemplo, nestas publicações:



Na primeira imagem temos uma crítica direta ao atendimento realizado pelo Sistema Único de Saúde à população brasileira, que na maioria das vezes é lento e demorado. Na montagem o humor é causado pelo fato de a brincadeira de médico não ter acontecido por conta de o atendimento ser realizado pelo SUS.

Outro exemplo de crítica pode ser encontrado nesta segunda publicação, ocorrida no período da copa, que critica os gastos realizados pelo governo nas construções dos estádios para o campeonato. Na postagem também podemos identificar a presença do dialogismo, que [Bakhtin](#) define como o processo de interação entre [textos](#) que ocorre na [polifonia](#); tanto na [escrita](#) como na [leitura](#), o texto não é visto isoladamente, mas sim correlacionado com outros [discursos](#) similares e/ou próximos.

O discurso similar que pode ser identificado nesta postagem é o discurso produzido durante as manifestações populares que ocorreram no período da copa do mundo, onde as pessoas pediam que as escolas, a educação, a saúde e demais recursos oferecidos pelo governo tivessem o mesmo padrão dos estádios exigidos pela FIFA.

Nestas outras postagens além da imagem do personagem suricate aparece a imagem do cantor da banda Rolling Stones Mick Jagger, que é uma figura pública. O humor gerado na postagem está relacionado a fama de pé frio do astro do rock, pois durante a copa de dois mil e dez o cantor resolveu torcer para a seleção brasileira, durante um jogo em que a seleção foi derrotada, e a perda acabou sendo atribuída ao cantor, que ficou com a fama de pé frio e azarão.



Outro exemplo de postagem com presença de figura pública e que requer um conhecimento prévio do leitor é a montagem onde aparece o jogador da seleção brasileira Fred. Para compreender a postagem é necessário saber que o jogador foi motivo de piada durante a copa de dois mil e catorze por conta de sua pouca atuação durante o campeonato.

Nesta montagem o humor foi gerado a partir do momento em que o jogador, que antes era visto como ruim e imprestável, passa a ser visto como o melhor do mundo pelo torcedor, apenas pelo fato de ter realizado um gol durante uma partida, sendo até mesmo comparado com grandes nomes do futebol, como Cristiano Ronaldo e Lionel Messi.

Nas montagens verbo-visuais da página também podemos encontrar humor gerado a partir de acontecimentos recentes. Neste primeiro caso a postagem visa divulgar a campanha novembro azul, que tem como principal objetivo comunicar a importância da prevenção do câncer de próstata nos homens. O humor é gerado pela linguagem, que usa a expressão nordestina dedada para fazer referência ao exame.



No segundo caso, a postagem tem como tema a nova ferramenta de visualização criada recentemente pelo aplicativo para dispositivos móveis WhatsApp. A nova função do aplicativo permite que os seus usuários possam saber quando a mensagem enviada pelo aplicativo foi visualizada pelo seu destinatário. Neste caso o humor também é causado pelo uso da frase comumente utilizada na região nordeste "*Tem medo de morrer não, é praga?*".

Outros elementos que são constantes nas postagens da página são as datas comemorativas, como, por exemplo, festa junina, dia de finados, dia das mães, dia dos namorados, natal etc.



Nas duas imagens acima observamos, na primeira montagem, apenas uma postagem relacionada à festa junina, tradicionalmente nordestina, e o humor fica por conta da imagem

do personagem suricate, que aparece utilizando trajes típicos das danças de quadrilha e humanizado. Já na segunda montagem o humor é gerado a partir de uma brincadeira com o dia de finados ou dia dos mortos, onde o personagem afirma estar morto financeiramente e por conta disso estaria aceitando presentes no dia de finados.

A página também apresenta em muitas de suas postagens a presença da intertextualidade e dialogismo, que podem ser observadas nas duas postagens a seguir:



Na primeira e na segunda montagem podemos perceber a relação de dialogismo e intertextualidade. Na primeira montagem observamos essa relação com as manifestações realizadas por mulheres ocorridas tanto nas ruas quanto nas redes sociais, onde elas postavam fotos segurando cartazes com a frase *"eu não mereço ser estuprada"*. Na montagem, temos a suricata fazendo um protesto parecido com o realizado pelas mulheres, só que em vez de protestar contra a violência sofrida pelo sexo feminino ela protesta contra o calor da região nordestina, fator principal para criar o humor da postagem.

Na segunda imagem temos a relação de intertextualidade com o livro *A Culpa é das Estrelas*, que se tornou uma febre mundial após virar um Best-seller do jornal americano *The New York Times*. O humor é causado com a brincadeira feita com o título do livro, que é trocado por uma frase comumente usada na região nordeste.

Outra característica das postagens da página é a presença de figuras populares da região nordestina e também a presença de lendas populares, como podemos ver nestas imagens:



Na primeira imagem temos a presença de uma história que faz parte folclore ocidental e é mundialmente conhecida como Bloody Mary, que significa, em português, Maria sangrenta, mas é popularmente conhecida no Brasil com o nome de loira do banheiro. Na montagem o suricate aparece realizando o "ritual" para que a loira do banheiro apareça e o humor acontece com a reação de espanto do personagem ao se deparar com a imagem da loira do banheiro.

Na segunda imagem temos a presença de eu Lunga, um poeta brasileiro, repentista, vendedor de sucata e residente em Juazeiro do Norte, ao qual são atribuídas diversas piadas sobre seu temperamento, criando um personagem do folclore nordestino. Seu Lunga também é tachado como um dos homens mais ignorantes do Brasil e na montagem o humor é provocado a partir dessa ignorância de seu Lunga, que compara a falta de ar do personagem com um pneu furado de maneira proposital.



Nas postagens acima podemos identificar situações do dia-a-dia e hábitos das pessoas em geral. Na primeira imagem temos apresentado o hábito rotineiro de utilizar transporte coletivo, ação comum à grande parte da população brasileira. Na montagem o humor é provocado quando o personagem estrangeiro diz querer sentir o calor humano, que é interpretado pelo guia turístico como um calor relacionado ao calor que sentimos ao utilizar o transporte coletivo, que geralmente é lotado, e não é relacionado à afetuosidade e hospitalidade do povo brasileiro, que é o verdadeiro calor que o turista queria receber.

Na segunda imagem há uma apresentação de práticas comuns entre grande parte dos brasileiros, o humor está na justificativa destes hábitos, que geralmente são relacionados com a "pobreza". O personagem afirma que não é coisa de pobre, mas sim atitudes que ajudam a preservar o meio ambiente, onde a afirmação é tanto um fato quanto um motivo para justificar esses hábitos.

Um ponto diferente que foi identificado nas postagens da página Suricate Seboso foi o uso das montagens verbo-visuais como suporte para fazer propagandas das marcas que dão patrocínio à página, como, por exemplo, as marcas Zenir Móveis e Eletros, o aplicativo Suricatos, A sorveteria Trevo, a empresa DH Consultoria, etc.

Nas montagens abaixo podemos perceber que a propaganda dos produtos oferecidos pelas marcas que patrocinam a página está inserida indiretamente no post e é complementada pelos comentários de incentivo ao consumo das mesmas presentes nas publicações, quem também atrelam o humor à propaganda das marcas.



5 Resultados Obtidos

Nesta seção busca-se responder ao problema e objetivos propostos pelo artigo. Após a análise do corpus podemos afirmar que o humor da página é construído por situações rotineiras e comuns às pessoas em geral e principalmente aos nordestinos; uso de aspectos culturais e folclóricos da região nordeste e da cultura popular brasileira; uso de ditados

popularmente nordestinos e de figuras públicas; notícias atuais que possuem grande repercussão na mídia e uso de uma linguagem tipicamente nordestina.

As estratégias linguísticas e imagéticas utilizadas pela página de maneira recorrente para a produção do humor é o modo de escrever dentro das postagens, utilizando sempre uma escrita que se aproxima o máximo possível da fala dos nordestinos e, além disso, a página utiliza sempre de uma intertextualidade e dialogismo em suas postagens.

No que diz respeito aos recursos imagéticos, as postagens costumam apresentar montagens que visam aproximar ao máximo a imagem do suricate com o ser humano sendo também inseridos dentro destas montagens outros atores sociais que possuem influência no campo midiático para causar o humor, que é ligado de maneira direta a imagem presente na montagem verbo-visual.

6 Considerações Finais

O ambiente virtual tem servido cada vez mais como suporte para os novos gêneros digitais, que estão inseridos em redes sociais de relacionamento, blogs, sites, etc; ambientes também responsáveis pelo surgimento da cibercultura, que é vinculada ao conteúdo produzido por estes meios de comunicação.

O gênero página de humor no *Facebook* é um exemplar dos gêneros emergentes no meio digital que possui como suporte uma rede social de relacionamento. A página de humor do *Facebook* Suricate Seboso, exemplar deste gênero aqui analisada, tem como função de levar humor aos seus seguidores de forma saudável.

Como recursos humorísticos a página sempre apresenta situações cômicas e típicas da região nordeste, bem como o modo de falar do nordestino e hábitos comuns do povo desta região. Além de possuir um foco nesta região a página também produz humor a partir de situações comuns a todos os brasileiros, independente da localização geográfica, e utiliza também as informações de maior circulação na mídia para criar postagens com fins humorísticos.

Além dos conteúdos que as montagens da página veicula estão também aliados os fatores tanto linguísticos quanto imagéticos, que possuem uma relação intrínseca com o conteúdo das postagens, pois é a partir destes recursos que é possível haver a produção de

humor. No que tange os recursos linguísticos temos uma escrita que se aproxima do modo de falar dos nordestinos e que foge à norma padrão da língua portuguesa e no que diz respeito aos recursos imagéticos a página usa a imagem do personagem suricate para representado em situações vivenciados por humanos, ocorrendo assim a humanização do animal, além de utilizar também a imagem de figuras públicas, que geralmente aparecem relacionadas à acontecimentos recentes e de grande circulação no ambiente virtual.

Referências

- BAKHTIN, M. M. **A Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>. Acesso em: 15 de novembro de 2014.
- Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Merchandising>. Acesso em 15 de novembro de 2014.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 14.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5.ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 47 – 136.
- MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. **Hipertexto e Gêneros Digitais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- MILLER, Daniel; SLATER, Don. **The Internet: An Ethnographic Approach**. Oxford: Berg Publishers, 2001.
- MILLER, Daniel. **Tales from Facebook**. Cambridge, UK: Polity Books, 2011.