

## **Ciber-cultura-remix e convergência no personagem Suricate Seboso: o caso do vídeo “O drama da Topic 55”<sup>1</sup>**

Lia Dias Aderaldo Mello <sup>2</sup>

Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, Curitiba, PR

### **Resumo**

O artigo a seguir aborda o conceito de re-mixagem, como um princípio da ciber-cultura (LEMOS, 2006). Essa prática social e comunicacional própria das chamadas novas mídias prevê combinações, colagens de informações a partir das tecnologias digitais. Foi o que permitiu que um conteúdo de áudio que viralizou pela internet no Ceará em 2005 fosse reeditado em formato de vídeo e novamente transformado em sucesso pelas redes sociais *on line* 10 anos depois. O vídeo foi publicado pelo Suricate Seboso, um personagem criado para as redes sociais para representar culturalmente o povo da região nordeste, e que é um exemplo de fenômeno associado a convergência (JENKINS, 2009) em que há forte participação do público na geração do conteúdo.

### **Palavras-chave**

Cibercultura; re-mixagem; convergência; Suricate Seboso

### **Introdução**

Início este trabalho com um relato pessoal que ajuda a ilustrar o nível de participação dos usuários na geração de conteúdos que, atualmente, circulam livremente pela Internet. No primeiro semestre de 2015, uma jornalista do Ceará, fez no *Facebook* uma publicação em que exibia, orgulhosa, um vídeo publicado no *Youtube* sobre a linha de transporte alternativo de Fortaleza de número 55. O vídeo havia sido editado pela equipe de criação do personagem criado para as redes sociais, Suricate Seboso, com imagens desse personagem passando por diversas situações dentro de uma van de transporte coletivo. O áudio do material era o original de um trabalho feito por essa jornalista e outros colegas, em sala de aula, nos tempos de faculdade.

O que chama a atenção nesse caso é o fato de o áudio, que já circulava pelas redes sociais desde 2005, ter recebido uma edição para vídeo, evidenciando ainda mais o tom humorístico e sarcástico da produção, e sem que houvesse qualquer tipo de autorização dos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná – UTP. E-mail: lia.aderaldo@gmail.com

autores do conteúdo. O mais interessante é que as piadas ganharam novo formato e ainda mais visibilidade, superando as 85 mil visualizações no Youtube.

O caso nos remete a dois fenômenos que serão abordados nesse artigo. O da convergência midiática, em que consumidores de informações se confundem com os geradores de conteúdo graças às possibilidades oferecidas pela da Internet (JENKINS, 2009) e com o conceito de Ciber-cultura-Remix (LEMOS,2006) que destaca esse hábito pós-moderno de ignorar a autoria para geração de novos conteúdos remixados.

Para melhor compreensão do episódio narrado acima e análise a partir dos conceitos, é importante falar sobre o personagem em questão, o Suricate Seboso, e sua trajetória de representação cultural de toda uma região.

### O Suricate Seboso

O Suricate Seboso<sup>3</sup> é um personagem criado a partir de um perfil eletrônico que representa um suricato, um mamífero africano de pequeno porte, que aparece em imagens manipuladas a partir de fotografias, em diferentes situações do cotidiano, ressaltando sempre traços da cultura nordestina, como as expressões da oralidade do povo, hábitos alimentares, ou reproduzindo situações reais vividas na região do Ceará e estados vizinhos. Um exemplo de publicação feita pelo personagem está na figura a seguir, em que o Suricate faz uma saudação aos seguidores dos perfis dedicados a ele nas redes sociais, reproduzindo a forma de falar do cearense, e que vem acompanhada de um alimento comum no café da manhã da região Nordeste, o cuscuz de milho.

Figura 1



Fonte: facebook.com/suricateseboso  
Acesso em: 30 de julho de 2015

<sup>3</sup> Perfil criado em dezembro de 2012 disponível em facebook.com/suricateseboso, instagram.com/suricatesebosooficial e twitter.com/suricateseboso

O personagem foi criado em dezembro de 2012 por um fortalezense, Diego Jovino, de 26 anos, morador do Parque Água Fria, na periferia da capital cearense. A idéia inicial era fazer brincadeiras com os amigos pelo *Facebook*, imitando diálogos e situações engraçadas vividas por eles no tempo de escola e no bairro em que moravam. Mas as primeiras postagens atingiram a marca de mil curtidas em uma semana e, devido ao sucesso das publicações, o idealizador do personagem decidiu criar um perfil próprio para o Suricate Seboso. Atualmente a *fanpage* dedicada ao personagem no *Facebook*, onde tudo começou, já recebeu mais de 3.563.874 curtidas<sup>4</sup>, além de ter mais de 234.000 seguidores no Twitter e de 804.000 no *Instagram*.

Após alcançar 300 mil seguidores no *Facebook*, em fevereiro de 2013, o personagem passou a receber investimentos de uma empresa de tecnologia do Ceará. O olhar mais empresarial sobre o personagem fez surgir também um blog<sup>5</sup> com os conteúdos produzidos para as redes sociais e outras imagens, vídeos ou textos engraçados relacionados ao cotidiano do cearense, além de um aplicativo para celulares *smartphones* para exibição de todas as postagens feitas através das redes sociais. O personagem ganhou também espaço na televisão com *VTS* animados, com cinco inserções diárias pela TV Jangadeiro<sup>6</sup> com algumas das piadas que aparecem nas postagens das redes sociais, além de um canal próprio no *Youtube* onde são postados, além dos vídeos produzidos para a televisão, também vídeos relacionados aos hábitos e modo de vida do povo representado pelo personagem. A presença do personagem pelas redes sociais acompanhou também o crescimento do Snapchat e em julho de 2015 o personagem passou também a ter uma conta nessa mídia social para a publicação de vídeos.

### **Suricate comercial e multi-midiático**

O crescente sucesso do personagem fez com que ele virasse garoto-propaganda, publicando nas diversas mídias sociais, conteúdos publicitários de anunciantes locais, como uma rede de lojas de eletrodomésticos, uma escola de idiomas e uma marca de óculos de sol e, também, de grandes marcas como a Coca-Cola e a Fiat. A procura do mercado publicitário por esse personagem mostra o potencial de identificação que os usuários das redes sociais têm com o Suricate e a força dessa relação para a promoção de algumas marcas e produtos.

---

<sup>4</sup> Contagem realizada em 24 de março de 2016

<sup>5</sup> [www.suricateseboso.com.br](http://www.suricateseboso.com.br)

<sup>6</sup> Emissora de afiliada da rede Bandeirantes de Televisão.

Em agosto de 2014, o escritório do Suricate Seboso se aventurou em mais uma atividade comercial e, aproveitando o nome já consolidado entre os cearenses, o escritório que gerencia o personagem lançou também um site de geração de cupons de descontos em restaurantes, lojas, hotéis e eventos<sup>7</sup>.

As piadas do personagem Suricate Seboso, além de circularem pelas redes sociais, também inspiraram uma peça de teatro no modelo *Stand up comedy* que foi primeiro apresentada em um teatro de Fortaleza, mas que também já passou por cidades do interior do Ceará como Sobral e Quixadá.

É importante destacar que pouco mais de dois anos após a criação do personagem, o escritório que gerencia o conteúdo gerado pelo Suricate Seboso tinha oito funcionários, entre equipe de criação, comercial e administrativa. E muitas das publicações contam ainda com a sugestão ou até colaboração efetiva de seguidores do personagem que também geram conteúdo para as diversas mídias.

O Suricate Seboso pode ser entendido, segundo Jenkins (2009), como um caso de convergência, que vai muito além da multiplicidade de mídias. O processo de participação do público na geração do conteúdo, pelo qual vem passando esse personagem, é que merece maior observação. Isso porque a convergência não deve ser compreendida como um processo tecnológico apenas, mas principalmente, como uma transformação cultural.

### **Convergência midiática**

Um usuário anônimo das redes sociais hoje gera conteúdo humorístico para um público de mais de três milhões de pessoas na Internet todos os dias. Esse fenômeno Suricate Seboso pode ser interpretado como um exemplo de convergência, segundo o conceito descrito por Jenkins (2009), como

fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (Jenkins, 2009, p. 29)

O Personagem Suricate Seboso representa exatamente esse fluxo de conteúdo não controlado, que circula de forma involuntária através de compartilhamentos pelas redes sociais e que transforma desconhecidos em produtores de informação. É importante destacar,

---

<sup>7</sup> [www.suricates.com.br](http://www.suricates.com.br)

que, segundo o autor, estamos vivendo numa cultura da convergência, sendo esta, não um ponto final, mas um processo em andamento.

A possibilidade de se transformar em criador de conteúdo foi também observada por Dominique Wolton. Segundo ele, esse é um dos fatores que seduzem os usuários da Internet.

É o *do it yourself*<sup>8</sup> que se encontra em todas as esferas da vida prática. Essa necessidade de agir e essa capacidade de interação que caracterizam os indivíduos da sociedade moderna encontram aí um terreno a mais, valorizando o que concerne ao saber, a documentação e ao conhecimento. (WOLTON, 2012, p. 85)

Segundo Wolton, a Internet é um espaço não entendido como meio, mas como sistema de comunicação que onde há uma ausência de controle e liberdade para criar e publicar conteúdos gerados pelos usuários. Trata-se palco de todos, para todos, e, talvez seja esse o grande encantamento provocado em seus usuários.

As novas tecnologias são, como uma figura de emancipação individual, uma nova fronteira. Não é somente a abundância, a liberdade e a ausência de controle que seduzem, como também essa idéia de uma autopromoção possível, de uma escola sem mestre, nem controle”. (WOLTON, 2012, p. 84)

Ganha destaque nessa análise o fato do personagem ter saído do *Facebook*, e ter migrado também para outros espaços da Internet, como o *Twitter*, o *Instagram*, o *Youtube* e o *Snapchat*, além de ser personagem principal de um programa de TV e de ter um aplicativo próprio para *smartphones*. Apesar dessa multiplicidade de mídias, o processo de participação do público na geração do conteúdo, pelo qual vem passando esse personagem, é que merece maior observação. Isso porque, segundo Jenkins, a convergência não deve ser compreendida como um processo tecnológico apenas, mas principalmente, como uma transformação cultural.

Por trazer nas suas publicações a forma de falar, de se comportar, os hábitos culturais e mitos da cultura nordestina, em especial, cearense, o personagem conquistou a simpatia do público, possibilitando uma identificação direta entre o Suricate Seboso e seus seguidores. Mais do que apenas compartilharem as postagens, os usuários também fornecem ajuda para compor o conteúdo publicado no perfil oficial do personagem.

---

<sup>8</sup> Expressão em inglês que significa “faça você mesmo”.

Essa cultura participativa é uma forte característica da convergência das mídias, um processo em que “toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas” (JENKINS, 2009, p. 29), contrariando a lógica dos grandes meios de comunicação, onde existiria uma certa passividade dos espectadores. “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras”. (JENKINS, 2009, P. 30)

No caso do personagem Suricate Seboso, a cultura participativa está presente desde o surgimento do fenômeno na Internet, que se deu de forma despreziosa por um usuário das redes sociais que buscava apenas fazer piadas com os amigos. As imagens publicadas diariamente hoje por ele ganham curtidas e são compartilhadas por milhares de usuários que, agora, também são produtores do conteúdo.

Desde o ano passado, os administradores da página do Suricate Seboso começaram a publicar imagens criadas a partir de sugestões de seguidores do personagem, como no exemplo mostrado na figura abaixo. O nome e a localização do criador da piada são divulgados junto com a imagem, como uma forma de reconhecimento ao usuário e de comprovar que o personagem está representando culturalmente as pessoas daquela região.

Figura 2



Fonte: facebook.com/suricateseboso  
 Acesso em: 30 de julho de 2015

Também pode ser observada, entre as publicações, uma outra forma de participação, ainda mais efetiva. Os fãs do personagem chegam a criar imagens para as redes sociais, como

se fossem o próprio personagem. Imagens essas que, muitas vezes são aproveitadas pela equipe de criação do Suricate Seboso e são repostadas pelos perfis do personagem como uma postagem oficial, com os devidos créditos ao criador do conteúdo, conforme imagem abaixo.

Figura 3



Fonte: facebook.com/suricateseboso  
 Acesso em: 30 de julho de 2015

A participação do público que acompanha o personagem nas redes sociais vem crescendo a cada mês. Esse processo foi observado ao longo da pesquisa, que está em andamento, portanto, ainda não é possível chegar a uma conclusão final sobre os motivos que levaram a essa maior participação. Uma das explicações pode estar na falta de criatividade e esgotamento de ideias por parte dos criadores das imagens, ou numa clara intenção de colocar o público como parte do processo criativo para se ver representado e se reconhecer ali nas publicações.

O fato é que, nesse caso, as funções de expectadores e geradores da informação, de fato se confundem e esse processo reflete uma realidade proporcionada pelo uso que fazemos das novas tecnologias. Mas nem sempre esse processo de participação é intencional como nos casos citados acima. Algumas vezes, o conteúdo gerado pelo público atinge um alcance tão grande que quase se perde a noção de obra, autoria e propriedade e as pessoas passam a criar livremente produtos a partir de outros já criados anteriormente. Segundo André Lemos, “o artista passa a buscar a quebra de fronteiras e usar trabalhos de outros artistas em processo de recombinação.” (LEMOS, 2006, p. 53)

Um exemplo que muito bem ilustra esse processo é o de um áudio produzido por estudantes de comunicação da Universidade Federal do Ceará, em 2005, durante uma

atividade da disciplina de radiojornalismo do Curso de Comunicação Social. O trabalho simulava uma rádio novela, satirizando o drama vivido pelas pessoas que utilizam o transporte alternativo na capital cearense e foi nomeado “O Drama da Topic 55”. O vídeo narra o problema da superlotação enfrentado pelos passageiros, destaca a informalidade do serviço, os vendedores ambulantes que circulam pelas vans e até o tipo de música preferida pelos usuários desse meio de transporte.

Na época, o áudio de conteúdo humorístico foi bastante compartilhado pelas redes sociais e também estava disponível no *Youtube*. A equipe do Suricate Seboso ilustrou o áudio com imagens do personagem e o transformou em vídeo, gerando, 10 anos depois, um novo produto a partir da criação anterior. O vídeo foi publicado em abril de 2015, no dia em que a prefeitura de Fortaleza anunciou o fim da linha número 55 devido a mudanças no sistema de transporte da cidade. A “Topic 55”, como era conhecida a linha de vans, tinha um trajeto que circulava de um lado a outro da cidade e passava em frente ao campus da Universidade Federal do Ceará, por isso, muito usada por milhares de fortalezenses, incluindo os autores do áudio.

Em dez dias, o vídeo, no *Facebook*, havia sido assistido por 477 mil pessoas e recebeu mais de 5 mil comentários e mais de 20 mil curtidas.<sup>9</sup> Ainda hoje, o número de visualizações é crescente tanto no *Facebook* quanto no canal do Suricate Seboso no *Youtube*.

Figura 4



Disponível em: [facebook.com/suricateseboso](https://facebook.com/suricateseboso)

Acesso em: 30 de julho de 2015

<sup>9</sup> Em 24 de março de 2016, o vídeo havia atingido a marca de 896 mil visualizações no Facebook, com cerca de 27,8 mil curtidas 7600 comentários

### **Ciber-Cultura-Remix**

O caso do vídeo da Topic 55 nos leva também aos questionamentos a respeito da chamada cibercultura, definida por André Lemos (2006) como uma nova forma de relacionar as tecnologias e a sociabilidade que configuram a cultura contemporânea. Essas novas relações entre as tecnologias de comunicação e informação e a cultura teriam surgido a partir da década de 1970 com a convergência entre informática e telecomunicações definida como um

conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, cut-up de informações a partir das tecnologias digitais. Esse processo de remixagem começa com o pós modernismo, ganha contornos planetários com a globalização e atinge seu apogeu com as novas mídias. (LEMOS, 2006, p. 52)

Nessas novas mídias, os processos de comunicação, criação e de circulação de bens e serviços foram alterados e essa nova configuração cultural foi chamada por Lemos de “ciber-cultura-remix”. Os processos de re-mixagem são acompanhados do que o autor chamou de leis da cibercultura, sendo elas: “a liberação do pólo de emissão, o princípio da conexão em rede e a reconfiguração dos formatos midiáticos e práticas sociais”. (LEMOS, 2006. P. 53)

Lemos se refere a remixagem como uma prática com novos critérios de criação, criatividade e obras. O que teria começado na música, com os DJ's, atingiu também outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas “características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea” (LEMOS, 2006, p. 54) Ou seja, as facilidades tecnológicas a que se tem acesso, favorecem esse tipo de montagem e intervenção, como aconteceu no caso do vídeo da Topic 55.

Para o autor, o remix é a verdadeira natureza do que é digital. “A nossa cultura não é uma cultura da simples apropriação ou empréstimo, da produção, do produto ou da audiência, mas uma cultura da participação, e essa participação se dá pelo uso e livre circulação de obras”. (LEMOS, 2006, p. 56)

Seria possível, ainda de acordo com o pensamento de Lemos, relacionar o vídeo produzido pelos criadores do personagem Suricate Seboso com a idéia de arte eletrônica. Já que trata-se de um produto fruto de um processo interativo, aberto, coletivo e planetário,

que se reconfigura a cada novo compartilhamento de usuário das redes sociais. E que pode ainda sofrer novas intervenções.

Na atual arte eletrônica, encontramos os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc.) em ação. (LEMOS, 20016, p. 57)

O processo criativo do vídeo em questão pode ser interpretado, segundo análise de Lúcia Leão (2011), como um processo pós-midiático, em que os artistas ou realizadores operam em processos de hibridização. Segundo a autora, “os meios digitais recontextualizam e aproximam antigas mídias como fotografia, música, televisão, texto, etc.” (2011, p. 7) Neste caso, imagens de um animal retiradas livremente da Internet se misturam com outras fotografias, textos, numa montagem visual que reforça o conteúdo humorístico proposto pelo áudio.

A autora fala ainda que, nos processos de criação coletivos em mídias digitais, como é o caso do Video da Topic 55, os produtos gerados a partir dessa colaboração não podem ser consideradas obras acabadas, já que essa é uma característica essencial desse tipo de possibilidade oferecida pela colaboração em rede. É um processo sempre aberto a novas e possíveis intervenções.

Este trabalho não tem a intenção de analisar a qualidade técnica do produto audiovisual em questão, ou compará-lo a uma produção cinematográfica. Mas fica evidente aqui a similaridade dessa produção com as características do cinema contemporâneo, apontadas por Denise Guimarães (2005). Segundo a autora, esse tipo de cinema permite a passagem entre suportes, a transição entre diferentes expressões da arte.

Quando o cinema contemporâneo incorpora fragmentos da literatura, do teatro, da fotografia, da pintura, do rádio, da televisão, da computação gráfica, etc., verifica-se uma ampla apropriação de códigos que cria, segundo Nelson Brisac Peixoto,(...) múltiplas interpenetrações possíveis. (GUIMARÃES, 2005, p. 12)

Foi o que fizeram os autores do vídeo, numa montagem de fotografias que remetem a símbolos dos hábitos culturais do povo representado no vídeo e montagem de diferentes imagens para dar a impressão de movimento ao áudio anteriormente produzido. O resultado

é uma bem-humorada crítica a situação a que são submetidos os passageiros do transporte diariamente.

### **Considerações finais**

O vídeo em questão neste trabalho é um forte exemplo de como a re-mixagem se aplica aos tempos contemporâneos e às produções que todos os dias preenchem as redes sociais e os sites de exibição de conteúdos em vídeo na Internet. O drama da Topic 55 reflete não somente a idéia de convergência, defendida por Jenkins, mas também, o conceito de ciber-cultura-remix, que também valoriza a participação do público e a construção coletiva dos conteúdos digitais.

### **REFERÊNCIAS**

GUIMARÃES, Denise. O hibridismo no cinema contemporâneo. Revista Contracampo. n. 13. Niterói: UFF. 2005. Pp13-24. Disponível em: <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/449>

G1 - 'Suricate Seboso' faz sucesso com expressões cearenses e vira negócio. Disponível em <http://g1.globo.com/ceara/noticia/2013/09/suricate-seboso-faz-sucesso-com-expressoes-cearenses-e-vira-negocio.html>

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**; tradução Susana Alexandria - São Paulo: Aleph, 2009, 2 ed.

LEÃO, Lúcia. **Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia**. VIRUS. São Carlos, n. 2, dez 2011. Disponível em: <HTTP://www.nomads.usp.br/virus/virus6>

LEMO, André. **Ciber-cultura-remix**. In: ARAÚJO, Denise Correa (org.). Imagem (ir)Realidade: Comunicação e Cibernética. Porto Alegre: Sulina, 2006

TRIBUNA DO CEARÁ. Suricate Seboso, sucesso do Facebook 'Made in Ceará' Disponível em: <http://tribunadoceara.uol.com.br/noticias/perfil-2/suricate-seboso-sucesso-do-facebook-made-in-ceara/>

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias; trad. Isabel Cresseti. Porto Alegre: Sulina, 2012