

YouTube Poop BR: Suponhamos que isso seja um *poop*, mas o que significa?

Alexandre Sampaio dos Santos Araujo¹

Resumo

Este trabalho de pesquisa explora o gênero audiovisual digital YouTube Poop BR (YTPBR), descrevendo-o com base na literatura disponível, através de entrevistas com autores do gênero e da comparação à outros fenômenos culturais baseados na apropriação de conteúdo. Ademais, os principais objetos de apropriação e ferramentas de edição utilizados no gênero são apresentados, para demonstrar suas aplicações em obras através da decupagem audiovisual. Finalmente, considera-se o YTPBR como uma expressão nacional da aleatoriedade elevada ao hipermoderno, de um humor próprio e uma representação didática de processos inerentes à própria internet.

Palavras-chave: *YouTube Poop; YTPBR; Cibercultura; Cultura digital.*

Introdução

A crescente fusão de papéis entre produtores e consumidores de conteúdo na internet – os *prosumers* (Toffler apud Tavares; Bório, 2014) – tem permitido o surgimento de expressões artísticas digitais das mais variadas características. O campo das possibilidades artísticas e sociais a serem exploradas é tão vasto quanto a totalidade de pessoas conectadas à rede.

¹ Tecnólogo em Produção Fonográfica – Musical pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Bolsista de iniciação científica junto ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica Anhembi Morumbi (PIBIC/AM), orientado pelo Prof. M^c. Fernão da Costa Ciampa e pela Prof^a. Dr^a. Marli Batista Ávila.

Uma das possibilidades exploradas por jovens autores tem sido a elaboração de expressões artísticas digitais que empregam técnicas e estéticas desenvolvidas no último século (como a colagem, o *remix* e o *mashup* audiovisual, a paródia, o surreal, o brega). Esses autores misturam-nas ao imaginário coletivo da internet, suas linguagens e formações culturais, a cultura de massa local e às limitações das ferramentas de edição disponíveis ao seu alcance.

O objeto de estudo a seguir foi escolhido por ser, primeiramente, uma expressão artística de grande alcance; um movimento recente, sobre o qual não há produção acadêmica, e; por tratar-se de um exemplo de um número de fenômenos da contemporaneidade, entre eles: Apropriação, hibridismo cultural e transtextualidade de uma obra audiovisual exposta num ambiente virtual.

Esta pesquisa busca auxiliar a compreensão de um gênero audiovisual recente, que dialoga com os conceitos de ‘hipermodernidade’ (Lipovetsky, 2004); ‘cibercultura’ (Lévy, 1998); ‘cultura participativa’ (Jenkins, 2008); ‘cultura de remix’ (Lessig, 2008) e ‘transtextualidade’ (Buzato et al., 2013; Genette apud Froehlich, 2014): o YouTube Poop BR.

Objetivos

Este trabalho de pesquisa busca explorar o gênero audiovisual digital YouTube Poop BR (YTPBR).

Propõe-se antes uma descrição do YTPBR pautando-se por relatos de autores do gênero e levantamento histórico, e uma breve comparação com fenômenos culturais que fizeram uso de técnicas e discursos semelhantes às do objeto de estudo. Principais ferramentas de edição e objetos de apropriação (*sources*) são identificados, para finalmente exemplificar seu uso através da decupagem² de trechos de obras do gênero.

Além disso, pretende-se abordar também as seguintes questões: Qual o público-alvo do YouTube Poop BR, e quais são algumas das influências criativas de seus autores? O que distingue o YTPBR do *YouTube Poop*?

² Listagem dos pontos de sincronia e ações na peça audiovisual, posterior a sua produção; minutagem.

As metodologias empregadas neste estudo foram as de pesquisa documental e pesquisa bibliográfica, além da realização de entrevistas e questionários demográficos com uma amostra de 25 autores.

Origens e demografia

O YTPBR aparece como derivado do *YouTube Poop*, por sua vez nascido em 2006. Até o momento, o único estudo a abordar o gênero *YouTube Poop* como um todo foi o de Stijnie Thuijs (2011). Thuijs retrata o precursor anglófono do YTPBR como

[...]um gênero de vídeos do YouTube diverso e em desenvolvimento, em que os autores dos vídeos se apropriam de material existente, preferencialmente conteúdo em que há fala bem articulada e em que as ações e elementos visuais sejam simples e definidos, e esse material é remixado, adaptado, distorcido, repetido e editado até que um vídeo com intuito humorístico surja, tendo pouca ou nenhuma relação com as intenções do produto ou contexto original (Thuijs, 2011, p.6)³.

Os primeiros vídeos chamados de *poops* (literalmente, ‘cocôs’) foram hospedados no YouTube num período em que a plataforma era uma novidade na internet, entre 2006 e 2007. Na época, não era incomum utilizar a ferramenta de busca no site e, ocasionalmente, deparar-se com um vídeo desbocado e mal editado no *Windows Movie Maker*⁴ – um vídeo ‘*poopado*’ – ao invés do vídeo desejado.

Boa parte dos *poops* criados nesse período buscava apenas irritar, confundir ou assustar usuários do site. No entanto, o caráter simples das edições permitia que qualquer um com acesso à internet e um software editor criasse *poops* apropriando-se de cliques audiovisuais, imagens e animações. Isso levou um número de usuários do site a ‘*poopar*’ vídeos por experimentação-livre⁵, para passar o tempo⁶, para entreter seus amigos ou outros autores.

³ Tradução minha.

⁴ Software editor voltado para vídeos caseiros, nativo ao *Windows XP*. Ao contrário de outros editores, como o Sony Vegas, o Movie Maker permitia a edição de vídeo num único canal, uma limitação que caracterizou a estética dos primeiros *poops*.

⁵ O primeiro *YouTube Poop*, por exemplo, foi criado quando o usuário SuperYoshi testava as ferramentas de edição do *Movie Maker* de seu recém-instalado *Windows XP* (SuperYoshi, 2006).

⁶ Alguns autores começaram a fazer *poops* como distração, enquanto aguardavam a solução de problemas com suas conexões à internet, por exemplo.

Um *poop* é basicamente uma peça audiovisual, criada através da experimentação com recursos do software de edição aplicada a um ou mais clipes audiovisuais, e que apresenta estética própria do gênero.

A popularização inicial dos vídeos deu-se através de um número de comunidades virtuais da época, como; fóruns de discussão baseados em phpBB, sites voltados para o compartilhamento de animações em Flash (como o Newgrounds), gifs e *fads* (como o ytmnd) e imageboards.

No Brasil não foi diferente, como relata *HordaRural*, que começou a fazer *poops* em 2008:

Em 2007, eu vi e não entendi nada. Não lembro como eu cheguei [nos vídeos]. Em 2008 eu achei de novo, por algum motivo pesquisei na internet o que era e cheguei num fórum brasileiro de Zelda (um fórum pequeno, bem específico), tinha um cara explicando e eu achei engraçado. Tinha [*poops* feitos com clipes dos jogos] Zelda CDi⁷ e tinha mais a questão de trocar áudio de lugar; de *audioswap* (HordaRural, 2014).

No mesmo ano, já havia um *cult following* nacional das obras em inglês, reunido em tópicos de fóruns de discussão e numa comunidade do Orkut que contava com menos de cinquenta membros. Antes de criarem seus próprios vídeos, com material apropriado – as chamadas *sources* de áudio ou vídeo – de produções nacionais ou dubladas em português, os *poopers* da primeira leva nacional também acompanhavam sites em que se organizava o *YouTube Poop* original, ou já contribuía com vídeos em inglês. Alguns desses primeiros *poopers* incluem: *guardianooriginal* (posteriormente *4000GrausKelvin*), *EDBlCeiferof*, *supererco*, *teletubbiemoop* e *ZePequeno15*.

Ao longo dos anos seguintes, o YouTube Poop BR desenvolveu-se numa cultura de *remix* distinta, com suas próprias técnicas e estéticas, e também numa peculiar comunidade de autores:

[...]YTP é arte de baixa importância. **Se trata apenas de montagens, colagens, remixes, mashups, derivados disso e daquilo**, etc, etc. O Brasil é um país que ainda se vê dependente de uma cultura de fofoca, de celebridade e de jornalismo policial sensacionalista tendencioso.

⁷ As primeiras peças audiovisuais utilizadas em *poops* foram sequências animadas (*cutsscenes*) apropriadas de três videogames lançados para o console *Phillips CD-i*: *Zelda: Wand of Gamelon* (1993), *Link: The Faces of Evil* (1993) e *Hotel Mario* (1994).

O YTP não é compatível com essas coisas, visto que na maioria das vezes o que se faz é vandalizar tudo isso. Um dos primeiros vídeos do YTPBR foi justamente um vídeo do *Kelvin* onde ele usa uma *source* do Ratinho... [...] **Poopers são justamente o oposto de celebridade.** Eu não deixei de ser uma "pessoa comum" só porque *SMWGO* repercutiu. Não ganhei dinheiro com isso e não deixei de lado minha vida e os problemas que enfrento todo o santo dia. Pessoas comuns trabalham, estudam, ficam com raiva quando o Vegas dá crash e muito provavelmente vão sofrer angústias por isso. [...] **É muito simples, você pega um vídeo, (o que nos acostumamos a chamar de "source") joga no Vegas, dá o melhor de si ali e depois vomita tudo isso no aqui no YouTube.** Você pode achar ruim que seu *pooper* favorito deletou o canal, que ele deu a bunda, que ele seja de esquerda, que ele goste de *lolicon*, etc. [...] Mas não vai poder fazer absolutamente nada. Do *poop* viemos e ao *poop* voltaremos. (Mestre3224, Resposta à comentários de usuários, Abril de 2015).

[...]O YTPBR criou uma cultura própria, começaram a aparecer *sources* próprios dela, *poopers* que só fazem coisas do Brasil. Conforme essas pessoas iam se conhecendo e iam editando juntas, elas meio que iam criando uma cultura dentro desse círculo social delas. [...]No Brasil, é muito mais receptivo às pessoas que estão começando a fazer *poop*, do que nos EUA. [...]Aqui o pessoal chega até a incentivar, esclarecer alguma dúvida quanto à edição. [...]Então acho que as pessoas no Brasil são mais receptivas, no YouTube Poop BR (Angelelli, 2014).

A colaboração entre *poopers* brasileiros reflete-se não só no aprendizado coletivo e na construção da estética do gênero, mas também no nascimento de vertentes do YTPBR voltadas à autoria coletiva ou que apresentam o conceito de *call and response* (Lessig), como os *Collabs*⁸, o *Soccer*⁹ e o *Ping-pong*¹⁰.

Hoje, o YTPBR reúne uma comunidade de centenas de autores, dezenas de milhares de vídeos e milhões de visualizações (YouTube, 2014)¹¹. Alguns fatores correlacionam-se com o crescimento do YTPBR, como: A triplicação da velocidade média de acesso à internet domiciliar no Brasil entre 2007 e 2012 (Teleco, 2013), uma vez que uma conexão de alta velocidade favorece o download rápido de vídeos e softwares de edição; A divulgação de *poops* e vídeos virais nas redes sociais, primeiro no Orkut, depois no Facebook, que possibilitou que usuários não-familiarizados com o *YouTube Poop* original tivessem contato com o YTPBR

⁸ *Poops* colaborativos, em que segmentos de obras audiovisuais são editados separadamente por dois ou mais autores para então serem integrados numa única obra.

⁹ O YTPBR *Soccer* é um 'duelo sem vencedores', em que dois ou mais *poopers* criam YTPMV's (*YouTube Poop Music Videos*) distintos apropriando-se de uma mesma *source*.

¹⁰ Vertente baseada no *YTP Tennis* do *YouTube Poop* anglófono. Consiste de *rounds* em que os autores se alternam, editando e reeditando o mesmo material, criando um vídeo cada vez mais distorcido e caótico a cada round. O *Ping-pong* também possui variantes, como o *Nano-pong* e o *Dodgeball*.

¹¹ Os cinco vídeos mais populares do gênero no Brasil – utilizando como amostra apenas aqueles que contêm "*Youtube Poop BR*" no título – possuem, respectivamente: Cerca de 8 milhões; oitocentas mil; setecentas mil; e seiscentas mil visualizações cada (YOUTUBE, 2014).

(reverberação); A consolidação do próprio YouTube como principal plataforma para o compartilhamento de vídeos na internet, o que rendeu aos *poopers* um banco de dados de milhões de possíveis *sources* inéditas para seus vídeos e uma inevitável exposição ao usuário comum do site (através da seção “vídeos relacionados” ou da ferramenta de busca); e, finalmente, o caráter mais colaborativo e inclusivo da comunidade YTPBR em relação à comunidade de autores de seu precursor, que tornou mais fácil que jovens interessados em *poops* aprendessem a criar seus próprios vídeos.

O público-alvo dos *poopers* é composto principalmente por jovens da geração Y (Antiperiano et al.), e engloba a própria comunidade de autores, além de fãs e autores do material que está sendo ‘poopado’ (Mc Nego Bam, 2015) e usuários do *YouTube* em geral.

Da amostra de *poopers* utilizada como base para esta pesquisa, 44% são jovens entre 15 e 18 anos, 40% tem entre 19 e 22 anos, 12% são adultos de 22 a 30 anos e 4% tem menos de 15 anos. Dentre os 25 examinados, constatou-se que metade está cursando ou concluiu o ensino superior (10 e 2 *poopers*, respectivamente) e metade está cursando ou concluiu o ensino médio (7 e 5 *poopers*, respectivamente), enquanto o *pooper* restante concluiu o ensino fundamental e cursa ensino técnico profissionalizante. Dos *poopers* cursando o ensino superior, 3 são graduandos da área de Ciência da Computação, 2 cursam Tecnologia da Informação, 2 são bacharelados em Produção Audiovisual, e os restantes são graduandos dos cursos de Rádio e TV, Desenvolvimento de Jogos e Direito.

Quando questionados a respeito das características centrais a um *poop*, 13 autores mencionaram a Edição (a complexidade ou velocidade das edições, o humor) como conceito fundamental, seguida pela Desconstrução (da narrativa, da tela, da mídia digital) e pela Apropriação (de conteúdo, de técnicas, de outros *poops*), com 5 e 2 menções cada.

Entre as influências citadas por autores para seus *poops*, destacam-se: *Poopers* da primeira, segunda e terceira ‘gerações’¹² (YouTube Poop BR Wiki, 2013) nacionais; Programas televisivos dos anos 1990 e 2000 – animes, desenhos, videocliques, videogames, programas de humor, novelas; Vídeos virais, vídeos ‘toscos’ (ou *trash*), animações em Flash; além de menções à estética dadaísta e surrealista. O quadro a seguir identifica alguns gêneros e formatos da produção audiovisual que são utilizados como

¹² Distinção desenvolvida pela própria comunidade. Alguns dos autores mais citados nos questionários foram *oguardianooriginal*, *teletubbiemoop*, *Mestre3224*, *PedroAvanzi* e *guilhox*.

sources, em congruência com as influências citadas pelos autores, passando a integrar o banco de dados do YTPBR:

Quadro 1 – Tipos de *Sources* utilizadas em obras do YouTube Poop BR

Formato	Mídia	Exemplos de <i>Source</i>	Exemplos de Obra
Propaganda	Televisão, Internet	Anúncios exibidos antes de vídeos no YouTube, <i>Shoptime</i> , Horário Eleitoral, Pop-ups e Spam	“ <i>YouTube Poop BR - Horário Político na TV de Ednaldo Pereira 2</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=YsPRdwmzOuE
Desenho animado	Televisão, Cinema	Dragon Ball, Peppa Pig, Irmão do Jorel	“ <i>YTPBR - Irmão do JooJ</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=CLYjVnxU648
Filme	Misc.	Cinderela Baiana, Inspetor Faustão e o Malandro, O Iluminado	“ <i>Youtube Poop Br - Cinderela Baiana</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=QYE_juXglhA
Programa de auditório	Televisão	Teste de Fidelidade, Programa do Ratinho, Domingão do Faustão	“ <i>João Genesis Evankléber: Você (Não) é Fiel</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=pvCi-c2nO34
Seriado	Televisão, Internet	Chaves, Twin Peaks	“ <i>YTPBR - Seu Madrugada na Escola Pública 1</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=AzWfDjken6U
Telejornais	Televisão	Fantástico, Jornal Nacional, Maringá Urgente	“ <i>YTPBR - JooJ anal nacional</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=84p2ekzWIV0
Vídeo viral	Misc.	Chico Bioca, Lasier Martins tomando choque	“ <i>Quero Surfar no Esgoto</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=U8TvJOfCM3A
<i>Found footage</i>	Misc.	Vídeos caseiros, ripados de VHS ou DVDs	“ <i>Café</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=QVmg6GflS2Y
Vídeo ‘tosco’	Internet	Companhia do Salame, Pepa Filmes	“ <i>YTPBR - Poopaiana de Pano</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=bC3k3F0GXlo
Videogames	Consoles, Youtube	Vídeos de <i>gameplay</i> , <i>mods</i> ¹³ , <i>skins</i> ¹⁴ , <i>film-making</i> ¹⁵	“ <i>S.P. NOIRE</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=JRzT

¹³ Modificações feitas por usuários ao conteúdo do jogo, como novos mapas, modos de jogo ou veículos.

¹⁴ Texturas modificadas por usuários, usadas para adicionar novas roupas ou personagens ao jogo.

			HE3H4kM.
Música	Álbum digital, Youtube	Funk carioca, trilhas sonoras de filmes, jogos e animes, música eletrônica	“[YTPMV] <i>get out lek</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=g5qD_NPB2is.
(Auto source)	Youtube	Vídeos de <i>poopers</i> realizando uma ação repetitiva	“[YTPMV] <i>O TETO TÁ PEGANDO FOGO</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=EdPnmCRtsFQ.
Videoclipes	Televisão, Internet	Ednaldo Pereira, Amigo Produções	“YTPBR <i>Karaoke – Big Cry</i> ”. http://www.youtube.com/watch?v=qPHV7BsN6O0.

Sucessor espiritual de uma linhagem técnica e lúdica

Creio que dentro da arte do século XX é onde residem as nossas influências. Veja o caso do Dadaísmo, com a obra *Merda d'artista* [sic]¹⁶. E ainda outros movimentos influenciam o YTP de uma forma mais sutil como o surrealismo ou a *Pop Art*. **Ambos retratam o mundo de sua época através da estética própria criada pelos artistas.** É claro que nós não tínhamos consciência disso num primeiro momento mas esses são conceitos que foram introduzidos na sociedade através da segunda metade do século XX, e creio que **o YTP foi a forma como isso refletiu em nossa geração.** (*cantinadooburro* apud. *Antiperiano et. al*, 2014).

Partindo da premissa de que o *YouTube Poop* integra uma linhagem de fenômenos culturais que subvertiam conteúdo e ridicularizavam a cultura, Thuijs também traçou comparações entre o *YouTube Poop* anglófono e movimentos artísticos do século passado, atentando à semelhanças técnicas e estéticas sobre as ideológicas (2011, p.16-18). Outros fenômenos anteriores à internet são apresentados no seguinte quadro, complementados pelos apontados por Thuijs – a Anti-arte, o Dadaísmo, o *Détournement* e o *Culture jamming*. Reúne-se também os principais discursos artísticos (ou anti-artísticos) e ideológicos desses fenômenos, para breves comparações com o YTPBR. Opta-se pelo

¹⁵ Produção de filmes utilizando personagens e mapas do jogo para criar uma narrativa, através de ferramentas disponibilizadas por desenvolvedores, como o *Source Filmmaker* (SFM) da Valve.

¹⁶ Apesar da semelhança conceitual com os *ready mades* de Duchamp, a obra de Pietro Manzoni (1961) não é considerada pertencente ao Dada.

termo ‘sucessor espiritual’ para descrever a relação entre o *YouTube Poop*, em geral, e os fenômenos a seguir¹⁷:

Quadro 2 – Fenômenos culturais apropriadores e ridicularizadores da cultura

Fenômeno	Técnicas e Discursos	Período	Exemplo
“Anti-arte” e <i>ready mades</i>	Apropriação e desconstrução das obras originais, colagem. Paródia, subversão do conceito de arte.	Primeira Guerra Mundial (1914)	“ <i>L.H.O.O.Q.</i> ” de Marcel Duchamp (1919)
Dada	Apropriação e desconstrução das obras originais, repetição de ações, sobreposições, simetria na cena, humor através do absurdo, colagem. Criação inconsciente, imersão.	Primeira Guerra Mundial (1916)	“ <i>Ghosts Before Breakfast</i> ” de Hans Richter, 1928. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=oeosT_6vG7g .
<i>Mashup</i>	Apropriação e desconstrução das obras originais, <i>audioswap</i> . Paródia, hibridização musical.	Desde 1941 ¹⁸	“ <i>Hitler Assumes Command</i> ”
<i>Pop art</i>	Apropriação e desconstrução das obras originais, colagem.	Décadas de 1950 e 1960	“ <i>Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?</i> ” de Richard Hamilton (1956).
<i>Détournement</i>	Apropriação e desconstrução das obras originais. Subversão da cultura hegemônica.	Desde 1956	Quadrinhos Situacionistas
Videoarte (<i>single channel</i> ¹⁹)	Apropriação e desconstrução das obras originais, distorção, <i>audio swap</i> .	Décadas de 1960 e 1970	“ <i>Videofilm Concert</i> ” de Nam June Paik (1965)
<i>Culture jamming</i>	Apropriação e desconstrução das obras	Desde 1980	Dispepsi – Negativland (1997)

¹⁷ “Sucessor espiritual”: Um sucessor de uma obra de ficção que não continua diretamente a narrativa de seu precursor, mas que demonstra alguns dos mesmos elementos, temas e estéticas deste, podendo ser considerado relacionado ou semelhante ‘em espírito’ ao precursor (WOLF, 2012).

¹⁸ O primeiro *mashup* audiovisual registrado é o filme propagandista “*Hitler Assumes Command*” (1941), criado por Charles A. Ridley, um funcionário do Ministério da Informação britânico (*The National Archives*, 2015). Charles apropriou-se de cenas de “*O Triunfo da Vontade*” que mostravam Adolf Hitler e tropas nazistas em desfile, para, através da edição, criar a ilusão de que as tropas marchavam ao som de uma canção detestada pelos nazistas. A obra apresenta técnicas de edição usados até os dias de hoje por *poopers*, *jammers* e *mashup artists*, como o *audio swap* e a edição “*on the beat*”.

¹⁹ Videoarte em que o vídeo é a obra em si, excluindo assim as instalações.

	originais, colagem, redublagem. Subversão intencional da cultura hegemônica e da dominação midiática de grandes marcas.		
<i>Scratch videos</i>	Apropriação e desconstrução das obras originais, colagem, edição em <i>layers</i> , <i>reverse</i> , repetição.	Décadas de 1980 e 1990	<i>“Jornal Nacional - Mamonas Assassinas Lula e Bush”</i> (2006). Disponível em http://www. youtube.com/watch?v=DL xSjgAaS-U .

Fontes: Benjamin, 1936; Diniz, 2008; Lipman, 1984; Thuijs, 2011.

Sobre as semelhanças apontadas por Thuijs entre o *YouTube Poop* e fenômenos como o Dadaísmo, o *Détournement* e o *Culture jamming*, corrobora-se que o *YouTube Poop* e, conseqüentemente, o YTPBR, usam frequentemente técnicas de edição e estéticas popularizadas por essas expressões culturais, principalmente a apropriação da cultura, presente e passada, para ridicularizá-la e criar algo novo:

Toda geração de uma demanda fundamentalmente nova e que abre caminhos irá atirar para além de seu alvo. O Dadaísmo faz isso na medida em que sacrifica os valores de mercado, que, em tão grande escala, são próprios do cinema, em favor de **intenções mais significativas – das quais, naturalmente, não são conscientes[...]. Seus poemas [dos dadaístas] são “saladas de palavras”, contêm expressões obscenas e todos os lixos imagináveis da linguagem[...]. Tinha[m], sobretudo, uma exigência a satisfazer: provocar a indignação pública** (BENJAMIN, 1936, p.107).

O parágrafo acima pertence à uma análise de Walter Benjamin sobre o Dadaísmo, das últimas páginas de seu ensaio *“A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”*. Benjamin procurou ilustrar que o cinema poderia ser a tela ideal para apresentar os anseios dadaístas por obras mais focadas na imersão do que no potencial comercial, na desconstrução sobre a preservação da aura da obra original e na criação inconsciente. Sua análise poderia facilmente descrever o YouTube Poop BR: Os vídeos do gênero tem o potencial de provocar a indignação naqueles que o desconhecem; seja através de

linguagem chula, da edição ‘tosca’, de recursos como o *Ear Rape*²⁰ ou o *mashup* de estilos musicais que irrita fãs das obras originais.

A experimentação-livre e a criação como um jogo são consideradas inerentes ao YouTube Poop BR. A imersão no processo de criação é comparável à de um *videogame*, ilustrando uma versão hipermoderna (e inconsciente) das práticas dadaístas:

[...] Na frente do editor, é como se você tivesse um jogo *sandbox*²¹, onde você pode vomitar toda sua criatividade e ideias. (SrMasterKaiser apud. Antiperiano et. al, 2014).

Congruentemente, se entendermos o fenômeno do *Culture jamming* como ‘bagunça criativa’ (Assis, 2004) e o esvaziarmos de seu teor político, resta em sua essência um caráter lúdico e despreziosamente subversivo, comum ao YTPBR. Enquanto observamos no *Culture jamming* uma subversão que “se contrapõe a dominação ideológica da mídia de massa como formadora de opinião” (DINIZ), não se observa no YTPBR um discurso contra-hegemônico, tampouco qualquer discurso ideológico centralizador. No entanto, é digna de nota a combatividade de um número de autores com relação a temas que afetam diretamente a sua comunidade virtual e a sociedade em geral, como *Copyrights* e os direitos à citação e paródia²² ou a dominação reacionária na televisão brasileira²³, apesar desses serem contrapontos minoritários num gênero que mais age integrando e reciclando a cultura hegemônica do que combatendo-a ou questionando-a criticamente.

Ademais, os ‘precursores espirituais’ mais recentes do *YouTube Poop* no século XX são os chamados *scratch videos* – vídeos criados através da experimentação-livre com a gravação e manipulação de fitas de videocassete. Os *scratch videos* eram, assim como os *poops*, criados a partir da apropriação de imagens existentes (*found footage*), da sobreposição de *layers* e utilizavam cortes rápidos na edição. Ambos podem ser

²⁰ *Ear Rape*: Literalmente ‘estupro auditivo’. Um clipe de áudio, normalmente curto (1 a 5 segundos), com intensidade de sinal muito maior do que a do resto da obra.

²¹ Jogos *sandbox* permitem que um jogador se imerja livremente num mundo aberto, criando objetivos próprios. A série *Grand Theft Auto* e *Minecraft* são exemplos de jogos *sandbox*.

²² É comum que obras do gênero sejam removidas por grandes detentores de *Copyrights*, como a VIACOM. No YTPBR, há um esforço coletivo para preservar obras mais antigas em canais de backup no Youtube, no caso de serem removidas ou caso seus canais originais sejam bloqueados.

²³ Observada em obras como “*Discurso corrigido de Arnaldo Jabor*”, “*Tradução do apelo do Pelé (dublado)*”, “*ScatLevy - ih papa para o avô*” e “*MANIFESTANTES BADERNEIROS OPRIMEM A POLÍCIA EM SÃO PAULO!!!CHOCANTE!!!*”.

interpretados como subversivos, apesar de seus autores não terem um foco maior em combater a hegemonia da cultura de massa do que em brincar de desconstruir e construir.

O *YouTube Poop* e os *Scratch videos* surgiram a partir da brincadeira com ferramentas de edição antes inacessíveis para o público em geral – os softwares de edição audiovisual multipista e os videocassetes, respectivamente:

O *scratching* é tão simples. Apenas brincar com o controle-remoto da TV, mudando de canal aleatoriamente, é um *scratch*. O que surge não é apenas um emaranhado de vozes e imagens, mas a personalidade da própria TV aberta; sua prepotência, sua opressão, sua banalidade e seu sorriso plástico. É essa atitude com relação à televisão que une as diferentes obras dos *video-scratchers*. **O foco não é nos gêneros de filmes, ou programas de TV em específico, mas no efeito da televisão “a rodo”, no fluxo das programações.** Era apenas uma questão de tempo até a televisão receber o tratamento do *scratch*. **Nós tivemos que esperar até que as ferramentas da TV e do vídeo caíssem nas ‘mãos erradas’.** (LIPMAN, 1984, p. 18).

Se os *scratch videos* representavam a personalidade da TV aberta, *poops* nacionais – especialmente os mais recentes, que apropriam-se de até dezenas de *sources* num único vídeo – representam, além da televisão, o fluxo da totalidade de conteúdo disponível em sua origem, a internet.

Apropriação e transtextualidade

Conforme mostrado anteriormente, a apropriação aproxima o YouTube Poop BR dos fenômenos explorados nos parágrafos anteriores. Porém, apesar das semelhanças técnicas, estéticas e ocasionalmente discursivas previamente descritas, a origem do YTPBR na internet distancia o gênero da linhagem descrita, de maneira que seria incompleto chamá-lo de sucessor ‘direto’ dessa linhagem ao invés de ‘espiritual’. O YTPBR nasce num ambiente, o *ciberespaço*²⁴, e num período, a *hipermodernidade*²⁵, em que tanto a apropriação quanto muitas das técnicas e discursos utilizados no gênero são intuitivos e rotineiros, como são as interações entre os usuários dos espaços virtuais em que o gênero se propaga.

²⁴ Ambiente virtual onde proliferam a *cibercultura* e as *ciberartes* (LÉVY, 1998).

²⁵ Período marcado pelo excesso e imediatismo, além do individualismo paradoxal e instabilidade (Lipovetsky). “No hipermoderno, portanto, na contemporaneidade, o fator imediato, a ascensão da internet, as redes, o consumo e o individualismo rodeado de pessoas, podem ser marcantes” (Cardoso, 2014).

Destaca-se, no YTPBR, a questão da transtextualidade da obra audiovisual exposta num ambiente virtual, uma questão recente e pertencente a inúmeros gêneros da produção cultural digital. No trabalho “*Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital*” (BUZATO et al, 2013), as técnicas, processos criativos e produtos do *mashup* e do *remix* – baseados na apropriação de conteúdo, contemporâneos e originários do YTPBR –, são analisados como formas textuais.

Segundo a taxonomia proposta pelo grupo, obras do YTPBR podem ser consideradas tanto *remixes* reflexivos²⁶ – por exemplo, para a comunidade *pooper*, cujos participantes tem em seu imaginário coletivo as referências, obras apropriadas e piadas internas presentes numa obra –, quanto *mashups* (de conteúdo) não-regressivo²⁷ – para usuários que desconhecem essas referências e tomam a obra como um texto fonte em si. Observemos como a transtextualidade se manifesta a partir de uma obra do gênero em seu ambiente virtual, o YouTube:

QUADRO 3 - Comentários de usuários do YouTube acerca do YTPMV²⁸ “*Seu Madruga Will Go On*”

(1)	quando alguém perguntar como é a internet, e como ela funciona, mostre esse vídeo... ESSE VÍDEO ME FAZ TER UM SENTIMENTO TÃO BOM :')
(2)	POR FAVOR DIGA LOGO QUAL É O NÚMERO DE DROGAS QUE O MESTRE 3224 USOU PARA FAZER ESSE VÍDEO?
(3)	(Assovio do Godinez) Re pro va do do odo ooooNÃO eeeeeeee prerigooo preriii preririgoo prerrii pá pá pá (solo é pico de air guitar) PAPAPAPAPAPAPAPAAAAA. Ree pro vaa doo (caveira reprvadoo Prerii go preririgo prerii NÃO NÃO NÃO NÃO NÃO (solo épico de novo) PAPAPAPAPA (solo) Essa caveira significaa preriigooo prerigoo ban ban deira de pirata?! Não! (solo épico de novo) Anal nal A AA AAAAAAA AAAAAA A AAAAA AAAA AAAA Um anuncio de um cemiterio? Não não não Essa caveira significa pre preri go Não não não

²⁶ *Remix* reflexivo: “(re)montagens que levam o *sampling* além do convencional, a ponto de produzir uma peça derivada que adquire uma ‘aura independente’ [Benjamin, 1955], ainda que partes da obra-fonte, ou mesmo seu nome, sejam propositalmente mantidas” (Buzato et al., 2013).

²⁷ *Mashup* de conteúdo não-regressivo: “os casos em que (i) faltam ao leitor as referências necessárias para identificar as fontes como sendo distintas, ou (ii) as fontes são tantas, tão pouco notórias e tão bem ‘costuradas’ (encaixadas e assentadas), que o *mashup* adquire o status de texto fonte perante o leitor, ou ainda (iii) as fontes são ostensivamente sugeridas ao leitor, ou claramente referenciadas, mas são fontes ‘sem aura’ a ser reverberada, ou cujo encaixe e/ou assentamento não requer perícia, e vem a propósito de unificar determinada mensagem que carece de fundamentação.” (Idem, 2013).

²⁸ Outro principal subgênero do YTPBR, são vídeos que musicalizam um clipe de áudio não-musical, como falas e ruídos, através da automação de *pitch* e de sequenciamento MIDI, por vezes apropriando-se também do videoclipe da música original.

	nananaão não (solo epico) papapapapaa (solo) Essa caveira siginiifica prerigoo prerigo bamm bandeira de pirata?! NÃO prerigo prerigo preriii preririgo prerigo!
(4)	Só eu reparei que em 3:08 o arco-iris do nyan cat ta do lado oposto do movimento? As estrelas vão da esquerda pra direita, porém o "trail" aparece do lado esquerdo... Enfim, espero q seja intencional haha
(5)	Consegui identificar o barulhinho que o bomberman fazia quando andava no Super Nintendo.
(6)	Creepypasta land easter egg

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ettaeKZHAwA>.

Baseando-se nos cinco tipos de relações transtextuais propostos por Gérard Genette (Genette [1982] apud Froehlich, 2014), pode-se afirmar que:

O comentário (1) alude ao conceito de arquitextualidade²⁹, de forma que implica que a obra em questão seria uma representação da totalidade de conteúdo e das possibilidades de alteração de conteúdo disponíveis na internet, sendo assim uma amostra ‘do que é a internet’. Ao encarar a internet como gênero – como fazemos ao falar sobre ‘cultura digital’, ‘cibercultura’ ou ‘cultura remix’ –, o autor do comentário classifica “*Seu Madruga Will Go On*” como principal representante deste gênero, assim exibindo a arquitextualidade.

A arquitextualidade também se mostra presente no YouTube Poop BR nas várias situações onde um determinado *poop* não é descrito como tal por seu(s) autor(es)³⁰, cabendo ao público em geral defini-lo como pertencente ao gênero, atrás de convenções estéticas que são fluídas ao ponto um *poop* de 2008 – com edições mais lineares e uso de menos recursos de edição – não ser considerado um *poop* ‘verdadeiro’ por alguns autores mais novos.

Em (2) remete-se através da hipertextualidade à uma *source* utilizada no surgimento do YTPBR – “*Mais de 8000*”, uma cena do anime *Dragon Ball Z* – para elogiar as habilidades de edição do autor do vídeo.

²⁹ “Uma designação não declarada do gênero do texto literário e que pode ser por afinidade, já que o texto não determina seu gênero, mas sim os leitores, a crítica e o público em geral, que podem recusar a indicação dada pelo paratexto” (Froehlich, 2014).

³⁰ A classificação YTPBR nos títulos ou nas descrições dos vídeos (no paratexto) não é constante no gênero.

Em (3) expressa-se a metatextualidade, onde o comentário não é nada além de uma transcrição – utilizando inclusive o número de caracteres digitados para expressar ritmo – de todas as falas na obra.

Os comentários (4) e (5) referem-se tanto à intertextualidade quanto à hipertextualidade, ao questionar se o posicionamento de um determinado elemento numa cena da obra – o arco-íris de um *Nyan Cat*³¹, proveniente de outro texto fonte – teria sido intencional ou um descuido durante a edição; e ao comunicar que o autor conseguiu distinguir uma determinada referência – um clipe de áudio apropriado do jogo *Super Bomberman* (1993) – num outro momento da obra, respectivamente.

Finalmente, observa-se também em (6) a hipertextualidade, ao referir-se à obra como um dos *easter eggs*³² presentes no jogo independente nacional *Creepypasta Land* (2014).

A apropriação no gênero torna-se, através das relações transtextuais descritas e de sua existência num ciberespaço onde há hiperdisponibilidade de público e conteúdo, muito mais constante e presente do que era, por exemplo, nos scratch videos.

Desconstrução

No vídeo original, de 2011, o Mestre3224 disse nos comentários que **usou 12 projetos, cada um com umas 30 tracks, no total dá aproximadamente 360 xD[sic]**. E esse vídeo ainda é em HD, não sei porque os *reups* [re-uploads] em HD não tem tantos *views* quanto esse. (Comentário sobre a obra “Seu Madruga Will Go On”, criada através da desconstrução técnica elevada à uma alta complexidade.)

Uma obra do YTPBR comumente emprega em sua estética a desconstrução; uma desconstrução ideológica ou idiossincrática, que altera a narrativa original (Fig. 1-A); uma desconstrução principalmente técnica, focada no *sampling* ou na distorção de imagens; uma desconstrução da tela, do meio e da plataforma YouTube (Fig. 1-B); e, finalmente, a desconstrução da mídia digital, através da corrupção ou manipulação das informações (*databending*) contidas no arquivo *source* (Fig. 1-C).

³¹ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=QH2-TGULwu4>.

³² Piadas internas, mensagens ou recursos escondidos pelos criadores em videogames e produções audiovisuais.

Figura 1-A – Exemplo de desconstrução da narrativa em obra do YTPBR



Fonte: “YTPBR - Chaves em Acapooop - Versão Completa”.

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=F3YDJo_9N4.

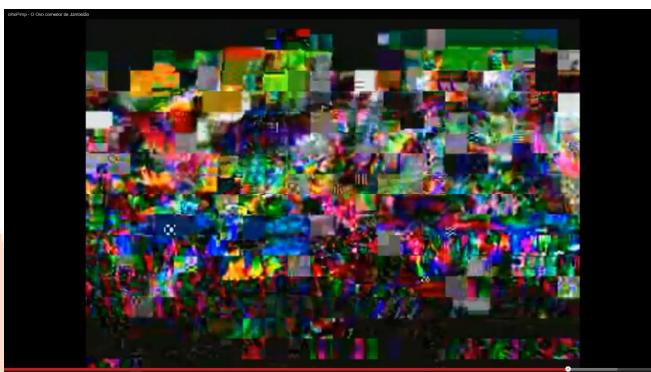
Figura 1-B – Exemplo de desconstrução da tela em obra do YTPBR



Fonte: “YTPBR – Queira o verdadeiro Pooper por favor se levantar?”.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RhHDv6BBYKs>.

Figura 1-C – Exemplo de desconstrução da mídia digital (*databending*) em obra do YTPBR



Fonte: “olhoPimp - O Ovo comedor de Jambolão”.

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=RUYF8_I-Z_E.

Edição

O uso característico da edição em softwares multipista, como o *Sony Vegas*, foi o aspecto mais citado por autores como sendo o que destaca o gênero YouTube Poop BR (*Antiperiano et. al*, 2014). Aqui, lista-se as principais dessas técnicas e ferramentas:

Quadro 4 – Técnicas e ferramentas de edição utilizadas em obras do YTPBR

Nome	Tipo	Descrição
<i>Audioswap</i>	Áudio	Troca do clipe de áudio original da cena por outro(s).
<i>Timing</i>	Áudio	Sincronização de um áudio externo a um trecho do áudio original da obra apropriada.
<i>Sentence mixing</i>	Áudio	Cortar, colar e reordenar palavras de um diálogo para gerar uma nova frase.
<i>Word splicing</i>	Áudio	Cortar, colar e reordenar fonemas de uma ou mais palavras, para gerar uma nova palavra.
<i>Pitch shifting</i>	Áudio	Alteração da afinação de um clipe de áudio, usada para criar <i>mashups</i> musicais e YTPMVs além de conferir novos significados a um diálogo (por exemplo, ao transformar uma afirmação em pergunta)
Repetição	Áudio e vídeo	Repetição de uma ação ou áudio para gerar humor.
<i>Reverse</i>	Áudio e vídeo	Reversão do clipe de áudio ou vídeo, para gerar uma sensação perturbadora ou como parte de um <i>fad</i> ³³ , como o JOOJ.
<i>Stutter</i>	Áudio e vídeo	Repetição de milissegundos do mesmo clipe, gerando efeito de ‘tilt’ ou travamento do vídeo.
<i>Track motion</i>	Vídeo	Movimentação de um clipe de vídeo em uma pista de edição (<i>track</i>) no quadro, ou para que acompanhe a movimentação de outra pista.
<i>Static Masking</i>	Vídeo	Mascaramento de uma <i>track</i> de vídeo ou imagem, deixando à vista somente um recorte estático a ser sobreposto sobre outra <i>track</i> .
<i>Animated Masking</i>	Vídeo	Mascaramento onde o recorte do vídeo a ser sobreposto é refeito a cada quadro, para replicar o movimento de um elemento nele presente.
<i>Video Track Compositing</i>	Vídeo	Adição (ou composição) de duas ou mais pistas de vídeo numa única imagem, de forma que uma pista serve de filtro visual a outra.
<i>Chroma key Compositing</i>	Vídeo	Substituição de parte de uma imagem (normalmente, o fundo) por outra, possível através da adição de duas <i>tracks</i> de vídeo e da anulação

³³ *Fads* (‘modinhas’) no contexto do YTPBR são técnicas, *sources* ou uma combinação de ambos, que se tornam extremamente populares entre autores até caírem em desuso. *Nego Bam*, *Sou Foda*, *JOOJ*, *Churrasqueira controle remoto*, *Maguila* e “*Este vídeo contém*” são alguns exemplos de *fads* no YTPBR.

		de uma cor padrão (azul, verde ou preto) em uma das <i>tracks</i> .
<i>Databend</i>	Áudio e vídeo	Corrupção e manipulação dos dados do arquivo de áudio ou vídeo apropriado, gerando distorções características.

Fontes: *tecraudio*; Thujis, 2011:12; YoutubePoopBr Wiki.

As possibilidades e limitações dos softwares de edição utilizados – do *Windows Movie Maker* ao *Sony Vegas*, *Adobe After Effects* e *Photoshop* – pautaram a evolução da estética inicialmente ‘tosca’ do YTPBR para a complexidade, e distinguiram o gênero de outros gêneros da produção audiovisual, em que há o uso de softwares profissionais como o *Adobe Premiere* ou o *Apple Final Cut Pro*.

Decupagem – Uso da edição em obras do YTPBR

Quadro 5 – Decupagem parcial da obra “*YTPBR - Um JooJ de Futebol Europeu*”, de *lucasmobile17*.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=8MJ0036GnA0>.

Cena	Início	Fim	Duração	Descrição da <i>Source</i> e Edição
“ <i>Beira Rio</i> ”	00:01,24	00:01,37	00:00,13	Sobreposição de títulos, texto localiza a cena no Estádio Beira Rio.
“ <i>Faustão – É um país da Europa</i> ”	00:01,38	00:04,37	00:02,99	<i>Source</i> do apresentador Fausto Silva realizando pergunta durante quadro “Sufoco do Faustão”. Dialoga com a obra original através da sobreposição de imagem e som.
“ <i>Narrador – Holanda</i> ”	00:02,74	00:03,29	00:01,55	Texto diegético da obra original que responde à questão do apresentador (“ <i>Holanda!</i> ”)
“ <i>Narrador – Placar</i> ”	00:04,37	00:06,06	00:01,69	Áudio original alterado através de <i>sentence mixing</i> e da repetição (“ <i>Corno, Corno, Corno</i> ”). Sobreposição da

				imagem-espelho sobre o vídeo original para criar um efeito de simetria.
“Janela de Erro YTPBR”	00:06,07	00:08,07	00:02,00	Imagem que relaciona a repetição do áudio da cena anterior a um travamento no sistema (<i>tilt</i>), parodiando uma janela de erro com uma referência a outra <i>source</i> do YTPBR.
“Jovem Torcedor”	00:09,96	00:13,02	00:03,06	Áudio e vídeo não alterados, dialoga com a cena anterior.
“Jovem Torcedor 2”	00:13,03	00:15,05	00:02,00	Substituição da fala original pela repetição da fala da personagem anterior, que é então interrompida por um <i>tilt</i> .
“Título YTPBR”	00:14,32	00:17,00	00:02,68	Substituição do título original do anime Supercampeões pelo título do gênero, seguida de movimento giratório criado através da rotação da imagem na ferramenta <i>track motion</i> .

Quadro 6 – Decupagem parcial da obra “*My Little Faustão: A Amizade é um País da Europa*”, de *dinoderp*.

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=07HT31UZ_0s.

Cena	Início	Fim	Duração	Descrição da <i>Source</i> e Edição
“ <i>Permanenmanen manen</i> ”	01:05,00	01:08,00	00:03,00	Uso de <i>reverse</i> no áudio e distorção no vídeo, novamente criando a sensação de <i>tilt</i> .
“ <i>Cala a boca,</i>	01:08,00	01:10,00	00:02,00	<i>Audioswap</i> utilizado como

<i>porra</i>				transição da estória para a música tema alterada, dialoga com a cena anterior.
<i>“My Little Faustão Pentelho”</i>	01:10,00	01:16,00	00:04,00	<i>Masking</i> em que o objeto – o rosto do apresentador Fausto Silva – segue outro objeto na cena através de <i>track motion</i> , o balão. Simultaneamente, há o <i>audioswap</i> para parodiar o desenho, substituindo a palavra “pônei” por um clipe de áudio apropriado do filme <i>Inspetor Faustão e o Mallandro</i> (1991).
<i>“Faustão Rainbow Dash”</i>	01:16,00	01:17,00	00:01,00	Agora substitui-se o rosto de uma das personagens pelo do apresentador, através de <i>masking</i> e <i>track motion</i> , para movimentar a face recortada.
<i>“Olimpíadas do Faustão”</i>	01:24,50	01:25,50	00:01,00	Uso de <i>Chroma key compositting</i> , em que uma <i>track</i> – as cenas do quadro <i>“Olimpíadas do Faustão”</i> – sobrepõe a <i>track</i> do desenho, filtrando-a possivelmente através da cor branca como cor padrão.
<i>“Grande Faustão”</i>	01:27,70	01:28,00	00:00,30	Uso de <i>word splicing</i> para gerar a impressão de que a cantor diz “Fiel e forte ao grande Faustão”, e <i>pitch shifting</i> para que a nova palavra encaixe na melodia original.
<i>“Gentileza, gentileza”</i>	01:29,70	01:30,20	00:00,50	Uso de <i>track motion</i> e <i>masking</i> para criar uma simetria onde uma parte da cena é substituída pelo

				espelho da metade restante, paralelos ao uso do <i>audioswap</i> e <i>pitch shifting</i> para reforçar a ideia de repetição e reflexão.
--	--	--	--	---

Considerações Finais

A estética do YTPBR compartilha de algumas influências de seu precursor *YouTube Poop*, descritas por Thuijs (p.12), porém observa-se que os *poops* anglófonos não são as principais influências dos autores nacionais (Antiperiano et al.). Autores mais antigos, séries de televisão e desenhos, videogames e a experimentação livre foram citados, além de referências mais próprias a cada autor e suas experiências.

O YouTube Poop BR pode ser entendido como uma expressão nacional da aleatoriedade, da criação lúdica e das idiossincrasias de cada autor, vagamente organizadas em um gênero audiovisual digital. Com base nas entrevistas com autores, suas influências e obras, pode-se dizer que o gênero possui um humor próprio, baseado na apropriação e comparável ao humor surreal dos quadros do *Monty Python's Flying Circus* (1969), às edições 'toscas' do *Hermes e Renato* (1999) e ao humor absurdo. A consolidação do 'humor apropriador' do gênero inclusive inspira novos fenômenos culturais digitais, como páginas do *Facebook* onde uma mesma *source* é alterada e postada diariamente por diferentes autores³⁴; e outras obras para além do audiovisual.

Argumenta-se que a utilidade do YTPBR para a pesquisa acadêmica encontra-se tanto nos processos que o surgimento do gênero evidencia – a transtextualidade de obras audiovisuais em ambientes virtuais, a apropriação de conteúdo como uma linguagem quando autor e espectador compartilham do mesmo imaginário coletivo, por exemplo – quanto nas obras, que apresentam novas possibilidades que os softwares de edição semiprofissionais dão à técnicas antigas do audiovisual (como a colagem, a sobreposição, a dublagem), além de serem retratos da saturação de conteúdo na própria internet e do mundo contemporâneo.

³⁴ Como “Faustão com a cara deformada”, “Desenhista que pensa que pensa”, “A Mesma foto do Galo Cego todo dia com um *cosplay* diferente”.

Finalmente, o YTPBR é um gênero em constante mudança, como as comunidades virtuais em que ele surgiu. Um *poop* de 2011 não emprega tantas ferramentas de edição, sobreposição de conteúdo e pontos de sincronia quanto um *poop* de 2015, por exemplo, e o que é *fad* hoje tende a cair em desuso após algumas semanas. No entanto, a existência de uma comunidade de centenas de *poopers*, com um alcance crescente – hoje de dezenas de milhões de visualizações – indica que ainda tem muito *poop* pela frente.

Referências bibliográficas

ANGELELLI, Tiago. Entrevista presencial com autor. Dezembro de 2014.

Antiperiano, Baguete Solitário, Ben FullpooperBR, cantinadoburro, fablecina, guilhermeleocadio, HordaRural, Ikazvyr, IrishCarbonPoop, LordRayckou, lucaszanzigau, MrProveyron, MamonasDude, MVTN from hell, SoulStrike, bomberpooper, MrTheYoshiroJr, Rashtoad, SrMasterKaiser, supremesonibrasil, Tiago Angelelli, SwaginSammich, Videosdful, Um Cara Qualquer, wenderinf. *Dados demográficos YTPBR*. 2014. Disponível em: <http://ssaraujo.blogspot.com.br/2015/09/dados-ytpbr-2014_3.html>.

ASSIS, Érico Gonçalves de. *Bagunçando a cultura: interferência e criatividade como tática de protesto*. Novembro de 2004. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/erico/rodape/ericoassis%20-%20baguncandoacultura.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2015.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. 1936.

BUZATO, Marcelo El Khouri et al. “*Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital*”. *Rev. bras. linguist. apl.* [online]. 2013, vol.13, n.4, pp. 1191-1221.

CARDOSO, Isis Nalba Albuquerque. *As mídias sociais e o cinema: Um estudo sobre o YouTube*. 2014.

DINIZ, Juana Ribeiro. “*Culture Jamming: ativismo e contra-hegemonia*”. Caligrama (São Paulo. Online), [S.l.], v. 4, n. 1, abr. 2008. ISSN 1808-0820. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/68127/70685>>. Acesso em: 21 nov. 2014.

FROEHLICH, Carla Rosângela. *Relações transtextuais, segundo entendimento de Gérard Genette*. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/CRFROEHLICH/relaes-transtextuais-segundo-entendimento-de-grard-genette-34355047?related=1>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

HordaRural. Entrevista presencial com autor. Dezembro de 2014.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture*. 2008. Disponível em : <<http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Jenkins-ConvergenceCulture-Intro.pdf>>.

LESSIG, Lawrence. *Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Disponível em: <<http://archive.org/details/LawrenceLessigRemix>>. Acesso em: 03 abr. 2015.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Editora 34, 1999.

LIPMAN, Andy. *Scratch and Run*. Revista *City Limits*, 5 de Outubro de 1984. Disponível em: <<http://www.earthlydelights.co.uk/archive/scratch/scratch.html>>. p.18.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

Mestre3224. *Resposta à comentários de usuários do YouTube*. 2014. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ettaeKZHAwA>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

NEGO BAM, Mc. *Entrevista com o artista*. Janeiro, 2015. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=QKdGUea0UzE>>. Acesso em: 03 abr. 2015.

SuperYoshi. Descrição da obra *I'D SAY HE'S HOT ON OUR TAIL*. 27 de novembro de 2006. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=suSSdHr8sog>>. Acesso em: 07 mar. 2015.

TAVARES, Olga; BÓRIO, Pâmela. “Prosumer e telejornalismo digital”. Revista Latino-americana de Jornalismo, Jul. Dez. 2007. p.75-98.

Teleco. Estatísticas de Banda Larga Fixa no Brasil. 2015. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/blarga1.asp>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

The National Archives. *Hitler Assumes Command*. Disponível em: <http://www.nationalarchives.gov.uk/theartofwar/films/hitler_command.htm>. Acesso em: 07 nov. 2014.

THUIJS, Stijnie. *YouTube Poop: Um Retrato do Digital*. Amsterdã, Universiteit van Amsterdam, 2011.

WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. ABC-CLIO, 2012. Pp. 139, 213 e 458.

YouTube. Dados fornecidos pela ferramenta de pesquisa. Acesso em: 03 abr. 2015.

YouTubePoopBR Wiki. *História do YTPBR*. Disponível em: <http://youtubepoopbr.wikia.com/wiki/História_do_YTPBR>. Acesso em: 03 abr. 2015.

YouTubePoopBR Wiki. *Técnicas de edição*. Disponível em: <<http://youtubepoopbr.wikia.com/wiki/T%C3%A9cnicas>>. Acesso em: 03 abr. 2015.