

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco¹

Resumo:

The Florida Project (2017), filme realizado por Sean Baker, é um exemplo do ressurgimento, no cinema independente americano, de um modo de filmar que se reaproxima do real, para evidenciar uma América tendencialmente esquecida pelo cinema de Hollywood. Realizadores como Ramin Bahrani ou Kelly Reichardt exploram nos seus filmes personagens e ambientes marginais que mostram as consequências do capitalismo neoliberal e questionam o mito do sonho americano. *The Florida Project* retrata a fragilidade de famílias que vivem em quartos de motel numa zona da Flórida altamente turística. Numa paisagem marcada por edifícios muito coloridos, lojas de souvenirs e pelo parque temático Disney World, a vida das personagens serve para contrastar com uma América que surge colorida e opulenta, mas que oculta uma realidade bem diferente. Assim, este artigo pretende destacar a tendência de aproximação ao real que o filme segue, bem como o lado mais obscuro do sonho americano num país repleto de contrastes.

Palavras-Chave: realismo; cinema independente; Sean Baker; precariedade; infância.

Abstract:

Sean Baker’s *The Florida Project* (2017) shows us reality filmed from up close in American independent cinema, emphasizing a side of America that is usually forgotten by Hollywood. Other directors, such as Ramin Bahrani and Kelly Reichardt, also exploit characters and environments considered marginal, showing the consequences of neoliberal capitalism and questioning the American dream in their films. *The Florida Project* portrays the fragile lives of families living in motel rooms within a highly touristic area in Florida. In a landscape characterized by colorful buildings, souvenir shops and the Disney World theme park, the characters’ lives clearly contrast with an America that appears vibrant and opulent but hides a very different reality. Thus, this article aims to highlight this film’s tendency to approach reality, as well as to show the darker side of the American dream in a country full of contrasts.

Keywords: realism; independent cinema; Sean Baker; precariousness; childhood.

¹ Investigador, Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa, Portugal.

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco

*Advertising signs that con you
Into thinking you’re the one
That can do what’s never been done
That can win what’s never been won
Meantime life outside goes on
All around you
— Bob Dylan*

Introdução

The Florida Project (2017), do realizador norte-americano Sean Baker, aproxima-se do real para evidenciar o lado mais obscuro do sonho americano. Para melhor compreender essa aproximação é necessário primeiro olhar brevemente para a relação que o cinema tem vindo a estabelecer com a realidade e, posteriormente, analisar como, em particular nos anos 2000, alguns realizadores associados ao cinema independente americano utilizam a realidade do mundo como ponto de referência, implementando nos seus filmes um estilo realista.

No que diz respeito à relação entre o cinema e a realidade, o neorealismo italiano talvez seja a maior referência na história do cinema. Após o fim da Segunda Guerra Mundial, realizadores italianos como Roberto Rossellini, Luchino Visconti e Vittorio de Sica levaram as suas câmaras para as ruas, deixaram de lado as regras do cinema convencional e ficaram frente a frente com a realidade (Armes, 1971, p.20). Fernando Canet, sobre esta questão, acrescenta:

It must be said – and herein lies the main ongoing influence of Italian Neo-Realism – these directors knew how to approach reality the right way. They did this through a Realist style that could both reproduce and represent reality on the screen in an authentic manner, avoiding the artificiality that characterized studio film prior to World War II. (Canet, 2013, p.2)

Todavia, a respeito desse modo de representar a realidade é importante referir que por realismo não se entende simplesmente aquilo que é realista, nem um conjunto único de características, mas sim um modo de filmar que se aproxima de um determinado aspecto da realidade que, apesar de importante, é tendencialmente negligenciado. Assim, o realismo não é um conceito fixo, mas resulta da relação entre o filme, a realidade e os espectadores, mudando de acordo com a cultura em que opera (Bayman, 2009, p.47).

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco

dob_
ra

Identificando-se com a própria natureza do cinema, o realismo sempre sustentou a teoria do cinema (Nagib e Mello, 2009, p. xvi), desde Béla Balázs e Jean Epstein nos anos 1920 a Umberto Barbaro nos anos 1930. Foi, no entanto, depois da Segunda Guerra Mundial que as mais importantes teorias realistas surgiram, através de Siegfried Kracauer e de André Bazin. Em 1958 é publicado o relevante ensaio “The Ontology of the Photographic Image”, em que Bazin refere que o cinema, mais do que todas as artes plásticas, está destinado ao realismo desde o seu nascimento, devido à sua base fotográfica, que permite uma transferência da realidade da coisa para a sua reprodução (Bazin, 1967, p. 14). Em 1960, Kracauer, no seu livro *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* abordou o mesmo princípio, afirmando que o cinema, como meio fotográfico, não está exclusivamente equipado para registar e revelar a realidade física, mas depende dela e gravita em torno dela (Kracauer, 1997, p. 28). Neste sentido, e como refere Colin McCabe: “what is in question is not just a rendering of reality but the rendering of a reality made more real by the use of aesthetic device.” (1976, 9).

Para além dos filmes italianos da década de 1940, que serviram de exemplo para a teoria realista de Bazin, outros movimentos cinematográficos usaram determinadas convenções e normas para representar a realidade de forma transparente, alcançando o que Stephen Prince (1996, 31) chamou de “efeito de realidade”. No final dos anos 1950, em França, no Japão, no Reino Unido e na Índia surgiram filmes que deram continuidade à exploração do realismo. O mesmo sucedeu na Europa do Leste e na América Latina, na década de 1960, e na Alemanha entre as décadas de 1960 e 1970. Quando, a partir da década de 1980, a ficção, a história e a própria realidade foram postas em causa face ao colapso da utopia socialista, o realismo continuou a prosperar, adoptando uma forma minimalista, nomeadamente no Irão, através do cinema de Kiarostami e Makhmalbaf. Em contrapartida, em Taiwan, o realismo é abordado de forma observacional através dos filmes de Edward Yang e Tsai Ming-liang, enquanto na China ganha dimensões épicas devido aos primeiros filmes históricos de Zhang Yimou e Chen Kaige (Nagib e Mello, 2009, p. xv).

É, no entanto, na década de 1990 que se dá o “renascimento realista” do cinema mundial, iniciado por movimentos como o Dogma 95, na Dinamarca, em que os realizadores Lars von Trier e Thomas Vinterberg criaram um projecto realista, colocando num manifesto (“Dogme 95 Manifesto” e “Vows of Chastity”) uma série de regras para a realização de filmes, cujo objectivo seria destacar a história e a interpretação dos actores, recusando efeitos especiais e alterações feitas em pós-produção. Segundo Anne Jerslev, esses movimentos assinalaram o fim da ironia e da intertextualidade, restabele-

cendo os laços da imagem em movimento com a realidade objectiva (2002, p. 7–8).

Não sendo o objectivo deste artigo fazer uma extensa análise do realismo na história do cinema, pretendeu-se, porém, evidenciar alguns exemplos que permitem destacar a importância da relação que, ao longo dos anos, o cinema mantém com o real. Neste sentido, é ainda necessário referir que embora, individualmente, os vários movimentos e filmes que exploram um estilo realista possuam diferentes especificidades, que os distinguem, mantêm, todavia, essa finalidade de usar a realidade enquanto elemento fulcral das narrativas. Atendendo à contínua exploração do realismo, independentemente dos movimentos, da abordagem adoptada ou da época, a utilização desse estilo é recorrente, uma vez que evidencia questões políticas, sociais e psicológicas que normalmente se encontram ocultas ou são apenas desconhecidas.

Um fenómeno semelhante aconteceu nos EUA após o 11 de Setembro de 2001. Realizadores como Ramin Bahrani, Kelly Reichardt, So Yong Kim e Sean Baker por via das suas narrativas realistas e, em alguns casos, próximas da teoria do cinema moderno de Bazin, têm vindo a explorar um lado da América que normalmente não surge no cinema de Hollywood. Assim, de seguida, veremos como alguns realizadores associados ao cinema independente americano se reaproximam do real, para colocar em primeiro plano as fragilidades e os problemas de personagens marginais ou de comunidades minoritárias, evidenciando um lado mais obscuro e menos próspero do sonho americano.

1. O Realismo no Cinema Independente Norte-Americano

Num artigo escrito para o *The New York Times* intitulado “Neo-Neo Realism”, o crítico de cinema A.O. Scott foi o primeiro a referir-se à tendência eminente no cinema independente americano para um estilo que se aproxima do neorealismo italiano. Filmes como *Man Push Cart* (Ramin Bahrani, 2006), *Wendy and Lucy* (Kelly Reichardt, 2008) e *Treeless Mountain* (So Yong Kim, 2008) são alguns dos exemplos que o autor menciona. Os protagonistas destes filmes não são a típica personagem que normalmente tem destaque no cinema americano. Em alguns dos casos, os realizadores recorrem a actores não-profissionais e servem-se de uma estética naturalista, com o intuito de reflectir sobre as tensões políticas, sociais e económicas das classes mais baixas dos EUA. A.O. Scott acrescenta:

But these people and their situations are nonetheless recognizable, familiar on a basic human level even if their particular predicaments are not. And if the kind of movie they

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)
André Francisco

dob_
ra

inhabit is not entirely new (...) their unassuming arrival on a few screens nonetheless seems vital, urgent and timely. (2009, s/p)

Contudo, a aproximação que o autor faz destes filmes ao neorealismo italiano não deve ser entendida de forma estrita. O importante é, em primeiro lugar, a clara tendência de vários realizadores associados ao cinema independente americano para filmar narrativas realistas, que seguem alguns tropos semelhantes ao neorealismo italiano e, em segundo lugar, que essa reaproximação ao real, nos EUA, está relacionada com vários momentos da sua história recente.

Andy Serwer, jornalista da revista *Time*, apelida a primeira década dos anos 2000 como “the decade from hell”. Esta descrição remete-nos para quatro acontecimentos: os atentados de 11 de Setembro de 2001; a Guerra do Iraque que perdurou desde 2003 até 2011; o furacão Katrina em 2005 e, por fim, a crise financeira mundial de 2008. Em virtude destes eventos, Serwer refere:

(...) the American Dream that was about to dim. Bookended by 9/11 at the start and a financial wipeout at the end, the first 10 years of this century will very likely go down as the most dispiriting and disillusioning decade Americans have lived through in the post-World War II era. (...) Call it the Decade from Hell, or the Reckoning, or the Decade of Broken Dreams, or the Lost Decade. (2009, s/p)

Estes acontecimentos continuam a afectar de forma profunda a sociedade americana. O trauma e o impacto na saúde dos nova-iorquinos que o atentado ao World Trade Center provocou continua a ter repercussões nos dias de hoje. Por sua vez, a destruição e as mortes provocadas pelo furacão Katrina ainda estão muito presentes, em particular nas regiões do Louisiana e do Mississippi, como refere o presidente da Louisiana Disaster Recovery Foundation:

What we said at the beginning in 2005 was that this was a generational recovery. So think about that. Twenty years is what we were forecasting ‘cause it would take that long not only to rebuild the physical infrastructure, but the lives of people. (2020, s/p).

No que diz respeito à crise financeira de 2008, as suas consequências ainda são sentidas não só nos EUA, como em todo o mundo. Para além dos efeitos na economia, Gautam Mukunda refere o seguinte:

(...) the most important effects of the financial crisis may be political and social, not economic. The years after the crisis saw sharp increases in political polarization and the rise of populist movements on both the left and right in Europe and the U.S., culminating in Brexit in the UK and the election of Donald Trump here — by some measures the coun-

try’s most polarizing president ever. Such increases in political divides are a predictable response to financial crises across eras and countries. Even the economic recovery experienced by the U.S. and, to a lesser extent, Britain, is not enough to neutralize the long-term political and social effects of the collapse. (2018, s/p)

O trauma e as consequências sociais e económicas destes acontecimentos fragilizaram milhões de pessoas, com maior incidência naqueles que já se encontravam mais desprotegidos e em condições precárias. O cinema realista destaca estas problemáticas, “traduzindo”, de algum modo, a angústia dessas situações através da arte (Kaplan, 2003, p.19). Apesar de existir uma ideia generalizada de que os filmes de que precisamos são aqueles que nos oferecem a possibilidade, mesmo que fantástica ou temporária, de fuga, A.O. Scott refere o seguinte:

But what if, at least some of the time, we feel an urge to escape from escapism? For most of the past decade, magical thinking has been elevated from a diversion to an ideological principle. The benign faith that dreams will come true can be hard to distinguish from the more sinister seduction of believing in lies. To counter the tyranny of fantasy entrenched on Wall Street and in Washington as well as in Hollywood, it seems possible that engagement with the world as it is might reassert itself as an aesthetic strategy. Perhaps it would be worth considering that what we need from movies, in the face of a dismaying and confusing real world, is realism. (2009, s/p)

A nova onda do cinema realista americano, incidindo no trauma e nas realidades problemáticas que a década de 2010 despoletou, permite uma reflexão sobre o impacto desses acontecimentos e também sobre as políticas capitalistas que, aliadas à crise económica, aumentaram desigualdades, num país já de si repleto de contrastes sociais. O sonho americano parece desvanecer-se, tornando-se cada vez mais inalcançável, em particular para as personagens que estes filmes retratam.

Assim, na secção seguinte olharemos para o modo como *The Florida Project* aborda estas questões, mais concretamente o facto de famílias inteiras viverem em quartos de motel e a forma como a infância é experienciada numa cidade em que o luxo e a opulência tentam sobrepor-se à pobreza extrema.

2. *The Florida Project* “in the shadow of Disney”:

A filmografia de Sean Baker foca-se, em grande parte e através de uma abordagem realista, em grupos ou indivíduos (imigrantes sem documentação, profissionais do sexo ou minorias sexuais) que, normalmente, se encontram à margem do cinema **mainstream**, bem como da própria sociedade. **Take Out** (2004), o filme mais próximo

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco

dob_
ra

do modo de filmar neorrealista, retrata o dia-a-dia de um imigrante ilegal chinês, que trabalha como entregador de comida em Nova Iorque. **Starlet** (2012), o primeiro filme da “sex work trilogy” (Porton & Baker, 2017, p.22), foca-se numa atriz pornográfica e na sua amizade com uma mulher idosa. Por sua vez, **Tangerine** (2015), passado em LA, e que lhe deu notoriedade, segue uma prostituta transgénero, revoltada pela traição do seu namorado com uma mulher cisgénero. Filmado exclusivamente com a câmara de um iPhone, o filme explora as dificuldades económicas e sociais da comunidade transgénero que vive do trabalho sexual.

The Florida Project, o terceiro filme da trilogia, retrata a realidade das pessoas “invisíveis” que vivem em motéis baratos na periferia do Disney World em Orlando, Flórida, mostrando a dura realidade de uma América pós-recessão. O filme segue o dia-a-dia de um grupo de crianças, de que faz parte a protagonista Moonee, de seis anos, nas suas aventuras pelas redondezas do motel. Na maior parte das vezes sorridentes e em busca de diversão, as crianças brincam junto de valas de escoamento de águas e exploram edifícios abandonados. Outra das personagens é Halley, a mãe solteira de Moonee que, face ao desemprego, procura formas de arranjar dinheiro para pagar a estadia no Motel Magic Castle, inicialmente através da venda de perfumes a turistas que se instalam nos hotéis de luxo e posteriormente através da prostituição. A este respeito, Katarzyna Paszkiewicz refere:

(...) in registering the ‘specific modes of sensual activity toward and beyond survival’, the film stages a childhood dream of adventure, jarringly at odds with the harsh economic realities lived by its protagonists, thus illustrating the cruel optimism fostered by neoliberalism (Paszkiewicz, 2020, p.2).

Existe, portanto, uma dupla realidade que o filme procura retratar. Por um lado, a inocência da infância, pois o espectador é levado a seguir Moonee e os amigos pelos corredores do motel e por toda a zona em redor, enquanto, sem supervisão, pregam partidas, brincam às escondidas ou pedem dinheiro a turistas para comprar um gelado, que dividem entre eles. Os “tracking-shots”, bem como a colocação da câmara mais baixa, ao nível das crianças, faz com que esta se torne mais um membro do grupo. Nos momentos em que as seguimos, a câmara, como se de uma delas se tratasse, mimetiza os seus movimentos, desviando-se dos mesmos obstáculos. (Paszkiewicz, 2020, p.13) Por sua vez, o recreio em que brincam estende-se muito além do motel, do parque de estacionamento e dos descampados.

Ao explorar apartamentos abandonados, cheios de lixo, que nos remetem para a crise imobiliária de 2007 e 2008, e para recessão que se seguiu, as crianças ocupam

espaços desadequados para brincar, mas é neles que dão asas à sua imaginação. Numa das cenas, Moonee mostra uma casa à sua mais recente amiga, como se um dia fosse ser sua, dizendo-lhe onde colocará a cama, a estante de livros e os brinquedos, dando corpo à fantasia de uma “boa” infância (Paszkievicz, 2020, p.14). Em relação a esta cena, Jennifer Kirby refere: “Disney does not have a monopoly on this imaginative utopia [...]. For the children, utopia exists not in the form of paid entertainment but in the joy and energy that they bring to their surroundings and in their collective imagination” (2019, s/p).

Em contrapartida, sobrepõe-se a realidade daqueles que experienciam o desemprego, a pobreza e a insegurança habitacional e como essas dificuldades se acentuam quando têm crianças ao seu encargo. Os residentes do Magic Castle são uma parte da classe trabalhadora precária que oscila entre o trabalho mal remunerado e o desemprego. No caso de Halley, esta encontra na prostituição uma tentativa desesperada de pagar a renda. Ao longo do filme é acentuado o seu estado de estagnação através de vários acontecimentos: ter perdido o seu emprego no bar de **strip**, tentar obter comida de forma gratuita através da amiga que trabalha num restaurante e vender perfumes a turistas abastados, tudo para impedir que ela e a sua filha fiquem sem sítio onde viver (Paszkievicz, 2020, p.20). O papel de Halley enquanto mãe é passível de ser questionado, todavia, e como próprio realizador afirma:

What I do think is important is having some empathy. Audiences should, at the very least, consider this character’s situation—having Moonee at fifteen years old, no education, no family support. Who knows where Moonee’s father is? Halley’s unemployable, she has no options. I don’t care if you think she has a dirty mouth, or is rebellious. But I’d like audiences to have empathy for her. (Porton & Baker, 2017, p.25)

A inocência da infância e as fragilidades daqueles que se encontram à margem da economia global convergem numa cidade que é apresentada com cores vivas e edifícios opulentos, seguindo a lógica fantasiosa da Disney. O próprio motel Magic Castle é um reflexo dessa imagem idílica, através da sua cor roxa garrida e das torres, à semelhança de um verdadeiro castelo. Como refere Jennifer Kirby: “This painting depicts a mythic utopian image of a caring, healthy and productive state that is consistently undercut by the poverty experienced by the characters.” (2019, s/p). Esta ideia encontra-se presente, por exemplo, no edifício Orange World, que apresenta uma espécie de cúpula que se assemelha a uma laranja gigante, ou nas várias lojas de **souvenirs** da Disney adornadas com figuras gigantes de um mago ou de uma sereia. Jean Baudrillard, a respeito da Disneyland em Los Angeles, afirma tratar-se de um

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco

dob_
ra

ambiente falso, cujo o objectivo principal é fornecer aos americanos a crença ilusória de que as áreas circundantes são reais, quando, na realidade, Los Angeles e a América que a rodeia deixaram de ser reais, passando a ser da ordem do hiper-real e da simulação (1988, p.166). *The Florida Project* representa o Disney World de forma um pouco distinta, funcionando este como símbolo de uma América fantasiosa que não existe, mas que dá corpo a todas as estruturas que rodeiam as personagens. Sean Baker coloca explicitamente a fantasia da Disney lado a lado com o desespero das personagens do Magic Castle (Kirby, 2019, s/p).

Considerações Finais

The Florida Project é um claro exemplo do modo como alguns realizadores independentes americanos se aproximam no real para contar histórias de uma América economicamente marginal e frágil. Pessoas como Halley e Moonee existem de facto e vivem em condições similares às que o filme retrata, como é referido num artigo de Richard Luscombe, publicado no jornal *The Guardian*. Uma moradora do motel, Robin Wilde afirma: “A lot of the more crazy stuff in the movie does not happen here but it is based on a lot of reality. I’m a little embarrassed about it because it’s sadly true.” (Luscombe, 2017, s/p).

A crítica, em alguns casos (Nakhnikian, 2017; Kirby, 2019; Arabian, 2020), olha para o filme de Sean Baker como uma intersecção entre o neorealismo italiano e a Nouvelle Vague, em particular *Ladri di Biciclette* (1948) de Vittorio De Sica e *Les Quatre Cents Coups* (1959) de François Truffaut, atendendo ao modo como retrata as crianças que perdem a sua inocência face ao mundo corrupto, mas também devido à estética realista, aos actores não-profissionais, às filmagens **in loco** com a câmara em mão e à utilização de uma banda sonora, na maior parte, diegética.

Ao longo da história do cinema realista, um dos temas recorrentes tem sido a vida de personagens socialmente desfavorecidas que caminham por paisagens urbanas assoladas pela pobreza (Paszkiwicz, 2020, p.15). Todavia, em *The Florida Project* é dado destaque ao modo como a colocação da câmara e os seus movimentos permite que o espectador se encontre com as crianças, fazendo parte daquilo que elas fazem, observam e ouvem. Numa das cenas em que isso acontece, Moonee conta à sua amiga Jancey o motivo de uma árvore ser a sua favorita, afirmando: “Cause it tipped over. And it’s still growing.” A árvore, caída e quase desenraizada, enquanto metáfora da condição social e económica das personagens, remete para as dificuldades e para as fragilidades de uma população estagnada face à iniquidade crescente

nos EUA, mas que, apesar das dificuldades, luta para sobreviver. A Disney World surge como um lugar inacessível que vende um falso sonho americano que se baseia, em parte, na fantasia de que pessoas como Moonee, Halley e todos os residentes do Magic Castle não existem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Arabian, A. (2020). How a New Generation of Politically-Charged Films are Reawakening the Spirit of Italian Neorealism. *SlashFilm*. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/new-age-of-neorealism/>.

Armes, R. (1971). *Patterns of Realism. A study of Italian Neo-Realist Cinema*. New York: A.S. Barnes.

Baker, S e Porton, R. (2017). Life on the Margins: An Interview With Sean Baker. *Cinéaste* Vol. 43, No. 1. pp. 22-25.

Baudrillard, J. (1988) Simulacra and Simulations. In *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press.

Bayman, L. (2009). Melodrama as Realism in Italian Neorealism. In L.Nagib e C. Mello (Ed.), *Realism and the Audiovisual Media* (pp. 47-62). London, UK. Palgrave Macmillan.

Bazin, André (1967). *What Is Cinema? vol 1*. Berkeley/ Los Angeles/London: University of California Press.

Burnett, J. (2020). Remembering Hurricane Katrina’s Impact, 15 Years Later. *National Public Radio*. Disponível em: <https://www.npr.org/2020/08/29/907384495/remembering-hurricane-katrin-as-impact-15-years-later?t=1619754253508>.

Canet, F. (2013). The New Realistic Trend in Contemporary World Cinema: Ramin Bahrani’s *Chop Shop* as a Case Study. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 7 (pp. 153–167).

Jerslev, A. (2002), Introduction. In A. Jerslev (Ed.), *Realism and ‘Reality’ in Film and Media*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen.

Kaplan, E. A. (2003). A Camera and a Catastrophe: Reflections on Trauma and the Twin Towers. J. Greenberg, (Ed.) *Trauma at Home: After 9/11*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Kirby, J. (2019). American Utopia: Socio-Economic Critique and Utopia in *American Honey and the Florida Project*. *Senses of Cinema*, 92. Disponível em: sensesofcinema.com/2019/feature-articles/american-utopia-socio-economic-critique-and-utopia-in-american-honey-and-the-florida-project/.

Kracauer, S. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.

Luscombe, R. (2017). In the shadow of Disney, living life on the margins. *The Guardian*.

MacCabe, C. (1976). Theory and Film: Principles of Realism and Pleasure. *Screen* vol. 17 n.3 (pp. 7–28).

“It’s tipped over, and it’s still growing”: a realidade e a infância para lá dos castelos da Disney em *The Florida Project* (2017)

André Francisco



Mukunda, G. (2018). The Social and Political Costs of the Financial Crisis, 10 Years Later. *Harvard Business Review*. Disponível em: <https://hbr.org/2018/09/the-social-and-political-costs-of-the-financial-crisis-10-years-later>.

Nagib, L. e C. Mello (2009). *Realism and the Audiovisual Media*. London, UK. Palgrave Macmillan.

Nakhnikian, E. (2017). Interview: Sean Baker on Making The Florida Project. *Slant*. Disponível em: <https://www.slantmagazine.com/film/interview-sean-baker-on-making-the-florida-project/>.

Paszkievicz, K. (2020). ‘Tipped over, but still growing’: Cruel Optimism and Queer Temporalities in The Florida Project. *Quarterly Review of Film and Video*.

Prince, S. (1996). True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film quarterly* vol. 49 n. 3: (pp. 27–37).

Scott, A.O. (2009) A.O. Scott Responds to New Yorker Blog on the Value and Definition of Neo Realism. *The New York Times*.

----- (2009). *Neo-Neo Realism: American Directors Make Clear-Eyed Movies for Hard Times*. New York Times Magazine.

Serwer, A. (2009). The ‘00s: Goodbye (at Last) to the Decade from Hell. *Time*.

Filmografia:

Bahrani, R. (2005). *Man Push Cart*. Noruz Films, Flip Side Film.

Baker, S. (2004). *Take Out*. Cre Film.

----- (2012) *Starlet*. Cunningham & Maybach Films.

----- (2015) *Tangerine*. Through Films.

----- (2017). *The Florida Project*. A24Films.

De Sica, V. (1948). *Ladri di biciclette*. Produzioni De Sica.

Fleck, R. e Boden, A. (2008). *Sugar*. Serie 23 Productions.

Hammer, L. (2008). *Ballast*. Alluvial Film Company.

Reichardt, K. (2008). *Wendy and Lucy*. Glass Eye Pix, filmscience.

Truffaut, F. (1959). *Les Quatre Cents Coups*. Les Films du Carrosse.

Yong Kim, S. (2008). *Treeless Mountain*. Parts and Labor, Soandbrad.