

Zjedz lub zostań zjedzony. Miasto Macunaímy

Późne lata 60. ubiegłego stulecia zostały zapamiętane jako okres niezwykle owocny dla brazylijskiego kina. Taka „hossa” miała się już więcej – przynajmniej jak dotąd – nie powtórzyć. Po pierwsze, w siłę artystycznego wyrazu rosło wówczas *cinema novo* – niewątpliwie najbardziej witalny i entuzjastyczny ze wszystkich nurtów filmowych odnotowanych w kinematografiach południowoamerykańskich. A jednocześnie relewantny społecznie, będący wyrazem kontestacji twórców wobec rasowych i klasowych nierówności. Po drugie zaś, rodził się wtedy tropikalizm – ruch ogólnokulturowy, w obrębie którego elementy rdzenne mieszały się z wszystkim, co nowoczesne. Dzieła tropikalizmu nie wyglądają jednak jak efekty naturalnego, stopniowego przechodzenia starego w nowe – to raczej utwory powstałe w wyniku rewolucyjnych impulsów, w toku których szokujące zestawienia nieprzystawalnych elementów stają się główną wartością. Nic więc dziwnego, że jako owoc zbliżenia tych dwóch nurtów odrodził się na ekranie *Macunaíma*, „bohater naszych ludzi”.

Macunaíma to postać definiowana przez sprzeczności własnego charakteru. Rodzi się w dżungli – jako człowiek o wyglądzie dorosłego i naturze dziecka – i mieszka w niej wraz z matką i dwoma braćmi, którym nieustannie działa na nerwy. Bycie najmłodszym z rodziny uprawnia go – w jego mniemaniu – zarówno do czynienia złośliwości, jak i do bezproduktywnego wylegiwania się całymi dniami. W tym wiecznym chłopcu tkwią jednak niewyczerpane pokłady kreatywności, która zapewne przesądziła o popularności postaci wśród rdzennych mieszkańców Ameryki Południowej, czczących dawniej Macunaímę jako swoje bóstwo. Bóstwo życia i płodności – bohater ten dysponuje bowiem nadludzkim libido, za sprawą którego skutecznie uwodzi kolejne partnerki swojego brata, a jego cudowne zdolności w dziedzinie erotyki stają się przedmiotem kultu. Macunaíma nieustannie znajduje się w rozkroku między swą boską i ludzką naturą, między mądrością i głupotą, pięknem i brzydotą, dobrem i złem. Także, jak pokażą dwudziestowieczni autorzy literackich kontynuacji jego losów, między tym, co tradycyjne, a tym, co nowoczesne.

Jako postać rdzenny brazylijski bezecnik Macunaíma wywodzi się z legend indiańskich plemion[1] – spisanych i spopularyzowanych

Rodowód

[1] L. Sá, *Macunaíma and the Native Trickster*, w: *Brazil Institute Social Report*, Washington 2008, s. 2.

przez niemieckiego etnologa Theodora Kocha-Grünberga, który jako pierwszy uczonego spoza Amazonii zbadał tamtejsze mity, by wydać je w roku 1917 w zbiorze *Vom Roraima zum Orinoco*[2]. Niewiele ponad dziesięć lat później na książkę tę natrafia pisarz Mário de Andrade. Zafascynowany legendami – lub ściślej mówiąc: jednym ich bohaterem – brazylijski pisarz na nowo sprowadza Macunaímę w rodzinne strony, czyniąc go bohaterem kulturalnej rewolucji w Brazylii. Jest bowiem rok 1928. Zaledwie kilka lat wcześniej ten sam de Andrade stał się jednym z pierwszym brazylijskich modernistów. Odnowa artystyczna zakładała wówczas zerwanie z parnasizmem, symbolizmem i impresjonizmem, a szumne hasło: „Nie interesuje nas, czy Europa istnieje”, skłaniało do szukania tematów i inspiracji wyłącznie w ojczyźnie[3]. Wydaną w roku 1928 powieścią-rapsodią *Macunaíma, bohater zupełnie bez charakteru* Mario daje wyraz swym najgłębszym przekonaniom, dostarczając jednocześnie nowemu ruchowi prawdopodobnie najznakomitsze dzieło.

Macunaíma ma szczęście do uczestnictwa w kulturowych przewrotach. Po raz drugi okazuje się jego bohaterem na wspomnianym wyżej skrzyżowaniu tropikalizmu z *cinema novo*. Uwspółcześioną historię przygód „pozbawionego charakteru bohatera” w roku 1969 przenosi na ekran Joaquim Pedro de Andrade, mimo zbieżności nazwisk niespokrewniony z autorem literackiego pierwowzoru. Filmy Joaquina to modelowe produkty swoich czasów – porywcze, szokujące, eksponujące społeczne kontrasty. Już jego pierwsze krótkometrażowe utwory z roku 1959 – *Mistrz z Apipucos (O mestre de Apipucos)* i *Poeta z Castelo (O Poeta do Castelo)* – układały się w dokumentalny dyptyk, porównujący życie człowieka w mieście i poza nim. Zainteresowanie to stanowi ważny kontekst dla transformacji, jakich reżyser dokonał w materiale literackim sprzed 40 lat, pracując nad adaptacją *Macunaímy*. Już w rapsodii legendarny psotnik został wyprowadzony z dżungli, której w indiańskich legendach z oczywistych przyczyn w ogóle nie opuszczał, i stanął do konfrontacji z wielkim miastem. W filmowej wersji tej historii ów proces idzie jednak znacznie dalej. Macunaíma musi stawić czoła miastu nowoczesnemu, zmechanizowanemu i wzburzonemu społecznie. Kontekst polityczny dodany tu do przygód bohatera po raz pierwszy dodatkowo ukazuje metropolię jako przestrzeń opresyjną, miejsce rewolucji i postępu bez rozwoju duchowego.

Przeniesienie w sam środek wielkiego miasta bohatera, który w świadomości ludzi przez wieki nierozzerwalnie związany był z lasem tropikalnym, może wydawać się pomysłem karkołomnym. Jednak jakimś sposobem postać Macunaímy zdaje się współbrzmieć z tą przestrzenią. Wiąże się to w pierwszej kolejności ze stylistyką nurtów,

[2] Th. Koch-Grünberg, *Vom Roroima zum Orinoco. Ergebnisse einer Reise in Nordbrasilien und Venezuela in den Jahren 1911–1913*, Reimer, Berlin 1917.

[3] M. de Andrade, *Macunaíma, bohater zupełnie bez charakteru. Rapsodia*, tłum. I. Kania, postł. J.Z. Klawe, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1983, s. 157–158.

w obrębie których powstawały dwudziestowieczne utwory o Macunaímie – literackiego modernizmu i *cinema novo* połączonego z tropikalizmem. Wszystkie za swój główny środek wyrazu przyjmowały groteskę, wszystkie uwypuklały kontrasty, wszystkie wymagały od odbiorcy spojrzenia przymrużonym okiem.

Drugiego uzasadnienia szukać należy w postaci samego Macunaímy, pełnokrwistego trickstera. Macunaíma to bowiem nie tylko psotnik, ale i jednostka pełna sprzeczności. Trudno określić jego wiek, bo rodzi się jako dorosły człowiek i takim pozostaje, choć zachowuje się jak dziecko. Jest przebiegły i pomysłowy, czym wyróżnia się spośród swoich braci, a jednocześnie w wyjątkowo głupi sposób daje się oszukiwać. Ma zarówno zdolności magiczne, jak i bardzo przyziemne potrzeby fizjologiczne, szczególnie seksualne. Ponadto w sposób charakterystyczny dla trickstera Macunaíma odczuwa potrzebę transformacji – w odniesieniu zarówno do siebie samego (co widać na przykładzie jego zmiennego koloru skóry), jak i do otoczenia – trickster z jednej strony przekształca przestrzeń dla własnej wygody, z drugiej – dla lepszego poznania świata.

Można więc powiedzieć, że postać ta, choć wywodząca się z samego środka dżungli, pasuje charakterem do dynamicznej, niedookreślonej i nieco zinfantylizowanej natury wielkiego miasta. Jednocześnie, co ważniejsze, dając tricksterowi możliwość spotkania się z metropolią, obaj dwudziestowieczni twórcy doprowadzili do zderzenia dwóch transformujących sił – Macunaímy jako boga-admiratora metamorfoz oraz miasta jako przestrzeni uznawanej za gorejące jądro zmian. Starcie to najpełniej obrazuje film Joaquina Pedra de Andrade.

W początkowych scenach filmu Macunaíma wraz z matką, braćmi – Manaape i Jigue – oraz z kolejnymi partnerkami tego ostatniego mieszka w lesie, w regionie Roraima, na terenach zamieszkiwanych przez ludność do dziś określaną jako Pemon. Ta pierwsza część, ważna i znacząco rozbudowana w literackim pierwowzorze z roku 1928, tu stanowi jedynie rodzaj ekspozycji. W dżungli dokonuje się demonstracja sił i talentów bohaterów, a także ich walka o wysokie miejsce w rodzinnej hierarchii. Właściwa akcja rozpocznie się dopiero w São Paulo, do którego wyemigruje rodzeństwo po śmierci matki.

Jeszcze w rapsodii przyczyna powzięcia decyzji o wyruszeniu w drogę była jasna – Macunaíma chce odnaleźć tam kamień szczęścia *muiraquitán*, należący do jego zmarłej żony, Cí. Podjęta z takich przyczyn wędrówka przystawała zatem do założeń klasycznych mitów wędrownych^[4], których bohater musi być dojrzały i zdeterminowany do podjęcia podróży, musi opuścić swoją społeczność, mając na uwa-

Migracja bohatera

[4] Tezy te zgromadzone zostały przez J. Campbella, zob. *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem*

Campbellem, oprac. B.S. Flowers, przeł. I. Kania, „Znak”, Kraków 1994, s. 195–257.

dze pozyskanie pewnego dobra, i wrócić do rodaków, z którymi podzieli się zdobytymi doświadczeniami i poznanymi wartościami.

Motywacje filmowego Macunaímy znacznie odbiegają od powyższego schematu. W momencie rozpoczęcia podróży trickster z Pemon nie dość, że wciąż ma rażąco niedojrzałe usposobienie, to nawet nie zna jeszcze swojej ukochanej, więc nie może wyruszyć na poszukiwania jej zaginionego klejnotu. Wydaje się więc, że Macunaíma opuszcza dżunglę z braku lepszego pomysłu na ciekawe życie. Trudno jednak bezkrytycznie zaakceptować tak błahe wyjaśnienie. Amerykański badacz Ismail Xavier widzi w filmowej podróży braci przejrzystą metaforę, której odczytanie ujawnia realistyczne motywy peregrynacji – charakterystyczne dla założeń *cinema novo*. Wywód zaczyna od uwagi, że miejsca, w którym żyła rodzina Macunaímy, nie da się zlokalizować na mapie, nie nosi ono nawet cech typowych dla Amazonii. Xavier widzi w tej przestrzeni brazylijską wieś z połowy XX wieku. To, że bohater przychodzi na świat w ubogiej chatce, żyje w ciężkich warunkach, a jego rodzina jest niejednolita etnicznie (Macunaíma i Jigue mają czarną skórę, matka i Manaape – białą), identyfikuje tę inicjalną przestrzeń jako „naszą” – narodową, brazylijską^[5]. Wobec tak postawionej tezy interpretacyjnej staje się jasne, że osierocone rodzeństwo emigruje do wielkiego miasta z przyczyn społeczno-ekonomicznych. Potwierdza to otwierająca „część miejską” sekwencja imitująca perspektywę imigranta – człowieka zagubionego wśród przytłaczających budynków i przedzierającego się przez tłum ludzi. Bracia przyjeżdżają do São Paulo jako anonimowe jednostki sfłoczone w ciężarówkach, rejestrują się w urzędzie i czekają na przydział pracy. Wysłuchują monologu kierowcy ciężarówki na temat bezrobocia, godzą się również z faktem, że ich towarzyszką, podobnie jak oni wywodząca się z dżungli Iriqui, szybko odnajduje się w zawodzie prostytutki.

Mimo tak silnego wydzźwięku społecznego film Joaquina de Andrade nie odcina bohaterów historii od ich mitycznych korzeni. Macunaíma to wciąż niekwestionowane uosobienie brazylijskiej tożsamości, które autor jakby dla zabawy wrzucił we współczesne społeczeństwo z zamiarem obserwowania, do czego doprowadzi ten psikus. Uczynek to tak psotny, że nie powstydziliby się go sam trickster z Pemon.

Dżungla z betonu

Zarówno w rapsodii, jak i filmie metropolia, do której trafia Macunaíma, jest tym samym realnie istniejącym São Paulo. W praktyce jednak precyzyjne dookreślenie jego nazwy nie ma większego znaczenia, gdyż obaj autorzy posługują się uogólnioną figurą miasta – umowną i odpodmiotowioną. Z jednej strony miasto bardzo przypo-

[5] I. Xavier, *Macunaíma: The Delusions of Eternal Childhood*, w: idem, *Allegories of Underdevelopment. Aesthetics and Politics in Modern Brazilian Cinema*,

University of Minnesota Press, Minneapolis 1997, s. 133.

mina ojczyznę braci – ze względu na panujące w nim surowe zasady walki o przetrwanie. Z drugiej jednak, w nowej przestrzeni o wiele trudniej jest im tę walkę wygrać.

Życie w lesie tropikalnym, choć momentami uciążliwe, pozwalało Macunaímie na poznawanie i stosowanie pełni swoich umiejętności. Przede wszystkim tych magicznych, dzięki którym zyskiwał przewagę nad braćmi. Stykający się z filmem czytelnik rapsodii nie bez powodu spodziewa się, że wraz z wkroczeniem do miasta nastąpi prezentacja tychże nadprzyrodzonych zdolności trickstera wobec nowych obiektów, zwyczajów i osób. Tymczasem Joaquim de Andrade wyznacza ściśle ramy ograniczające zdolności Macunaímy. São Paulo nie jest tu przestrzenią, w której jest miejsce na cudowność.

Miasto osłabia boską część natury Macunaímy. Nie potrafi on poradzić sobie z nową sytuacją i pierwszy tydzień pobytu w wielkim mieście spędza na rozmyślaniu. Dotychczasowy bożek chuci i obżarstwa surowo pości przez te kilka dni, dając wyraz swojej bezradności. Betonowa dżungla ewidentnie kpi z bohatera. Za pośrednictwem swych najzdolniejszych oszustów sprzedaje mu kaczkę rzekomo wypróżniającą się pieniędzmi, innym razem w okrutny sposób doprowadza go do zmiążdżenia własnych jąder. Ten, który potrafił kiedyś realnie zmienić postać, teraz może jedynie przebrać się za kogoś innego, co czyni nieudolnie, nie osiągając oczekiwanych rezultatów. Tak dzieje się wówczas, gdy bohater w kobiecym stroju udaje się do siedziby swego śmiertelnego wroga i szybko zostaje przez niego zdemaskowany. Trudno równać ten czyn z dokonaniem innego trickstera z indiańskich legend, Wakdjunkagi, który przynaglony potrzebą potrafił realnie zmienić płeć na kobiecą, co zaowocowało wyjściem za mąż i urodzeniem dzieci.

Czy notorycznie upokarzany w mieście Macunaíma to wciąż trickster, boski szelma, „bohater naszych ludzi”? Tak, ale z pewnymi zastrzeżeniami. Macunaíma jako trickster dokonuje pewnej adaptacji. Przyjmuje mianowicie postać, którą w brazylijskiej kulturze nazywa się *malandro*. *Malandro* to miejska figura^[6] typowego próżniaka, łajdaka i kanciarza, a jednocześnie ludowego bohatera, który jest ważnym komponentem brazylijskiej tożsamości, obecnym w wielu tamtejszych dziełach literackich, muzycznych i filmowych^[7]. Wśród tych ostatnich szczególnie ważne są utwory z gatunku *chanchada* – komedie (często muzyczne) chętnie korzystające z potencjału tego typu bohatera. Jednym z propagatorów gatunku był w latach 40. Grande Otelo – wówczas wcale nie czołowy brazylijski komik, a pod koniec lat 60. gwiazda filmu *Macunaíma* i odtwórca roli tytułowego *malandro*.

Choć może się wydawać, że zdolności adaptacyjne Macunaímy uległy w filmowym mieście upośledzeniu, tak naprawdę wciąż są na

[6] I. Xavier, op. cit., s. 149.

[7] S. Dennison, L. Shaw, *Malandragem and Jeitinho: Challenges to the Established Order*, w: *Popular Cine-*

ma in Brazil: 1930–2001, Manchester University Press, Manchester 2004, s. 21–23.

przyzwoitym poziomie. Ważna jest jednak specyfika obiektu, do którego dopasowuje się bohater. Skoro reżyser zaprasza nas do krytycznej obserwacji miasta i współczesnego społeczeństwa, to trudno się dziwić, że Macunaíma specjalizuje się tu w cwaniactwie, oszustwach i podbojach erotycznych. Nie można jednak powiedzieć, że to miasto nauczyło go takich zachowań, gdyż bohater doskonale odnajdował się w konsumpcyjnym trybie życia już w lesie – nieustannie oszukując braci dla materialnych zysków i uwodząc ich żony. Jednak w São Paulo umiejętności właśnie tego rodzaju przydają się najbardziej – pozwalają nie tylko przetrwać, ale i zyskać uznanie otoczenia.

Miasto, maszyna, dziewczyna

Dzięki nocnym rozmyśleniom i próbom dostosowania swych dotychczasowych umiejętności do dynamiki nowoczesnego miasta Macunaíma zaczyna akceptować nową przestrzeń. Wciąż jednak nie czuje się w niej pewnie, ani tym bardziej nie ma do niej emocjonalnego stosunku. Zmienia się to za sprawą kobiety poznanej przypadkowo na ulicach São Paulo. Kobiety silnej, nowoczesnej i bezgranicznie fascynującej.

Postać Cí pojawia się jako jedyna prawdziwa miłość Macunaímy już w prozie Mária de Andrade. Jest tam jednak całkowicie związana z przestrzenią dżungli – w niej panuje, zdobywa serce bohatera i umiera z żalu po stracie ich wspólnego dziecka. Joaquim Pedro przesuwając tę postać do miasta, nie pozostawiając najmniejszych wątpliwości, że to z tej właśnie przestrzeni musi pochodzić kobieta, która ujarzmiła *malandro* tak skutecznie, że kochał ją bezgranicznie i, co zaskakujące, pozostał jej wierny.

W filmie z roku 1969 Cí, Matka Lasu, staje się Panią Ulicy. O ile Macunaíma ma początkowo problemy z określeniem statusu ontologicznego miasta, o tyle Cí wydaje się być świadoma, że metropolią rządzą te same prawa co dżunglą. Choć zachowuje temperament dzikiej Amazonki, jest symbolem współczesności. W obcisłych dżinsach, białych trampkach, rozchylonej koszuli i bez biustonosza Cí wygląda jak ikona popkultury. Uosabia jednocześnie inne, bardziej pociągające oblicze wielkiego miasta – to, któremu zazwyczaj imigrant tak łatwo daje się uwieść.

Moment spotkania dwojga bohaterów przedstawiony jest w formie długiej sekwencji, która stanowi symboliczną inicjację bohatera jako obywatela miasta^[8]. Najpierw Macunaíma ratuje waleczną rebeliantkę, naprowadzając ścigających ją ludzi na fałszywy trop. To nie wystarczy jednak do zdobycia uznania miejskiej dzikuski – kobieta chce zabić swego wybawcę. Brutalna potyczka dwojga bohaterów wewnątrz pracującej maszyny (windy opuszczonego budynku) przechodzi wkrótce w akt miłosny, który w niemal rytualny sposób staje się przepustką Macunaímy do prawdziwego rajy w centrum metropolii.

[8] I. Xavier, op. cit., s. 139.

Rajem bowiem staje się dla bohatera mieszkanie Cí, którego nie opuszcza on ani na moment przez cały czas trwania ich związku. To przestrzeń, w której Macunaíma czuje się bezpiecznie, bo nie musi tu stawiać czoła niczemu i nikomu poza swą rozerotyzowaną partnerką. Wyrazem harmonii między kochankami z dżungli dwojga rodzajów jest aranżacja miejsca, w którym uprawiają miłość – nad łóżkiem Cí umieszczony został hamak Macunaímy – zapewne w wyniku wypracowanego kompromisu między dwojgiem ludzi pochodzących z różnych środowisk.

Mimo wyraźnych prób osvajania nowej przestrzeni pod pewnym względem jest ona jednak dla Macunaímy niepokojąca. Wypełniony elektroniką apartament Cí zawiera esencję tego, czego Macunaíma obawia się najbardziej – niepoznanej mocy maszyn. Jego ukochana za to żyje zgodnie z rytmem tykających wskazówek – jest uzależniona od urządzeń (nie wychodzi z domu bez karabinu), ale jednocześnie jest przekonana, że nad nimi panuje. Ta pewność doprowadzi ją zresztą do zguby – kobieta zginie tragicznie na skutek bezkrytycznego zaufania wobec bomby zegarowej własnej konstrukcji.

Macunaíma omija maszyny od początku, gdyż nie jest w stanie nad nimi zapanować. Jest to interesująca nowość w stosunku do literackiego pierwowzoru. W rapsodii za każdym razem, gdy bohater napotykał zjawisko lub przedmiot, którego sensu nie rozumiał, tworzył na jego temat mit – krótką narrację, za pomocą której wyjaśniał genezę nieznanego i tym samym je ujarzmił. Prawdziwość tak wygenerowanej wiedzy z powodzeniem sprawdzał czasem doświadczalnie – choćby wtedy, gdy udało mu się zmienić swojego brata Jigué'a w telefon i wykonać nim połączenie. W filmowym mieście, które przecież nie dopuszcza istnienia magii, bezradny Macunaíma niczym zwierzę obwąchuje ten sam telefon, zanim w ogóle zdecyduje się go użyć. Nie mówiąc już o zrozumieniu zasad jego działania.

Po śmierci Cí Macunaíma opuszcza mieszkanie i wyrusza między betonowe budynki, by odzyskać należący do zmarłej kamień szczęścia *muiraquitán*, który dostał się w ręce ludojada – Wienćysława Pietro Pietry. Udaje mu się wypełnić misję – po wielu trudach, których punktem kulminacyjnym jest uczestnictwo w krwawej ludożerczej uczcie. Oddawszy niejako hołd ukochanej, bohater zdaje sobie sprawę, że nic nie trzyma go już w São Paulo. To Cí była miastem, które Macunaíma był w stanie pokochać. Zatriumfował tu co prawda nad osobistym wrogiem, lecz nie nad potęgą zurbanizowanej przestrzeni. Triumfuje w mieście, lecz nie nad miastem. Bóstwo wraca pokonane.

Powrót do dziczy u kresu historii o Macunaímie można тракtować dwojako. Z jednej strony oznacza on usankcjonowanie kraju przodków jako prawdziwego źródła tożsamości bohatera i naturalne zwieńczenie jego mitycznej podróży, z drugiej jednak – jest to powrót szczególnie gorzki. Trickster nie osiągnął w mieście nic specjalnego, nie zmienił go, nie sprowadził z niego nowych wartości i porządków.

Zmieniacz zmieniony

Niby wraca jako triumfator – łodzią pełną maszyn-trofeów, ale jakie to ma znaczenie, skoro telewizor, gitara elektryczna, lodówka i wentylator nie zadziałają w dżungli, w której nie ma przecież prądu. Przykry wydzwięk powrotu to autorski pomysł Joaquina Pedra de Andrade. Wiele lat wcześniej Mário pozwolił swojemu bohaterowi odnieść realne zwycięstwo – odchodzący z miasta bohater zatriumfował nad nim, zamieniając je w leniwca, a jako pamiątki przywiózł zegarek i strzelbę, które zaprezentował amazońskiej ludności jako prawdziwe zdobycze cywilizacji.

W filmie przekonujemy się za to, że granica dżungla–miasto i granica miasto–dżungla różnią się od siebie diametralnie. Przejście tej drugiej skutkuje szeregiem zmian w usposobieniu. Po pierwsze, utraconych w mieście zdolności magicznych Macunaíma już nigdy nie odzyska. Jego wszystkie mniej lub bardziej spektakularne osiągnięcia są odtąd wynikiem sprytu i cwaniactwa. Znaczenie terminu „trickster” przesuwają się przez to z określenia realnego podmiotu, pochodzącego ze sfery mitycznej, w stronę zaledwie cechy charakteru coraz mniej wyjątkowego bohatera. Po drugie, okazuje się, że po powrocie do domu bracia nie są w stanie prowadzić życia takiego jak dawniej. Wszystkich trzech miasto zmieniło, lecz w znacząco odmienny sposób. Jigue i Maanape nie zamierzają dłużej znosić lenistwa i kłamstw Macunaímy. Nauczeni w mieście ciężkiej pracy, przekonują się, że to wysiłek, a nie magiczne zdolności pozwalają przetrwać w dzisiejszym świecie. W gniewie opuszczają wiecznego chłopca. Po trzecie, problem z sobą zaczyna mieć i Macunaíma. Dziwnie zgorzkniały i samotny, zapominając o dawnej witalności, czeka na śmierć. Nie będzie jednak w jego umieraniu odkupienia. Bohater zginie głupio i bezsensownie – pożarty przez wodną wiedźmę, ostatni raz w życiu ulegając swym żądzom.

Filmowe miasto przeżuło i wypluło trickstera z Pemon. Po raz pierwszy w długiej historii tej postaci bohater pozostał rzeczywiście bez charakteru – zawieszony między dwoma światami i niepasujący już do żadnego z nich. Obserwując tragiczny koniec historii Macunaímy, mamy jednak poczucie, że niejako sam on sobie nań zapracował. Joaquim Pedro de Andrade nie zamierza więc autorytatywnie demonizować miasta. Pokazuje raczej, że zarówno inicjalną przestrzeń, jak i tę zurbanizowaną rządzi to samo bezlitosne prawo: „zjedz lub zostań zjedzony”. Wielokrotnie obrazowana na ekranie antropofagia może być natomiast nie tylko kontrowersyjnym sposobem na przetrwanie w mitycznej dżungli, ale i przejrzystą metaforą niepokonanego konsumpcjonizmu wielkiego miasta.