

Cremaster 4

USA 1994, 43 min.

reżyseria: Matthew Barney

scenariusz: Matthew Barney **zdjęcia:** Peter Strietmann **montaż:** Schuyler Grant, Eric Solstein

dźwięk: Steve Silksen, Steve Hamilton **kostiumy:** Michel Voyski, Manos Zorbas, Manx Leathers

obsada: Matthew Barney (Kandydat Loughton), Dave Molyneux, Graham Molyneux (Górnoskrętni), Steve Sinnot, Karl Sinnot (Dolnoskrętni), Sharon Marvel, Colette Guimond, Christa Bauch (wróżki)

producenci: Artangel, James Lingwood, Matthew Barney **właściciel praw:** Celluloid Dreams

wersja językowa: angielska

Cremaster 4 powraca do biologicznego modelu całego projektu. Ta część cyklu opisuje pęd systemu ku upadkowi pomimo jego oporu wobec podziału. Logo *Cremaster 4* stanowią trzy wygięte, opancerzone nogi obracające się wokół centralnie umiejscowionej osi. Akcja filmu toczy się na wyspie Man; dzieło często nawiązuje do jej folkloru, a także do jej roli gospodarza rajdu motocyklowego Tourist Trophy. Mity i maszyny łączą się tu w opowieści o spełnieniu, do którego droga prowadzi przez próbę siły woli i serię kolejnych transformacji. *Cremaster 4* skupia się na trzech grupach postaci. Pierwszą zajmuje Kandydat Loughton (grany przez Barneya), satyr z dwoma parami wypustek na głowie – czterema załazkami, które, gdy wyrosną, zostaną rogami Kozła Loughton, starożytnego gatunku spotykanego tylko na tej wyspie. Jego rogi – dwa skierowane do góry, dwa w dół – tworzą diagram nieodróżnicowania, w którym wzlot i upadek współżyją w idealnej równowadze. Druga i trzecia grupa bohaterów to drużyny motocyklistów: Górnoskrętni i Dolnoskrętni. Postaciom pierwszoplanowym służy trio wrózek, które odzwierciedlają trzy pola narracji, zajmowane przez kandydata i dwie drużyny rajdowców. Nie posiadają one własnej woli działania, więc przechodzą metamorfozy.

Cremaster 4 rozpoczyna się i kończy w budynku na końcu mołu. Najpierw widzimy, jak wrótki przygotowują Kandydata do podróży. Rozpoczyna się wyścig i każda z drużyn startuje w przeciwnym kierunku. Kamera przeskakuje pomiędzy uczestnikami wyścigu i Kandydatem, który stepuje po kruszejącej z wolna podłodze.

W pewnym momencie następuje zbliżenie na klatki piersiowe rajdowców. Z otworów w ich kombinizonach wytapiają się amorficzne, glutowate twory – niewykształcone w pełni wewnętrzne narządy rozrodcze – i zaczynają się przemieszczać. W przypadku Górnoskrętnych organy poruszają się w górę, ku drugiemu zestawowi otworów w kombinizonie. U Dolnoskrętnych spływają w dół.

Przenosimy się z powrotem na moło, gdzie Kandydat wskakuje do morza i płynie w stronę wyspy. W momencie zetknięcia się z wodą – przejścia od utopijnego stanu pregenitalnej jedności do podziału – Górnoskrętni wpadają na kamienne nabrzeże, a Dolnoskrętni zjeżdżają z trasy, by wrótki mogły zmienić im opony. Kandydat dociera do wyspy i zaczyna zagłębiać się w niej poprzez wijący się kanał, który musi pokonać, by dotrzeć do mety, gdzie spotkają się obie drużyny. W ten sposób trafia na urwisko, na którym baraszkują wrótki. Ich zabawa



odzwierciedla konflikt między postaciami pierwszoplanowymi. Wreszcie Kandydat dociera do miejsca przeznaczenia. Stoi tam Kozioł Loughton – symbol potężnego przeciwieństwa, pragnienia jedności, które jest motorem potrójnego wyścigu. Jednakże, zanim Kandydat i rajdowcy mają szansę się spotkać, ekran rozbłyśka bielą. Marzenie Kandydata o wznieśieniu się ponad ograniczenia biologii i ukojeniu w krainie idealnej symetrii się rozwiewa.