

Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern
Band: - (2008)
Heft: 82: Collaborations Louise Bourgeois, Pawel Althamer, Rachel Harrison

Artikel: Conrad Brock Enright : in over his head = ausser Kontrolle
Autor: Sigler, Jeremy
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-680239>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 17.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Conrad Brock Enright:

I first heard of Conrad Brock Enright's high-priced, "designer kidnappings"¹⁾—or "ordeals" as he calls them—in 2001, the year he graduated from Columbia University's MFA program. Collectors who wanted Enright's work would submit to an arduous screening process and then wait to be abducted when least expected, held hostage, and, essentially—to quote a Fox News anchorman—"tortured."²⁾ How is one to imagine this type of collector who seems to be highly invested in an economy of desire and a dialectic of symbolic domination and surrender? I found it gutsy

JEREMY SIGLER is *Parkett's* Associate New York Editor and a poet. His next book, *Crackpot Poet* is forthcoming from Black Square Editions in 2008.

JEREMY SIGLER

that this young artist was so bold as to give collectors who wanted to buy his work literally what they were asking for: inclusion—actual hands-on involvement, really exposing them to the brutal, and oftentimes humiliating, scatological, childish element that is also part of the process of art-making.

Initially, Enright asks his potential client to fill out a detailed questionnaire. Then it's on to the "Meet and Greet" phase—the taped live interview, which updates Andy Warhol's and Gerard Malanga's *Screen Tests* for the Shock-and-Awe era. Once all of these ele-

ments are assembled, Enright begins customizing the ordeal, as if he were directing a play, rendering plans for environments and sets, hunting for props, hiring and training players.

While the artist uses these preparations to score his actions, it's hard to say how much he will rely on intuition and improvisation to compose fear. After all, he can only guess what the collectors will really find most terrifying, and hope for accurate invasions of their vulnerabilities and phobias. Game designer and theorist Eric Zimmerman points out that "Enright's work plays with involuntary abduction, but never really is. In that sense, it is very much like a horror film, a consensual temporary loss of control for the experience of being given over to an emotional thrill. With both a horror film and Enright's work (and with a game), there is ultimately a safe space outside the experience which, although it is the Other of the experience, still anchors it."³⁾

In this risky game the collectors must state their personal "Do's and Don'ts." But doesn't "No" in erotic advances often mean "Yes"? Doesn't language often belie the speaker? Says one abductee: "I didn't

mous, deserted locations to be hazed, and then finally returning them home a few days later, Enright strikes a pretty solid blow to the hierarchical norm. Of course, thinking so may express an unfair bias, a failure to acknowledge or appreciate what it really means to be an art collector, or, for that matter, a media-savvy artist in the era of high-profile art deals and *Jackass* TV, where a general Dadaist sensibility of juvenile provocation, pratfalls, and public clownishness functions as a kind of action-packed, radical street art for the teenage cable-tv audience. Maybe this ignores the real point: that the collectors, whoever they may be, are voluntarily signing up for Enright's "tailor-made experiences of 'safe' fear."⁶⁾ That they're game.

By many accounts, we are in a turbo age of art patronage, where collectors and artists are both very competitive. Consider a certain kind of "nouveau" collector today. There have never been so many self-made connoisseurs vying for such a wide variety of potentially valuable and valid works of art from so many international galleries and MFA-certified artists. A recent wave of fearless collectors, neophytes

In Over His Head

want any scars, and didn't want my life to be threatened in any way, but I wanted to be really scared."⁴⁾ Says another client, "I did not want to be in control of what was happening... I needed to believe that this person was going to kill me."⁵⁾ As these statements reveal, the challenge of playing the game goes both ways, and Enright clearly has his work cut out for him if he is to deliver the goods. He must figure out a way to be extreme and safe at once, to jolt the collector without inflicting real harm—to allow the client to participate in a *horroresque*, not a horror.

By storming unannounced into his clients' offices or other routine haunts with a group of *Clockwork Orange*-like thugs, blindfolding them and duct-taping their mouths and hands, dumping them at any-



BROCK ENRIGHT, *TALE TEETH*, 1996, video still, client being taken from bed / *ERZÄHLUNG ZÄHNE* (?), Videostill, Kunde wird aus dem Bett gezerrt. (PHOTO: BROCK ENRIGHT)

Enright's services appear to combine a number of therapies—a haywire tangle of indulgence and self-help.⁸⁾ However, Enright rejects the idea that he is anything other than an artist focused on the cultural integrity of the ordeal. He denies any interest in a medical or scientific role, denies such a deep responsibility, and insists that each ordeal be regarded a work of art. Consider Antonin Artaud's "Theater of Cruelty," the transgressions of Viennese Actionism, or the mischievous tricks of the Situationist International.

Every work being unique, the stakes are high for each of Brock's ordeals to go exactly according to plan. There is great potential for error, and any miscalculation could be hazardous for participants and innocent bystanders alike. Thus, each ordeal is an open-ended work situated between a dangerous game and therapy-in-progress. The result for both artist and collector, while potentially debilitating, is also a starting point for groundbreaking realization and the conquering of inhibitions. The late cultural critic and Freudian theorist Philip Rieff suggests that "Art as therapy takes on a certain theurgic (or supernatural) quality exactly the reverse of therapy applied scientifically."⁹⁾ To partake is to be swept up in Enright's experimental mad-science as it is being written.

And how do Enright's ordeals fare when viewed as games—especially when Enright, who has a suspiciously Beuysian sense of his own myth, claims that everything he has done up until now, including his application to Columbia's MFA program, has been scripted as part of another artist's reality game, begun when Enright was an undergraduate at Baltimore's Maryland Institute College of Art?

According to Eric Zimmerman: *The classical model of a game has a clear separation between the real and the artificial. To enter into the game—whether Chess, Tag, or World of Warcraft—is to enter into a social contract known by all players. Johan Huizinga called this special time and space of a game the 'magic circle' and indeed there is something magical about the way that games can impart meaning to player action. This model of a game is the opposite of a hoax, because a hoax requires unwilling, involuntary participation. Some games in recent decades have been designed to blur the boundary between the real and the arti-*

ficial, including ARGs (alternate reality games that use fictional websites), LARPing (live-action role-playing, often in public spaces) and Big Games (games that combine digital technology and real-world spaces on a large scale). Such games can be traced to the New Games Movement in the 70s, as well as to Fluxus and Happenings works.¹⁰⁾

Though Enright's work has stayed within the confines of "safety," and though it has been endorsed by numerous international galleries and museum curators, it seems to have scared off many in the upper echelons of the culture world for reasons of taste rather than security. Conventional collectors may be more afraid, ultimately, of what Enright's work signifies than what it actually is—which is ironic if you consider that the work is so open-signified. It has been reviewed by respected art journalists including *The New York Times*' Roberta Smith, but the sense of its placement crossed from high to low when the kidnappings were discovered by the tabloids and pop magazines like *Rolling Stone*. After Enright appeared on ABC's daytime television talk show *The View*, actor Toby McGuire even contacted the artist about purchasing the rights to his life story.

With its focus on ratings, the mainstream media has packaged and re-packaged Enright's work, portraying it as a testosterone-driven hybrid of violence, terrorism, and S&M. However, it turns out that the truth is much more nuanced. Enright has experienced quite a wide range of Do's and Don'ts by now, so that some of his ordeals are hardly taboo by any standards and might even be seen as quite innocent or banal. On the other hand, some of his ordeals are comprised of fetishes, therapies, and traumas far weirder and more Lynchian than garden-variety S&M, more erotic and particular than the duct tape and dildos portrayed in *Rolling Stone*'s gonzo reportage. It has always been Enright's goal to remove himself from the work, and for each piece to purely reflect the client. In fact, nowadays he doesn't normally participate in the kidnappings at all, instead appearing at the beginning and end, à la Mr. Roark in the classic seventies television show *Fantasy Island*.

Enright does produce photographic documentation of the ordeals. Though of course the situation is completely inverted, these works can bare an un-



Ausser Kontrolle

Zum ersten Mal hörte ich von Brock Enrights teuren «Designer Kidnappings»¹⁾ – oder, wie er sie nennt, «Ordeals» (Zerreissproben, Martyrien) – im Jahr 2001, als er das MFA-Programm der Columbia University absolvierte. Sammler, die seine Kunst kaufen wollten, mussten sich einem Prüfungsverfahren unterziehen, um dann zu einem Zeitpunkt, wenn sie es am wenigsten erwarteten, entführt, in Geiselhaft genommen und, um einen Fox-News-Moderator zu zitieren, «gefoltert» zu werden.²⁾ Wie muss man sich einen Sammler vorstellen, der sich derart bedingungslos auf eine Ökonomie des Begehrens und eine Dialektik symbolischer Herrschaft und Unter-

JEREMY SIGLER ist für *Parkett* als Redaktionsassistent in New York tätig und er ist ein Dichter. Sein nächstes Buch, *Crackpot Poet*, wird im Herbst 2008 in den Black Square Editions erscheinen.

JEREMY SIGLER

werfung einzulassen scheint? Es nötigte mir Respekt ab, dass dieser junge Künstler so kühn war, einem Sammler, der seine Kunst kaufen wollte, buchstäblich das zu geben, was er haben wollte: die Einbindung – die unmittelbare Beteiligung an der Kunstproduktion, der Wunsch, dem brutalen und oft erniedrigenden, skatologischen, kindischen Element ausgesetzt zu werden, das ein Bestandteil dieses Prozesses ist.

Zuerst bittet Enright seinen potenziellen Kunden, einen detaillierten Fragebogen auszufüllen. Darauf folgt die «Meet and Greet»-Phase – das auf Band auf-



New York Post, July 21, 2002, p. 42.

(PHOTO: NEW YORK POST)

gezeichnete Live-Interview, das Andy Warhols und Gerard Malanga *Screen Tests* für die «Shock and Awe»-Ära aktualisiert. Sobald alle diese Elemente zusammengestellt sind, beginnt er, das «Martyrium» wie ein Regisseur zu planen, er studiert Pläne, wählt die Requisiten aus, heuert Mitspieler an und trainiert sie.

Es ist schwer zu sagen, inwieweit der Künstler seiner Intuition und Improvisationsgabe vertraut, wenn er anhand dieser Vorbereitungen seine auf die Ängste dieses Sammlers ausgerichteten Aktionen plant. Schliesslich kann er nur erraten, was den Sammler wirklich in Angst und Schrecken versetzt, und nur hoffen, dass er ihre wunden Punkte und Phobien richtig trifft. Der Game-Designer und Theoretiker

Eric Zimmerman bemerkte: «Was Enright macht, ist ein Spiel mit einer unfreiwilligen Entführung, nie jedoch eine wirkliche. Seine «Ordeals» haben viel mit einem Horrorfilm gemeinsam – einem einvernehmlich eingegangenen temporären Kontrollverlust, um sich einem emotionalen Nervenkitzel hinzugeben. Wie bei einem Horrorfilm (und wie bei einem Computerspiel) gibt es auch bei Enrights Inszenierungen letzten Endes einen sicheren Raum ausserhalb dieses Nervenkitzels, der, auch wenn er das Andere dieser Erfahrung ist, ihr Halt gibt.»³⁾

In diesem riskanten Spiel muss der Sammler seine persönlichen «Do's and Don'ts» angeben. Aber heisst «Nein» in erotischen Annäherungsversuchen nicht oft «Ja»? Straft die Sprache den, der spricht, nicht oft Lügen? Ein «Entführungsoffer» sagt zum Beispiel: «Ich wollte keine Narben, und ich wollte nicht in Lebensgefahr geraten, aber ich wollte mich zu Tode fürchten.»⁴⁾ Ein anderer Klient: «Ich wollte, dass mir die Kontrolle über das Geschehen restlos genommen wurde ... Ich wollte keinen Zweifel daran haben, dass dieser Mensch mich töten würde.»⁵⁾ Wie diese Aussagen zeigen, stellt dieses Spiel für beide Seiten eine Herausforderung dar. Enright muss sich Vorgaben geben lassen, um die Ware liefern zu können. Er muss einen Weg finden, extrem und sicher zugleich vorzugehen, den Sammler zu schockieren, aber nicht zu verletzen – ihn einem Horrortrip auszusetzen, keinem Horror.

Indem Enright unangekündigt mit einer an *Clockwork Orange* erinnernden Schlägerbande das Büro oder einen anderen gängigen Aufenthaltsort seines Kunden stürmt, ihm die Augen verbindet, mit Klebeband den Mund zuklebt und die Hände fesselt, ihn an einem unbekanntem, verlassenem Ort absetzt, um ihn dort zu demütigen, und ihn schliesslich einige Tage später nach Hause zurückbringt, versetzt er der hierarchischen Norm einen ganz schön harten Schlag. In dieser Schlussfolgerung kommt natürlich möglicherweise ein ungerechtes Vorurteil zum Ausdruck, eine Verkenning dessen, was es wirklich bedeutet, in einer Zeit spektakulärer Kunstdeals und des *Jackass*-TV ein Kunstsammler zu sein, oder eben auch ein Künstler, der mit den Medien umzugehen weiss. Einer Zeit mit einer generellen dadaistischen Empfänglichkeit für jugendliche Provokation, Bauch-

landungen und albernes Verhalten in der Öffentlichkeit – als eine Art actiongeladene, radikale *Street Art* für das Teenager-TV-Publikum. Vielleicht geht das am eigentlichen Punkt vorbei, dass nämlich die Sammler, wer immer sie sein mögen, sich freiwillig für Enrights «massgeschneiderte «sichere» Angsterfahrungen» anmelden.⁶⁾

Wie ständig zu hören und zu lesen ist, leben wir in einer Zeit des Turbokunstkapitalismus; unter Sammeln wie unter Künstlern herrscht eine harte Konkurrenz. Man denke nur an einen bestimmten heutigen Typus des Sammlers junger Kunst. Noch nie gab es so viele Selfmade-Kunstkenner, die um eine so grosse Vielfalt an von so vielen internationalen Galerien und Künstlern mit MFA-Zertifikat angebotenen potenziell wertvollen und gültigen Kunstwerken wetteifern. Ein neues, unübersehbares Phänomen eines furchtlosen Sammlers, der als Neuling die Kunstmessen und die Hinterzimmer der Galerien stürmt, der vor einer Hedge-Fonds-Mentalität nicht zurückzusehen scheint, der unglaublich taktisch vorgehen muss, um das Rennen um den begehrten roten Punkt zu gewinnen. Mit Bieterschlachten um zeitgenössische Kunst machen die Auktionshäuser



Schlagzeilen, und die Sieger sind mit einem Schlag in aller Munde. Vor diesem Hintergrund betrachtet, könnte sich Enrights expandierender Kundenkreis aus den frühen Adaptoren zusammensetzen, die im Kunstsammeln eine Art Kontaktsport mit extremem Körpereinsatz sehen. Eine neue Zielgruppe, die den Künstler nicht nur im Geländewagen auf seiner Safari begleiten will. Diese Leute wollen sich auch die Ärmel hochkrepeln und die Hände wirklich schmutzig machen.

Der Sammler und der Künstler finden sich also zur selben Zeit im selben Boot, sie stehen unter ein und demselben fiebrigen Kulturzwang. Beide sind sich ihres gemeinsamen Wahnsinns, der gemeinsamen Fetische und Begierden völlig bewusst. Ungeachtet ihrer Vermögensverhältnisse, ihrer gesellschaftlichen Stellung, ihrer Ausbildung, ihres Geschmacks nehmen sie beide am selben Martyrium teil – am Martyrium der psychologischen Selbsterkenntnis. Dieses Martyrium meinte D. H. Lawrence, als er von einem «unbeschreiblichen Horror der Verdrängungen» sprach, «die Freud uns zu Bewusstsein gebracht hat. Geknebelt, gefesselt, wahnsinnige Verdrängungen, sexuelle Komplexe, fäkale Hemmungen, Traummonster.»⁷⁾

Einige Sammler wussten natürlich immer schon Alternativen zu finden, in denen verwegene, exotische Verhaltensweisen einkalkuliert werden mussten. Aber genauso leicht kann man sich vorstellen, dass einige Klienten Enrights möglicherweise naiver sind und sich auf eine krasse Erfahrung mit einem Typen in einer Batman-Maske einlassen, bevor sie sich die potenziellen Konsequenzen vor Augen geführt haben. Denn erst nachdem eine Entführung stattgefunden hat, nachdem das Werk in der Psyche des Sammlers eine Narbe hinterlassen hat, wird in seinem Nervensystem ein Syndrom mit langfristiger Zusammensetzung und poetischem Nachhall installiert. Ein Trauma, das sowohl das unquantifizierbare Opfer des Künstlers wie das des Sammlers enthält, denn beide haben in ein Spiel mit ungewissem Ausgang eingewilligt, in das Risiko, hängen zu bleiben.

Sollten Enrights auf Action basierende Gesten ausschliesslich als Kunst betrachtet werden? Vielleicht ist es sinnvoll, sie auch als eine postmoderne (Anti-)Therapieform zu sehen. In der psychothera-

peutischen Behandlung ist die Unterscheidung zwischen negativen und positiven Empfindungen oft schwierig. Manchmal kehren sie sich in ihr Gegenteil um. Manchmal bringt Schmerz eine Katharsis hervor. Kann das Drehmoment der Angst als ein Pharmazeutikum betrachtet werden, als ein stimmungshobendes Mittel, wenn es denn geschickt in skulpturalen Dosen verabreicht wird? Ist Enright dazu autorisiert? Spielt das überhaupt eine Rolle? Heutzutage scheint alles als eine legitime Therapie angesehen werden zu können, solange es einen (selbst autodidaktisch) geschulten Experten gibt, der eine anleitende oder anstiftende Funktion ausübt und sich dafür grosszügig honorieren lässt.

Enrights Dienstleistungen scheinen mehrere Therapien miteinander zu kombinieren – ein heilloses Gewirr aus Nachgiebigkeit und Selbsthilfe.⁸⁾ In seiner beispiellosen therapeutischen Rolle beharrt Enright ohne Wenn und Aber auf seinem Standpunkt, nichts anderes als ein Künstler zu sein und sich allein für die kulturelle Integrität jedes einzelnen «Ordeals» zu interessieren. Als historische Bezugspunkte seien Antonin Artauds «Theater der Grausamkeit» genannt, die Überschreitungen des Wiener Aktionismus oder die boshaften Streiche der Situationistischen Internationale. Er weist jedes Interesse an einer medizinischen oder wissenschaftlichen Rolle von sich, jede tiefe Verantwortung, die damit verbunden wäre – anders als Freud, der alles tat, was in seiner Macht stand, um die Glaubwürdigkeit der psychoanalytischen Praxis innerhalb des medizinischen Bereichs zu sichern.

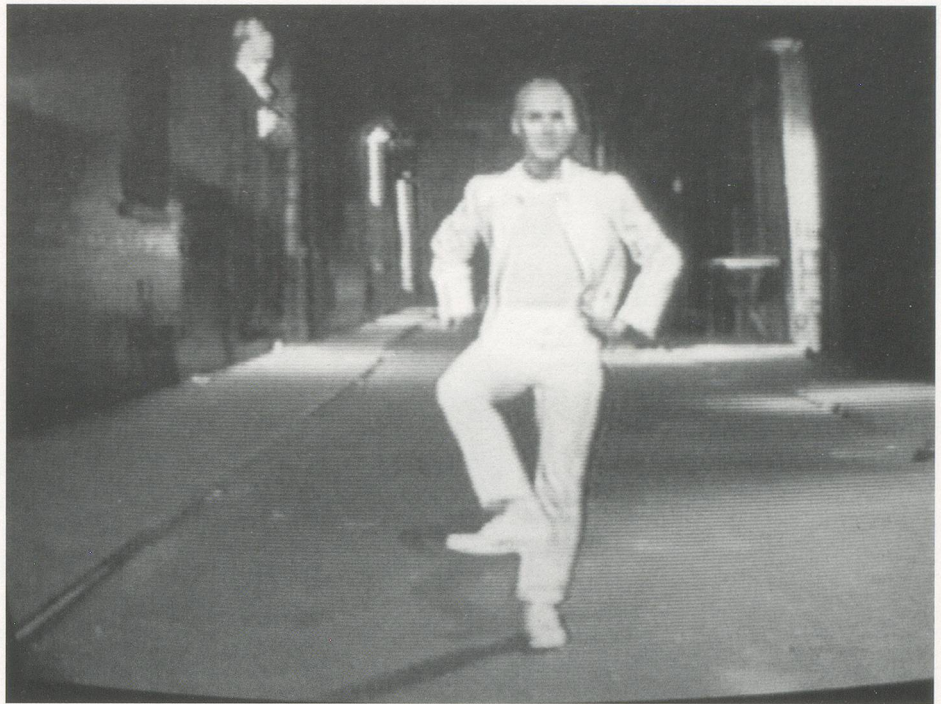
Jedes Werk ist einzigartig, und es hängt viel davon ab, dass jedes «Ordeal» genau nach Plan verläuft. Jedes Mal gibt es ein grosses Fehlerpotenzial, und jede Fehleinschätzung könnte nicht nur für die Beteiligten, sondern auch für unbeteiligte Anwesende fatale Folgen haben. Jedes «Ordeal» ist somit ein Werk mit offenem Ende, angesiedelt zwischen einem gefährlichen Spiel und einer fortlaufenden Therapie. Sowohl für den Künstler wie für den Sammler ist das potenziell entkräftende Ergebnis zugleich ein Ausgangspunkt, von dem aus Hemmungen erkannt und besiegt werden können. Um den Kulturkritiker und Freudianer Philip Rieff zu zitieren: «Kunst als Therapie hat etwas Theurgisches (oder Übernatür-

liches), das in diametralem Gegensatz zu einer nach wissenschaftlichen Kriterien angewandten Therapie steht.»⁹⁾ Teilzunehmen heisst, in Enrights experimentelle Wahnsinnswissenschaft hineinzugeraten, während sie geschrieben wird.

Und wie nehmen Enrights «Ordeals» sich aus, wenn sie als Spiele betrachtet werden – zumal wenn Enright (der einen verdächtig Beuysschen Sinn für seinen eigenen Mythos hat) behauptet, alles, was er bislang gemacht habe, einschliesslich seiner Teilnahme am MFA-Programm der Columbia University, sei als Teil des Reality-Games eines anderen Künstlers geschrieben worden, das einsetzte, als Enright am Maryland Institute College of Art in Baltimore studierte?

Eric Zimmerman sagt: *Im klassischen Spielmodell gibt es eine klare Trennung zwischen dem Wirklichen und dem Künstlichen. Ein Spiel zu spielen – ob Schach, Fangen oder World of Warcraft – heisst, einen allen Spielern bekannten Gesellschaftsvertrag einzugehen. Johan Huizinga hat diese Zeit und diesen Raum eines Spiels als «magischen Kreis» bezeichnet, und darin, wie ein Spiel den Handlungen der Spieler Bedeutung verleihen kann, liegt tatsächlich etwas Magisches. Dieses Spielmodell ist das Gegenteil von einem Streich, denn wem ein Streich gespielt wird, der nimmt unfreiwillig daran teil, ohne es zu wollen. In den letzten Jahrzehnten sind Spiele entwickelt worden, in denen sich die Grenze zwischen dem Wirklichen und dem Künstlichen verwischt. Dazu zählen ARGs («Alternate Reality Games», die fiktive Webseiten verwenden), LARPing («Live-Action Role-Playing», oft in öffentlichen Räumen) und «Big Games» (Spiele, in denen digitale Technologie und grossdimensionale reale Räume miteinander kombiniert werden). Solche Spiele können auf das «New Games Movement» der 70er-Jahre und auch auf die Fluxus und Happening-Bewegung zurückgeführt werden.¹⁰⁾*

Obwohl Enrights Werk die Grenzen der «Sicherheit» nie wirklich überschritten hat und obwohl es die Akzeptanz internationaler Galerien und Museen findet, scheint es – aus Gründen des Geschmacks, nicht der Sicherheit – viele abzuschrecken. Konventionelle Sammler fürchten sich möglicherweise letzten Endes eher vor dem, was Enrights Werk bezeichnet, als vor dem, was es tatsächlich ist – eine Ironie angesichts der Tatsache, dass dieses Werk so bedeutungslos ist. Es ist von angesehenen Kunst-



BROCK ENRIGHT, UNTITLED, 2001, video still, man in white appearing in a client's ordeal /
OHNE TITEL, Videostill, Mann in Weiss erscheint bei einer Entführung. (PHOTO: BROCK ENRIGHT)

journalisten rezensiert worden, doch es sank aus dem Bereich der Hoch- in den der Trivialkultur hinab, als die Boulevardpresse und Pop-Magazine wie *Rolling Stone* die Kidnappings für sich entdeckten. Nach Enrights Auftritt in der ABC-Fernsehtalkshow *The View* wollte der Schauspieler Toby McGuire dem Künstler die Rechte an der Geschichte seines Lebens abkaufen. (Er lehnte ab.)

Die Mainstream-Medien sind hauptsächlich an Einschaltquoten und Auflagenhöhen interessiert; sie bringen Enrights Werk in der Sensationsecke unter und präsentieren es als ein testosteronüberladenes Gemisch aus Gewalt, Terrorismus und SM. Mittlerweile jedoch hat Enright seine Erfahrungen mit einer breiten Palette an «Do's and Don'ts» gemacht. Einige seiner «Ordeals» sind kaum noch als Tabubrüche zu bezeichnen und könnten sogar als eher harmlos oder banal betrachtet werden. Die darin zu findenden Fetische, Therapieansätze und Traumata sind oft – wie die in den Filmen von David Lynch –

viel merkwürdiger als das Sado-Maso-Standardsortiment, viel erotischer und ausgefallener als die Klebänder und Dildos in den Gonzo-Reportagen im *Rolling Stone*. Enright hat schon immer das Ziel verfolgt, sich selbst aus seinem Werk herauszuhalten; jedes «Ordeal» soll sich einzig und allein auf den Klienten konzentrieren. Tatsächlich nimmt er inzwischen normalerweise nicht mehr selbst an den Kidnappings teil; wie Mister Roarke in *Fantasy Island*, einem Fernsehserienklassiker der 70er- und 80er-Jahre, tritt er nur noch am Anfang und am Ende einer Episode auf.

Enrights photographische Dokumentationen zeigen eine unheimliche Ähnlichkeit mit den berühmterbüchtigt gewordenen Photographien, die 2004 von amerikanischen Gefängniswärtern im Internierungslager Abu Ghraib im Irak aufgenommen wurden. In ihrer eindringlichen Analyse dieser Photos, die sie im selben Jahr im *New York Times Magazine* veröffentlichte, befasste sich Susan Sontag mit der Perversität



BROCK ENRIGHT, *THRONE*, 2000, polaroid,
interrogation seat, room 303, Columbia University. /
THRON, Verhör-Sessel. (PHOTO: BROCK ENRIGHT)

der Erinnerungsphotos der Wärter, die ihre Teilnahme an Misshandlungs- und Erniedrigungsszenen festgehalten hatten – sie präsentierten sich als Möchtegernsuperstars, als Celebrities in Bildern, die als Grusskarten oder Photos mit künstlerischem Anspruch nach Hause geschickt werden sollten.

Auch wenn die Dokumentationen der «Ordeals» einen vielleicht ebenso ausbeuterischen und bestürzenden Eindruck machen wie die Photographien aus Abu Ghraib, die Entführungen haben ihren eigenen bizarren Heroismus, und möglicherweise können sie einer Gesellschaft, die, was ihre eigenen Ängste oder «Schrecken» betrifft, zu benebelt und passiv geworden ist, als Weckruf dienen. In Enright's freiwillig-unfreiwilligen Entführungen fürchtet der Sammler nicht nur die Attacke, sondern auch das andauernde Schreckens- und Erwartungsspiel. Das Werk liefert einen permanenten Adrenalinstoss, ein tägliches Abenteuer, selbst wenn eigentlich nichts passiert. In weiten Teilen findet Enright's Werk in der Phantasie des Teilnehmers – und in der unseren – statt.

Auch wenn die Nachfrage nicht abreißt und Enright schon auf Hunderte von Entführungen

zurückblicken kann, so steckt sein Genre doch noch in den Kinderschuhen. Er ist ein Spinner, der mit seinen Versuchskaninchen experimentiert, ein Dr. Moreau – ganz ähnlich wie Freud, Reich oder Lacan – ein Frankenstein. Enright's Unterfangen steht noch am Anfang, stellt einen Text dar, der seine Form noch nicht gefunden hat, er ist noch für Schlagzeilen gut, ist ein Symptom, nicht unbedingt eine wissenschaftliche (oder pseudowissenschaftliche) These. Die Akteure stecken alle tief in der Breddouille, und das ist auch gut so.¹¹⁾

1) Aus der Pressemitteilung der Vilma Gold Gallery zu Brock Enright's Ausstellung «Raising Dead Mothers» (2005).

2) Aus einem Gespräch mit Brock Enright, 25. Oktober 2007.

3) Nach einem nicht aufgezeichneten Telefongespräch mit dem Game-Theoretiker und Designer Eric Zimmerman, 19. Oktober 2007. Für weitere Informationen siehe: Eric Zimmerman, *The game Designer Reader, A Rules of Play, Anthology*, Cambridge: MIT Press, 2006.

4) Claire Mitchell, «Tie Me Up! Fear Factor!», in *New York Pulse*, Beilage der *NY Post*, 21. Juli 2002, S. 40.

5) Jon Hart, «Hostage Situation», in: *TimeOut New York* (20.–27. Juni 2002), S. 55.

6) Wie Anm. 1.

7) D. H. Lawrence, *The Cambridge Edition of the Works of D. H. Lawrence: Psychoanalysis and the Unconscious and Fantasia of the Unconscious*, hrsg. von Bruce Steele, Cambridge: Cambridge University Press, 2004, S. 9.

8) «Die Therapie aller Therapien ist es, sich nicht ausschliesslich an eine Therapie zu binden, sodass keine Illusion von einem Ziel jenseits eines zutiefst privaten, nur aus dem Leben des Lebens hervorgehenden Wohlgefühl überleben kann.» Philip Rieff, *Triumph of the Therapeutic*, Chicago: University of Chicago Press, 1966, S. 261.

9) Ebenda, S. 225.

10) Eric Zimmerman, wie Anm. 4.

11) Aus einem nicht aufgezeichneten Telefongespräch mit Mark Stafford, einem Analytiker der Lacanschen Schule, der Enright's Werk mit in den 50er-Jahren praktizierten «wildern» Analyseformen verglich. Er nannte auch den ungarischen Psychoanalytiker Sándor Ferenczi (1873–1933), der sich aus dem inneren Kreis um Freud löste, um seinen eigenen radikalen methodischen Weg zu gehen.