



»Welcome, I cannot help you«, (Detail), 2001, 2 DVD, 1 organisierte Performance, Doppelprojektion, Größe variabel

Ebenso wie in diesem vorbehaltlosen 'Sich zur Schau stellen' wird auch mit der Geste, Energie weiterzureichen, ein Drang spürbar, sich zu entäußern, sich preiszugeben und die eigenen Kräfte schier bis zum äußersten auszureizen. So läuft Berger weite Strecken, balanciert mit einer Binde vor den Augen auf schmalen Grat oder schleppt schwere Gullydeckel über die Straße. Berger arbeitet trotz genauer Konzeption immer ohne Netz, begibt sich, ohne das Ergebnis klar ermessen zu können, mitten hinein in ein Ereignis und erprobt dabei auch die Empfindlichkeiten der Betrachter. Wenn er beispielsweise ein Gehirn zerlegt, die Wände der Galerie ableckt, dem Besucher im Austausch seine Spucke überreicht, dann löst er nicht selten ein Gefühl von Widerwillen oder gar Ekel aus, aber er gleicht diese Verwundungen zunehmend durch hintergründigen Humor aus. Mit seiner Art, den Körper gleich einem Instrument einzusetzen, dabei Risiken einzugehen, sich und sein Gegenüber mit Haut und Haar, Geist und Sinnen zu strapazieren, kommt er der Kunst Bruce Naumans nahe. Wie dieser weitet Berger seine körpernahen Aktionsskulpturen immer in den Raum aus; aber anders als Nauman bietet für ihn der Raum als Gehäuse, als Negativskulptur und Ort der Imagination immer eine Chance, mit dem jeweiligen Gegenüber zu kommunizieren.

26

In seiner mehrteiligen Ausstellung »Double Trouble« von 1999 im Krefelder Kaiser Wilhelm-Museum treibt Berger seine Methode, Fremdpersonen als Handlungsträger einzusetzen, besonders weit. So heuert er einerseits zwei junge, beinamputierte Frauen an, die sich nur mühsam auf Krücken die breiten, glatt polierten Treppenstufen hinauf und wieder herunter hangeln. Im Gegensatz zu dieser sehr gebremsten Bewegung treten die 11 Spieler einer Fußballmannschaft im Vollbesitz ihrer körperlichen Kräfte in verschiedenen Räumen mit schmutzigen Fußballschuhen in unmittelbarer Nachbarschaft mit den Kunstwerken gegen die Museumswände. Die Spieler bringen das pralle Leben ins Museum, sei es auch gerade dadurch, daß ihre Schleifspuren am hehren Kunstbegriff kratzen. Die Spanne zwischen Fuß und Kopf ist groß und der Wettstreit zwischen Leben und Kunst noch nicht entschieden.