

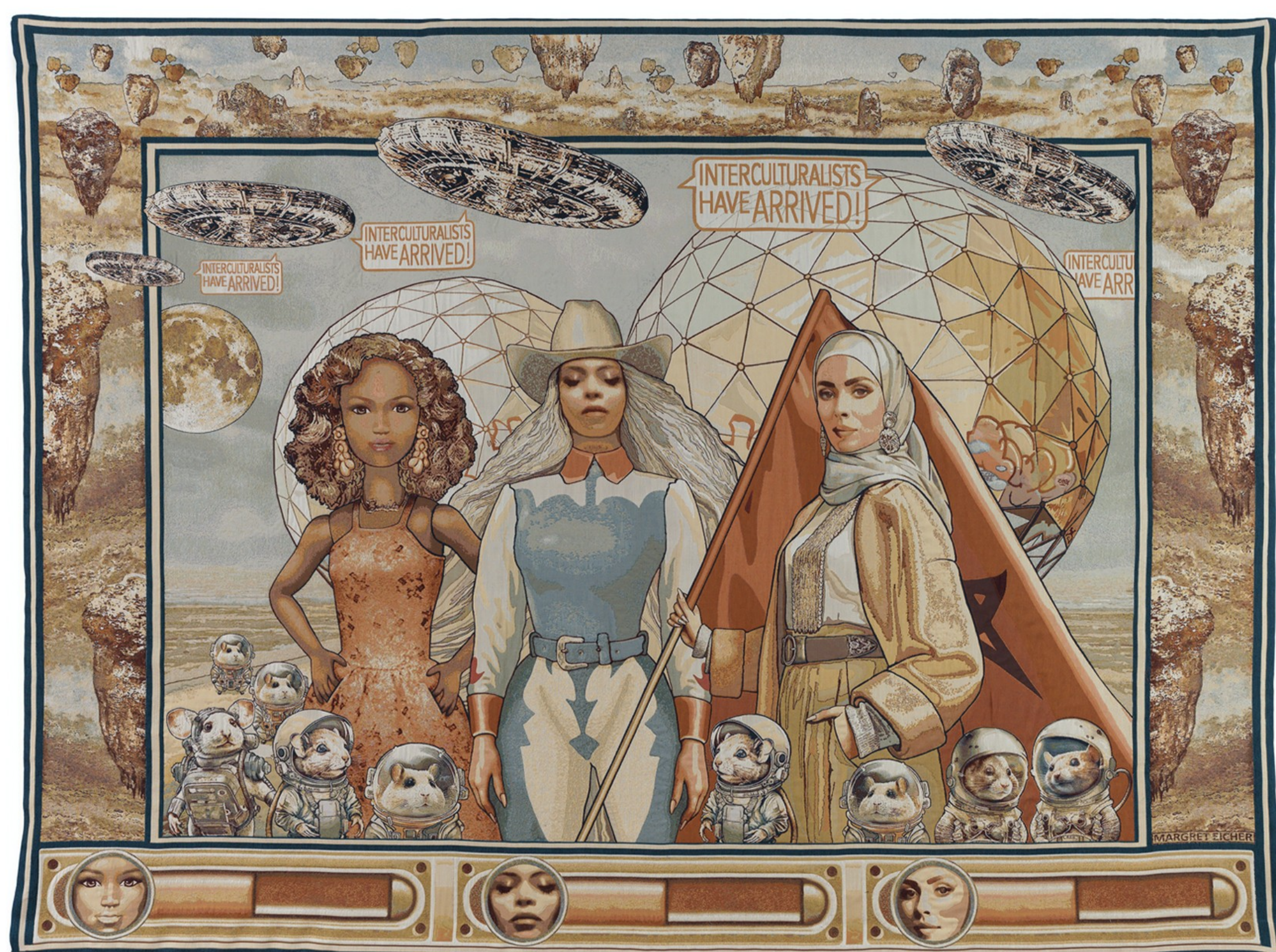
Christina Irrgang

## Wirklichkeitsebenen

Über Margret Eicher und ihre Medientapisserien.

Eine weibliche Figur nach dem Vorbild von Lady Gaga steht auf Plateausohlen im Zentrum von Margret Eichers Medientapissierie *It's A Digital World 2* (2018). Der zwei Meter breite und drei Meter hohe Bildteppich zeigt die Figur umschlossen von einer Architektur, die dem Innenraum eines Raumschiffs gleicht. Eine im vorderen Bildbereich sichtbare Spielkonsole deutet durch die auf dem Display angezeigte Schrift und Grafik darauf hin, dass die Figur teleportiert wird: Denn zwei in fingerlose Handschuhe gehüllte Hände bedienen diese Konsole, wählen Befehle zur Bestimmung ihrer Lokalisation aus, konfigurieren, bemächtigen sich ihrer De- und Rekonstruktion. Aus einer Säule, die sich über der Figur befindet, fließen Energiestrahlen und hüllen ihren Körper in einen Schleier aus Licht, der sich in dem schwarz-weißen Jacquard-Gewebe als heller Linienverlauf darstellt. Ein Fries aus den Worten "It's A Digital World" legt sich wie bei einem Gobelin um die Kanten der Bildszene, rahmt sie.

Es ist eine von Margret Eichers Medientapissierien, die sie seit nunmehr 25 Jahren anfertigt und die wir bei einem Treffen in der Berliner Galerie Michael Janssen gemeinsam betrachten. "Ich gehe nicht von einer persönlichen Faszination für das Thema eines Bildteppichs aus", sagt Margret Eicher und fährt fort: "Wenn ich etwa Oberflächenmerkmale eines Computerspiels in meine Bilder übernehme, thematisiere ich nicht das Gaming als solches, sondern die darin verwendeten Zeichen, Schriften oder Symbole – also Kommunikationsmerkmale, die dann im Motiv meiner Tapissierien erscheinen. Das Computerspiel steht somit für eine Parallelwelt und als Hinterfragung des Wirklichkeitsgrades dessen, womit wir uns als Gesellschaft beschäftigen."



Margret Eicher, *Interculturalists have arrived 2*, 2025. Digitale Montage/Jacquard, 267 x 357 cm. Courtesy Galerie Michael Janssen.

In ihrer aktuellen Bildreihe *Interculturalists have arrived* wird so etwa das Erzeugen von Bildwelten durch künstliche Intelligenz zum Gegenstand. Dabei zitiert Eicher sowohl typische als auch spezifische Bildvorlagen, die aus der Nutzung von KI-Bildprogrammen entstanden sind und im Internet kursieren. *Interculturalists have arrived 2* (2025) zeigt neben Mattels *Black Barbie* und Beyoncé ein Bildzitat der computergenerierten Influencerin Kenza Layli als Schönheitskönigin "Miss AI" aus dem Jahr 2024; Mäuse und Hamster in Astronautenanzügen, die ebenfalls Resultat von KI-Experimenten sind, verzieren den Bildteppich wie Putten ein Barockgemälde oder wie eine aus Früchten und Blumen rankende Girlande auf einer höfischen Tapissierie des 16. Jahrhunderts. Der Transfer aktueller Medienbilder in das traditionelle Format des Bildteppichs macht ihre Medientapissierien, die gerade im vergangenen Jahr in zahlreichen thematischen Ausstellungen zu Utopie, Digitalität und Zukunft international gezeigt wurden, so interessant.

### Von der Copy-Art zur digitalen Collage

Um mehr über die Hintergründe ihrer Medientapissierien zu erfahren, verabrede ich mich mit Margret Eicher an einem Wintertag an ihrem Küchentisch in Berlin. Die Künstlerin blickt auf eine großformatige Buntstiftzeichnung an der Wand, die einen Grillspieß mit Garnele und Gemüse zeigt. "Diese Zeichnung ist eine der letzten, die ich noch habe. Sie bildete 2024 neben einer kleinen Zeichnung von einem Pferd den Auftakt in meiner Ausstellung *Digital Worlds* im ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. Der Kurator Philipp Ziegler hatte sie dort meinen Medientapissierien vorangestellt", erzählt Eicher. Hyperrealistische Kompositionen mit Tieren, die von Menschen gehalten oder gegessen werden, habe sie in den 1970er-Jahren im Studium an der Düsseldorfer Kunstakademie vielfach gezeichnet. Bereits in dieser Zeit bildeten Medienbilder für die 1955 in Viersen geborene Künstlerin eine Referenz. Doch dann hatte sie den Eindruck, der Kunst als solcher nichts mehr hinzufügen zu können. "Mir ging es um Bildinhalte und nicht um das Talent, geschickt einen Stift führen zu können. Aus einer Verweigerungshaltung habe ich dann mit der Fotokopie als Arbeitsmaterial, mit der Copy-Art begonnen, dem Gedanken folgend: Ich drücke jetzt nur noch auf Knöpfe."

So entstanden Margret Eichers *CopyCollagen*, mit denen das Medienbild unmittelbar zum Gegenstand ihrer Arbeit wurde. Aus analogen Printmedien schnitt sie Bilder aus, fotokopierte diese, wiederholte Fragmente und erzeugte im physischen Zusammenkleben der Bildteile Ornamente oder Bildnarrative. Bei der Arbeit *Ornament T&S* (1998) etwa laufen die Comic-Figuren Tim und Struppi sowie Bibendum, das "Michelin-Männchen", auf einem kreisrunden Bildgrund mit Labyrinth-Motiv aufeinander zu und voreinander weg.

"Logos, die eine Firma oder eine Idee veranschaulichen, wie das aus Autoreifen gestaltete, ursprünglich sehr dicke Bibendum, sollen kurz, schnell und eindringlich wirken", bemerkt Eicher. "Diese starken Verständigungswirksamkeiten finde ich wichtig, weil sie – auch wenn sie trivial wirken – Wahrnehmung durch Vorstellungswelten zutiefst prägen, in denen wir uns wie in einem Netz bewegen – man könnte vielleicht auch sagen: in dem wir festhängen wie eine Fliege im Spinnennetz."

Ungefähr fünfzehn Jahre realisierte Eicher verschiedene Formen der *CopyCollage*, in denen sie fotografische Reproduktionen von antiken Figuren und Stars mit Mustern und Piktogrammen kombinierte. Dabei schöpfte sie Formate vom kleinformatigen Tafelbild bis zur begehbaren Rauminstallation aus, die in Resonanz mit der sie umgebenden Ausstellungsarchitektur gingen. Eichers Geste des Collagierens, die sie bereits in ihren Zeichnungen durch das Zitieren verschiedener fotografischer Vorlagen zum Ausdruck brachte, fand nun in den *CopyCollagen* durch die analogen Kombinationen fotokopierter Medienbilder einen distanzierteren Ausdruck.



**Oben:** Margret Eicher, *Herrschende Muster*, 1998. Copy Collage, ø 30 cm. Courtesy Galerie Michael Janssen. **Unten:** Porträt Margret Eicher. Foto: Estefania Landesmann, Berlin.

1999 unternahm Margret Eicher eine Urlaubsreise an die Loire, besichtigte die dort zahlreich gelegenen Schlösser – und die in ihnen ausgestellten höfischen Tapisserien rückten in ihren Blick. "Ich hatte mich in meinen *CopyCollagen* mit signifikanten Figuren wie mit Idolen oder Helden unserer Gegenwart beschäftigt. Darunter mit dem größten Interesse mit solchen, bei denen ich den Eindruck hatte, dass diese auch einen Rückbezug zu mythologischen Figuren oder christlichen Heiligen haben. Denn diese Figuren tauchen in Filmen, in Comics und in allen möglichen Trivialbildern immer wieder sehr geschärft auf. Im Betrachten der höfischen Tapisserien wurde für mich deutlich, dass auch diese das Signifikante zeigen: etwas, das für ihre Auftraggeber von höchster Bedeutung gewesen ist und das gleichzeitig generalisierend wirkt. Die Motive der Tapisserien repräsentieren Macht; in ihrer sinnlichen Bildgewalt haftet ihnen etwas Unausweichliches und Faszinierendes an. So kam mir während dieser Reise die Idee, dass ich zeitgenössische Medienbilder mit der Form der höfischen Tapisserie kombinierten wollte."

Zurück im Atelier fiel ihr das Buch *Tapisserien und Politik. Funktionen, Kontexte und Rezeption eines repräsentativen Mediums* (1992) von Wolfgang Brassat in die Hände: eine wissenschaftliche Betrachtung der gesellschaftlichen Bedeutung von Bildern und der höfischen Tapisserie als Kommunikationsmedium. Durch die Überlegung, wie die Verbindung von Medienbildern und Bildteppich zu erreichen wäre, begann Eicher, sich mit der digitalen Bildproduktion auseinanderzusetzen. "Ein Herantasten von Null", wie Eicher sagt, und sie ergänzt: "Heute setze ich die digitalen Werkzeuge souverän und unkonventionell ein – es ist wie der Prozess der Lasurmalerei, in dem man sich langsam einem Ergebnis nähert. Die allerersten Exemplare meiner Medientapisserien habe ich vernichtet, die möchte ich nicht gesehen wissen (lacht). Das Entwickeln der Medientapisserien war ein langer Prozess, der noch nicht abgeschlossen ist. Ursprünglich hatte ich darin nur ein temporäres Projekt innerhalb meiner Arbeit gesehen."

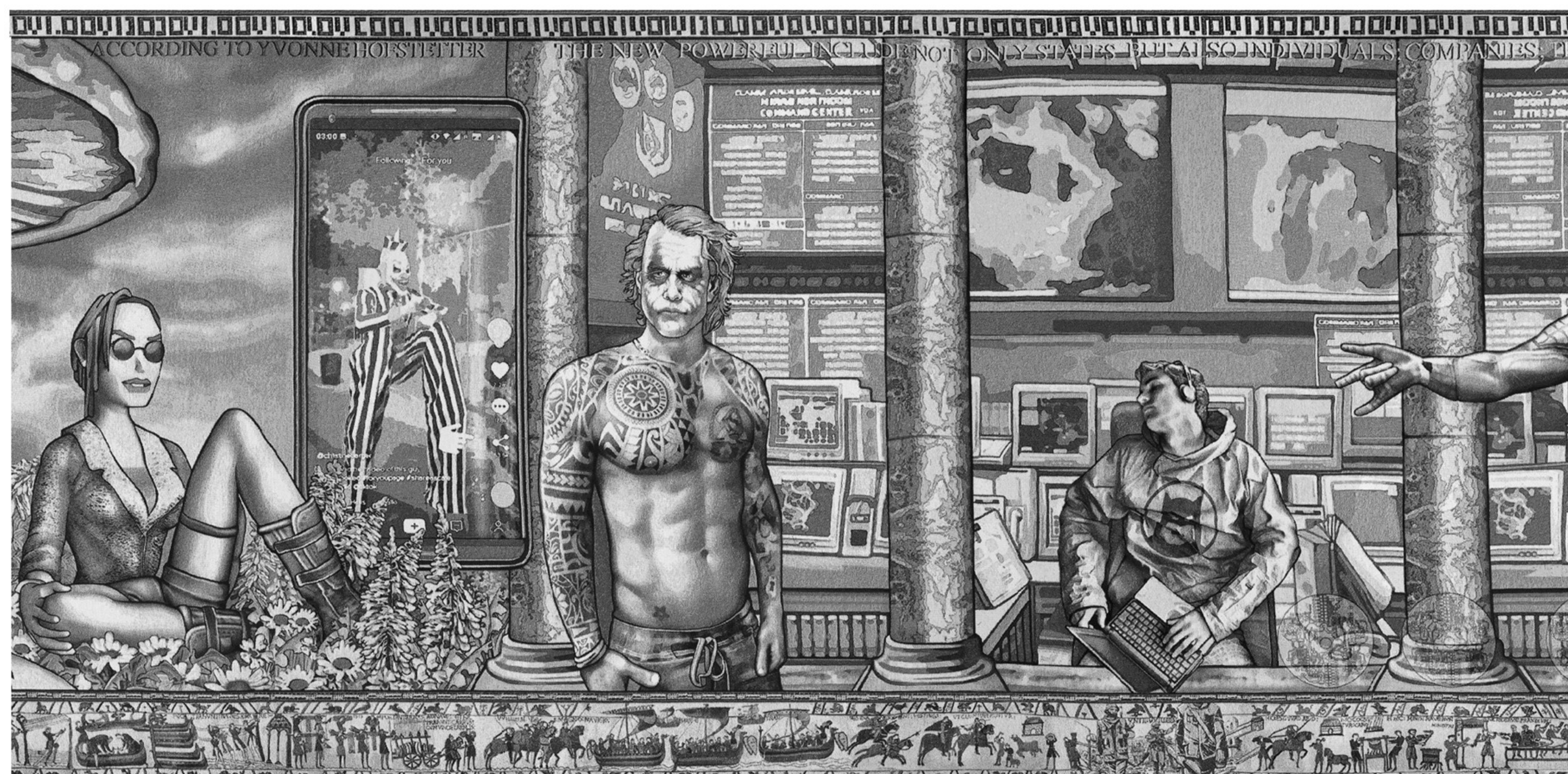
## Gewebtes und Verwobenes

Ihre Bildideen entwickelt Margret Eicher ausgehend von einem Fund: Ein Foto im Internet, das sie anspricht, ein Bericht, der sie zu einer weiterführenden Recherche bringt. In ihren Medientapisserien versammeln sich so etwa Menschen mit 3D-Brillen unter einer aufkeimenden, überlebensgroßen Pilzlandschaft; ein Star-Wars-Stormtrooper steht zwischen Peter Sloterdijk und einem wandfüllenden Bücherregal; oder Wonderwoman, Spiderman und Social-Media-Icons rahmen eine zeitgenössische kriegerische Szene vor einer verpixelten antiken Stätte. Eichers Motivwelten sind vielfältig, verzahnt – eine digitale Bilderzählung zu komponieren bedarf Zeit.

In *Posthuman Dance of Death* (2016) sind maskierte sowie tätowierte Frauengestalten mit Smartphone, MRT-Gerät, Pokémon-Figuren und Totenkopfmotiven zu sehen, wie sie beim mexikanischen Fest *Tag der Toten* visuell präsent sind. Die Verweise auf bildgebende Verfahren durch die Röhre zur tomografischen Diagnostik, auf die Überlagerung von Realität und Simulation, wie sie durch die Augmented Reality-App *Pokémon Go* angesprochen wird, oder die Zitate von Manga- und Fetischmasken, die etwa Rollenspiele adressieren, thematisieren allesamt Phänomene von Bildbedürfnis und Bildgläubigkeit. Eicher vereint unterschiedliche, doch gleichermaßen allgegenwärtige Bilder, und – wie diese Arbeit zeigt – in welchem Grad Bilder das individuelle Leben sowie gesellschaftliches Handeln durchdringen.

"Wenn man aus verschiedenen Kontexten Fragmente kombiniert, ist es eine Frage der Balance, dass das Kombinierte nicht aufdringlich wird, aber auch nicht beliebig. Diesen schmalen Pfad zu finden, bedarf der Zeit. Ich versuche ein Bild zu erzeugen, in dem das Normative oder etwas, von dem man denkt, dass man es zu erwarten hätte, nicht vorkommt", erzählt Eicher.

In einem Jahr arbeitet die Künstlerin an zwei bis vier Motiven, zuweilen parallel, wodurch zwischen den Werken oft Form-, Farb- oder Themenverwandtschaften entstehen. Wie historische Tapisserien sind auch Eichers Bildteppiche großformatig, doch richtet sich ihr Format nach der Laufweite des Jacquard-Webstuhls: Mit einer maximalen Laufbreite von drei Metern sei die Weberei in Belgien, wo Eicher ihre Arbeiten produzieren lässt, eine der wenigen in Europa, die diese Breite anbieten kann. Nach der Anpassung der Farbräume zwischen Bilddatei und digitalem Webstuhl realisiert dieser einen großen Bildteppich innerhalb weniger Stunden. "Meine Tapisserien sind so gesehen ein High-Tech-Produkt, ein modernes Textil", bemerkt Eicher.



**Oben:** Ausschnitt aus Margret Eicher, *Battle:Reloaded*, 2020/21. Digitale Montage/Jacquard, 1,20 x 30 m. Courtesy Galerie Michael Janssen. **Unten:** Gesamtansicht "Battle Reloaded".

Historische Vorbilder lässt Margret Eicher immer wieder bewusst in ihre Arbeiten einfließen, stellt Verknüpfungen zu ihnen her. Ein herausragendes Beispiel ist *Battle Reloaded* (2022), ihr dreißig Meter langer Bildteppich, für den sie sich von dem bekannten Bildwerk des 11. Jahrhunderts, dem Teppich von Bayeux, inspirieren ließ. Eichers Motivkompositionen bringen Divergenzen von Wirklichkeitserfahrung und Wirklichkeitsannahme zum Gegenstand, wie sie sich heute sowohl durch medial übermittelte Kriege als auch in digitalen Simulationen und Gaming darstellen: So zeigt der Teppich Menschen mit Virtual Reality-Brillen, die mit ihren Händen in den (leeren) Raum hineintasten; aufgereichte Lego-Figuren in Soldatenuniformen stehen mit Waffen in den Händen in einer Landschaft, die an schmelzende Gletscher erinnert; Lara Croft schwebt als Kämpferin in der Luft; Schrift, Symbole und Logos bilden neben mit Lanzen kämpfenden Reitern eine die Szene kommentierende Bordüre. Reales und Simuliertes durchdringen sich. Dabei zeigt Margret Eicher im Nebeneinander alltäglicher Szenen und extremer Grausamkeit einen direkten Spiegel unserer Welt.

"Obwohl ich die historische Tapisserie zitiere, die ja eindeutig ein Bild der Machtrepräsentanz und der Manipulation ist, will ich selbst nicht manipulativ sein", bemerkt Eicher zu ihren Medientapisserien und ergänzt: "Meine Arbeiten sind Collagen, das heißt, sie sind aus ganz unterschiedlichen Bildebenen und Bildbereichen zusammengefügt. Die Collage ist aus dem Dada stammend eine individualistische und auch demokratische Form des Bildes. Sie widerspricht der ursprünglichen Idee des Bildteppichs, der ein einheitliches, nicht in Frage zu stellendes Weltbild verkünden sollte. Mein Weltbild besteht aus Fragmenten, die sich im Aufeinandertreffen zuweilen als unwahrscheinlich denuzieren, aber gerade dadurch Raum zur individuellen Interpretation eröffnen. Es war aus diesem Grund für mich schon immer wichtig zu hören, was Betrachter:innen in meinen Bildern sehen: Ich empfinde ihr Sehen als Erweiterung meines Denkens."

Im Rahmen einer Sonderausstellung ist derzeit im *Museum der bildenden Künste* in Leipzig Margret Eichers Medientapisserie *Das Urteil des Paris 1* (2002) zu sehen, die dort in unmittelbarer Nähe von Max Klingers gleichnamiges Monumentalgemälde aus den Jahren 1885-1887 präsentiert wird. Eichers Medientapisserien sind ferner vom 12. März bis 16. Mai 2026 bei dem Satellitenprojekt *Ground 99* in Senglea im Rahmen der Malta Biennale 2026 zu sehen.

Weitere Informationen zu Margret Eicher: <https://margreteicher.de/> und <https://michaeljanssen.gallery/pages/margret-eicher>