

DE



MAX ERNST
MUSEUM BRÜHL
DES LVR

HYPER CREATURES

MYTHOLOGIE DER ZUKUNFT

Presse-
mappe

22.3.—
5.10.2025

Das Max Ernst Museum Brühl des LVR
wird gefördert durch:



20
JAHRE
MAX ERNST MUSEUM
2005–2025

LVR 
Qualität für Menschen

Inhalt

Presstext	3
Saalzettel: Interaktive Angebote	5
Wandtexte	6
Rahmenprogramm	18
Edition	20
Max Ernst Museum Brühl des LVR	21
Pressebilder	22
Praktische Hinweise	26

Kontakt

Max Ernst Museum Brühl des LVR

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Doris Vogel

Telefon: 02232 5793 –111

E-Mail: doris.vogel@lvr.de

www.maxernstmuseum.lvr.de

Pressetext

HYPERCREATURES – MYTHOLOGIE DER ZUKUNFT

Ausstellung ab 22. März bis 5. Oktober im Max Ernst Museum Brühl des LVR

Langtext

Akute globale Krisen verdeutlichen die Rolle des Menschen im Netzwerk aller Lebewesen auf unserem Planeten. Sie zeigen, wie eng menschliches Handeln mit ökologischen, klimatischen, sozialen und kulturellen Systemen verbunden ist und welche weitreichenden Folgen es für die Erde hat. Diese Krisen bieten die Chance, die Position des Menschen in diesen Systemen neu zu denken: nicht als dominante Spezies, sondern als Teil eines gemeinsamen Netzwerks.

„Hypercreatures – Mythologien der Zukunft“ beschäftigt sich mit Weltanschauungen, in denen menschliche und nichtmenschliche Lebewesen kollektiv zusammenleben können. Die Ausstellung regt dazu an, die Trennung zwischen „Natur“ und „Kultur“ sowie die Machtbeziehungen, die das Verhältnis zwischen Menschen und Nicht-Menschen prägen, zu hinterfragen, um gerechtere Zukunftsperspektiven zu ermöglichen.

Wo Mensch, Tier, Pflanze und Maschine koexistieren, werden einseitige Erzählungen aufgedeckt und neue Vorstellungen von Lebewesen jenseits dominierender Kategorien möglich. Diese „Hyperkreaturen“ sind Agent*innen einer Welt im Umbruch. Ihre hybriden Körper erzählen von transkulturellen Verflechtungen, Spannungen und heilender Aufmerksamkeit zwischen Lebensformen.

26 Künstler*innen und Kollektive aus 16 Ländern bevölkern die Ausstellungsräume mit Visionen von Mischwesen und verwandeln das Museum in ein spekulatives Biotop.

Im Dialog mit Werken von Max Ernst befassen sich die Künstler*innen mit den Mythologien unserer kapitalistischen Zeit und neuen gemeinsamen Erzählungen für eine Zukunft, die mehr als menschlich ist. Die Ausstellung lädt dazu ein, über die Rolle und Bedeutung hybrider Wesen in unserer Gesellschaft nachzudenken und die vielfältigen Geschichten zu entdecken, die sie verkörpern.

**Marco Brambilla • Kévin Bray
Federico Cuatlacuatl • Disnovation.org
Nieves de la Fuente Gutiérrez • Libby Heaney
Anne Horel • Hyeseon Jeong und Seongmin Yuk
Suzanne Kite und Devin Ronneberg
Lu Yang • Bertrand Mandico
Linda Jasmin Mayer • Wangechi Mutu
Eva Papamargariti • Nina Paszkowski
Angelo Plessas • Mary-Audrey Ramirez
Anys Reimann • Naomi Rincón-Gallardo
Lex Rütten und Jana Kerima Stolzer • SOFF
Troika • Kira Xonorika**

Kuratiert von Patrick Blümel und Sophia Naumann

Weitere Informationen zu den einzelnen Werken der Ausstellung finden Sie in Standardsprache und Einfacher Sprache auf der Microsite:



Hashtags zur Ausstellung:
#maxernstmuseum #lvr #hypercreatures

Kurztext

Max Ernst zerlegte mit der Schere Abbilder menschlicher und nicht-menschlicher Körper und fügte sie in seinen surrealistischen Collagen zu neuen Wesen zusammen. Die internationale Gruppenausstellung präsentiert Visionen von Mischwesen, die Elemente von Mensch, Tier, Maschine oder Pflanze vereinen, und gibt damit Anstöße für die Entwicklung neuer gemeinsamer Erzählungen.

Im Dialog mit Werken von Max Ernst stellen 26 Künstler*innen und Kollektive aus 16 Ländern die Frage, wie angesichts akuter globaler Krisen die Rolle des Menschen als Teil eines komplexen Netzwerkes von Lebewesen neu gedacht werden kann.

Die Ausstellung versammelt Arbeiten, die ein breites Spektrum multimedialer Techniken der Collage nutzen, darunter Videoinstallationen, Skulpturen, Malerei, Gaming und Virtual Reality.

Saalzettel

Interaktive Angebote in der Ausstellung

Vogelmasken

An verschiedenen Stellen in der Ausstellung können Vogelmasken von Linda Jasmin Mayer ausprobiert werden.

Frage bitte eine Aufsicht, damit sie euch beim Aufsetzen hilft.

Ontograph X

Geht mit dem posthumanen Wesen „Ego“ auf eine interdimensionale Quest!

Über eine interaktive Map erkundet ihr in der Ausstellung spielerisch euer Wesen und erstellt ein Profil eures Seins: den „Ontograph X“. Die Karte gibt es an der Museumskasse.

Mitmachstation

Pluriversum

Erschafft im Foyer eure eigenen fantastischen Wesen mit der Collage-Technik und lasst sie Teil des Pluriversums werden.

Teilt eure Kreaturen unter dem Hashtag

#hypercreatures oder taggt

@max_ernst_museum auf Instagram.

MAX ERNST
MUSEUM BRUNN
DES LVR

HYPERCREATURES

MYTHOLOGEN DER ZUKUNFT
22.3. – 6.10.2025

Marco Brambilla • Kelvin Bray • Federico Cuatrecasas • Disnovation.org
Nieves de la Fuente Gutiérrez • Libby Heaney • Anne Horé • Hyeseon Jeong und
Seongmin Yuk • Suzanne Kille und Devin Romberg • Lu Yang • Bertrand Mandico
Linda Jasmin Mayer • Wangchul Moku • Eva Papamarganti • Nina Paszkowski
Angelo Plessas • Mary-Audrey Ramirez • Anya Reimann • Naomi Rinçon-Gallardo
Lex Rütten und Jana Kerima Stotzer • SOFF • Troika • Kira Xonorika

WAS SIND MYTHOLOGEN?
Mythologien sind Erzählungen, die die Welt erklären. In vielen
Mythen verkörpern Menschen die Verbindungen zwischen
menschlichen und nicht-menschlichen Wesen. Mythologien
sind aber mehr als fantastische Erzählungen – sie geben Ein-
blicke in das menschliche Wesen, Werte und Zusammenhänge.
Sie fördern Gemeinschaft, Identität und Zusammenhalt
durch gemeinsame Geschichten und Symbole. Mythos reflektiert
den Herkunftscharakter einer Zeit, erklären das Un-
klärliche und geben Orientierung in komplexen Entwick-
lungen. Sie regen kreative Handen an, bearbeiten
existenzielle Fragen und machen die Welt durch erzählerische
Strukturen greifbar.
Auch heute prägen sie alle Lebensbereiche wie Kunst, Litera-
tur, Popkultur und Philosophie. Doch ihre Wirkung erfordert
kritisches Hinterfragen: Mythos können Feindformationen
verstecken, Narrative manipulieren und andere kulturelle Per-
spektiven verdrängen. Historische oder wissenschaftliche Ak-
teure*innen nutzen sie, um bestimmte Narrative zu verstärken
oder die Öffentlichkeit zu manipulieren.

Einfache Sprache
Mythologien sind Geschichten. Sie erklären die Welt. In vielen
Mythen gibt es Menschen. Das sind Wesen, die halb-Mensch
und halb Tier oder Pflanze sind. Mythos sind aber nicht nur
Fantasie. Sie zeigen, was Menschen wichtig ist. Zum Beispiel
Werte oder Moral. Mythos verbinden Menschen. Sie geben
Identität und Sinnhaftigkeit. Sie helfen, die Welt zu verstehen.
Mythen erklären schwierige Dinge. Sie geben Orientierung.
Auch heute gibt es Mythos. In Kartell, Büchern, Filmen und in
der Philosophie. Mythos ändern, wie wir denken. Aber: Man
muss Mythos hinterfragen. Manche Mythos können schaden.
Sie können Menschen beeinflussen, ohne dass sie es merken.
Zum Beispiel in der Politik oder Wirtschaft. Sie können benutzt
werden, um Menschen zu täuschen.

INTERAKTIVE ANGEBOTE IN DER AUSSTELLUNG

Vogelmasken
An verschiedenen Stellen in der Ausstellung können Vogel-
masken von Linda Jasmin Mayer ausprobiert werden.
Frage bitte eine Aufsicht, damit sie euch beim Aufsetzen hilft.

Ontograph X
Geht mit dem posthumanen Wesen „Ego“
auf eine interdimensionale Quest!
Über eine interaktive Map erkundet ihr
in der Ausstellung spielerisch euer Wesen
und erstellt ein Profil eures Seins:
den „Ontograph X“.
Die Karte gibt es an der
Museumskasse.

Mitmachstation

Pluriversum
Erschafft im Foyer eure eigenen
fantastischen Wesen mit der Collage-Technik
und lasst sie Teil des Pluriversums werden.

Kurztexte zu den Kunstwerken

QR-Code
Deutsch
Einfache
Sprache und
Standard

QR-Code
English
Plain
English and
Standard
English

20
Jahre
Museum Brunnen
1995-2025

LVR
Qualität für Menschen

ZWISCHENGESCHOSS

- Angelo Plessas, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Angelo Plessas, *Realities of AI Dreams*, 2022, Video
- Kevin Bray, *Autism Symptom*, 2023, Skulptur mit Video
- Nina Paszkowski, *Worms*, 2024, Keramik
- Nina Paszkowski, *Amoxicillin Series*, 2024-25, Keramik
- Nina Paszkowski, *How to find a soul*, 2023, Keramik
- Wangchul Moku, *Homeland Sound*, 2020/23, Druck
- Nieves de la Fuente Gutiérrez, *Red Q' Gitter*, 2023, Video und Textile
- Yves-Jean Baudry, *Portrait of a Man*, 2024, Video
- Federico Cuatrecasas, *Archipelago*, 2024, Skulptur
- Troika, *Phantom Form*, 2024, 3D-Druck
- Lu Yang, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Federico Cuatrecasas, *Archipelago*, 2024, Video
- Federico Cuatrecasas, *Portrait of a Man* (Sized as my heart), 2024, Lithografie
- Any Reimann, *L'AMOUR D'UNE FEMME*, 2024, Collage, Mixed Media
- Linda Jasmin Mayer, *Hypercreatures* (Schachspiel), 2023, Mixed Media
- Federico Cuatrecasas, *Interaktive Objekte*, 2024, Mixed Media
- Lu Yang, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Yves-Jean Baudry, *Portrait of a Man*, 2024, Video
- Lu Yang, *SOFF*, *Many conflicts meet (Lauten)*, 2022, Video
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *Hyphens*, 2022, Installation
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *Hyphens*, 2022, Video
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *SUPER PLURIVERSUM*, 2023, Video
- Mary-Audrey Ramirez, *Moon*, 2023, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *How to find a soul*, 2024, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *Blush on Blue (Mojito)*, 2024, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *How to find a soul*, 2024, Skulptur

VORRAUM

- Marco Brambilla, *Cosmos (Majestic)*, 2012, Video

AUSSTELLUNGSSAAL

- Angelo Plessas, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Angelo Plessas, *Realities of AI Dreams*, 2022, Video
- Kevin Bray, *Autism Symptom*, 2023, Skulptur mit Video
- Nina Paszkowski, *Worms*, 2024, Keramik
- Nina Paszkowski, *Amoxicillin Series*, 2024-25, Keramik
- Nina Paszkowski, *How to find a soul*, 2023, Keramik
- Wangchul Moku, *Homeland Sound*, 2020/23, Druck
- Nieves de la Fuente Gutiérrez, *Red Q' Gitter*, 2023, Video und Textile
- Yves-Jean Baudry, *Portrait of a Man*, 2024, Video
- Federico Cuatrecasas, *Archipelago*, 2024, Skulptur
- Troika, *Phantom Form*, 2024, 3D-Druck
- Lu Yang, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Federico Cuatrecasas, *Archipelago*, 2024, Video
- Federico Cuatrecasas, *Portrait of a Man* (Sized as my heart), 2024, Lithografie
- Any Reimann, *L'AMOUR D'UNE FEMME*, 2024, Collage, Mixed Media
- Linda Jasmin Mayer, *Hypercreatures* (Schachspiel), 2023, Mixed Media
- Federico Cuatrecasas, *Interaktive Objekte*, 2024, Mixed Media
- Lu Yang, *Flow (Newborn)*, 2021, Installation
- Yves-Jean Baudry, *Portrait of a Man*, 2024, Video
- Lu Yang, *SOFF*, *Many conflicts meet (Lauten)*, 2022, Video
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *Hyphens*, 2022, Installation
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *Hyphens*, 2022, Video
- Hyeseon Jeong & Seongmin Yuk, *SUPER PLURIVERSUM*, 2023, Video
- Mary-Audrey Ramirez, *Moon*, 2023, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *How to find a soul*, 2024, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *Blush on Blue (Mojito)*, 2024, Skulptur
- Mary-Audrey Ramirez, *How to find a soul*, 2024, Skulptur

Interaktive Angebote

Linda Jasmin Mayer, *Vogelmasken*, 2023, Mixed Media
SOFF, *Ontograph X*, 2023, Interaktive Quest

WERKE VON MAX ERNST

M2, *Portrait of a Man*, 2024, Installation
M3, *Blush on Blue (Mojito)*, 2024, Collage
M4, *Portrait of a Man*, 2024, Video
M5, *Portrait of a Man*, 2024, Video

Wandtexte

HYPERCREATURES – MYTHOLOGIE DER ZUKUNFT

Die aktuellen globalen Krisen verdeutlichen die empfindlichen Beziehungen zwischen allen Lebewesen auf unserem Planeten. Klimawandel, geopolitische Konflikte sowie wirtschaftliche und soziale Unsicherheiten zeigen, dass der Mensch nicht nur in Netzwerken lebt, sondern diese aktiv formt und bestimmt. Menschliches Handeln hat weitreichende Folgen für ökologische und kulturelle Systeme auf der Erde. Die Herausforderungen unserer Zeit verlangen daher ein neues Bewusstsein für diese Zusammenhänge und Wechselwirkungen, um nachhaltige globale Verflechtungen zu gestalten. Sie bieten die Chance, die Position des Menschen in diesen Systemen neu zu denken: nicht als dominante Spezies, sondern als Teil eines gemeinsamen Netzwerks.

„Hypercreatures – Mythologien der Zukunft“ beschäftigt sich mit Weltanschauungen, in denen menschliche und nicht-menschliche Lebewesen gemeinsam und kooperativ zusammenleben können. Die Ausstellung regt dazu an, die Trennung zwischen „Natur“ und „Kultur“ sowie die Machtbeziehungen, die das Verhältnis zwischen Menschen und Nicht-Menschen prägen, zu hinterfragen, um gerechtere Zukunftsperspektiven zu ermöglichen.

Wo Mensch, Tier, Pflanze und Maschine einen gemeinsamen Organismus bilden, werden einseitige Erzählungen aufgedeckt und neue Vorstellungen von Lebewesen jenseits dominierender Narrative möglich. Diese „Hyperkreaturen“ sind Agent*innen einer Welt im Umbruch. Ihre hybriden Körper erzählen von transkulturellen Verflechtungen, Spannungen und heilender Aufmerksamkeit zwischen Lebensformen.

26 Künstler*innen und Kollektive aus 16 Ländern bevölkern die Ausstellungsräume mit Visionen von Mischwesen und verwandeln das Museum in ein spekulatives Biotop. Im Dialog mit Werken von Max Ernst befassen sich die Künstler*innen mit den Mythologien unserer kapitalistischen Zeit und neuen gemeinsamen Erzählungen für eine Zukunft, die mehr als menschlich ist. Die Ausstellung lädt dazu ein, über die Rolle und Bedeutung hybrider Wesen in unserer Gesellschaft nachzudenken und die vielfältigen Geschichten zu entdecken, die sie verkörpern.

HYPERCREATURES – MYTHOLOGIEN DER ZUKUNFT

Einfache Sprache*

Alles auf der Welt gehört zusammen. Menschen, Tiere, Pflanzen und Maschinen sind verbunden. Das bedeutet: Was ein Mensch tut, hat Folgen für andere Menschen. Und für alle anderen Lebewesen. Die Welt hat viele Probleme. Zum Beispiel: Das Klima verändert sich. Länder streiten sich. Viele Menschen haben Angst um ihre Zukunft. Deshalb müssen wir neu nachdenken: Wie können wir besser zusammenleben? Wie können wir die Welt gerechter machen?

In der Ausstellung gibt es besondere Wesen und neue Ideen. Es geht um Wesen, die aus Mensch, Tier und Pflanze bestehen. Diese besonderen Wesen leben zusammen. Sie zeigen: Es gibt neue gemeinsame Geschichten über das Leben. Geschichten von Menschen, Tieren, Pflanzen und anderen Lebewesen.

26 Künstler*innen aus 16 Ländern zeigen ihre Kunst. Was heißt das * Sternchen? Es gibt mehr als zwei Geschlechter. Aber in der Sprache ist oft alles männlich oder weiblich. Wir wollen zeigen: Es gibt noch mehr Geschlechter. Manche Menschen identifizieren sich nicht als weiblich oder männlich. Das Sternchen steht für diese Menschen. Wir schreiben zum Beispiel: Künstler*innen. Damit meinen wir weibliche Künstler*innen. Und wir meinen männliche Künstler*innen. Wir meinen aber auch alle Künstler*innen mit einem anderen Geschlecht. Andere Beispiele sind: Besucher*innen, Forscher*innen, Held*innen.

In der Ausstellung erzählen viele verschiedene Menschen Geschichten. Sie machen das Museum zu einem besonderen Ort. Ein Ort für neue Geschichten. Die Künstler*innen denken über die Zukunft nach. Sie fragen: Wie können wir anders über Leben nachdenken? Die Ausstellung lädt ein: Komm und entdecke neue Geschichten über die Welt.

***Einfache Sprache:**

Wir verwenden Einfache Sprache, um Informationen für alle verständlich zu machen: Sie vereinfacht wissenschaftliche Diskussionen, baut Barrieren ab und fördert neue Perspektiven.

Mythologien und ihre Relevanz

Mythologien sind Erzählungen, die die Welt erklären. In vielen Mythen verkörpern Mischwesen die Verbindungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Wesen. Mythologien sind aber mehr als fantastische Erzählungen – sie geben Einblicke in das menschliche Wesen, Werte und Moralvorstellungen. Sie fördern Gemeinschaft, Identität und Zusammenhalt durch gemeinsame Geschichten und Symbole. Mythen reflektieren die Herausforderungen ihrer Zeit, erklären das Unerklärliche und geben Orientierung in komplexen Entwicklungen. Sie regen kollektives Handeln an, beantworten existenzielle Fragen und machen die Welt durch erzählerische Strukturen greifbar.

Auch heute prägen sie alle Lebensbereiche wie Kunst, Literatur, Popkultur und Philosophie. Doch ihre Wirkung erfordert kritisches Hinterfragen: Mythen können Fehlinformationen verstärken, Narrative manipulieren und andere kulturelle Perspektiven verdrängen. Politische oder wirtschaftliche Akteur*innen nutzen sie, um bestimmte Narrative zu verstärken oder die Öffentlichkeit zu manipulieren.

Einfache Sprache

Mythologien sind Geschichten. Sie erklären die Welt. In vielen Mythen gibt es Mischwesen. Das sind Wesen, die halb Mensch und halb Tier oder Pflanze sind. Mythen sind aber nicht nur Fantasie. Sie zeigen, was Menschen wichtig ist. Zum Beispiel Werte oder Moral. Mythen verbinden Menschen. Sie geben Identität und Gemeinschaft. Sie helfen, die Welt zu verstehen. Mythen erklären schwierige Dinge. Sie geben Orientierung.

Auch heute gibt es Mythen. In Kunst, Büchern, Filmen und in der Philosophie. Mythen ändern, wie wir denken. Aber: Man muss Mythen hinterfragen. Manche Mythen können schaden. Sie können Menschen beeinflussen, ohne dass sie es merken. Zum Beispiel in der Politik oder Wirtschaft. Sie können benutzt werden, um Menschen zu täuschen.

Mythen im Anthropozän Geschichten jenseits des Konflikts

Unsere Gesellschaft ist von leicht konsumierbaren Erzählungen geprägt, die insbesondere aus Hollywood kommen. Wie selbstverständlich kreisen viele Geschichten um Konflikte, aus denen immer nur ein*e Held*in hervorgehen kann. Ihnen liegt die sogenannte „Heldenreise“ zugrunde, eine vereinheitlichende Erzählstruktur, die kulturelle Vielfalt und alternative Sichtweisen verdrängt. Sie dominiert unser kollektives Geschichtenerzählen und unsere Wahrnehmung der Welt.

Die Heldenreise reflektiert eine Kultur, die Aggression und Wettbewerb betont und multiperspektivische Verhaltensoptionen ignoriert. Geschichten des Konflikts vernachlässigen häufig die komplexen Verflechtungen, die das Leben ausmachen. Doch wie würden sich unsere Narrative und der Blick auf die Welt ändern, wenn unsere Geschichten von Aushandlungsprozessen, von harmonischen und inklusiven Ansätzen, erzählen würden, die über ein Schwarz-Weiß-Denken hinausgehen?

Die Ausstellung „Hypercreatures – Mythologien der Zukunft“ rückt Alternativen zu den etablierten Konflikterzählungen in den Fokus und zeigt neue Mythen, die menschliches und nicht-menschliches Verhalten wie Kollaboration, Entdecken oder Verändern thematisieren. Im Zentrum stehen Aspekte der Fürsorge und Verbundenheit, die die symbiotischen Beziehungen zwischen Menschen und Nicht-Menschen als eine Form der Resilienz (Widerstandsfähigkeit) zeigen. Sie machen die Kraft alternativer „Lebensgeschichten“ deutlich, die genauso fesselnd sind wie „Killergeschichten“.

Einfache Sprache

Viele Filme und Geschichten kommen aus Hollywood. Diese Geschichten sind oft einfach und spannend. Sie erzählen von einem großen Kampf. Am Ende gibt es einen Helden. Und manchmal eine Heldin. Diese Art von Geschichte nennt man „Heldenreise“. Das bedeutet: Eine Person kämpft gegen Probleme und gewinnt. Die Heldenreise behauptet: Man muss stark sein. Man muss besser sein als andere. Es gibt Gewinner*innen und Verlierer*innen.

Aber das Leben ist nicht so einfach. Alles hängt zusammen. Nicht immer muss es einen Kampf geben. Wie wären Geschichten, die von Zusammenarbeit erzählen? Wie wären Geschichten, die verschiedene Menschen zeigen? Die Ausstellung zeigt neue Geschichten. Diese Geschichten handeln von: Miteinander statt Gegeneinander. Entdecken und Verändern. Fürsorge und Zusammenhalt. Menschen und andere Lebewesen gehören zusammen. Das macht sie stark. Diese neuen Geschichten sind auch spannend. Sie zeigen eine andere Art, die Welt zu sehen.

Anthropozän versus Kapitalozän?

Der menschliche Einfluss auf den Planeten wird immer deutlicher: Bedrohte Ökosysteme wie Korallenriffe, das abschmelzende arktische Meereis und die Rodung des Amazonas-Regenwalds sind Beispiele dafür. 2016 rief die Internationale Geologische Vereinigung das „Anthropozän“ aus – ein Erdzeitalter, das vom Menschen geprägt ist. Das Anthropozän ist durch Konflikte gekennzeichnet, vorangetrieben durch ökonomische Interessen an Energie und Ressourcen. Dabei stellt sich die Frage: Ist der Mensch (Anthropos) als Spezies verantwortlich, oder liegt die Ursache vielmehr in der kapitalistischen Gesellschaftsordnung, die Macht und Ausbeutung ermöglicht?

Als Alternative wird von verschiedenen Wissenschaftler*innen der Begriff „Kapitalozän“ vorgeschlagen. Er rückt die kapitalistische Aneignung von Natur und Land in den Fokus und damit verbundene Aspekte wie Klassenfragen, Patriarchat und Rassismus. Das Kapitalozän bietet einen Ausgangspunkt, um eine alternative Erzählung zu schaffen. Denn mit dem Kapitalozän wird nicht der Mensch als Spezies in Frage gestellt, sondern ein System, das der Mensch erschaffen hat. So lassen sich Muster erkennen, die überwunden werden können, um ein neues System zu schaffen, das auf Gemeinschaft statt Ausbeutung basiert.

Einfache Sprache

Der Mensch verändert die Erde stark. Zum Beispiel: Der Regenwald wird abgeholzt. Korallenriffe sterben. Das Eis am Nordpol schmilzt. 2016 haben Wissenschaftler*innen gesagt: Wir leben im „Anthropozän“. Das bedeutet: Der Mensch (Anthropos) verändert die Erde für eine sehr lange Zeit.

Das Anthropozän hat viele Probleme. Es gibt Kämpfe um Energie und Rohstoffe. Das macht die Welt ungerecht. Manche Länder haben viel. Andere Länder haben wenig. Aber ist wirklich jeder Mensch schuld? Oder ist das Problem unser Wirtschaftssystem? Viele Wissenschaftler*innen sagen: Nicht alle Menschen sind gleich verantwortlich. Deshalb schlagen sie einen anderen Begriff vor: „Kapitalozän“. Das bedeutet: Das Wirtschaftssystem ist das Problem, nicht alle Menschen. Das Kapitalozän zeigt: Wir müssen unser System ändern. Wie können wir eine gerechtere Welt schaffen? Eine Welt, die auf Zusammenarbeit statt Ausbeutung basiert.

Hybride Kunst und moderne Mythologie

Seit dem 20. Jahrhundert prägen hybride Arbeitsweisen die bildende Kunst, bei denen verschiedenste Materialien und Motive zu etwas Neuem kombiniert werden. Ab 1920 schafft Max Ernst surrealistische Collagen, indem er Fragmente menschlicher und nicht-menschlicher Körper aus Romanen, Lehrmittelkatalogen und Modebroschüren zu Mischwesen zusammenfügt. Die hybriden Kreaturen spiegeln die gesellschaftlichen, technologischen und kulturellen Umbrüche der Zeit zwischen den Weltkriegen wider. Surrealist*innen wie Max Ernst kritisieren den Rationalismus des Westens als unzureichend, um die Komplexität des menschlichen Daseins zu erfassen. Ihre Mischwesen betonen insbesondere die Legitimität alternativer nicht-westlicher Denkweisen.

So ist ein Ziel der Surrealist*innen, eine „moderne Mythologie“ zu schaffen, die sich von etablierten Erzählungen abgrenzt. Dabei streben sie an, Dualismen zu überwinden und neue Perspektiven zu schaffen. Im surrealistischen Kosmos erscheint der Mensch als ein sich ständig veränderndes hybrides Wesen.

Einfache Sprache

In der Kunst gibt es oft neue Ideen. Im 20. Jahrhundert haben viele Künstler*innen neue Wege gefunden, um Kunst zu machen. Sie nehmen verschiedene Materialien und Motive. Sie mischen viele Dinge. So entsteht neue Kunst. Ab 1920 macht Max Ernst besondere Bilder. Sie heißen Collagen. Er schneidet Bilder aus Büchern und Zeitschriften aus. Dann setzt er sie neu zusammen. So entstehen besondere Figuren: halb Mensch, halb Tier oder Maschine. Sie sind Mischwesen.

Mischwesen zeigen, wie sich die Welt verändert. Damals gab es viele Veränderungen in der Gesellschaft, in der Technik und in der Kultur. Die Surrealist*innen – zum Beispiel Max Ernst – waren nicht einverstanden mit der Welt und der westlichen Denkweise. Sie fanden: Die Welt ist kompliziert. Man braucht mehr als den Verstand, um die Welt zu verstehen. Sie wollten neue Mythen und Geschichten schaffen. Sie sagten: Es gibt viele verschiedene Meinungen. Menschen sehen die Welt unterschiedlich.

Donna Haraway und das Chthuluzän

Kritik an dualistischen Vorstellungen findet sich in vielen Theorien des 20. und 21. Jahrhunderts, etwa im Cyberfeminismus. In ihrem Manifest für Cyborgs (1985) beschäftigt sich Donna Haraway mit hybriden technologischen Lebensformen – sogenannten Cyborgs –, die weder „Natur“ noch „Kultur“ eindeutig zugeordnet werden können. Ihre Existenz stellt Denkweisen wie weiblich/männlich, Geist/Körper oder Wahrheit/Illusion infrage.

In *Unruhig bleiben* (2016) entwickelt Donna Haraway das Konzept des „Chthuluzäns“ als Alternative zum Anthropozän oder Kapitalozän. Inspiriert vom griechischen „chthonic“ („der Erde zugehörig“), beschreibt es eine spekulative Zukunft, die von tiefgreifender Verflechtung (Entanglement) aller Lebensformen geprägt ist. Haraway fordert neue Verbindungen und Gemeinschaften über Arten hinweg, um ökologischen und gesellschaftlichen Krisen zu begegnen. Das Chthuluzän steht für eine Ära der Koexistenz, in der Lebewesen symbiotisch zusammenleben und planetare Grenzen achten.

In der Biologie umfassen Symbiosen „Mutualismus“, bei dem beide Lebewesen profitieren, „Kommensalismus“, bei dem ein Lebewesen profitiert, ohne dem anderen zu schaden, und „Parasitismus“, bei dem ein Lebewesen auf Kosten des anderen lebt. Wie müssen wir unser symbiotisches Zusammenleben in ökologischen und sozialen Systemen neu denken, um angesichts globaler Krisen ein gemeinsames Überleben zu sichern?

Einfache Sprache

Viele Menschen denken in Gegensätzen. Zum Beispiel: Mann oder Frau, Körper oder Geist, Natur oder Kultur. Aber diese Gegensätze sind nicht immer richtig. Im Cyberfeminismus wird das kritisiert. Cyberfeminismus ist eine neue Idee. Sie fragt: Sind Menschen und Maschinen wirklich Gegensätze?

Die Wissenschaftlerin Donna Haraway hat 1985 ein wichtiges Buch geschrieben. Es heißt „Manifest für Cyborgs“. Ein Cyborg ist halb Mensch und halb Maschine. Cyborgs gehören weder nur zur Natur noch nur zur Kultur. Sie zeigen: Es gibt nicht nur Gegensätze. Es gibt auch Mischungen.

2016 hat Donna Haraway eine neue Idee entwickelt: Das Chthuluzän. Das Wort kommt vom Griechischen und bedeutet: der Erde zugehörig. Donna Haraway sagt: Alles auf der Erde ist verbunden. Menschen, Tiere und Pflanzen müssen gleichberechtigt zusammenleben. Nur so können wir die Probleme auf der Erde lösen. In der Biologie gibt es den Begriff Symbiose. Das bedeutet: Lebewesen leben zusammen und beeinflussen sich. Es gibt drei Arten von Symbiose. Mutualismus: Beide Lebewesen haben Vorteile. Kommensalismus: Ein Lebewesen hat einen Vorteil, das andere hat keinen Schaden. Parasitismus: Ein Lebewesen nimmt etwas weg und schadet dem anderen.

Die Ausstellung stellt die Frage: Wie können wir besser zusammenleben? Wie können wir eine Welt schaffen, in der niemand ausgebeutet wird?

Chimären bei Max Ernst

Max Ernsts Werke sind von Chimären und Mischwesen bevölkert, die Merkmale verschiedener Lebewesen kombinieren. Sie symbolisieren psychologische, kulturelle und philosophische Fragen und lösen die Grenzen zwischen Realität und Fantasie, Ordnung und Chaos, Natur und Kultur auf. Die mythologische Chimäre – ein Mischwesen aus Löwe, Ziege und Schlange – wird in Max Ernsts Arbeiten neu interpretiert. Zufall spielt bei seinen innovativen Techniken eine zentrale Rolle.

Mit der Frottage, bei der Oberflächentexturen durch Reiben übertragen werden, entstehen Formen, die er zu fantastischen Wesen entwickelt. In der Serie *Histoire Naturelle* (1926) verschmelzen Pflanzen, Tiere und Mineralien zu hybriden Lebensformen.

In seinen Collagen kombiniert Max Ernst gegensätzliche Elemente aus wissenschaftlichen Zeichnungen und mythologischen Illustrationen. Der Collageroman *Une semaine de bonté* (1934) zeigt groteske Mischwesen: Menschen mit Vogelköpfen und Drachenflügeln oder Mischformen aus Mensch, Pflanzen und Meerestieren.

Einfache Sprache

Der Künstler Max Ernst hat viele besondere Wesen geschaffen. Diese Wesen nennt man Chimären oder Mischwesen. Sie bestehen aus Teilen von verschiedenen Lebewesen. Mischwesen sind aber mehr als nur Fantasie. Sie zeigen wichtige Fragen über das Leben: Was ist echt, was ist Traum? Was ist natürlich? Was ist vom Menschen gemacht?

Eine Chimäre ist ein Mischwesen aus Löwe, Ziege und Schlange. Max Ernst hat diese Idee neu erfunden. Er hat neue Techniken genutzt. Zum Beispiel: Frottage: Er hat Papier auf eine raue Oberfläche gelegt und mit einem Stift darüber gerieben. So entstehen neue Muster und Formen. 1926 hat er die Serie „*Histoire Naturelle*“ gemacht. Hier werden Pflanzen, Tiere und Mineralien zu neuen Mischwesen verbunden.

Collage: Er hat Bilder aus Büchern ausgeschnitten und neu zusammengefügt. 1934 hat er das Buch „*Une semaine de bonté*“ gestaltet. Darin gibt es auch Mischwesen: Menschen mit Vogelköpfen, Menschen mit Drachenflügeln und Menschen, die halb Pflanze oder halb Meerestier sind.

Über Grenzen hinaus Hybride Wesen

Mischwesen oder hybride Wesen verkörpern eine neue Herangehensweise an Identität und Kultur jenseits binärer Vorstellungen. Sie stellen den voreingenommenen westlichen Blick auf das Fremdartige infrage. Hybridität widerspricht der Annahme, dass Kulturen voneinander getrennte, geschlossene Systeme seien. Sie betont die Verflechtung, den Austausch und die Entstehung komplexer Identitäten.

Mischwesen versinnbildlichen, dass Identität ein dynamischer Prozess ist, geprägt von Austausch, Wandel und Koexistenz. Sie zeigen, wie Grenzen – zwischen Kulturen, Arten oder Konzepten – durchlässig werden können. In einer globalisierten Welt, die von Migration, technologischen Fortschritten und ökologischen Herausforderungen geprägt ist, wird Hybridität zu einem Schlüsselbegriff für das Verstehen von Komplexität und Verbundenheit.

Hybride Formen bieten Raum für Mehrdeutigkeit. Sie hinterfragen Vorstellungen von Reinheit und Authentizität und ermöglichen Reflexionen über die Konstruktion von „Selbst“ und „Anderem“. Mischwesen eröffnen Dialoge zwischen Tradition und Innovation, Lokalem und Globalem sowie Menschlichem und Nicht-Menschlichem. Diese Perspektive lädt dazu ein, Differenz, Abhängigkeit und Verflechtung aller Lebensformen anzuerkennen und neue Formen des Zusammenlebens zu schaffen.

Einfache Sprache

Mischwesen sind Wesen aus verschiedenen Teilen. Sie verbinden Mensch, Tier, Pflanze oder Maschine. Sie zeigen: Identität ist nicht fest, sondern verändert sich. Viele Menschen glauben: Es gibt nur zwei Möglichkeiten. Eigenes und Fremdes. Mensch und Tier. Natur und Technik. Aber Mischwesen zeigen: Diese Grenzen sind nicht klar. Diese Unterschiede gibt es nicht immer. Alles ist verbunden.

In der Welt gibt es viele Kulturen. Viele Menschen denken: Kulturen sind getrennt. Menschen und Tiere sind verschieden. Aber das stimmt nicht immer. Kulturen mischen sich und tauschen sich aus. So entstehen neue Ideen. Mischwesen zeigen: Die Welt verändert sich. Identität kann sich verändern. Sie entsteht durch Austausch und Zusammenleben.

Heute gibt es viele Veränderungen: Menschen ziehen in andere Länder. Es gibt neue Erfindungen. Die Natur verändert sich. Deshalb sind Mischwesen wichtig. Sie helfen uns, die Welt anders zu verstehen. Sie zeigen: Gemeinschaft und Vielfalt machen stark.

Neue Mythen für eine bessere Zukunft

Für Donna Haraway ist die Neuerzählung von Mythen ein radikaler Akt, um Machtstrukturen zu hinterfragen und alternative Zukünfte zu entwerfen. Sie fordert eine Aktualisierung von Geschichten, die Beziehungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Lebewesen neu denken.

Mythen sind dynamische Erzählungen, die beeinflussen, wie Menschen die Welt wahrnehmen. Erzählungen gestalten Welten – und schließen andere oft aus. Durch ihr Neuschreiben können inklusivere und gerechtere Narrative entstehen. Welche Geschichten formen Welten, und welche Welten bringen neue Geschichten hervor?

Vielfältige Zukünfte entstehen nicht durch Einzelne oder universelle Lösungen, sondern durch das Zusammenspiel vieler Ideen, die nebeneinanderstehen oder sich verbinden können. Solche Erzählungen machen die gegenseitige Abhängigkeit aller Lebewesen sichtbar und fördern ein Bewusstsein für ein gemeinsames Gestalten der Zukunft.

Einfache Sprache

Die Wissenschaftlerin Donna Haraway sagt: Geschichten sind wichtig. Sie können viel verändern. Sie zeigen, wie Menschen die Welt sehen. Viele alte Geschichten schließen manche Lebewesen aus. Zum Beispiel: Nur bestimmte Menschen sind wichtig. Es gibt nur eine richtige Meinung. Menschen sind wichtiger als Tiere oder Pflanzen. Nur starke Held*innen gewinnen.

Donna Haraway möchte neue Geschichten über alle Lebewesen schreiben. Neue Geschichten können gerechter sein. Sie können zeigen: Es gibt viele Sichtweisen. Alle Lebewesen zusammen machen die Zukunft. Eine bessere Welt braucht viele Ideen. Nicht eine einzige Lösung. Nicht eine einzige Geschichte. Durch neue gemeinsame Erzählungen erkennen wir: Alles auf der Welt gehört zusammen. Zusammen können wir die Zukunft verändern.

Aufbruch ins Pluriversum Eine Welt voller Vielfalt

Globale Herausforderungen erfordern neue Denk-, Politik- und Lebensansätze in einer vernetzten, vielschichtigen Welt. Insbesondere in dekolonialen Konzepten hat sich die Idee des Pluriversums als Vision für eine nachhaltigere, gerechtere Welt etabliert, so etwa bei dem Anthropologen Arturo Escobar.

Das Pluriversum beschreibt eine Welt aus vielen Welten – eine pluralistische Vielfalt von Perspektiven, Kulturen und Lebensweisen. Es ist ein Gegenentwurf zu universellen Weltbildern, die oft mit westlicher Moderne, Kolonialismus und Globalisierung verbunden sind. Statt einer „richtigen“ Sicht auf die Welt betont das Pluriversum die Koexistenz unterschiedlicher Weltanschauungen und Lebensformen. Das Pluriversum ist durch Netzwerke und Beziehungen geprägt, in denen alle Lebewesen verbunden sind. Es fordert uns auf, die Vielfalt des Lebens zu respektieren und zu lernen, in einem gemeinsamen, aber vielfältigen Kosmos zu leben.

Viele Beiträge zum Pluriversum kritisieren westliche Kolonialität und dominante Wissenssysteme. Donna Haraway plädiert für eine „sympoietische“ Welt, in der Akteur*innen miteinander verflochten sind. Ihr Konzept des „tentacular thinking“ beschreibt ein von Vernetzung und Abhängigkeit geprägtes Denken, das über dualistische Ideen hinausgeht. Donna Haraway nutzt das Bild der Tentakel – also von Armen, Fühlern oder Netzen – um ein alternatives Verständnis von Weltzusammenhängen und Wissensproduktion zu entwickeln.

Einfache Sprache

Die Welt ist groß und vernetzt. Es gibt viele Probleme. Deshalb müssen wir sie neu denken. Ein wichtiger Begriff ist das Pluriversum. Das bedeutet: Es gibt viele Sichtweisen auf die Welt. Es gibt viele Welten in einer Welt. Viele Kulturen, viele Ideen, viele Lebensweisen. Viele Forscher*innen sagen: Mächtige Länder sagen, ihre Meinung ist die einzige richtige. Mächtige Länder bestimmen über andere Länder. Aber es gibt viele Arten, die Welt zu verstehen. Alle sind wertvoll.

Die Forscherin Donna Haraway hat eine ähnliche Idee. Sie sagt: Alles ist verbunden. Menschen, Tiere, Pflanzen und andere Wesen beeinflussen sich gegenseitig. Donna Haraway benutzt das Bild der Tentakel. Tentakel sind Arme oder Fühler, wie bei einem Oktopus oder einer Pflanze. Sie zeigen: Alles greift ineinander. Diese neuen Ideen helfen uns zu verstehen: Wir brauchen viele Perspektiven. Wissen entsteht durch Austausch. Alle lernen voneinander. Die Zukunft gehört allen Lebewesen.

Zwischen Multirealitäten und kolonialen Widersprüchen

1942 organisieren André Breton und Marcel Duchamp in New York die Ausstellung First Papers of Surrealism, die den Surrealismus im Exil präsentiert. Marcel Duchamp gestaltet den Raum mit einem Netz aus Garn, das die Besucher*innen dazu anregt, die Werke aus neuen Blickwinkeln zu betrachten. Im Katalog erscheint der Text Explorers of the Pluriverse.

Ausstellung und Text spiegeln das große Interesse des Surrealismus an Multirealitäten wider. Die Werke verbinden Träume, Mythen, Wissenschaft, Fantasien und Alltag zu einer Entdeckungsreise. Marcel Duchamps Netz betont die Verbundenheit dieser Welten.

Doch die anti-kolonialen Bestrebungen des Surrealismus sind nicht ohne Widersprüche. In der Faszination für nicht-westliche Kulturen zeigen sich Aspekte wie Exotisierung, Romantisierung und kulturelle Aneignung. Aus heutiger Sicht müssen wir damit kritisch umgehen.

Einfache Sprache

Im Jahr 1942 findet eine Ausstellung in New York statt. Die Ausstellung zeigt Kunst des Surrealismus. Die Künstler*innen sind im Exil. Das bedeutet: Sie mussten ihr Land verlassen, weil es dort zu gefährlich war. Der Künstler Marcel Duchamp macht ein besonderes Kunstwerk. Er spannt ein Netz aus Garn im Raum. Die Besucher*innen müssen durch das Netz sehen. So sehen sie die Kunst anders. Im Katalog zur Ausstellung gibt es einen Text. Er heißt: „Explorers of the Pluriverse“. Das bedeutet: Entdecker*innen vieler Wirklichkeiten.

Die Künstler*innen interessieren sich für verschiedene Welten. Sie verbinden Träume, Mythen, Wissenschaft und Fantasie mit dem Leben. Das Netz von Marcel Duchamp zeigt: Alles gehört zusammen. Die Künstler*innen wollen gegen Kolonialismus sein. Das bedeutet: Sie sind gegen die Unterdrückung fremder Länder und Kulturen. Aber sie machen auch Fehler. Sie interessieren sich für die Kulturen nur als etwas Fremdes. Das nennt man: Exotisierung. Manchmal nehmen sie Ideen aus anderen Kulturen und benutzen sie ohne zu fragen oder etwas zurückzugeben. Das nennt man: Kulturelle Aneignung. Heute sehen wir das kritisch. Wir müssen darüber nachdenken und darüber reden.

Rahmen- programm



Begleitend zur Ausstellung werden zahlreiche Veranstaltungen, Workshops für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sowie spezielle Programme für Kitas und Schulen angeboten. Bitte beachten Sie auch die Ankündigung der Termine auf der Homepage www.maxernstmuseum.lvr.de sowie auf Facebook und Instagram.

Freitag, 13.6.2025 | 19 Uhr

**Kurzfilm-Screening: The Backpack of Wings:
Modern Mythology und Artist Talk**

Mit Hyeseon Jeong, Seongmin Yuk und
Nieves de la Fuente Gutiérrez

Unsere Beziehung zur Umwelt pendelt zwischen Kontrolle und Koexistenz. Dabei hat insbesondere der technologische Fortschritt den Einfluss des Menschen auf den Planeten tiefgreifend verändert und deutliche Spuren hinterlassen: Umweltkatastrophen, Artensterben und Klimakrise. Gleichzeitig eröffnen Technologien neue Wege, um über Beziehungen zu Tieren und Pflanzen zu reflektieren und neue Verbindungen zu schaffen. Die Ausstellung ist bis 19 Uhr geöffnet.

In Kooperation mit der
Kunsthochschule für Medien Köln.

14 € Erwachsene, ermäßigt 10 € (inkl. Eintritt)

Freitag, 5.9.2025 | 19 Uhr

**Filmvorführung: Leonora in the Morning Light und
Talk mit dem Regie-Duo**

Lena Vurma und Thor Klein
Spielfilm, 2025, OmU, 101 Min.

Nach dem Roman Leonora von Elena Poniatowska erzählt der biografische Film Leonora in the Morning Light das Leben der bedeutenden surrealistischen Künstlerin Leonora Carrington, die 1937 auf Max Ernst (Alexander Scheer) trifft. In ihrer Kunst verbindet sie indigene mexikanische Mythologie und keltische Folklore, um fantastische Welten zu erschaffen.

Eröffnung

Freitag, 21.3.2025 | 19 Uhr

**Hypercreatures –
Mythologien der Zukunft**

19 Uhr | Live-Musik-Performance
von Faira (Experimental Folk Music)
20 Uhr | Performance Dove fermarsi?
von Linda Jasmin Mayer
22-24 Uhr | DJ-Set von Alisa Berger
Die Ausstellung ist bis 22 Uhr
geöffnet!

Eintritt frei

Sonntag, 5.10.2025 | 17 – 21 Uhr

Kunst & Dinner

Nach einer Führung durch die Ausstellung „Hypercreatures – Mythologien der Zukunft“ mit der Museumsdirektorin Madeleine Frey und dem Kurator Patrick Blümel genießen Sie gemeinsam mit den Ausstellungsmacher*innen ein Drei-Gänge Menü im Le Petit Max. Es gibt Gelegenheit zum exklusiven Austausch mit dem Kurator und der Direktorin. 69 € (inkl. Begrüßungssekt, Eintritt und Führung)

Führungen

Öffentliche Führungen

Hypercreatures – Mythologien der Zukunft

Jeden Samstag und Sonntag | 15 – 16 Uhr
5 €, ermäßigt 3 € (zzgl. Eintritt)

Sonntag, 20.4., 18.5., 15.6., 20.7., 17.8., 21.9.2025 |
14.30 – 15 Uhr

Familienführungen

2,50 €, ermäßigt 1,50 € (zzgl. Eintritt)

Exklusive Führungen

Hypercreatures – Mythologien der Zukunft

Freitag, 11.4., 16.30 Uhr

Direktorinnenführung

mit Madeleine Frey, Museumsdirektorin
5 €, ermäßigt 3 € (zzgl. Eintritt)

Freitag, 4.7., 16.30 Uhr und Freitag, 19.9., 16.30 Uhr

Kuratorenführung

mit Patrick Blümel, Kurator
5 €, ermäßigt 3 € (zzgl. Eintritt)

Donnerstag, 15.5., 16.30 Uhr und Freitag, 1.8., 16.30 Uhr

Kuratorinnenführung

mit Sophia Naumann, Wissenschaftliche Volontärin
5 €, ermäßigt 3 € (zzgl. Eintritt)

Workshops

Samstag, 26.4. 2025 | 15 – 17.30 Uhr

Somatic Masquerade (in englischer Sprache)

Mit Camilo Pachón und Maria Mercedes Flores Mujica

Atme, transformiere, werde neu geboren und performe.

Entdecke die Kraft deiner inneren Welt und deines politischen Körpers. Gemeinsam erkunden wir unser Wesen in einem Ritualtanz. Die Maske wird dabei zum machtvollen Werkzeug. Sie kann das Selbst auflösen, Kontexte verändern und uns helfen, neue Welten zu imaginieren.

Für den Workshop sind keine Tanz-Vorkenntnisse notwendig

30 € (inkl. Eintritt und Material)

Samstag, 20. und Sonntag,
21.9.2025 | 15 Uhr und 11 Uhr

Zärtliche Parasiten

Mit Nina Paszkowski und Agata Szymanek

Wie begegnen wir unserer Umwelt, wie treten wir in Kontakt mit ihr? In diesem Workshop erforschen wir spielerisch, wie unsere Körper sich anpassen und wie Pflanzen verwachsen. Symbiotische Beziehungen inspirieren uns, neue Wege zu finden, uns mit der Erde zu verbinden und unsere Beziehung zur Umwelt kreativ zu transformieren.

Samstag, 20.9.2025 | 15 – 18 Uhr:

Workshop für Erwachsene

Sonntag, 21.9.2025 | 11 – 14 Uhr:

Workshop für Kinder

30 € Erwachsene,

ermäßigt 25 € (inkl. Eintritt und Material)

15 € Kinder (inkl. Eintritt und Material)

Edition

Spekulative Geschichte von Kira Xonorika

Die paraguayische Künstlerin, Autorin und Futuristin Kira Xonorika erforscht die Ausstellung „Hypercreatures – Mythologien der Zukunft“ aus einer queeren, dekolonialen Perspektive. Das Ergebnis ist eine spekulative Geschichte, die von Empathie und Transformation, Ökologie und Magie inspiriert ist.

Die Geschichte wird als Buch veröffentlicht und ist ab dem 9.5.2025 im Museumsshop erhältlich.

Max Ernst Museum Brühl des LVR

Im ehemaligen „Brühler Pavillon“, in dem Max Ernst einst tanzte, eröffnete 2005 das Max Ernst Museum. Es ist das weltweit erste und einzige Museum, das sich dem Leben und Werk des in Brühl geborenen, international bekannten Künstlers Max Ernst (1891–1976) widmet. Die Sammlung gibt einen Überblick über rund 70 Schaffensjahre eines der bedeutendsten Künstler des 20. Jahrhunderts: seine Zeit in Brühl und Bonn, seine dadaistischen Aktivitäten im Rheinland nach dem Ersten Weltkrieg, die Beteiligung an der surrealistischen Bewegung in Frankreich, sein Exil in den USA und schließlich die Rückkehr nach Europa im Jahr 1953.

Die Sammlung umfasst das nahezu vollständige druckgrafische Werk sowie ein einmaliges Ensemble von über 70 Plastiken, das sein bildhauerisches Werk über Jahrzehnte hinweg erschließt; sie stammen aus der persönlichen Sammlung des Künstlers. Herzstück der Ausstellung sind die 36 „D-paintings“, Geburtstags- und Liebesgeschenke von Max Ernst an seine Frau, die Künstlerin Dorothea Tanning, mit der er über drei Jahrzehnte lang verbunden war. Schließlich bereichert ein Konvolut von über 900 fotografischen Dokumenten die Sammlung, die das Leben des Künstlers nachzeichnen und von herausragenden Fotografinnen und Fotografen wie Lee Miller oder Henri Cartier-Bresson stammen.

Die im Februar 2001 gegründete Stiftung Max Ernst widmete sich zunächst der Sammlung von Werken von Max Ernst und dem Bau des für seine Kunst bestimmten Museums. Gleichzeitig hat sich die Stiftung die Förderung von Kunst und Kultur sowie von Wissenschaft und Forschung zur Aufgabe gemacht.

Ihre Partner sind die Stadt Brühl, die Kreissparkasse Köln und der Landschaftsverband Rheinland (LVR). Weiterhin hat die Stiftung die Errichtung des Fantasie Labors unterstützt. Sie regt damit auch junge Menschen an, sich mit dem Werk von Max Ernst zu beschäftigen und fördert die Erforschung des Surrealismus und seiner Akteur*innen in der heutigen Zeit.

Das Max Ernst Museum Brühl des LVR gehört zu den insgesamt 20 Museen und Kultureinrichtungen des Landschaftsverbands Rheinland (LVR). Regelmäßig präsentiert das Museum Ausstellungen mit internationalen Künstler*innen von der Klassischen Moderne bis in die Gegenwart, durch die neue Perspektiven auf die Sammlung eröffnet werden. Mit dem Format „New Perspectives“ im Leonora-Carrington-Saal eröffnen zeitgenössische Künstler*innen im Kontext der Sammlung neue Blickwinkel auf den Surrealismus.

Pressebilder

HYPERCREATURES – MYTHOLOGIEN DER ZUKUNFT

Max Ernst Museum Brühl des LVR

22.3. – 5.10.2025

Bitte beachten Sie, dass eine lizenz- und vergütungsfreie Nutzung dieser Pressebilder ausschließlich im Rahmen aktueller Berichterstattung zulässig ist bis 6 Wochen nach Ausstellungsende sowie unter Nennung der Bildangaben und der jeweiligen Copyright-Vermerke.

Weitere Hinweise: Die Werke dürfen nicht verändert werden. Detailabbildungen und/oder Schriftüberdruck sind nicht zulässig oder nur nach vorheriger Genehmigung durch die Rechteinhaber*innen ggf. möglich.

Wir freuen uns über die Zusendung eines Belegexemplars!

Die hochauflösenden Pressebilder sowie die entsprechenden Bildnachweise und Nutzungsbedingungen können Sie sich nach Akkreditierung auf der Homepage im Pressebereich jederzeit herunterladen:



rebrand.ly/Hypercreatures



Pressebild 1: Federico Cuatlacuatl, „Xochipitzahuatl-Nova“, 2024, 3-Kanal-Videoinstallation (Still), Foto © David Morales



Pressebild 2: Marco Brambilla, Installationsansicht von „Creation (Megaplex)“, 2012, 4K-Video, Farbe, Ton, Loop: 4 Minuten, © Marco Brambilla, Foto: Jürgen Vogel / LVR



Pressebild 3: Anne Horel, „Lepidodinium Chlorophorum“, 2024, generiert mit LoRA, das mit Kreaturen aus einem überholten experimentellen OpenAi-Modell trainiert wurde, Foto: © Anne Horel



Pressebild 4: Troika, „Phoenix Faun“, 2024, Courtesy MAK Contemporary, Foto: © kunst-dokumentation.com/MAK



Pressebild 5: Wangechi Mutu, „Homeward Bound“, 2009, Sammlung Deutsche Bank, Courtesy of the artist und Vielmetter, Los Angeles, Foto: © Robert Wedemeyer



Pressebild 6: Anys Reimann, „L'APRES MIDI D'UNE FAUNA“, 2024, Mixed Media-Collage und Öl auf Leinwand, Sammlung AGLAIA, Foto: Anys Reimann



Pressebild 7: SOFF, „Ontograph X“, Ego-Konzept: SOFF, 3D-Modell & Animation: ABOOOH



Pressebild 8: Mary-Audrey Ramirez, „Forced Amnesia“, 2023-24, Computerspiel, Farbe, Ton, 25-30 Min, © Mary-Audrey Ramirez



Pressebild 9: Lu Yang, „DOKU – Binary conflicts invert illusions“, 2022, 1-Kanal-Video, Farbe, Ton, 4:33 Min, Foto: © Courtesy the artist and SOCIÉTÉ, Berlin



Installationsansicht 1: Kévin Bray „BullBear Dynamics“, 2025, und Angelo Pleassas, „Meditation of All Beings“, 2022, und „The Quilt of Alle Beings“, 2022, © Kévin Bray und Angelo Pleassas, Foto: Jürgen Vogel / LVR



Installationsansicht 2: Lex Rütten und Jana Kerima Stolzer, „LUCA“, 2025, Hörstück, Kopfhörer, Sitz- und Stoffobjekte, Präparatgläser, © Lex Rütten & Jana Kerima Stolzer, Foto: Jürgen Vogel / LVR



Installationsansicht 3: Nina Paszkowski, „Ventress“, 2024, „Anomas-Serie“, 2024-25, „how to hold a void 3/3“, 2023, Keramik, Troika, „Phoenix Faun“, 2024, 3D-Druck, Eva Papamargariti, „Mutants, Crawlers, Shapeshifters I“, 2025, Videos und Textilien, und Federico Cuatlacuatl, „Xochipitzahuatl-Nova“, 2024, Video, © Nina Paszkowski, Troika, Federica Cuatlacuatl und Eva Papamagaritit, Foto: Jürgen Vogel / LVR



Installationsansicht 4: Anne Horel, „Xenobiome.exe“, 2025, Installation, sowie Max Ernst, „Die Einkleidung der Braut“, 1973, Farbserigrafie in Öl auf Leinwand, © VG Bild-Kunst, Bonn 2025, Foto: Jürgen Vogel / LVR



Installationsansicht 5: Mary-Audrey Ramirez, „Eggplants (Big)“, 2020, „Blooh on Alien Weapon“, 2024, Courtesy of the artist and MARTINEZ, Cologne, sowie Max Ernst, Das 20. Jahrhundert, 1955, © VG Bild-Kunst, Bonn 2025, Foto: Jürgen Vogel / LVR

Praktische Hinweise

Max Ernst Museum Brühl des LVR

Comesstraße 42 / Max-Ernst-Allee 1, 50321 Brühl
Tel +49 (0) 2232 5793-0
maxernstmuseum@lvr.de
www.maxernstmuseum.lvr.de

Museumsverwaltung | Fantasie Labor*

Schlossstraße 21, 50321 Brühl
*Im Fantasie Labor finden die Workshops
der Kunstvermittlung statt.

Ständige Sammlung

Max Ernst – Leben und Werk: 70 Schaffensjahre

Aktuelle Ausstellungen

Hypercreatures – Mythologien der Zukunft
22.3. – 5.10.2025

Farah Ossouli

NEW PERSPECTIVES im Leonora-Carrington-Saal
27.6. – 5.10.2025

NEW PERSPECTIVES –

20 Jahre Max Ernst Museum Brühl des LVR
4. – 7.9.2025

Öffnungszeiten

Dienstag bis Sonntag 11 – 18 Uhr
sowie Karfreitag, Ostermontag, 1. Mai,
Christi Himmelfahrt, Pfingstmontag, Fronleichnam
und 3. Oktober
Montags geschlossen

Eintrittspreise

Erwachsene 13 € | ermäßigt 8 €
(Ausstellungen & Sammlung)

Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre: Eintritt frei

Letzter Donnerstag im Monat: Eintritt frei,
außer an Feiertagen

Ermäßigungen und Kombitickets Schlösser Brühl:
www.maxernstmuseum.lvr.de

Tickets

im Online-Shop oder an der Museumskasse
www.shop.maxernstmuseum.lvr.de

Info-Service | Anmeldung | Buchung

kulturinfo rheinland
Telefon 02234 9921-555
info@kulturinfo-rheinland.de
www.kulturinfo-rheinland.de

Besuchen Sie uns auch auf

Facebook, YouTube
und Instagram

