

Presseinformation

## Food Revolution 5.0 – Gestaltung für die Gesellschaft von morgen

Pressetermin: 16. Mai. 2017, 11 Uhr, Eröffnung: 18. Mai. 2017, 19 Uhr  
19. Mai bis 29. Oktober 2017



Andrea Staudacher, Andrea's Future Food Lab  
© Simon Staehli

Essen ist ein Sinnbild für das Leben, stiftet Identität, Heimat und kulturelle Regeln. Für den Ethnologen Claude Lévi-Strauss markiert das Kochen von Nahrung die erste kulturelle Handlung des Menschen und damit den Beginn von Zivilisation und Handwerk. In der heutigen Überflussgesellschaft hat sich Essen zum kreativen Selbstdarstellungsmittel und zur Ersatzreligion entwickelt. Auf der anderen Seite machen explosionsartig steigende Bevölkerungszahlen, der Klimawandel, Ressourcenknappheit, Hunger und Armut, wachsende Anforderungen an Gesundheit und Hygiene sowie geopolitische Krisen ein Umdenken bezüglich Produktion, Verpackung, Vertrieb, Konsum und Entsorgung zwingend notwendig. In der Ausstellung *Food Revolution 5.0* beschäftigt sich das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (MKG) mit einer der dringlichsten Fragen des 21. Jahrhunderts: Wie sieht die Zukunft unserer Ernährung aus? *Food Revolution 5.0* stellt über 30 internationale Designer mit ihren zukunftsweisenden Vorstellungen, Ideen und Entwürfen vor. Es sind Statements, die als Best Practice Vorschläge für das Hier und Jetzt funktionieren. Andere stellen spekulative Projekte dar, die mögliche Zukunftsszenarien aufzeigen vor dem Hintergrund der Frage: Was wäre wenn...? Das MKG hat mehrere Designer, darunter Werner Aisslinger, Martí Guixé, Isabel Mager, Andrea Staudacher und Marije Vogelzang beauftragt, eine neue Arbeit für die Ausstellung zu entwickeln. Das renommierte niederländische Designstudio Makkink&Bey hat die Ausstellung gestaltet. *Food Revolution 5.0* will Perspektiven aufzeigen und dafür sensibilisieren, dass die Zukunft des Menschen entscheidend von der Zukunft der Ernährung abhängt. Das MKG nähert sich dem komplexen Thema in den vier Erzählsträngen *Farm, Markt, Küche, Tisch*. Im *Labor* präsentieren internationale Hochschulen auf Einladung des MKG eigens für die Ausstellung entwickelte Projekte rund um das Thema Food. Ergänzt wird die Ausstellung durch Design-Objekte für die Küche aus der Sammlung des MKG. Im Rahmen eines Kantinenwettbewerbs stellt die Ausstellung Hamburger Kantinen und Caterer vor, die bereits neue Erkenntnisse und altes Wissen sinnvoll miteinander verbinden. Die innovativste unter ihnen wird von den Ausstellungsbesuchern ausgewählt. Besucher, die sofort etwas verändern und aktiv werden wollen, finden praktische Anregungen im *Do-it-Yourself*-Bereich.

### Farm

Die weltweite Landwirtschaft verursacht ein Drittel der Treibhausemissionen und verbraucht 70 Prozent des Süßwassers. Laut Weltagrarbericht gingen drei Viertel der 1990 noch vorhandenen Sortenvielfalt durch Monokulturen verloren. 75 Prozent aller Lebensmittel der Welt stammen von nur zwölf Pflanzen und fünf Tierarten. Nicht nur die schwindende Biodiversität bringt das Ökosystem aus der Balance. Massentierhaltung, Hochleistungszüchtungen, die Nitratbelastung von Böden und Gewässern und die Überfischung der Meere stellen eine dauerhafte Bedrohung dar. Vor diesem Hintergrund wird ein neues, im Grunde aber altbekanntes Modell der Landwirtschaft gefordert: kleinbäuerliche, arbeitsintensivere und auf Vielfalt ausgerichtete Strukturen als Garant einer ökologisch, sozial und wirtschaftlich nachhaltigen Lebensmittelversorgung mit widerstandsfähigen Anbau- und lokalen Verteilungssystemen.

Der Themenraum *Farm* stellt alternative Farmmodelle vor, die von einer eigens für die Ausstellung entwickelten Indoor-Farm des Fraunhofer Instituts UMSICHT über einen Bienenstock für den öffentlichen Stadtraum vom Designerkollektiv

Bee Collective bis zur häuslichen Insektenfarm der Österreicherinnen Katharina Unger & Julia Kaisinger reichen. Das holländische Studio Makkink & Bey stellt den Entwurf für eine innovative Kuhfarm vor. Das Modell *Greenhouse Pigs* nutzt die überschüssige Wärme, Strom, CO<sub>2</sub> und Nährstoffe einer Schweinefarm für ein angegliedertes Tomatengewächshaus und integrierte Umweltechnologien. So versucht das Büro Gottlieb Paludan Architects die Viehzucht komplett vom offenen Ackerland zu trennen.

Ergänzt werden diese Best-Practice-Beispiele von spekulativen Designprojekten wie den *Foragers* des britischen Designer-Duo's Dunne & Raby: Wenn weder Regierungen noch die Wirtschaft unser Ernährungsproblem lösen können, muss die Menschheit eigene Lösungen finden. Was, wenn wir in der Lage wären, mit Hilfe synthetischer Biologie und neuartigen Verdauungsapparaten, Nährstoffe aus nicht-menschlichen Lebensmitteln zu extrahieren? Ob Hühner in der Massentierhaltung mittels einer Virtual Reality Brille, die ihnen eine Bauernhofidylle vortäuscht, glücklicher sind, überlegt Austin Stewart in seinem Projekt *Second Livestock*. Designer Paul Gong aus Taiwan denkt in *The Cow of Tomorrow* eine Zukunftsversion der Tierhaltung bis ans logische Ende und will die Milchkuh durch Biotechnologie ersetzen.

Der Prototyp des *Near future algae symbiosis suit* des Londoner Designstudios Michael Burton & Michiko Nitta könnte die Nahrungsmittelzufuhr der Menschheit revolutionieren: Das Kohlendioxid der Atemluft löst Algenwachstum aus, das dem Menschen als Nahrung direkt durch die Maske zurückgeführt wird. In ihrem Projekt *In Vitro Me* fragt die niederländische Designerin Chloé Rutzerveld, wie weit Konsumenten zu gehen bereit sind, wenn Fleisch Mangelware wird. Ein Bioreaktor-Edelstein direkt auf der menschlichen Brust ermöglicht den Austausch von Wärme, Nährstoffen, Sauerstoff und Abfallstoffen zur Kultivierung körpereigenen Muskelgewebes als persönlichen Fleischvorrat.

## Markt

Der globale Lebensmittelmarkt ist durch Machtkonzentration, Intransparenz, eine ungerechte Verteilung der Ressourcen und Skandale gekennzeichnet. Eine Handvoll multinationaler Konzerne treibt die Industrialisierung entlang der gesamten Wertschöpfungskette vom Acker bis zur Ladentheke voran und bestimmt weltweit, was in den Handel, die Supermärkte und damit auf unsere Teller kommt. Der Preisdruck entlang der globalen Lieferkette ist eine der Hauptursachen für schlechte Arbeitsbedingungen und Armut in den Produktionsländern. Spätestens seit der Finanzkrise 2008 ist die exzessive Spekulation mit Agrarrohstoffen zum gewinnbringenden Geschäft geworden. Das sogenannte Landgrabbing (der Kauf und Handel von fruchtbarem Boden in Entwicklungsländern) verschärft die Situation zusätzlich. Die reichen Industrienationen bauen ihre Agrarüberschüsse durch hoch subventionierte Exporte ab und drücken damit die Preise auf dem Weltmarkt. Das behindert umgekehrt den Aufbau lokaler Erzeugerstrukturen, die den Menschen der armen Länder ein ausreichendes Einkommen und ausreichend Nahrung sichern würde. Die weltweit anhaltende Landflucht trägt den Hunger in die Slums und Vororte der Megacities. Hier müssen die Betroffenen bis zu 70 Prozent ihrer verfügbaren Mittel für Ernährung ausgeben, was immer häufiger Hungerrevolten in den Städten Asiens, Afrikas und Latein- und Südamerikas hervorruft. Historisch gesehen steht der Handel mit Essen als Sinnbild für den globalisierten Kapitalismus. Der Supermarkt verkörpert DAS ästhetische Prinzip der siegreichen, kapitalistischen Welt und die ständige Verfügbarkeit von Essen.

Im Themenraum *Markt* finden die Besucher Daten und Fakten zum Thema Food. In ihrer speziell für die Ausstellung entwickelten Arbeit *Intimacy of Food and War* beschäftigt sich die deutsche Designerin Isabel Mager mit den Zusammenhängen von Krieg und der Macht und Kontrolle durch die Lebensmittelindustrie. Der niederländische Fotograf Henk Wildschut blickt in seiner Bildreportage *Food* auf die unsichtbare Seite der Lebensmittelproduktion und zeigt Produktionsbedingungen, die weit entfernt sind von der romantischen Vorstellung eines Bauernhofidylls. Das betrifft auch die ökologische Lebensmittelherstellung, die ohne den Einsatz von Antibiotika noch technischer und steriler geworden ist.

Der chinesische Designer Xiaofeng Dai stellt in seiner für die Ausstellung entwickelten Arbeit *Beyond the news—revealing social media comments* konkurrierende Live-feeds von den populärsten Websites und meist diskutierten Online-Artikeln nebeneinander und macht damit Erfahrungen und Fakten von Konsumenten öffentlich sichtbar. In seiner Neuproduktion *Digital Food* visioniert der spanische Designer Martí Guixé das Essen der Zukunft, das losgelöst von jeglicher globaler Lieferkette individuell produziert werden kann. Das Ernährungssystem sammelt körperliche und medizinische Daten und ermittelt Art und Menge der Nährstoffe, Vitamine und Proteine, die für die ausgewogene Ernährung notwendig sind. Das

System bietet anhand der Daten ein Menü in verschiedenen Formen, Geschmacksrichtungen und Texturen an, das mithilfe eines 3D-Druckers ausgedruckt wird.

## Küche

Die *Küche* bildet den entscheidenden Schnittpunkt der Versorgung. Sie ist ein Spiegel kultureller, sozialer und ökonomischer Prägungen und Entwicklungen und bündelt die globale Welt auf wenigen Quadratmetern. In diesem Kapitel geht es um Ideen für die Küche der Zukunft und die Konsequenzen, die sich daraus für unser Ernährungswissen, unseren Alltag und für die Wertschätzung von Nahrung ergeben. In der Küche werden nicht nur Lebensmittel bereitet, sondern auch Lebensstile, Geschmackstrends und soziale Positionen. In TV Shows, Magazin Apps und social media foodblogs wird Essen als Lifestyle heute öffentlich zelebriert. Dem entspricht der Trend zur heimischen Küche als Bühne und Statussymbol, in der die jeweils neuste Technik zur Schau gestellt wird. Die Hightech- oder smarte Küche versinnbildlicht unsere Entfremdung von unserer Nahrung, die wir größtenteils als Convenience Food zu uns nehmen. Wo unsere Lebensmittel herkommen, wie sie produziert werden, wieviel Arbeit und Ressourcen in ihnen stecken, bleibt uns verborgen. Genauso haben wir das Wissen um die richtige Zubereitung, Konservierung und Lagerung verloren. Jedes achte Lebensmittel landet durch unser Unwissen im Hausmüll. Unser globalisiertes und industrialisiertes Ernährungssystem ist zudem äußerst anfällig für Vergiftungen und Belastungen, woraus neue Gesundheitsrisiken und Krankheitssyndrome entstehen. Die Küche als der reale und der symbolische Ort der menschlichen Ernährung eignet sich daher ganz besonders für die innovativen Praktiken des Do-it-yourself oder Do-it-together für eine transparente und nachhaltige Selbstversorgung. Neue Technologien sollten sinnvoll mit altem Wissen um Nahrungsressourcen, deren artgerechte Kultivierung, Zubereitung und Lagerung verbunden werden. In diesen neuen Küchen, die idealerweise nach dem Prinzip eines nachhaltigen Energie- und Abfallmanagements funktionieren, wird der Konsument zum Produzent.

Die *Freilandküche* des niederländischen Designers Ton Matton nutzt unabhängige Selbstversorgungstechniken wie Solarenergie oder Regenwasser, das über eine interne Abwasserkläranlage gesäubert wird. Im Küchentisch befinden sich ein Kompostsystem für Kochreste und eine Heukiste, die als Gar-Ofen fungiert. Der *autarke Kühlschrank* kühlt mit einem Eisblock statt mit Strom. Eine Isolierschicht sorgt dafür, dass die Kälte bis zu einer Woche gespeichert werden kann. Die Pflanzen, die auf dem Kühlschrank wachsen, ziehen mit ihren Wurzeln das Schmelzwasser nach oben. Der deutsche Designer Werner Aisslinger betont mit seiner für die Ausstellung neu gestalteten *Communal cooking landscape* die Symbiose aus aktivem analogen Kochen und der sozialen Nachhaltigkeit des gemeinschaftlichen Zubereitens, Kochens, Essens und Unterhaltens. Seine Installation ist ein Hybrid aus Arena, Sitztreppe und bodentiefer Kochstelle, die Koch, Zuschauer und Genießer wieder nach archetypischen Vorbild zusammenbringt.

Die Schweizer Designerin Andrea Staudacher hat eigens für die Ausstellung ein Hausschwein geschlachtet. Zwar wissen wir, dass für unseren Genuss ein Tier sterben muss, blenden den Prozess des industrialisierten Tötens aber aus. Staudacher will diesen Vorgang mittels sinnlich-subjektiver Erfahrung wieder ins Bewusstsein rücken. Die globale Viehwirtschaft ist jedoch ein Hauptverursacher der gegenwärtigen Umweltbelastungen durch CO<sub>2</sub>. Darum entwickelt Hanan Alkough aus Kuwait in ihrem Projekt *Sea-Meat Seaweed* eine Fleischalternative aus *Dulse* Seetang. Gebraten schmeckt die Alge wie Schinkenspeck und ist voller Mineralstoffe, Vitamine und Antioxidantien. Das *Superfood* lässt sich wie Fleisch verarbeiten und würde die traditionellen Berufe des Schlachters oder Metzgers erhalten.

Neben Algen gelten Insekten als weitere wichtige Proteinquelle der Zukunft, werden aber vor allem in Europa mit Ekel und Schmutz assoziiert. Mit ihrem Projekt *Falscher Hase oder Bugs' Bunny* will die deutsche Designerin Carolin Schulze die Ernährungsgewohnheiten reflektieren und positive Erfahrungen mit Insektenfleisch ermöglichen. Sie verarbeitet Mehlwurmpaste mit dem 3D-Drucker zu Gerichten mit vertrauten Namen. Auch die niederländische Designerin Chloé Rutzerveld verbindet in ihrer Arbeit *Edible Growth* neue Technologien mit natürlichem, gesundem und nachhaltig produziertem Essen. Mit dem 3D-Drucker stellt sie multiple Schichten aus essbarem Nährboden, Saatkörnern, Sporen und Hefe her, aus denen in fünf Tagen durch Photosynthese und Fermentation kleine Pflanzen und Pilze heranwachsen.

Das in Italien, Südkorea und den Niederlanden arbeitende Designstudio Jihyun David hat auf der Basis von Interviews altes Wissen um die artgerechte Aufbewahrung von Lebensmitteln gesammelt und rekonstruiert. Daraus entwickelten sie

die Produktserie *Save Food from the Fridge* für die nachhaltige Lagerung von Lebensmitteln. Diese Objekte sollen helfen, die persönliche Lebensmittelverschwendung zu reduzieren. Der italienische Designer Maurizio Montalti entdeckt die vielseitigen Fähigkeiten von Pilzkulturen wieder. Mit seinem in Amsterdam basierten Design- Studio *Officina Corpuscoli* untersucht er mit seiner Installation *The Growing Lab – Mycelia*, wie pilzartige Organismen benutzt werden könnten, um ein alternatives Material zu Plastik zu produzieren, das biologisch abbaubar und wiederverwertbar ist.

## Tisch

Im Kapitel *Tisch* wenden Designer Erkenntnisse der Verhaltensforschung an, beschäftigen sich mit der Esskultur in der mobilen Gesellschaft und entwerfen Zukunftsszenarien. Essen besitzt einen zentralen Stellenwert als soziales und kommunikatives Ereignis zur Vergewisserung von Gemeinschaft und zwischenmenschlichen Beziehungen. In den Ernährungsgewohnheiten und Tischsitten spiegeln sich kulturelle Kodierungen und gesellschaftliche Strukturen. Jedoch hat sich unsere Esskultur im Verlauf des 20. Jahrhunderts fundamental gewandelt mit weitreichenden Konsequenzen. In der immer mobiler werdenden Gesellschaft findet die Nahrungsaufnahme statt in Form gemeinsamer Mahlzeiten am Tisch zunehmend unterwegs, alleine und zu jeder Uhrzeit statt. Dazu treibt uns heute die Frage um: Wie sollen/können wir richtig und gesund essen? Die meisten Menschen verfügen kaum über profundes Ernährungswissen und unterwerfen sich den ständig wechselnden Trends zu vermeintlich gesundem Essen. Daher ist Ernährung oft auch mit negativen Erfahrungen wie Übergewicht, Essstörungen oder Lebensmittelskandalen verbunden. Auch der Geschmackssinn, von Kindheit an durch kulturelle und soziale Erziehung geprägt, ist durch den überwiegenden Genuss von industriell hergestellter Nahrung zunehmend verkümmert. Ihn wieder zu sensibilisieren und kulinarisches Wissen zum elementaren Bestandteil von Bildung zu machen, schließt auch ein, sich für Nahrung zu öffnen, die in vielen Kulturen mit Ekel verbunden ist.

Einige der im Bereich *Tisch* gezeigten Projekte setzen sich mit dem Thema Essen aus der Sicht der Verhaltensforschung auseinander. Die Londoner Designerin Marina Mellado rückt mit ihrem Projekt *Neurogastronomy* die Essstörung *Orthorexia nervosa* ins Bewusstsein. Diese paradoxe Verhaltensstörung drückt sich in einem krankhaften Verlangen aus, sich möglichst gesund zu ernähren. Mellado hat Instrumente entworfen, die ihren Benutzern helfen, neue Essgewohnheiten zu trainieren. José de la O antwortet mit seinen *Forks of excess* auf den übermäßigen Verzehr von besonders süßen, salzigen oder fettigen Speisen. Das Essgeschirr des Mexikaners zwingt zur langsamen Nahrungsaufnahme und zur höheren Aufmerksamkeit für den Sättigungsgrad. Die Besteckserie *Stimuli* der Koreanerin Jinhyun Jeon soll die kognitive Wahrnehmung des Gehirns trainieren, um ein intensives Geschmackserlebnis und achtsames Essen zu fördern. Auch die niederländische Designerin Marije Vogelzang will das Gehirn überlisten. Die Verhaltensforschung zeigt, dass das Gehirn Sättigung signalisiert, wenn immer die gleiche Menge verzehrt, und nicht, wenn der Magen gefüllt ist. Fügt man bei übergroßen Tellern oder Trinkgefäßen Objekte ihrer *Volumes*-Serie hinzu, bleibt die Menge für das Auge gleich und man isst weniger.

Durch den Computer, das Internet und Smartphones sind viele neue Möglichkeiten der Kommunikation entstanden. Im gleichen Zuge haben die Mahlzeiten ihre ursprüngliche Funktion als gemeinschaftlicher sozialer Akt eingebüßt. Louisa Zahareas hinterfragt mit ihrer Installation *Screen Mutations* den zunehmenden Einfluss digitaler Apps wie *Skype* oder *face-time* Medien auf unseren Alltag. Die griechische Designerin entwirft eine Kulisse aus Requisiten – Tassen, Teekannen, Utensilien – die verzerrt wirken, wenn sie nicht auf einem Bildschirm zu sehen sind. Dass und wie viele Stadtmenschen heute allein essen, dokumentiert die Japanerin Miho Aikawa in ihrer Fotoreportage *Dinner in NY & Dinner in Tokyo*. In seiner Arbeit *Human Hyena* spekuliert Paul Gong über eine Strategie, um der Lebensmittelverschwendung vorzubeugen: Sogenannte Transhumanisten vereinen sich zur Gruppe *Human Hyenas*, die zukünftig mit Hilfe der synthetischen Biologie verdorbenes Essen verzehren können, ohne davon krank zu werden. Der Österreicher Klaus Pichler führt in seiner Fotoserie *One Third* die Vergeudung von Essen vor Augen, indem er verfaulte Lebensmittel zu prunkvollen Stilleben arrangiert. Johanna Schmeer spekuliert in ihrem Projekt *Bioplastic Fantastic* über Biokunststoffe, die mit Hilfe von Enzymen optimiert und verzehrbar gemacht werden. Sie würden auf der Basis von sieben biologischen Bausteinen (Wasser, Vitamine, Ballaststoffe, Zucker, Fett, Proteine, Mineralien) und mittels Photosynthese sämtliche Nahrungsmittel und Energie produzieren, die wir zum Überleben benötigen. Die vollständige Reduktion des Essens auf die notwendigen Nährstoffe, die der menschliche Körper benötigt, schlägt die taiwanische Designerin Pei-Ying Lin vor. Ihre *Minimal Nano Diet* ist eine spekulative Esskur, die den Körper reinigen und von der Last des Verdauens und des Stoffwechsels befreien soll.

## Labor

Im fünften Themenraum, dem *Labor* präsentieren verschiedene Hochschulen ihre Projekte, die sie auf Anregung des MKG eigens für die *Food Revolution 5.0* entwickelt haben. Vertreten sind die Kunsthochschule Weissensee Berlin, Department Design, Experiment und Produktentwurf; die Leibniz Universität Hannover, Institut für Entwerfen und Städtebau; die HafenCity Universität Hamburg, Fachgebiet Stadtplanung und Regionalentwicklung; die Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Fakultät für Ökotrophologie; die HAS Fachhochschule 's-Hertogenbosch (NL), Department Verpackung und Design sowie FIPDES, Joint European Master Food Innovation and Product Design.

Das renommierte niederländische Designstudio Makkink & Bey hat für die Ausstellung *Food Revolution 5.0* eine eigene, narrative Ausstellungsszenografie entworfen.

Designer: Miho Aikawa, Werner Aisslinger, Hanan Alkoush, Michael Burton & Michiko Nitta, Xiaofeng Dai, Dunne & Raby, Paul Gong, Martí Guixé, Jinhyun Jeon, Pei-Ying Lin, Isabel Mager, Ton Matton, Marina Mellado, Maurizio Montalti, José de la O, Gottlieb Paludan Architects, Klaus Pichler, Chloé Rutzerveld, Johanna Schmeer, Carolin Schulze, Andrea Staudacher, Austin Stewart, Studio Jihyun David, Studio Makkink&Bey, Marije Vogelzang, Henk Wildschut, Louisa Zahareas

Katalog: Zur Ausstellung erscheint ein Katalog in Deutsch und Englisch im Verlag Kettler, hrsg. von Claudia Banz und Sabine Schulze, mit Textbeiträgen von Maxim Altenburger/Helena Bernhardt/Tilman Keller/Christine Ritter/Leona Schubert/Bodo Slomski, Irene Antoni-Komar, Marina Beermann, Wilfried Bommert, Elisabeth Budke/Ilkan Civelek/Aileen Kardel/Kawa Qhdeer/Siawosch Rahman/Laura Schauppel/Nathalie Schmidt/Juliane Wentzke/Onur Yalcin, Sascha Dieder/Jessica Wiczorek/Nils Wiczorek, Toya Engel/Victoria Mutzek, Barbara Friedrich, Martí Guixé, Sarah Hartmann/Jörg Schröder, Stefan Hermsen, Volkmar Keuter, Jörg Knieling, Harald Lemke, Jörg Petruschat/Projekte Kunsthochschule Weißensee (Berlin), Katharina Riehn, Sonja Stummerer/Martin Hablesreiter (Honey & Bunny Productions), Gilles Trystram, Jessica Wurwarg, 224 Seiten, farbige Abbildungen, ISBN 9783862066452, 24,50 Euro im Museumsshop, 32 Euro im Buchhandel

Die Ausstellung wird ermöglicht durch die freundliche Unterstützung der Kulturstiftung des Bundes, der Karin Stilke Stiftung und der IKEA Stiftung.



---

*Kuratorin: Dr. Claudia Banz, T. 040 428134-400, E-Mail: [claudia.banz@mkg-hamburg.de](mailto:claudia.banz@mkg-hamburg.de)*

*Pressekontakt: Michaela Hille, T. 040 428134-800, F. 040-428134-999, E-Mail: [presse@mkg-hamburg.de](mailto:presse@mkg-hamburg.de)*

*Pressebilder: Download unter [www.mkg-hamburg.de](http://www.mkg-hamburg.de)*

*Öffnungszeiten: Di-So 10-18 Uhr, Do 10-21 Uhr | Eintritt: 12 € / 8 €, Do ab 17 Uhr 8 €, bis 17 J. frei*

---