

Niclas Riepshoff
Gänsehaut
14.09. - 31.10.2025

Der Probenraum ist der Raum vor der Aufführung. Er kann ein Ort zum Experimentieren sein, an dem man sich unbeobachtet fühlt, bevor es auf die Bühne geht. Ein Ort der Wiederholung, immer wieder Anlauf nehmen und üben, solange man allein ist. Er ist das Innen vor dem Außen.

Der Projektraum klix war früher ein Bandkeller. Diese Vorgeschichte ist der Ausgangspunkt für *Gänsehaut* von Niclas Riepshoff. Gemeinsam mit den Initiator*innen greift er Elemente des Probenraums auf und überträgt sie in die Ausstellung. Die Beteiligten agieren wie Mitglieder einer Band; Fragen von Rollen, Organisation und Entscheidungsprozessen werden in diese Struktur übersetzt.

Ein elektronisches Drumset bildet das Zentrum der Ausstellung. Es erzeugt zwei akustische Ebenen: den dumpfen Klang der Schläge auf Gummi und eine digitale Spur, die nur über Kopfhörer hörbar ist. Auch räumlich sind diese Ebenen getrennt. Der digital erzeugte Sound verteilt sich im Hauptraum, während der Gummiklang in einer kleinen Kammer bleibt, die früher als Aufnahmerraum genutzt wurde.

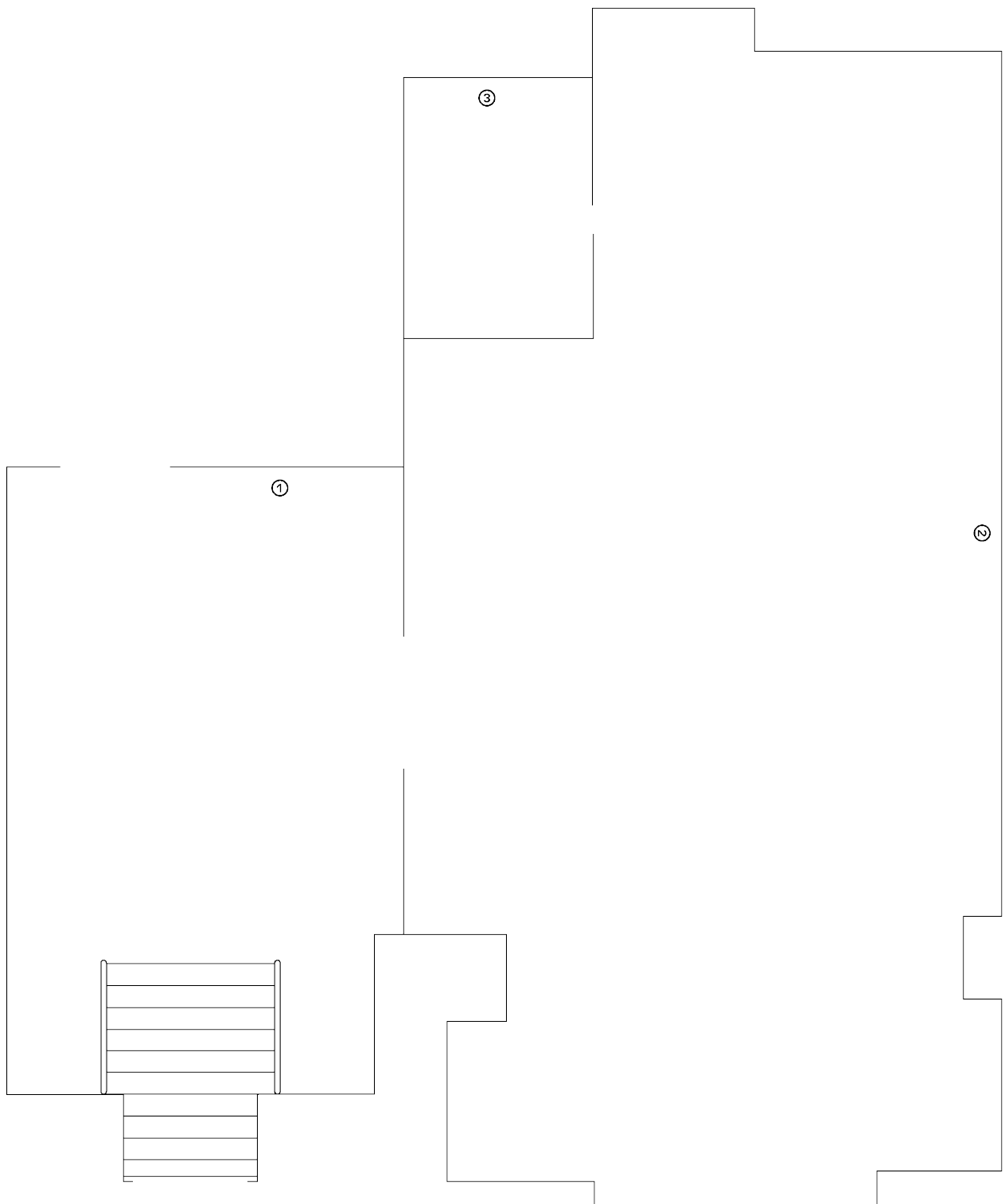
Das für Proberäume typische Schalldämmmaterial aus Eierkartons wird ebenfalls aufgegriffen. In *Gänsehaut* erscheint es als großflächige Arbeit, die eine Wand in eine Rasterfläche verwandelt. In den Vertiefungen sind Eier platziert, teils bemalt oder mit Collagen versehen – in Anlehnung an Musiker*innen wie Freddie Mercury, SOPHIE, Klaus Nomi, Tracy Chapman oder Boy George.

Die Anordnung der Eier orientiert sich am *Game of Life*, das 1970 vom Mathematiker John Conway entwickelt wurde. Das Spiel basiert auf zellulären Automaten: identische Zellen in einem endlosen Raster können jeweils nur zwei Zustände einnehmen – lebendig (ausgefüllt) oder tot (leer). Die Anzahl benachbarter Zellen entscheidet über ihr Fortbestehen. So entstehen komplexe visuelle Muster, die Conway selbst „Stillleben“ genannt hat (z. B. Teich, Bienenstock, Boot), oszillierende Formen oder „Gleiter“, die sich über das Raster bewegen. Sterben alle Zellen, entstehen „leere Welten“.

Das Ei, das kultur- und kunstgeschichtlich für Ursprung, Fragilität oder den Beginn des Lebens steht, wird hier neu interpretiert. Es erscheint als Pixel in einer algorithmischen Ordnung und verweist zugleich auf Bildwelten der Pop- und Musikgeschichte. Auf diese Weise verbindet *Gänsehaut* die materielle Vergangenheit des Probenraums mit Fragen nach Reproduktion, Rollenverteilungen und Körperlichkeit – *Gänsehaut* aus der Nähe, wenn sich die Haare aufstellen und die Hautoberfläche durch Reizung des Nervensystems ganz plötzlich verändert. Vielleicht wie ein kurzer Schauer, wenn Musik einen berührt oder bevor man die Bühne betritt.

Niclas Riepshoff (1992 in Bremen, DE) lebt und arbeitet in Berlin. Seine Arbeiten – darunter Skulptur, Installation, Performance und Zeichnung – wurden unter anderem im Haus am Waldsee (Berlin, DE), der Kunsthalle Mannheim (Mannheim, DE), dem Harburger Kunstverein (Hamburg, DE) und im Belvedere 21 (Wien, AT) präsentiert.

klix ist ein Projektraum, der von Jason Kittner, Meret Schmiese und Leonie Schmiese gegründet wurde. Mit *Gänsehaut* beginnt eine Reihe wechselnder Ausstellungen und begleitender Formate.



① *Game Of Life*
 2025, Eierkarton, Wachteleier, Zellophanpapier, Beize, Gouache
 52x42x8 cm

② *Gänsehaut*
 2025, Eierkarton, Hühnereier, Gänseeier, Percussioneier, Fotodruck, Gouache, Lidschatten
 Dimension variabel

③ *Portrait (Leonie)*
 2025, Video and Sound
 Loop