

Pascal Marcel Dreier

DE PROFUNDIS

25.06.-10.09.2023

Schaufenster Junge Kunst
Galerie Stadt Sindelfingen

WERKE IN DER AUSSTELLUNG

MONDSUCHT / SLEEPWALKING (2023), Installation, Luna
117 Pig Toys, Enrichment Chains, Chromfarbe, Maße variabel.

FAN MAIL (2023), Archiv Pigmentdruck, gerahmt, 60 x 80
cm. In Zusammenarbeit mit Elene Seefeld.

DEPROFUNDIS.EXE (2023), Videospiel-Installation, Control-
ler, Monitor und Gaming-PC, Unreal Engine, Maße variabel.
In Zusammenarbeit mit Elene Seefeld.

Kuration: Leoni Fischer (Symbiotic Lab), Koordination:
Paul Ambros (Galerie Stadt Sindelfingen), Design: Tamara
Knapp, Technik & Produktion: Fabian Krause und das Team
der Galerie Stadt Sindelfingen, Danke an: Elene Seefeld,
ARIWA, Anna Schubert, Yu-Nung Chung, Hendrik Hassel,
Yve Oh und Markus Nau.



Ausgangspunkt von DE PROFUNDIS ist ein zufälliger Moment, in dem sich Tierindustrie und Kulturindustrie auf grausame Weise berühren. Während Ferkel in einer „CO₂-Box“ getötet werden, ist ein Song zu hören, der vielleicht einmal die Selbstermächtigung eines Menschen beschrieb. Im Radio der Fabrik verunkelt sich jedoch die Botschaft des Songs: Er wird zum manischen Soundtrack der Agrilogistik als scheinbar unaufhaltbare Maschinerie, dessen Echo sich, im Ausstellungsraum gefangen, immer weiter destrukturiert.

Unter dem Einsatz digitaler Medien ruft Pascal Marcel Dreier eine Aktivistin, eine NGO, eine große Plattenfirma und eine bekannte Musikerin zu einer ungewohnten Crew zusammen. In der Installation gehen sie auf in einem mitreißenden Sog aus Fakten und Fiktionen, Aneignungen und Gegenaneignungen, in dem sich ihre Rollen unaufhörlich neu konfigurieren.

DE PROFUNDIS' departure point is an incidental moment in which the animal industry and the pop music industry touch each other in gruesome ways. While piglets are being killed in a ‚CO₂ box‘ one can hear a song that perhaps at one time described the self-empowerment of a human being. However, on the radio of the factory, the song's message becomes obscured: It transforms into a manic soundtrack of Agrilogistics as a seemingly unstoppable machinery whose echoes—trapped in the exhibition space—continue to destruct.

Using various digital media, Pascal Marcel Dreier assembles an activist, an NGO, a major record company, and a well-known musician into an unusual crew. In the installation, they enter a thrilling vortex of facts and fictions, appropriations and counter-appropriations, in which their roles are ceaselessly reconfigured.

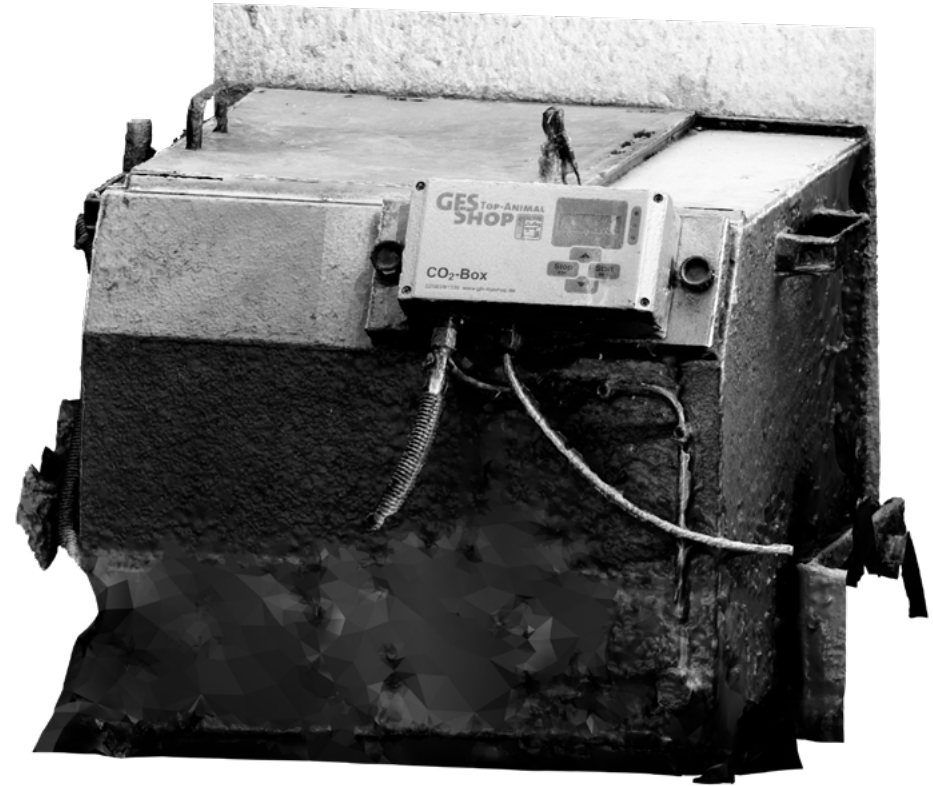
PASCAL MARCEL DREIER (he/they) beschäftigt sich mit Interrelationen von Ökologie, Tierindustrie, Science Fiction, Aktivismus und populär-ästhetischen Phänomenen. Er erforscht und erzählt mehr-als-menschliche Geschichten mittels aktivistischen, forensischen, und ethnografischen Methoden und bedient sich einer Vielzahl von Medien, wie 3D-Laser-Messdaten, künstlicher Intelligenz, Knochen, Game-Engines und experimentellem Film und Sound. Er ist Absolvent des MA Art and Ecology am Goldsmiths College London und lehrt derzeit Multispecies Storytelling an der Kunsthochschule für Medien.

PASCAL MARCEL DREIER (he/they) explores interrelationships of ecology, animal industry, science fiction, activism, and popular aesthetic phenomena. He studies and tells more-than-human stories through activist, forensic, and ethnographic methods, using a variety of media including 3D laser measurement data, artificial intelligence, bones, game engines, and experimental film and sound. He is a graduate of MA Art and Ecology at Goldsmiths College London and currently teaches Multispecies Storytelling at the Academy of Media Arts in Cologne.

LEONI FISCHER kuratiert Ausstellungen und schreibt Texte zu Schnittstellen von Ökologie, Kunst, Design und Technologie. 2020 gründete sie gemeinsam mit Jakob Kukula Symbiotic Lab in Berlin. Sie ist außerdem in der Kuratorischen Werkstatt der Stiftung Bauhaus Dessau tätig.

LEONI FISCHER co-founded Symbiotic Lab in 2020 and has since been curating exhibitions and other cultural events revolving around the intersections of ecology, design, technology and art. Having trained as both product designer and art historian, she currently merges both worlds and passions as part of the curatorial workshop at the Bauhaus Foundation Dessau.

Artikel Nr. 3200130 – CO₂-Box mobil



Als wäre es gerade ins Bild gerollt, steht ein loses Ensemble aus Box, Gasflasche und Wagen im Weißraum des Onlineshops. Den fahrbaren Untersatz der Co2-Box bildet ein handelsüblicher Transportwagen aus Edelstahl mit klappbarem Griff. Ein schwarz-oranger Spanngurt fixiert die Gaskartusche pragmatisch zwischen Box und Handriff, die Box selbst sitzt dagegen locker auf dem Anti-Rutsch-Profil der Transportfläche. Ihr Edelstahlgehäuse und transparenter Schieberdeckel glänzen im Studioliicht. Das Material verspricht Hygiene und eine Oberfläche, der man auch nach häufiger Nutzung seine Geschichte nicht ansieht. Halb aufgezogen eröffnet die Klappe eine Ahnung vom Inneren der Box, während sich in seiner gläsernen Oberfläche verschwommen die Schemen einer realen Umgebung außerhalb des Weißraums andeuten. Zwei robuste Plastikgriffe – der eine am Schieberdeckel, der andere an der rechten Außenseite der Box – laden zum beherzten Anpacken ein. An der leicht abgewinkelten Vorderseite der Box ist ein grüner Schaltkasten montiert. Darauf: Ein winziger Display und vier runde Pfeiltasten zur Navigation durch Betriebsmenü. Links und rechts des Schaltkastens geben zwei große Knöpfe grünes Licht, an seiner Unterseite ist der Anschluss für den Schlauch zum Gas verbaut. Blau gummiert führt er aufwärts zum Manometer der Flasche. Die zwei kreisrunden Ziffernblätter des Druckmessers verleihen der gesamten Erscheinung eine gewisse anthropomorphe Anmutung. Ein bisschen erinnert mich das Gebilde an Naughty Noo Noo, den kleinen beseelten Staubsauger aus der 90er-Jahre Fernsehsendung Teletubbies, der den Tubbies Haustier und Haushaltshilfe zugleich ist.

So absurd die assoziative Verwandtschaft zwischen der MS-CO₂-Box und Naughty Noo Noo auch sein mag: Beide erzählen auf ihre Weise von Tier-Mensch-Maschine Verhältnissen im Zeichen der Automatisierung. Hier ein Gerät zur Erstickung von Ferkeln in Schweinezuchtbetrieben, deren Aufzucht sich finanziell nicht lohnt, dort ein zum niedlichen Haustier stilisierter Staubsauger. Historisch betrachtet lassen sich beide als zwei Phänomene der gleichen gesellschaftlichen Entwicklung verstehen. Denn das moderne Konzept des Haustieres, das auf der strikten Trennung von Nutz- und Haustier basiert, wird erst dadurch möglich, dass sich

der Akt des Schlachtens mit der Etablierung der Massentierindustrie immer mehr dem öffentlichen Auge entzieht.

Pascal Marcel Dreier thematisiert diese gezielte Politik der Unsichtbarmachung in *Closure of Openings* (2020), indem er den Tiertransport als alltäglichen Moment möglicher Begegnung zwischen Menschen und Nutztieren in den Blick nimmt. Anhand verschiedener Transporter-Modelle macht Dreier deutlich, dass die Ästhetik des Tiertransporters geprägt ist vom gestalterischen Wille, so wenig Offenheit der Fläche wie nötig bei größtmöglicher Geschlossenheit in Form zu bringen. Das Spektrum reicht dabei von gerasterten Gitterfenstern, über Musterstanzungen ovaler Luftschlitze bis hin zum hermetisch abgeschlossenen, aktiv gekühlten Container. Dass auf diese Weise im Sinne der Industrie gezielt Berührungspunkte zwischen Mensch und Tier verhindert werden, unterstreicht Dreier, wenn er den Vorstand des Karosseriebauers Berdex zu Wort kommen lässt:

„Bürger und sicherlich auch Kinder sollten nicht mit Tiertransporten konfrontiert werden. Das ruft nur negative Reaktionen hervor. Ich erwarte, dass in 10 Jahren kein einziges Schlachttier mehr sichtbar auf einem Lastwagen zu einem Schlachthof transportiert wird“ (Thelosen, 2008).

Die Perspektive, die ich in diesem Text einnehme, ist folglich direkt durch diese Wahrnehmungspolitik bestimmt. Denn es sind vor allem die Technologien der Tierindustrie, ihre Patente und Produktbeschreibungen, die mir als Zugänge zur entrückten Sphäre der Massentierhaltung und der Fleischproduktion offenstehen.

Um mich dem Phänomen CO₂-Box zu nähern klicke ich mich deshalb zunächst wieder auf die Website von MS Schippers, einer Firma, die unter dem Slogan ‘Passion for Farming’ Produkte für die Tierindustrie herstellt. Der Artikel zur CO₂-Box findet sich mit Messern, Zangen und Bolzenschussgeräten in der Kategorie Sonstiges Sortiment → Kadaververlagerung → Betäubung. Darunter ist zu lesen:

Manchmal kommt es leider vor, dass Ferkel nicht stark genug sind um zu überleben. Mit der MS CO₂-Box können schwache Ferkel unter 5 kg betäubt und euthanisiert werden. Die Methode der CO₂-Euthanisierung gilt als besonders schonend und Tierschutzkonform (MS Schippers, o.J.).

Wenngleich das Attribut ‘schonend’ alltagssprachlich eher in Situationen verwendet wird, in denen es gilt, etwas in funktionalem Zustand zu erhalten (klimaschonend, Knieschoner), markiert es im Kontext der Betäubungswerkzeuge auf der Website die Linderung von Qualen im Prozess der Tötung. Diese erfolgt unweigerlich, denn die Option des Verschonens ist im System der Tierindustrie nicht vorgesehen. Wie zur Entschuldigung sind alle verfügbaren Tötungstechnologien mit dem Attribut ‘human’ versehen. Bolzenschussapparate, mit denen Rindern vor der Schlachtung zwischen die Augen geschossen wird, um ihnen unnötiges Leid zu ersparen, sind ein häufiges Beispiel solcher humaner Tötungsinstrumente. Vorläufer dieser Methode entwickelten sich aus der gängigen Praxis, das Schwein vor dem Ausbluten mit einem Schlag auf den Kopf bewusstlos zu machen. Koch’s Pig-Killing Apparatus, eines der Patente aus der Zeit zwischen 1860 und 1870, die als Schlüsselmoment in der Mechanisierung des Schlachtbetriebs gilt (vgl. Giedion, 1982, S. 230), stellt eine Weiterentwicklung dieses Verfahrens dar.

Ein ähnliches Modell dieses Typs befindet sich in der Ausstellung des Böblinger Fleischermuseums. Sein auffälligstes Merkmal sind zwei große runde Lederklappen, die fliegenähnlich an beiden Seiten der Eisenplatte mit Bolzenvorrichtung angesetzt sind. Indem sie die Augen des Tieres bedecken, sollen sie der Gegenwehr des Tieres angesichts der sich nähernden Bedrohung zuvorkommen. Im Design der Bolzen-Maske manifestiert sich also die Widerständigkeit des Tieres gegen die ihm drohende Gewalt. Dass dies kein Einzelfall ist zeigt Dinesh Wadiwel in seinem Text *Do Fish Resist?* (2016). An Beispielen wie dem Angelhaken und einer geschwungenen Schneise, die Rinder widerstandslos zur Schlachtung leitet, argumentiert er, die Widerständigkeit von Tieren stelle einen zentralen Innovationstreiber in der Entwicklung neuer Werkzeuge für die Tierindustrie

dar. Sie seien Ausdruck einer Realität, in der Tiere weit davon entfernt seien, sich passiv zu Fleisch verarbeiten zu lassen. Stattdessen zeige sich in ihnen, so Wadiwel, “a more intense and intimate engagement in a violent power relation, in which humans and machines ‘struggle’ against chickens who would prefer not to die” (Wadiwel, 2015, S. 10).

Das Motiv der Widerständigkeit bietet folglich eine alternative Linse, durch die Fragen nach der Handlungsmacht und damit dem Recht von Tieren, unabhängig von ihrer Leidensfähigkeit verhandelbar werden. Dieser Ansatz erscheint umso relevanter im Kontext der Schweinezuchtbetriebe, in denen die CO₂-Box zur Erstickung von Ferkeln verwendet wird. Denn dass Schweine Schmerz empfinden, ist im Gegensatz zu Fischen längst wissenschaftlich belegt, wodurch sich wiederum scheinbar schonende, tierschutzkonforme Verfahren wie die CO₂-Box erst moralisch legitimieren lassen. Die von Aktivist*innen gestellte Forderung, das durch die Tierindustrie verursachte Leiden zu beenden, laufe damit, so Wadiwel, in eine Sackgasse (vgl. Wadiwel, 2016, 206-207). Betrachtet man die Praktiken der Tierindustrie durch die Linse der Widerständigkeit, verunklart sich daher auch das vorherrschende Bild dieser Industrie als hocheffiziente, perfekt automatisierte Maschinerie.

Doch wie verhält es sich bei der CO₂-Box? Im Unterschied zu den Schlachttieren sind die Ferkel in der Tierindustrie, ähnlich wie Laboriere, bei denen die Tötung mit CO₂ schon lange gängige Praxis ist, ökonomisch betrachtet reiner Ausschuss. Diese Voraussetzung macht die CO₂-Box zu einem Apparat, der erst wirklich zu dem wird, was er ist, in dem er den Tod der Tiere feststellt. In seiner Logik gibt es nur An und Aus, lebendig und tot.

Die Zeile “I win every single game” aus dem Song ‘Unstoppable’ von Sia, der den Ausgangspunkt für Dreiers Arbeit ‘De Profundis’ (2023) darstellt, wird deshalb im Kontext des Mastbetriebs zu “I work every single time”. Dreiers multimediale Installation, die erstmals in der gleichnamigen Ausstellung in Galerie Stadt Sindelfingen zu sehen ist, kreist um diesen unheimlichen Moment der Überlagerung von Tierindustrie und Popindustrie:

Sias Song, der aus dem Radio in die Hallen des Zuchtbetriebs schallt, wird überlagert vom Geräusch des einströmenden Gases in die CO₂-Box. Die selbstermächtigende Message des Songs wird so auf grausame Weise gewendet zum Soundtrack der Tierindustrie als scheinbar unaufhaltsame Maschinerie. Besucher*innen der Ausstellung können über einen Gaming-Controller durch eine 3D Simulation des Zuchtbetriebs navigieren, in dem sich der beschriebene Moment ereignete. Dabei heften sie sich an die Fersen der Aktivist*innen, die ausgestattet mit einer Rotlichtlampe durch die nächtlichen Hallen ziehen, bis ihr Blick an der CO₂-Box hängen bleibt.

Dies ist der Moment, in denen es die künstlerische Praxis Dreiers vermag, einen radikalen Rollenwechsel zu ermöglichen: Die Besucher*innen haben die Wahl, den transparenten Schiebedeckel zu öffnen und selbst einen Blick in das Innere der Box zu werfen. Auf diese Weise vollziehen sie einen Akt der Zeug*innenschaft, der zwar medial vermittelt bleibt, sich jedoch in bedeutender Weise von der Betrachtung von dem Material unterscheidet, das von NGO's veröffentlicht wird. Beim Blick in die Box konfrontieren sich Besucher*innen aktiv mit der Realität des Tötungsprozesses, der sich in der Co-Box vollzieht. Wie qualvoll dieser in Wirklichkeit verläuft, hebt auch ein Artikel der Tierchutzorganisation Animal Rights Watch hervor:

[...] beim Kontakt mit den feuchten Schleimhäuten entsteht aus CO₂ Kohlensäure, die in der Lunge brennt. Bevor die Ferkel das Bewusstsein verlieren, versuchen sie zu fliehen, sie keuchen, schnappen panisch nach Luft und schreien vor Schmerzen. Dass die kleinen Ferkel wie Abfall in die Box geworfen und darin übereinander gestapelt werden, versetzt sie zusätzlich in Panik (ARIWA, 2022).

Führt man sich diesen Prozess vor Augen, wirkt es zunächst umso erstaunlicher, dass in der CO₂-Box ein transparenter Deckel verbaut ist. Schließlich werden die Mitarbeiter*innen, die das Gerät bedienen, so unmittelbar Zeug*innen des qualvollen Sterbens. „Was an diesem massenhaften

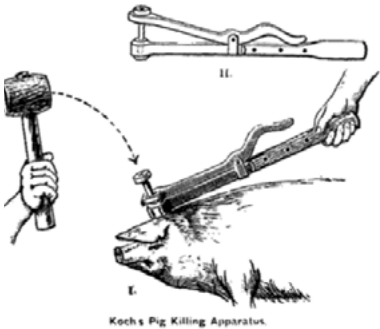
Übergang vom Leben zum Tod erschütternd wirkt“ schreibt Giedion passend, „ist die vollkommene Neutralität des Aktes. Man spürt nichts mehr, man empfindet nichts mehr, man beobachtet nur“ (Giedion, 1982, S. 276) Der transparente Schiebedeckel verkörpert diesen Effekt der Neutralität auf paradigmatische Weise. Gleichzeitig stellt er, so möchte ich argumentieren, eine grundlegende Notwendigkeit für die Rechtfertigung dieser Tötungspraxis dar.

“I put my armor on
show you how strong I am”

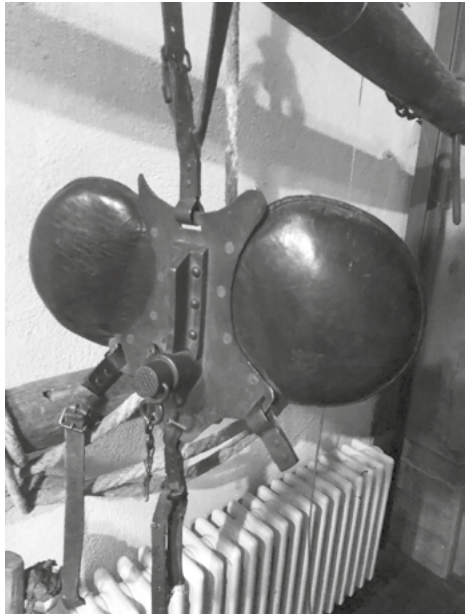
singt Sia weiter. Für die CO₂-Box, deren metallene Oberfläche auch ein wenig wie eine Rüstung daherkommt, bedeutet im Licht des Mastbetriebs die Demonstration ihres Funktionsprinzips: Hier werden sichtlich Fakten geschaffen.

Auf diese Weise lässt sich eine Argumentation für den Tod der Ferkel aufrecht erhalten, die als Prinzip des geringeren Übels bekannt ist. “The preemptive logic of the ‘lesser evil’ is often invoked to justify the use of a lesser violence to prevent a supposedly greater, projected one” erklärt Eyal Weizman das Prinzip (Weizman, 2012). Was als notwendiges Übel im Auftrag der Vermeidung größeren Leids daherkommt, verberge in Wirklichkeit, so Weizman, die Strukturen einer “Necro-economy” (ebd.), in denen Gut und Böse zu Waren werden, die beständig zirkulieren und nach Belieben gehandelt werden können. Dies wird umso deutlicher, wenn man bedenkt, dass das ökonomische Modell der Massentierhaltung erst die Nottötung der Ferkel notwendig macht. Auf diese Weise betrachtet, stellt sich die CO₂-Box als Produkt eines Systems dar, das paradoxerweise versucht, die Leiden zu mildern, die es selbst hervorbringt.

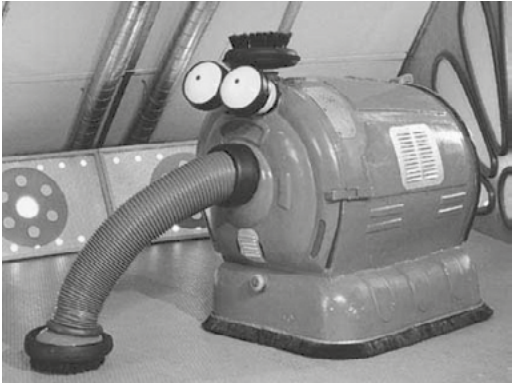
Leoni Fischer



Koch's Pig Killing Apparatus aus Giedion (1982) S. 230



Exponat im Fleischermuseum in Böblingen. Foto: Leoni Fischer



Naughty Noo Noo, Foto: <https://cyberneticzoo.com/early-service-robots/1997-noo-noo-robotic-vacuum-cleaner-prop-mark-dean-british/>



Ausschnitte aus Sias "Unstoppable" Lyric Video, <https://www.youtube.com/watch?v=llaGs-bWxEk>

As if it had just wheeled its way into the picture, a loose ensemble of a box, a gas bottle and a cart stands in the white space of the online store. A standard stainless steel transport cart with a folding handle forms the The CO₂ box's mobile base. The gas cartridge is fixed pragmatically between box and handle with a black and orange tension belt, while the box itself sits loosely on the anti-slip profile of the transport trolley. Its stainless steel case and transparent sliding lid gleam in the studio light. The material promises hygiene and a surface that doesn't show its history even after repeated use. Half-opened, the flap reveals a glimpse into the box's interior, while its glass surface hazily hints at the shadows of a real environment outside the white space. Two sturdy plastic handles - one on the sliding lid, the other on the outer right side of the box - invite a hearty grasp.

A green control box is mounted on the slightly angled front of the box. It features a tiny display and four round arrow keys to navigate through the operating menu. Two large buttons on both sides of the control box emit green light. Below, the connection for the hose to the gas is installed. Covered in blue rubber, it leads upward to the cylinder's pressure gauge. The two circular dials of the pressure gauge give the whole appearance a certain anthropomorphic appearance. It reminds me a bit of Naughty Noo-Noo, the little animated vacuum cleaner from the 1990s TV show Teletubbies, which is both the Tubbies' pet and household help.

However absurd the associative relationship between the MS CO₂ box and Naughty Noo Noo may be, both tell something about animal-human-machine relationships in the sign of automation. On the one hand, a device for suffocating piglets in pig farms where their rearing is not financially viable; on the other, a vacuum cleaner stylized into a cute pet. Historically, both can be understood as two phenomena of the same social development. For the modern concept of the pet, which is based on the strict separation of farm animal from pet, is only made possible by the fact that the act of slaughter increasingly escapes the public eye with the establishment of the mass animal industry.

Pascal Marcel Dreier addresses these deliberate politics of invisibility in 'Closure of Openings' (2020) by focusing on animal transport as an everyday moment of possible encounter between humans and farm animals. On the basis of various transporter-designs, Dreier makes clear that the aesthetics of the animal transporter are characterized by the creative will to combine as little openness of the surface as necessary with the greatest possible enclosure in form. The spectrum ranges from gridded ventilation windows and patterned oval air vents to hermetically sealed, actively cooled containers. Dreier underlines the fact that, in the interests of the industry, contact between humans and animals is deliberately prevented in this way when he quotes the CEO of Berdex, a relevant manufacturer of animal transporters:

Citizens and certainly children should not be confronted with animal transports. That only evokes negative reactions. I expect that in 10 years, not a single animal for slaughter will be visibly transported on a truck to a slaughterhouse (Thelosen, 2008).

The perspective I take in this text is consequently directly determined by this politics of perception. For it is primarily the technologies of the animal industry, its patents and product descriptions, that are open to me as gateways to the removed sphere of factory farming and meat production. In order to approach the CO₂ box phenomenon, I therefore first return to the website of MS Schippers, a company that manufactures products for the animal industry under the slogan 'Passion for Farming'. The article on the CO₂ box can be found alongside knives, tongs and bolt guns in the category Other assortment → Carcass displacement → Stunning. Below it reads:

Sometimes, unfortunately, it happens that piglets are not strong enough to survive. With the MS CO₂ box, weak piglets under 5 kg can be anesthetized and euthanized. The method of CO₂ euthanization is considered to be particularly gentle and compliant with animal welfare (MS Schippers, n.d.).

In German the attribute "schonend" (gentle) is more commonly used for situations in which it is important to keep something in a functional state (klimaschonend, Knieschoner). However, in the context of the stunning tools on the website the meaning of the word shifts towards the alleviation of agony in the process of killing. The killing inevitably takes place, because sparing (verschonen) is simply not an option. As if by way of apology, all available killing technologies are labeled with the attribute 'humane'.

Bolt guns, used to shoot cattle between the eyes before slaughter to spare them unnecessary suffering, are a common example of such humane killing instruments. Precursors of this method evolved from the practice of knocking the pig unconscious with a blow to the head before bleeding it to death. 'Koch's Pig-Killing Apparatus', one of the patents from the period between 1860 and 1870, which is considered a key moment in the mechanization of slaughtering (see Giedion, 1982, p. 230), represents a further development of this method. A similar model of this type can be found in the exhibition of the Butcher's Museum in the city of Böblingen. Its most striking feature are two large round leather flaps, which are attached fly-like to both sides of an iron plate holding the bolt device. By covering the animal's eyes, they forestall the animal's resistance in the face of the approaching threat.

The design of the bolt mask thus embodies the animal's resistance. That this is by no means an isolated case is shown by Dinesh Wadiwel in his text 'Do Fish Resist?' (2016). Using examples such as the fishhook and a curved snare that guides cattle to slaughter without defiance, he argues that animal resistance represents a key driver of innovation in the development of new tools for the animal industry. He argues that they are an expression of a reality in which animals are far from being passively processed into meat. Instead, according to Wadiwel, they reveal "a more

intense and intimate engagement in a violent power relation, in which humans and machines 'struggle' against chickens who would prefer not to die" (Wadiwel, 2015, p. 10).

Consequently, the motif of resistance offers an alternative lens through which questions about the agency and thus the right of animals, regardless of their capacity to suffer, become negotiable. This approach seems all the more relevant in the context of pig farms, where the CO₂ box is used to suffocate piglets. For unlike with fish, it has long been scientifically proven that pigs feel pain, which in turn allows seemingly gentle, animal welfare-compliant procedures such as the CO₂ box to be morally legitimized in the first place. Following Wadiwel's argumentation, the demand made by activists to end the suffering caused by the animal industry thus runs into a dead end (Wadiwel, 2016, p. 206-207).

Viewing the practices of the animal industry through the lens of resistance therefore also obscures the prevailing image of this industry as a highly efficient, perfectly automated machinery. For, as Sigfried Gideon writes in his now-famous chapter on the mechanization of death, "The transition from life to death defies mechanization if it is to proceed swiftly and without harm to the flesh. The mechanical means with which one has experimented have failed" (Giedion, 1982, p. 274). But is this also the case with the CO₂ box? Unlike slaughter animals, piglets in the livestock industry are seen as pure discards, similar to laboratory animals where euthanization with CO₂ has long been a common procedure. This premise makes the CO₂ box an apparatus that only truly becomes what it is in determining the death of the animals within. In the logic of the machine, there is only on and off, alive and dead. The lyric "I win every single game" from the song 'Unstoppable' by Sia, which is the starting point for Dreier's work 'De Profundis' (2023), thus turns into "I work every single time".

Dreier’s multimedia installation, on view for the first time in the exhibition of the same name at Galerie Stadt Sindelfingen, revolves around this uncanny moment of superimposition between animal industry and pop industry: Sia’s song, which blares from the radio into the halls of the breeding and fattening facility, is overlaid by the sound of the gas flowing into the CO₂ box.

The song’s self-empowering message is thus cruelly transformed into a soundtrack of the animal industry as seemingly unstoppable machinery. Viewers of the exhibition can use a gaming controller to navigate through a 3D simulation of the breeding farm. They follow the trail of the activists, who wander through the nocturnal halls equipped with a red light lamp, until their gaze lingers on the CO₂ box. This is the moment in which Dreier’s artistic practice manages to facilitate a radical change of roles: The visitors have the choice to open the transparent sliding lid and take a look inside the box themselves. In this way, they perform an act of witnessing that remains mediated by the media, but nevertheless differs in significant ways from the viewing the documentary material published by NGOs. When looking into the box, visitors actively confront the reality of the euthanizing process that takes place in the co-box. An article by the animal rights organization ‘Animal Rights Watch’ highlights how agonizing this process actually is:

[...] when the piglets come into contact with the moist mucous membranes, CO₂ turns into carbonic acid, which burns in the lungs. Before the piglets lose consciousness, they try to escape, panting, gasping for air in panic and screaming in pain. The fact that the small piglets are thrown into the box like garbage and stacked on top of each other in the box makes them panic even more (ARIWA, 2022).

Considering this process, it seems all the more astonishing that a transparent lid

is part of the CO₂ box’s design. After all, the employees who operate the device become direct witnesses to the tormenting process of dying. “What is shocking about this mass transition from life to death,” Giedion appropriately writes, “is the complete neutrality of the act. One no longer feels anything, one no longer senses anything, one only observes” (Giedion, 1982, p. 276) The transparent sliding lid embodies this effect of neutrality in a paradigmatic way. At the same time it represents a fundamental necessity for the justification of this killing practice.

I put my armor on
show you how strong I am

Sia sings. In the light of the factory farm, the line means the demonstration of the CO₂ box’s functional principle, whose metal surface also looks a bit like armor. In this way, the death of piglets can be justified by way of an argument known as the principle of the lesser evil.

“The preemptive logic of the ‘lesser evil’ is often invoked to justify the use of a lesser violence to prevent a supposedly greater, projected one” Eyal Weizman explains (Weizman, 2012). According to Weizman, what comes across as a necessary evil on behalf of avoiding greater suffering actually conceals the structures of a “necro-economy” (ibid.) in which good and evil become commodities that circulate constantly and can be traded at will. This becomes all the more evident when one considers that the economic model of factory farming necessitates the ‘emergency killing’ of piglets in the first place. Seen in this light, the CO₂ box presents itself as the product of a system that paradoxically seeks to alleviate the suffering that it brings about itself.

Leoni Fischer

Animal Rights Watch e.V. (2022, Dezember 13). So werden Ferkel mit CO₂ erstickt -. ARIWA. Zugriff am 17.6.2023. Verfügbar unter: <https://www.ariwa.org/co2-toetung-ferkel/>. Translated by Leoni Fischer.

Dreier, P. M. (2021). Closure of Openings (2020) (Tierstudien). Tiere und Migration. Berlin: Neofelis

Giedion, S. (1982). Die Herrschaft der Mechanisierung: ein Beitrag zur anonymen Geschichte (Europäische Bibliothek). Frankfurt am Main: Europ. Verl.-Anst. Translated by Leoni Fischer.

MS Schippers. (o. J.). Eine tierschutzkonforme Betäubung mit der MS CO₂ Box. MS Schippers. Zugriff am 11.6.2023. Verfügbar unter: <https://www.schippers-ms.de>

Thelosen, J. (2018). Geconditioneerd diervervoer is dé toekomst. Huub vanSchijndel van carrosseriebouwer Berdex geeft visie op diertransport. In: Nieuwe oogst 4,6 (2008), S.19. Translated by Leoni Fischer.

Wadiwel, D. J. (2016). Do Fish Resist? Cultural Studies Review, 22 (1), 196.

Weizman, E. (2012, Oktober). 665: The Least of All Possible Evils - Journal #38. e-flux. Zugriff am 11.6.2023. Verfügbar unter: <https://www.e-flux.com/journal/38/61213/665-the-least-of-all-possible-evils/>

William Douglas & sons. (1924). Douglas’s encyclopedia. The standard book of reference for the food trades. W. Douglas & sons, limited.

MONDSUCHT LUDENS LUNA 玩月



Animals play, so they must be more than merely mechanical things. We play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational. (Huizinga 1980, 4)

Like rows of a plantation, here too between the pens that divide the small pigs into smaller groups, pathways are laid out. The two pathways stretch all the way to the end of the hall. As I slowly walk through, the pigs startle, looking at me or attempting to locate the source of the sounds, communicating among themselves. I am gazing at the pigs, my elevated viewpoint lends an eerie sensation of being an overseer. I can survey them all, but only a few can see me, unable to see their neighbors.

Time and again, I hear a slightly higher vocalization, somehow between a scream and a grunt, standing out amidst the other sounds the pigs produce. Are they warning each other about me, the unfamiliar wanderer? It is only now that I feel like an intruder, trespassing their domain.

One of them is separated from all the others. It stands right in the walkway, in front of me. A direct confrontation. Its gaze hits me. Wake up. As if the unidentifiable noises, intermingled with the eerie backdrop of the rhythmic drone of the army of rotor blades and chirping crickets, or the darkness, only pierced by the red headlamp and the blinking warning lights of the wind turbines hovering above me like enormous spaceships, weren't already plunging one into a deeply somnambulistic state.

Two objects accompany the pig: a wreath filled with small things—perhaps feed—and another object that is purple, phallic, spiky, virus-like, strangely out of place. The pig seems somewhat familiar with it, it is showing considerably less interest in the object than I do.

I later drew the peculiar object from my memory. When exactly, I cannot recall. Was it immediately after the experience or a day or two later? The drawing has little resemblance to the objects I encountered during my initial visit. I search for the color—that should lead to some result. There aren't many things that are purple in these facilities, I think, except for the markers used to designate the pigs for impending death. So, I search more specifically for enrichment materials. Yet, initially, it is difficult for me to envision such an aesthetic object in a place where galvanized steel chains¹ are the end of the line.

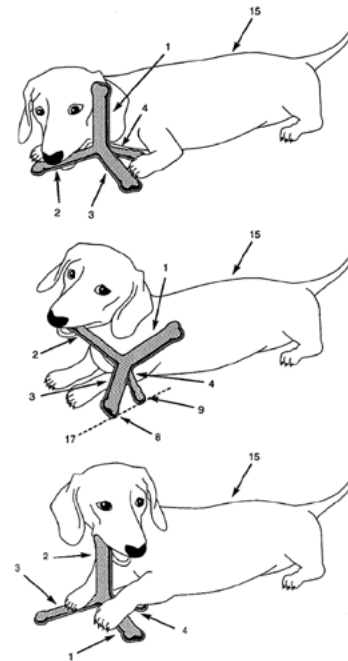
I find “Luna.” Luna is a “Toy for Pigs”, a “Spieligel”², enrichment material designed and patented “for” pigs. Luna. The moon goddess of the Romans, mythological phenomenon, Selene, the moon, the goddess, patent protected. C.G. Jung once described—in reality or in my dreams—how since the Enlightenment, when science killed the old gods, we fetishize the gods back again in the shape of names for our inventions and discoveries. Hermes becomes a warship and a rocket, Apollo becomes the moon landing endeavor, Artemis follows suit, Nike now expands our bodies, Thor becomes radioactive, Mars a planet and vehicle, and Poseidon once again watches over the oceans.³

I want to devote myself further to Luna, work my way through the patent history, order a few copies, talk to my students about it in the seminar, rebuild it digitally as a 3D model, play through the generative design possibilities, become the designer of this phenomenon myself. What is this object? Is it a toy? “Toy”, Spiel-Zeug, is a concept that needs to be unfolded. This “toy” is in a place where it is the only alternative. An alternative to another pig's tail. Alternative to space and freedom.

The design was inspired by similar products and also inspired other designers to come up with ‘handy’ products for dogs,

such as ‘Always upright shape for dog bones’⁴, ‘Pet toy product with integral treats receiving receptacles’⁵, ‘Device for use in training dogs’⁶, or the very similar looking ‘game ball’⁷.

Always upright shape for dog bones. Patent US2005039696A1



But the toy at hand prevents the pigs from manipulating each other, even rendering themselves useless to the industry of which they are the main assets. So its function is evident. Is a useful toy still a toy?

The cultural historian Johan Huizinga addressed these questions early on and writes in his well-known work “Homo Ludens”:

Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is “different” from “ordinary life”. (Huizinga 1980, 28)

The levels and layers of the Magic Circle go deeper and deeper.

The pigs and I explore, together, differently. In Huizinga's perspective, playing is “pretending”—maybe the nibbled spines of the purple hedgehog are indeed pig tails. References to absent companions. Extremities of an entity that can serve as a reminder that even the pigs in factory farms do play, do experience joy, and do resist.

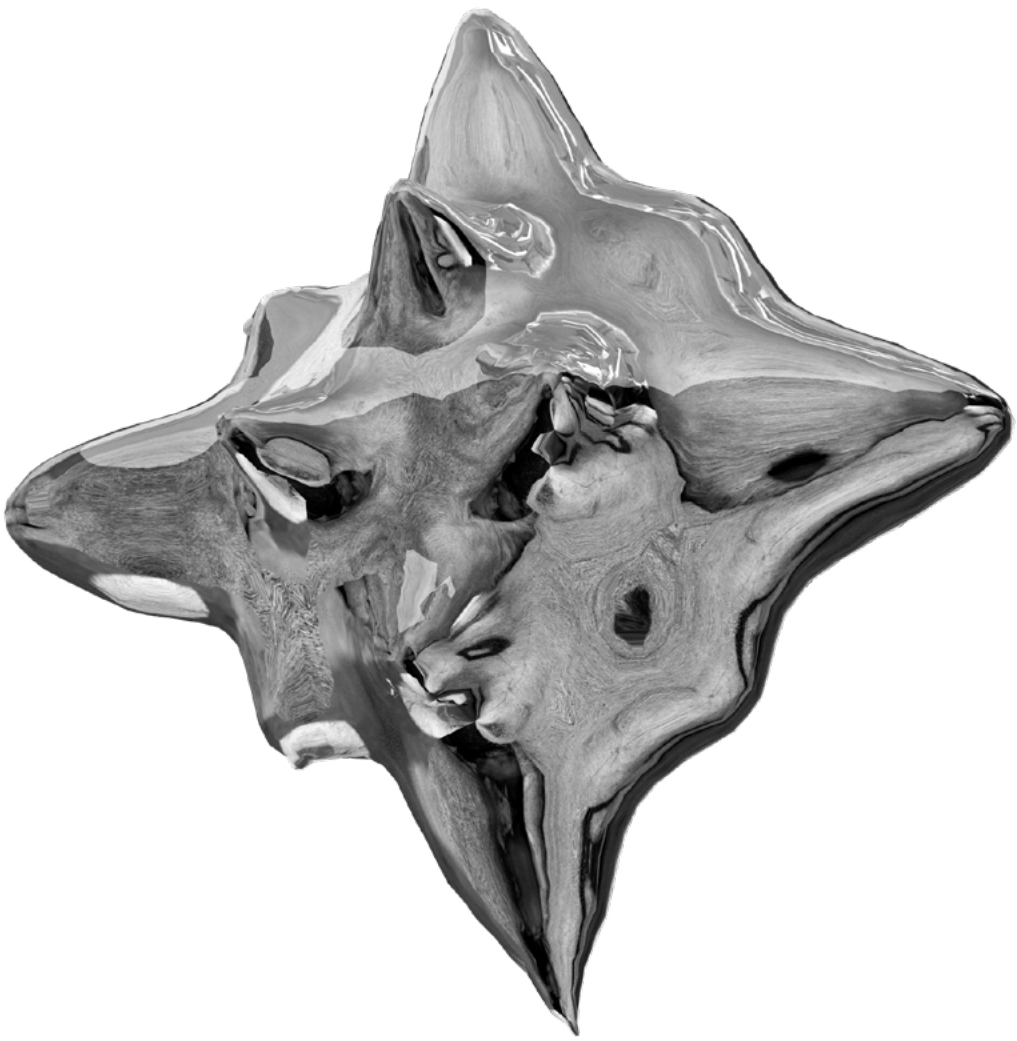
Pascal Marcel Dreier

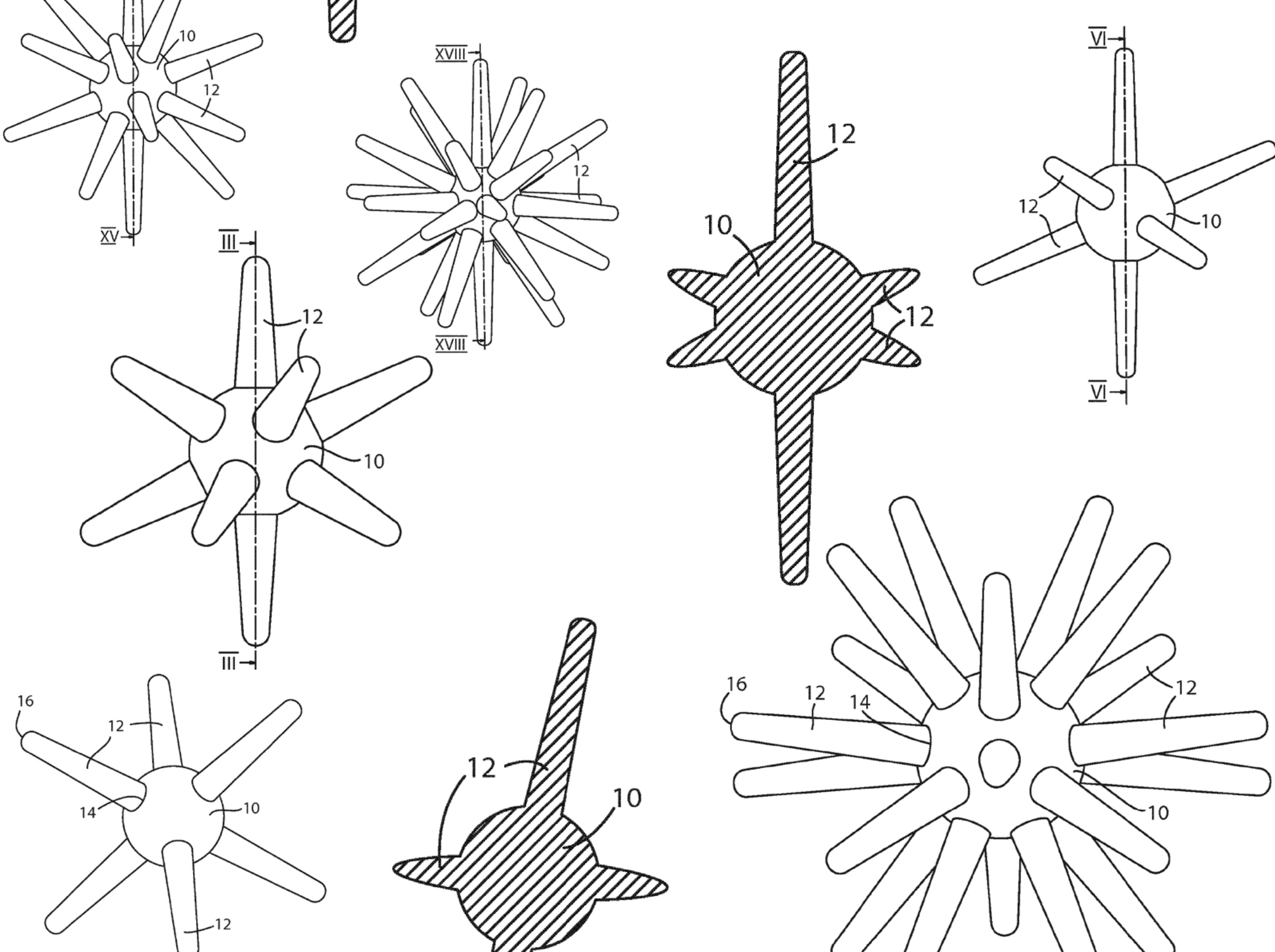
- ① Galvanized steel chains are widely used by the industry as “environmental enrichment” for animals.
- ② The toy is often referred to as “Spieligel” which, literally translated, means “toy hedgehog”. See eg. here <https://www.anifarm.de/spieligel-luna-142-grun.html>
- ③ This list of relevant scientific discoveries and inventions is endless. Especially popular for weaponry, ships, or aircraft, such as the HMS Hermes, a Royal Navy aircraft carrier named after the Greek god Hermes, who was associated with travel, communication, and speed.
- ④ Patent US2005039696A1. Always upright shape for dog bones.
- ⑤ Patent WO9925183A1. Pet toy product with integral treats receiving receptacles.
- ⑥ Patent US745806A. Device in use for training dogs.
- ⑦ Patent GB1290777A. Game Ball.

Bibliography

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Reprint. International Library of Sociology. London: Routledge & Kegan Paul, 1980 (1938).

This fictional story and essay is inspired by true events. I would like to express my gratitude to Dinesh Wadiwel for his inspiring lecture and essay titled “Do Fish Resist?”. I would also like to thank the students of my seminar “Interspecies Worldmaking” at KISD for contributing to the “lunar phenomenon”. Additionally, I am thankful to Yu-Nung Chung for insightful discussions and guidance on Chinese linguistics, play, and the moon, 賞玩, and Li Bai's doom.





Erzählungen aus dem Feld

Die erste Nacht war merkwürdig, ich war 20 Stunden wach, drinnen waren die Geräusche komisch. Beim Rausgehen habe ich Stimmen gehört in der letzten Halle, zwei Männerstimmen, ich hatte sie klar im Kopf, aber ein bisschen wie in Träumen: nur die 'Essenz'.

Bei der Box auch, dort fühlte ich die 'Essenz' eines alten Mannes mit Bart. Durch das Versteckte-Kamera-Material stellte sich heraus, dass es eher eine Frau und ein junger Mann waren, die dort viel gearbeitet haben. Irgendwann dachte ich auch, ein komisches Wesen mit vier Beinen gesehen zu haben. Kurz gesagt, ich hab' in der Nacht leicht halluziniert.

Beim Abholen, war das Audiogerät weg. Ich war sehr erleichtert, dass die Videokamera noch da war. Trotzdem war ich gestresst. Danach das Material angeschaut und gesehen, dass die Frau das Gerät in den Kühlschrank gestellt hat. Wie absurd... aber ich konnte nur ein bisschen lachen wegen dem Stress. Ich habe einen Fehler gemacht (das Audiogerät mit zu wenig Tape geklebt) und

hatte unglaublich Glück, dass der junge Mann unsere Kamera in der Box beim reinschauen nicht gesehen hat. Wir konnten das Gerät in der selben Nacht vom Kühlschrank noch mitnehmen. Die Frau hat uns gerettet.

Die Aufnahmen waren heftig, beim Angucken in der Ferienwohnung hab' ich mit dem mittelgroßen Ferkel mitgezittert. Und das Besondere für mich: Sias Musik und 'Riptide'.

Diese Aufnahmen mit den Geräuschen der Anlage, den Schreien von den Sauen im Hintergrund, dieser abgestumpften Pop-Musik in der Box, die lauter wird wenn die Tür aufgemacht wird wie im Club, und die kleinen Ferkel, die in die Box fallen, waren für mich in dem Moment wie ein fertiges Kunstprojekt.

Wer ist 'Unstoppable'?

Die Industrie? Die toten Ferkel sicherlich nicht. Der Widerspruch zwischen 'Unstoppable' und diesen kleinen hilflosen Wesen war extrem. Ich möchte dieses Video auf großen Bildschirmen mit gutem lautem Ton laufen lassen.

Am nächsten Tag, als wir uns mit den Kolleg*innen darüber unterhalten haben, was wir denn mit diesen verstörenden Bildern machen könnten habe ich gedacht, dass wir versuchen sollten, mit Sia in Kontakt zu treten... und das versuchten wir auch.

Elene Seefeld



ATTN: SIA
901 N FAIRFAX AVE. #208
LOS ANGELES, CA 90046-720
U.S.A.

PRIORITY
PRIORITAIRE / LUFTPOST

DEAR SIA

WE ARE ARTISTS, ACTIVISTS, AND FANS,
AND WE HAVE WITNESSED SOMETHING TERRIBLE,
EVEN UNPEAKABLE.

COINCIDENTALLY, YOUR SONG "UNSTOPPABLE" SERVED
AS THE SOUNDTRACK TO THESE EVENTS.

INITIALLY, WE WERE SHOCKED AND UNCERTAIN ABOUT
WHAT TO DO WITH THESE RECORDINGS, WHICH FLUCTUATED
BETWEEN EVIDENCE, ENTERTAINMENT, ART, AND HORROR.
NEVERTHELESS, WE FELT COMPELLED TO SHARE AND DISCUSS
THEM, ATTEMPTING TO HAVE SOME OF IT ALL COLLECTIVELY.

THERE IS A CONTRADICTION BETWEEN THE EMERGING
MESSAGE OF YOUR SONG AND WHAT WE WITNESSED,
HIGHLIGHTING THE CLASH BETWEEN THE LIVES OF
HUMAN BEINGS AND THOSE THAT ARE MORE-THAN-HUMAN.

WE KNOW THAT YOU CARE. THE FACT THAT YOUR SONG
WAS PLAYING PRECISELY AT THAT MOMENT FELT LIKE
A SIGN — A SIGN THAT YOU MIGHT BE INTERESTED
IN ENGAGING WITH US AS A FELLOW ARTIST AND ACTIVIST,
WORKING TOGETHER TOWARDS A COMMON GOAL.

IN KINSHIP

JUNE 2023

① DEPROFUNDIS.EXE (2023)

in this interactive installation / Video game viewers can become witnesses and activists while exploring the virtual representation of a factory farm at night.

In dieser interaktiven Installation sind sie zu besuch in der virtuellen repräsentation einer tierfabrik.

→ Einführung, De Profundis

② MONDSUCHT / SLEEPWALKING (2023)

memories of the moon, of being in limbo, of waking up by nightmares, meet industrial and pop objects, materials, and atmospheres.

Erinnerungen an den Mond, an Zwischenwelten, und an das Aufwachen durch Albträume treffen auf industrielle und popkulturelle Objekte, Materialien und Atmosphären.

→ Mondsucht

③ FAN MAIL (2023)

...after such an experience, one ought to write fan mail.

...nach solch einer Erfahrung muss Fanpost verfasst werden.

→ Erzählungen aus dem Feld

PASCAL MARCEL DREIER (he/they) beschäftigt sich mit Interrelationen von Ökologie, Tierindustrie, Science Fiction, Aktivismus und populär-ästhetischen Phänomenen. Er erforscht und erzählt mehr-als-menschliche Geschichten mittels aktivistischen, forensischen, und ethnografischen Methoden und bedient sich einer Vielzahl von Medien, wie 3D-Laser-Messdaten, künstlicher Intelligenz, Knochen, Game-Engines und experimentellem Film und Sound. Er ist Absolvent des MA Art and Ecology am Goldsmiths College London und lehrt derzeit Multispecies Storytelling an der Kunsthochschule für Medien.

PASCAL MARCEL DREIER (he/they) explores interrelations of ecology, animal industry, science fiction, activism, and popular aesthetic phenomena. He listens to and tells more-than-human stories through activist, forensic, and ethnographic methods, using a variety of media including 3D laser measurement data, artificial intelligence, bones, game engines, and experimental film and sound. He is a graduate of the MA Art and Ecology at Goldsmiths College London and currently teaches Multispecies Storytelling at the Academy of Media Arts in Cologne.

LEONI FISCHER kuratiert Ausstellungen und schreibt Texte zu Schnittstellen von Ökologie, Kunst, Design und Technologie. 2020 gründete sie gemeinsam mit Jakob Kukula Symbiotic Lab in Berlin. Sie ist außerdem in der Kuratorischen Werkstatt der Stiftung Bauhaus Dessau tätig.

LEONI FISCHER co-founded Symbiotic Lab in 2020 and has since been curating exhibitions and other cultural events revolving around the intersections of ecology, design, technology and art. Having trained as both product designer and art historian, she currently merges both worlds and passions as part of the curatorial workshop at the Bauhaus Foundation Dessau.

LEGENDE

Der Pfeil → verweist auf weitere Informationen in Form von Essays, Feldberichten und Bilderstrecken im Booklet, die für die jeweilige Arbeit besonders relevant sind.

① DEPROFUNDIS.EXE (2023), Video Game Installation, Gaming Controller, Monitor and Gaming PC, Unreal Engine, Dimensions Variable.
In Zusammenarbeit mit Elene Seefeld.

② MONDSUCHT / SLEEPWALKING (2023), Installation, Painted Luna 117 Pig Toys, Enrichment Chains, Dimensions Variable.

③ FAN MAIL (2023), Archiv Pigmentdruck, gerahmt, 60 x 80 cm. In Zusammenarbeit mit Elene Seefeld.