



טעויות העתיד וכיבוד קל

* גיא גולדשטיין *

טעויות העתיד וכיבוד קל

גיא גולדשטיין

אוצרת ורדית גרוס

צוות ארטפורט:

מנהלת ורדית גרוס

רכזת התכנית יעל משה

מפיקה נעמה הנמן

אחראית גלריה ומדיה חברתית ניצן גאון

טקסט דן הנדל

עיצוב גרפי סטודיו ג2

יחסי ציבור מירה אן בינרט יח"צ

תרגום דריה קסובסקי

הקמות ששי מזור

צילום טל ניסים

התערוכה הוקמה בסיוע

מועצת הפיס לתרבות ולאמנות

ארטפורט, מיסודה של הקרן המשפחתית על-שם תד אריסון, פועל ללא מטרות רווח לקידום וטיפול האמנות העכשווית בישראל. דרך כנסים, תערוכות, סדנאות מקצועיות לאמנים ותכנית הרזידנסי הבולטת בישראל, ארטפורט פועל להשמעת קולם של אמנים במרחב הציבורי ולקידום הקשרים בין אמנות וחברה.

הקרן המשפחתית על שם תד אריסון:

ג'ייסון אריסון (יו"ר),

שלומית דה-פריס (מנכ"ל),

רחל כהן (משנה למנכ"ל וסמנכ"ל כספים),

יפעת שמואלביץ'

(סמנכ"ל השקעות חברתיות)

ועדה מייעצת לארטפורט:

אילן דה-פריס, דני מוג'ה, מירה לפידות,

סאלי הפטל נוה ועידו בראל

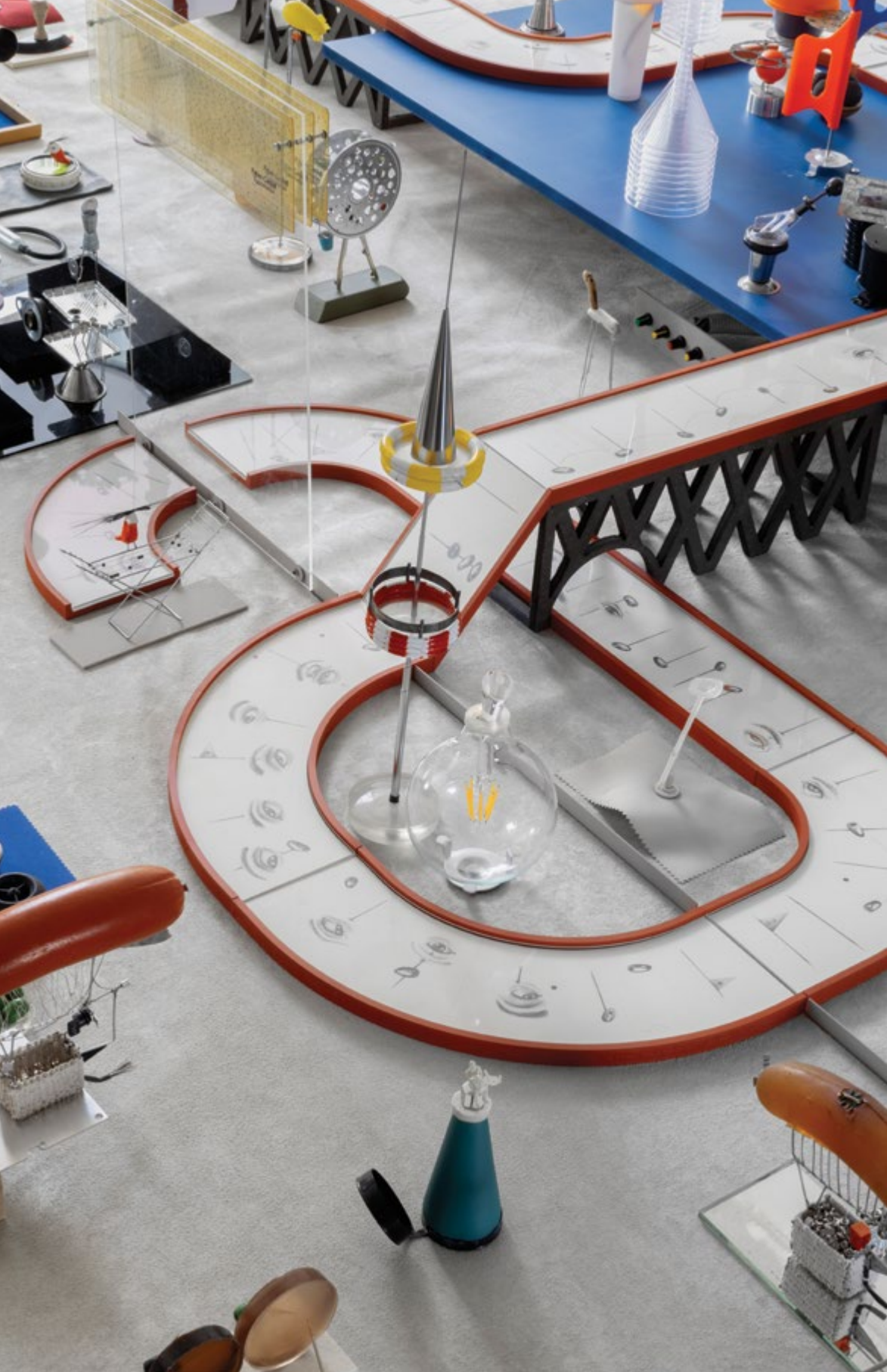
ארטפורט, רחוב העמל 8, תל אביב-יפו

www.artport.art

2022

















ראיתי את העתיד

ורדית גרוס

באפריל 1939 נפתח היריד העולמי בניו יורק תחת הכותרת *עולם המחר* (*World of Tomorrow*). בין מבנים מונומנטליים לספינות אויר מרחפות, בין ביתנים שמציגים חידושים והמצאות מכל העולם לסקירה היסטורית על תולדות הרכבת, הסתובבו המוני המבקרים עם סיכות הקוראות "ראיתי את העתיד" (*I have seen the future*), שהשתלבו היטב עם סיסמת היריד שהבטיחה הצצה לשחר של יום חדש. גם היריד הזה, כמו הירידים לפניו ואחריו, התבסס על התקווה שמחר יהיה טוב יותר, תקווה שאפילו מלחמת העולם השנייה, שפרצה כמה חודשים מאוחר יותר, לא הצליחה לערער. העתיד ההוא, שדמיינו לאורך רוב המאה העשרים, נמצא עכשיו כאן. אנחנו מכירים אותו היטב מסרטים וספרים: מכוניות מעופפות באוויר, חדרי בקרה מלאי מסכים, תלבושות כסופות והתעסקות ממקום למקום. נראה שרק עם התחלפות המילניום והתובנה שהעתיד ההוא, שצפינו בו שנים ארוכות במשדרי שחור לבן, נראה קצת אחרת, ויתרנו עליו. ויתור שרק הלך והתחזק בשנתיים האחרונות בהם הובהר סופית כי המציאות עולה על כל סרט מדע בדיוני. ועדיין — התפיסה של העתיד כפי שהתקבעה לאורך ירידי העולם הנוצצים נותרה איתנו: מהר יותר, גבוה יותר, חזק יותר.

ירידי העולם, שהחלו באמצע המאה ה-19, היו חגיגת ענק של תיירות ומסחר — חוד החנית של ההמצאות והחידושים המדעיים, המסחריים, הטכנולוגיים והאמנותיים. קרנבל ענק שמקפל בתוכו ארכיטקטורה מונומנטלית יחד עם שיקולים פוליטיים וכלכליים, מתובלים בחלומות וסקרנות על עתיד האנושות. ההמצאות הגדולות, המבנים החדישים, ההבטחות המסעירות, כולן הוצגו לראשונה ביריד — מהקטשופ לנורת החשמל, משיחת הטלפון לרוכסן, משידורי הטלוויזיה, גביע הגלידה, צילומי הרנטגן והגלגל הענק, עד למגדל אייפל בפריז, הספייס נידל בסיאטל, הקריסטל פאלאס בלונדון ועוד מבנים נוספים שנבנו במיוחד לכבוד היריד. הערים התקשטו לאירוע החגיגי. מבנים פאליים הורמו ופעמים רבות גם הוסרו כהרף עין, העולם הרגיש, ולו לרגע קט, טוב יותר.

במקביל לאירועי החוצות הזוהרים החלו להתפתח אירועים נוצצים מסוג אחר לגמרי בתוך הבית — תרבות מסיבות הקוקטייל התחילה בארצות הברית בימי השיא של הירידים העולמיים, בתקופה שאחרי מלחמת העולם השנייה. עם המעבר לפרברים והעלייה בתרבות הצריכה והמוצרים הביתיים, ובעיקר עם כניסתה של הטלוויזיה למרכז הסלון, הגיעו מסיבות הקוקטייל כדי להציע חיי חברה מסוג אחר. מה שהחל כחגיגה לחנוכת מוצרי צריכה וכלי בית חדשים הפך מהר מאד לאירוע חברתי רווי אלוהול. חברים ושכנים התאספו סביב קוקטיילים ומאכלים קטנטנים — מתאבנים ומשעשעי חיר, ירקות קטנים, סנדוויצ'ים מיניאטוריים, קוביות גבינה וכוסות עם מטריות צבעוניות.

כוס נושקת לכוס, עין פוגשת בעין, ידיים מושטות ללחיצה. בטעויות העתיד וכיבוד קל מפגיש גיא גולדשטיין שני אירועים שונים — היריד העולמי רב המשתתפים וקוקטייל ביתי קטן ואינטימי — להתבוננות משותפת על הכוחות המפעילים אותם והמוטיבציות המניעות

אותם. מהשקת כוסות ביתית להשקת גשר הזהב בסן פרנסיסקו, משיחה בארבע עינים למערכת כריזת חוצות, מהדרישה שלא להתקהל לכמיהה להיות חלק מהקהל. התערוכה מתבוננת על הצורך הבסיסי במפגש אנושי ועל המקומות בהם הוא מתקופ או מתאים את עצמו לצורך האנושי בארגון, פיקוח ושמירה על הנורמות. הרצון לנסות לחזות את העתיד משתלב יד ביד עם הצורך בבדיקה חוזרת, בידיעה של כל מה שקרה, קורה, ואמור לקרות. חקירת אינספור נתוני עבר שאמורים להשליך על העתיד – מניתוח מפות וגרפים ידניים בשנות הארבעים לביג דאטא של ימינו. מאויב מזוהה במדים לאויב נסתר ברשת, ממרוץ החימוש למרוץ החיסונים.

העבודה "אמות המידה הטובה", המוצגת בקומה התחתונה של הגלריה, יכולה להיקרא כמו חדר הבקרה השולט על החלל. רשת של עמודי תווים ומטרונומים היוצרת מערך מורכב של צלילים ופיקוח — מעין תזמורת ללא כלים, חדר מכונות שתכליתו אינה ברורה. אלמנטים קינטיים ופיסוליים מבצעים צלילים במגוון מקצבים, טכניקות ומהירויות — חלקם נדמים כאילו הם תלויים על בלימה, עוד רגע והם יעברו את הסף וכל מה שתלוי בהם יפול. אביזרי העזר שאמורים לשאת את הקוד המוסיקלי — התווים, ולפקח עליו דרך מקצב המטרונום הקבוע, הופכים לכלי הנגינה עצמם. התנועה שלהם נדמית כחיפוש אחר תדר, סריקה אינסופית אחר דבר מה שלא יימצא לעולם. הזרועות המכניות — מגבי שמשות, אנטנות רדיו, מניפה, מגנט, זכוכית מגדלת — נעות מצד לצד כמטוטלת, מפורקות מהמשמעות המקורית שלהן ומפעילות את הרקע אותו הן סורקות.

בתרבות העכשווית מסמנת המטוטלת את הכוחות הפועלים בכיוונים מנוגדים, את גבולות השיח, ואת כוחם של הרעיונות האידיאולוגיים. שני כוחות שמושכים את המשקולת מצד לצד, הרחק מאזור הנוחות, בדרך לשינוי או לאי הסכמה קיצונית. ככל שנקודות הקיצון של המטוטלת מתקרבות זו לזו המרחב בו היא נעה מצטמצם והאפשרויות הגלומות בו מתמעטות. בעולם המיסטיקה משמשת המטוטלת למטרות חיזוי וניבוי העתיד. היא נחשבת מגבר לאנרגיות ולתדרים העצביים של הגוף ואמורה לשקף את נטיית ליבנו. מהשאלה מה לאכול ועד השאלה עם מי להתחתן, מהחלטות הרות גורל להחלטות יומיומיות. דרך תשובות של כן ולא מעניקה המטוטלת למשתמשים בה את החופש המוחלט שלא להחליט בעצמם. את האפשרות לשים את גורלם בידי כוחות גדולים מהם, פנימיים או חיצוניים. המוני עינים מלוות את התערוכה — מציצות מאחורי עדשות ובוחשני משקאות, משופדות על קיסמים בליווי זיתים, נפרשות כמסלול רכבת מתפתל העובר סביב השולחן כמו רכבת בפארק שעשועים או פרטיטורת תווים, סורקות את השולחן ומחפשות נקודת אחיזה להבנת המציאות שמולם. הן נעות בין צלחות קטנות ומאכלי מסיבות, בין נקניקיות רכות ורופסות, צפלינים קטנטנים שתוכן מסתורי ולא ידוע, לבין ערימות זיתים — לא זיתים ארצישראליים, הנטועים באינספור אזכורים לאומיים, אלא זיתים אמריקאיים, מגולענים, ריקים מתוכן, ללא זרע וללא עתיד. זיתי אינסטנט, מוכנים לאכילה מיידית, זיתי ילדים, זיתים לכוס מרטיני. זיתים של נימוס מעושה, שלא מצריכים לירוק את החרצן או חס וחלילה להיחנק ממנו. זיתים שהאישון שלהם גדול ושחור ומביט בנו בעודנו מנסים לחמוק מעצמנו.

מתי הפסקנו לדמיין את העתיד? מתי השתנה המבט האופטימי שלנו ולצד השיח על שחר של יום חדש התחלנו לדבר על שקיעתה של האנושות? מתי הפסקנו לעקוב בהתפעלות אחרי חידושי הטכנולוגיה והתחלנו לפחד שהיא זו שעוקבת אחרינו? מתוך שאריות תעשייה שנאספו ממפעלים שנסגרו גיא גולדשטיין בורא מרחב קיום חלופי ללא זמן או מקום ברורים, מרחב של עתיד מדומיין לעבר מדומיין לא פחות, רגע אוטופי בהווה דיסטופי – אפשרות לתיקון בתוך רצף בלתי פוסק של טעויות.

משחקי עולם

דן הנדל

"Increasingly, we live in a world where nothing makes any sense. Events come and go like waves of a fever, leaving us confused and uncertain. Those in power tell stories to help us make sense of the complexities of reality. But those stories are increasingly unconvincing and hollow."

הסרט *Bitter Lake* שיצר במאי הסרטים הדוקומנטריים אדם קרטיס ב-2015 נפתח בדברים שנתנו ביטוי לתחושה הגואה של חוסר פשר, שצבעה את העשור השני של המאה העשרים ואחת בצבעים קודרים. הארועים הגיאו-פוליטיים והסביבתיים כמו עקבו זה אחר זה ברצף בלתי פוסק, וכשלו הנהגות הפוליטיות ברחבי העולם לייצר אפילו מראית עין של מציאות נהירה, הותיר רושם של מערכת עולמית שמאיצה אל מחוץ לשליטה. ייתכן והרושם הזה הוא תוצאה טבעית של חמישים שנה של קוצר רואי וחוסר יכולת של הפוליטיקה העולמית שהביאו את החברה האנושית אל פי משבר סביבתי והישרדותי חסר תקדים. אך הנרטיב של אובדן השליטה לא חדש תחת השמש: באמצע המאה העשרים התגבש קונצנזוס דומה בעקבות הכאוס שהביאה איתה מלחמת העולם ותחילתו של עידן הגרעין. גם אז ביקרו רבים וטובים את חוסר היכולת של מערכות חברתיות ופוליטיות מסורתיות להתמודד את האתגרים של התקופה. גם אז התיישרה הביקורת הזו עם הרצון של קבוצות מסוימות בחברה לארגן את העולם בהתאם לשיטות ההערכה וסולמות הערכים שלהן. הרעיון הזה, שניתן לנהל את העולם כולו בצורה טובה יותר, נמצא בתודעתן של האליטות הטכנולוגיות והכלכליות מזה זמן: אם ניתן יהיה לאזן את המעשים של פוליטיקאים חסרי יכולת על ידי רציונליזציה גורפת של תהליכי קבלת ההחלטות שלהם, ואם הרצונות הגחמניים של הציבור הרחב יוכלו להיות מהונדסים כך שיעקבו אחר נתיבים שייקבעו מראש, או אז הפוטנציאל האמיתי של הקידמה, רכוב על גבי הטכנולוגיה והקפיטליזם, יוכל לבוא לידי מיצוי.

החל בשנות החמישים של המאה העשרים, "ימי הזהר" של המלחמה הקרה, מדענים וטכנולוגים עשו שימוש בתיאוריות מתחום תורת המשחקים ותורת המערכות כדי לבנות מודלים לזירה הגאופוליטית הבינלאומית, והטמיעו טכניקות מתחום הקיברנטיקה ועיבוד האינפורמציה כדי לקחת בחשבון פעולות של מנהיגים ואומות, וכך לבנות תרחישים לעתיד. השימוש בתרחישים כשיטה לשיפור קבלת החלטות הומצאה על ידי הרמן קאהן, פיסיקאי ועיתון אמריקאי שהיווה השראה לדמותו האקסצנטרית של פיטר סלרס בסרטו של סטנלי קובריק *"ד"ר סטריינג'לאב"*. קאהן, ששימש כיועץ לצבא האמריקאי, טען שהאפשרות של מלחמה גרעינית דורשת התבוננות נכוחה המבוססת על אנליזה של דפוסי הפעולה והתגובה של הכוחות היריבים במלחמה הקרה¹. זאת כדי לפתח אסטרטגיה צבאית שתוכל למנוע מלחמה כזו או, במקרה הצורך, להפיק ממנה את התוצאות המיטביות. קאהן הבין את הכוח של תרחישים מפורטים לצייר תמונות משכנעות של עתידים לא מוכרים, ועל ידי כך לשבות את הדמיון הציבורי ואת התקציבים שהופנו מצד מקבלי ההחלטות.²

באופן מובלע, העיסוק בתרחיש, כולל אלו הקיצוניים ביותר, העניקו את הרושם שהבחירה לאיזה עתיד לפסוע נתונה בידי חברה נתונה בזמן נתון.

בתחום העיצוב, הציע האדריכל והממציא האמריקאי הידוע באקמינסטר פולר את משחק העולם, כדרך לבחון גישות עיצוביות הוליסטיות ביחס לבעיות גלובליות³. שחקנים חברו יחד למשחקים רבי שעות על מפה בגודל חדר, במהלכם הם קיבלו באופן שוטף מידע ממחשב וניסו לענות לסוגיות של עודף וחוסר במשאבים או מגמות ילודה והגירה אנושיות. שאלת המשאבים המוגבלים של הפלנטה עלתה בתקופה זו במלוא עוצה, והמשחק היה אמור לשמש כלי עזר בניווט נכון של מה שפולר כינה "ספינת החלל ארץ" בקונטקסט של "חוסר ההגיון של מאתיים אדמירלים של מדינות הלאום". כל מה שנדרש היה מערך שלטון עולמי ואמון מלא ביכולות של מדע העיצוב. ממרחק השנים, הרעיון שקבוצה קטנה של סטודנטים ממעמד בינוני ומעלה, לבנים ברובם, ייפגשו בסטנפורד או ב-MIT ויקבלו החלטות מושכלות בנוגע לאתגרים גלובליים סבוכים נראה נאיבי במקרה הטוב. אך תומכי משחק העולם המשיכו לקיים מפגשים כאלו במשך עשורים וגרסו שהמגבלות שלו, עד כמה שהיו, היו בכלל מגבלות של כוח חישוב. לטענתם, אם מספיק אינפורמציה תוכל להיות מוזנת לשחקנים מהר מספיק באמצעות המחשבים המלווים את תהליכי קבלת ההחלטות הרי שהמשחק יוכל להשיג את מטרותיו.

משחקי העולם האלו עשויים להדמות למורשת מן המאה שעברה, אך הם עומדים למעשה בבסיס של נסיונות עכשוויים של גופים הפועלים להציע תמונות מהימנות ותרחישים אפשריים לאירועים גלובליים מתגלגלים כגון מצב האוקיינוסים או משבר האקלים. כאז כן עכשיו, נגישות לאינפורמציה ויכולת חישוב של נתוני עתק (ביג דאטא) מוצגים כמפתח לבניית תרחיש מהימן. פעם נוספת אנחנו נחשפים להדמיות מוחשיות של תרחישי קיצון דוגמת התחממות קיצונית, רעב ומלחמות, ככלי לייצר אמינות לסיפורים מסוימים אודות העתיד.

בעבודתו, גיא גולדשטיין מייצר תמונות שהן בעת ובעונה אחת מחווה ופרודיה על משחקי העולם והאמביציות הנעלות שעומדות מאחוריהן: שדות של אירועים קטנים וסיטואציות מיניאטוריות, ריבוי מופרך של אינפורמציה טקסטואלית וחזותית, עיניים צופות כמוטיב חוזר, ומכונות אבסורדיות שמזכירות מחוונים שיצאו משליטה. הארכיטקטורה של המיצבים האלו נדמית ליריד עולמי שוקק, אותו פורמט תערוכתי שהפך פופולרי החל מאמצע המאה התשע-עשרה במהלכו המצאות וחידושים מרחבי העולם הובאו לתצוגה לצד תגליות ארכיאולוגיות ומיצגים אתנוגרפיים ששיחזרו כפרים שלמים בצידו האחר של הגלובוס. ירידי העולם היו גם הם ניסיון, מועד כמובן לכישלון, לייצר תמונה מהימנה של העולם כולו באותו הרגע⁴. האבסורד הזה לא נעדר מהעבודה של גולדשטיין, שהתמונה הכוללת היחידה שניתן אולי להצביע עליה בה היא של פְּטִישׁ לקידמה ורציונליזציה. אם נדמה לרגע שהאמן יציע אנליזה והסקת מסקנות, הרי שלוחות הבקרה שבאמצעותם ניתן לשלוט ולנווט את משחק העולם הופכים כאן לישויות עצמאיות שיצאו בבירור משליטה. האסתטיקה של התרחיש עצמו, המורכב עכשיו מאינספור דינמיקות מקומיות בין חפצים, טקסטורות, ופעולות, מעלה בדמיון את המורכבות של חדרי המלחמה ומשחקי העולם, אך גם מדברת על חוסר היכולת המובנה לתפוס את התמונה כולה.

תצוגת התכלית של חוסר היכולת הזו היא הערה ביקורתית על עצם האפשרות למדל מערכות מורכבות ולנבא את ההתנהגויות שלהן באמצעות הנחות מוקדמות על הרציונליות ועל אופן הפעולה של השחקנים. בעידן של תחושה מטרידה של חוסר פשר מחד וריבוי תרחישי אחרית הימים מאידך, נחוצה ביקורת על המנגנונים שבאמצעותם אנחנו בונים את הסיפורים על העתיד. אם יש עוד שיעור שהמאה העשרים יכולה ללמד בנושא, הוא שהמציאות כמעט אף פעם לא עוקבת אחרי התרחיש.

of these installations resembles a bustling world's fair—the exhibition format popularized in the mid-19th century, introducing inventions and innovations from around the world alongside archeological finds and ethnographic exhibits, which reconstructed entire villages on the other side of the globe. The world's fairs were also an attempt, clearly doomed to failure, to produce a credible picture of the whole world at that moment.⁴ This absurdity does not go unnoticed in Goldstein's work, in which the only grand picture that may perhaps be pointed out is that of a fetish for progress and rationalization. If it seems for a moment that the artist will propose an analysis and draw conclusions, then the control panels through which the world game can be managed and navigated become independent entities, clearly out of control. The aesthetics of the scenario itself, now made up of countless local dynamics between objects, textures, and actions, conjure up the complexity of war rooms and world games, but also speak of the built-in inability to grasp the whole picture.

The purpose display of this inability is a critical comment about the very possibility of modeling complex systems and predicting their behaviors by making presumptions about the players' rationality and *modus operandi*. In an age marked by a disturbing sense of meaninglessness on the one hand, and by multiple apocalyptic scenarios on the other, a critique of the mechanisms by which we construct stories about the future is necessary. If there is another lesson that the 20th century can teach us on the subject, it is that reality almost never follows the scenario.

1. Herman Kahn, *Thinking about the Unthinkable* (New York: Horizon Press, 1962).
2. The geographical proximity of the RAND corporation, for which Kahn worked, to Hollywood, and Kahn's early attempts to succeed there as a writer, possibly inspired the idea of scenarios as a work method.
3. R. Buckminster Fuller, *The World Game: How to Make the World Work*, 1972.
4. Julie F. Codell, "International Exhibitions: Linking Culture, Commerce, and Nation," in D. Arnold and D.P. Corbett (eds.), *A Companion to British Art: 1600 to the Present* (Chichester, UK: John Wiley & Sons, 2013).

processing techniques to build future scenarios based on the actions of leaders and nations.

The use of scenarios as a method to improve decision-making was introduced by Herman Kahn, an American physicist and futurist who inspired Peter Sellers's eccentric character in Stanley Kubrick's *Dr. Strangelove*. Kahn, who served as an adviser to the U.S. military, argued that the possibility of a nuclear war must be carefully considered based on an analysis of the patterns of action and response of rival forces in the Cold War,¹ so as to develop a military strategy that could prevent such a war or, if necessary, utilize it to obtain the best results. Kahn realized the power of detailed scenarios to portray compelling images of unknown futures, thereby capturing the public imagination and budgets directed by decision makers.² The preoccupation with scenarios, including the most extreme, also implied that the choice of what future to tread was at the hands of a given society at a given time.

In the field of design, renowned American architect and inventor Buckminster Fuller proposed the "World Game" as a way to examine holistic design approaches in relation to global problems.³ Players teamed up for multi-hour games on a room-sized map, during which they regularly received information from a computer and tried to tackle issues of excess and lack of resources, or fertility and migration trends. The question of the planet's limited resources arose during this period in full force, and the game was to serve as an aid in properly navigating what Fuller called "Spaceship Earth" in the context of the "illogic of 200 nation state admirals." All that was needed was a system of world government, and full confidence in the capabilities of the science of design. In hindsight, the idea that a small group of middle- and higher-class students, mostly white, would meet at Stanford or MIT and make informed decisions about complex global challenges seems naive at best. Supporters of the World Game, however, continued to hold such meetings for decades, arguing that its limitations, if there were any, generally pertained to computational power. They believed that if enough information could be fed to players quickly enough through the computers that accompany the decision-making processes, then the game would achieve its goals.

These world games may appear like a legacy of the last century, but they are in fact the basis of current attempts to propose credible images and possible scenarios for unfolding global events, such as the state of the oceans or the climate crisis. Now, as in the past, access to information and the ability to calculate big data are presented as the key to building a reliable scenario. Once again we are presented with tangible simulations of extreme scenarios, such as warming, famine, and wars, as a tool to produce credibility for certain narratives about the future.

In his work, Guy Goldstein produces images that are both a tribute to and a parody of the world games and the lofty ambitions behind them: fields of small events and miniature situations, a proliferation of textual and visual information, observing eyes as a recurring motif, and absurd machines, reminiscent of control panels that have gone out of sync. The architecture

World Game

Dan Handel

“Increasingly, we live in a world where nothing makes any sense. Events come and go like waves of a fever, leaving us confused and uncertain. Those in power tell stories to help us make sense of the complexities of reality. But those stories are increasingly unconvincing and hollow.”

The opening lines of Adam Curtis’s 2015 documentary *Bitter Lake* articulated the growing sense of meaninglessness, painting a somber picture of life in the second decade of the 21st century. Geopolitical and environmental events seem to have followed one another in a continuous sequence, and the failure of political leaderships around the world to produce even a semblance of a coherent reality has left the impression of a global system spiraling out of control. This impression may be natural, given the last fifty years of short-sightedness and incompetence in world politics, which have brought human society to the brink of unprecedented environmental and survival crises. But the loss-of-control narrative is not new: in the mid-20th century a similar consensus was formed following the chaos wrought by World War II and the beginning of the nuclear era. Then as now, many criticized the inability of traditional social and political systems to confront the challenges of the period. Then as now, this critique aligned with the desire of certain groups in society to organize the world according to their values and evaluation methods. The idea that the world can be better managed has long been held by the technological and economic elites. If the actions of incompetent politicians can be balanced by sweeping rationalization of their decision-making processes, and if the whimsical desires of the general public can be engineered to follow given paths, then the true potential of progress, mounted on technology and capitalism, can be realized.

Beginning in the 1950s, the “glory days” of the Cold War, scientists and technologists used game and systems theories to construct models for the international geopolitical arena, assimilating cybernetics and information

In contemporary culture, the pendulum marks forces operating in opposite directions, the boundaries of discourse and the power of ideological concepts; two forces that pull the weight from side to side, away from the comfort zone, toward change or extreme disagreement. As the pendulum's extremities approach each other, the space in which it moves shrinks, and the possibilities inherent in it become fewer. In the world of mysticism, the pendulum is used to predict the future. It is considered an amplifier of the body's energies and neural frequencies and is supposed to reflect our personal inclinations and preferences: from fateful decisions, such as whom to marry, to mundane ones, such as what to eat. Through "yes" and "no" answers, the pendulum furnishes its users with the absolute freedom not to decide for themselves, providing them with the ability to put their fate in the hands of greater internal or external forces.

Hosts of eyes accompany the exhibition, peeking from behind lenses and drink stirrers; impaled on cocktail sticks next to olives; unfolding like a winding train track that passes around the table, like a train at an amusement park or as a musical score; surveying the table and looking for a foothold to understand the reality facing them. They move between small plates and finger foods, amid soft, fluffy sausages, tiny zeppelin dumplings whose content remains mysterious, and piles of olives—not local Israeli olives, rife with national references, but American olives, pitted, voided, seedless, and futureless; instant olives, ready to eat; olives for a martini glass; olives of feigned politeness, which do not require spitting the pit out or, God forbid, choking on it; olives whose large black pupil stares at us, as we try to evade ourselves.

When did we stop imagining the future? When did our optimistic outlook change, and alongside the discourse on the dawn of a new day we began to talk about the decline of mankind? When did we stop following the innovations of technology in admiration and began to fear that technology is following us? Using industrial leftovers collected from factories that were closed down, Goldstein creates an alternative existential space, devoid of a clear time or place, a space of imaginary future for an equally imaginary past; a utopian moment in a dystopian present—a possibility for rectification in an incessant sequence of mistakes.

festive event. Phallic structures were erected, and often removed too, in the blink of an eye. The world felt better, if only momentarily.

Concurrent with the glamorous outdoor events, a completely different kind of glitzy event developed indoors: the cocktail-party culture, which began in the United States during the heyday of the world's fairs, in the post-World War II era. With the move to the suburbs and the rise of consumer culture and household products, and especially with the introduction of television to the center of the living room, cocktail parties came to offer a different kind of social life. What began as a celebration inaugurating new consumer goods and household items soon became an alcohol-saturated social event. Friends and neighbors gathered around cocktails and finger foods—*hors d'oeuvres* and palate pleasers, small vegetables, mini sandwiches, cheese cubes, and drinks garnished with colorful paper umbrellas.

Glasses clink, eye meets eye, hands are extended to be shaken. In *Finger Food and Future Mistakes*, Guy Goldstein brings together two different events—the multi-participant World's Fair and a small, intimate home cocktail—for a shared inquiry into the forces that drive them and the motivations that set them in motion. From bottles opened for an intimate toast to the opening of the Golden Gate Bridge in San Francisco, from a face to face conversation to an outdoor public address system, from the demand not to crowd to the yearning to be part of a crowd. The exhibition delves into the basic need for human interaction and the places where it bends or adapts itself to the human need for organization, supervision, and maintaining norms. The desire to predict the future goes hand in hand with the need to test and check, and the knowledge of everything that has happened, is happening, and is supposed to happen. Examining countless past data, which are supposed to impact the future: from analysis of maps and graphs drawn by hand in the 1940s to today's big data; from an identified, uniformed enemy to an invisible web enemy; from the arms race to the vaccine race.

The work *The Good Standards* displayed on the gallery's entrance space, may be interpreted as the control room dominating the space. A network of music stands and metronomes creates a complex array of sounds and supervision, like an orchestra without instruments; a machine room whose purpose is unclear. Kinetic and sculptural elements produce sounds in a variety of rhythms, techniques, and speeds—some appear to be hanging by a thread, soon to cross the threshold, and everything attached to them will fall. The aids, which are supposed to carry the musical code (the notes) and monitor it through the steady metronome rhythm, become the instruments themselves. Their movement resembles a search for a frequency, like an endless search for something that will never be found. The mechanical arms—windshield wipers, radio antennas, a fan, a magnet, a magnifying glass—swing from side to side like a pendulum, deprived of their original meaning, activating the background which they are scanning.

I Have Seen the Future

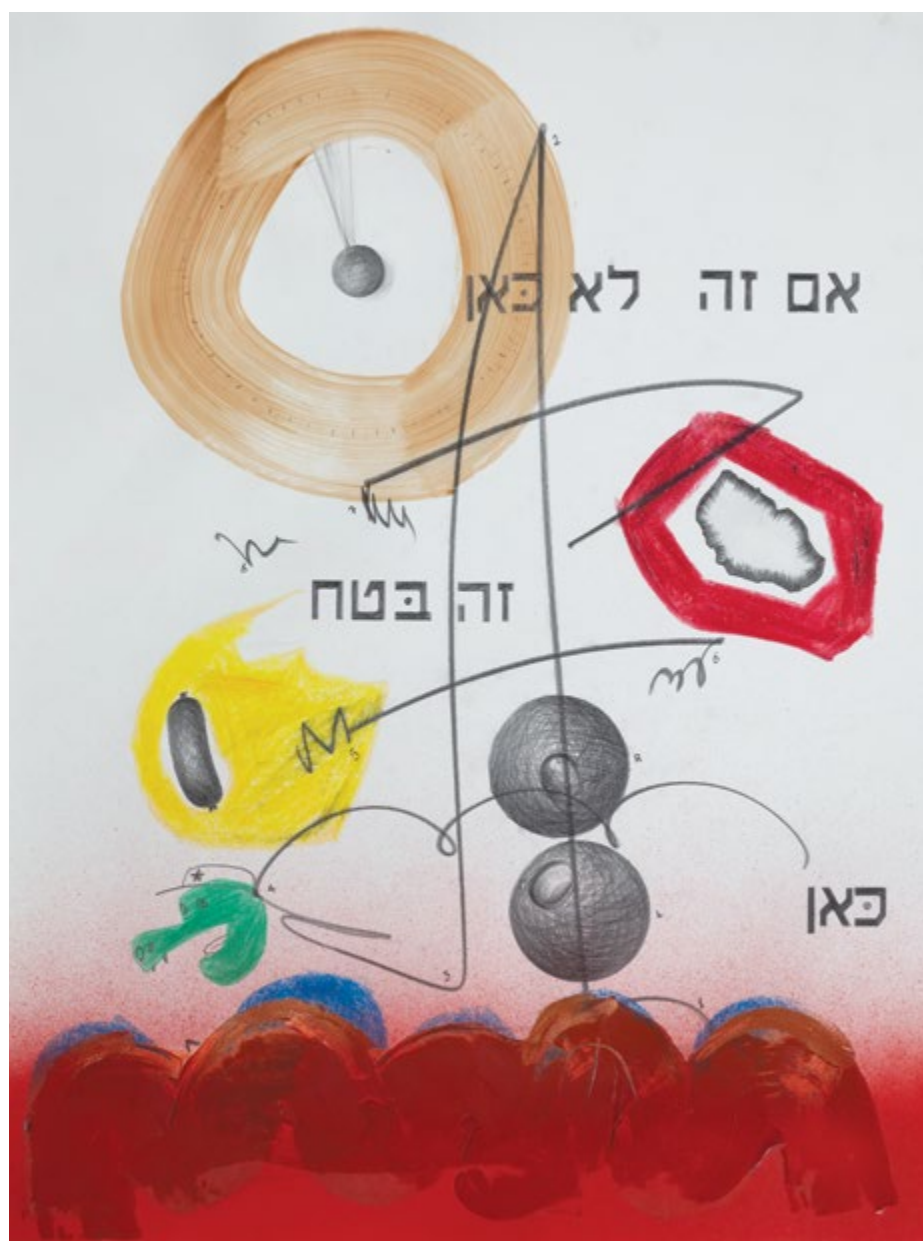
Vardit Gross

In April 1939, the New York World's Fair opened under the title *The World of Tomorrow*. Amid monumental buildings and hovering dirigibles, between pavilions showcasing innovations and inventions from all over the world, crowds of visitors walked around wearing "I Have Seen the Future" pins, which corresponded with the fair's slogan, promising a glimpse into the "Dawn of a New Day." Like the fairs before and after it, the 1939 fair was also based on the hope that tomorrow would be better, a hope that even World War II, which broke out a few months later, could not undermine.

That future, imagined throughout most of the 20th century, is now here. We know it well from movies and books: flying cars, control rooms full of screens, silvery costumes, and teleportation. Only with the turn of the millennium and the insight that this future, which we watched for many years on black and white broadcasts, looks slightly different, we seem to have given up trying to imagine it; a relinquishment that has only intensified in the past two years, in which it has finally become clear that reality surpasses any science fiction movie. Nevertheless, the view of the future, as established throughout the glittering world's fairs, remained with us: faster, higher, stronger.

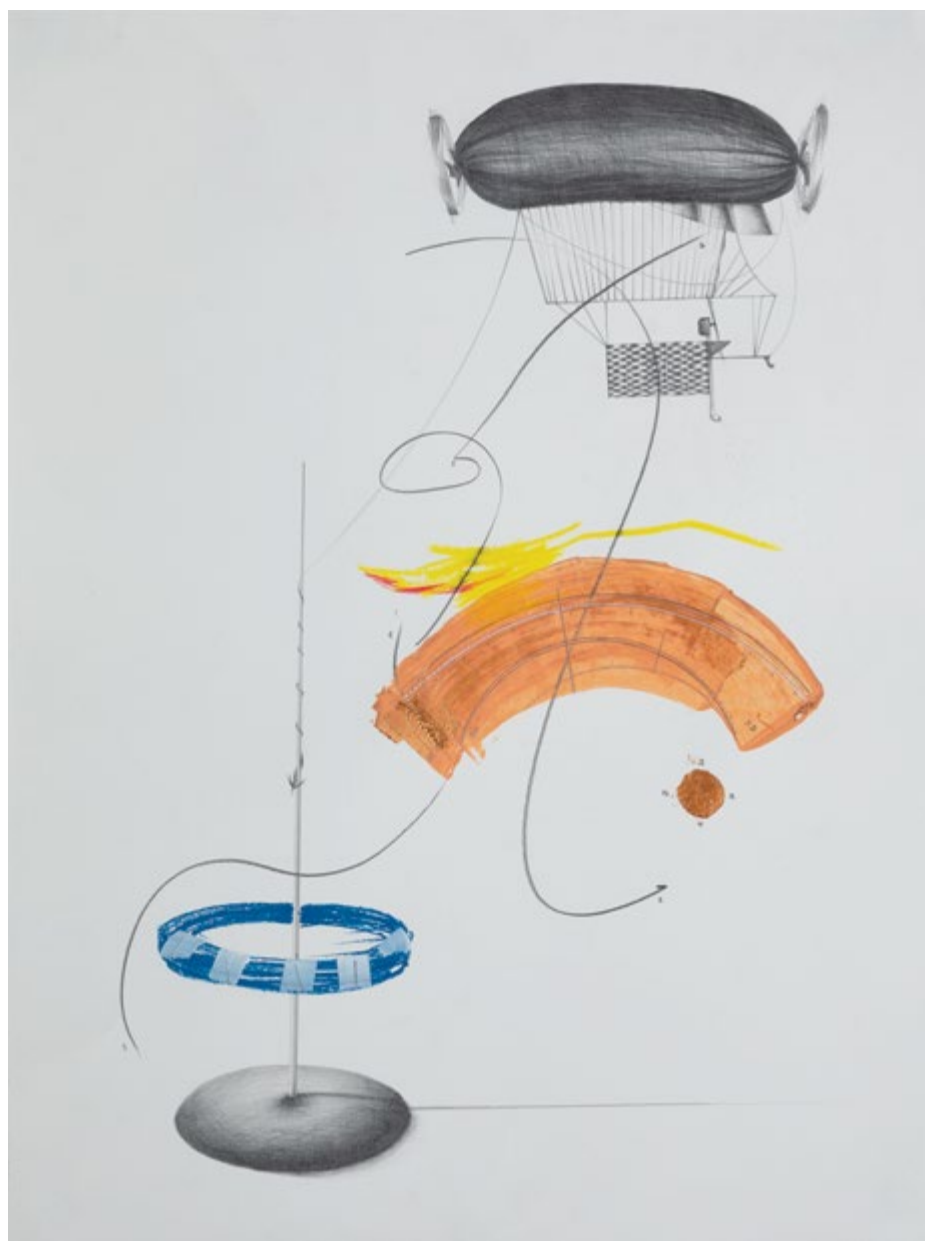
The world's fairs, which began in the mid-19th century, were a grand celebration of tourism and commerce, the spearhead of scientific, commercial, technological, and artistic inventions and innovations: a huge carnival, embedding monumental architecture along with political and economic considerations, spiced with dreams and curiosity about the future of humanity. The great inventions, the innovative buildings, the exciting promises, were all presented for the first time at the fair—from ketchup to the fluorescent light bulb, from the phone call to the zipper, from the television broadcast, the ice cream cone, the X-ray machine, and the Ferris wheel to Paris's Eiffel Tower, Seattle's Space Needle, London's Crystal Palace, and other icons built especially for the fair. The cities were decorated for the







צבוי להשתנות ככל הנראה













Finger Food and Future Mistakes

Guy Goldstein

Curator **Vardit Gross**

Artport staff:

Director **Vardit Gross**

Residency program coordinator

Yael Moshe

Exhibition and event producer

Naama Haneman

Gallery assistant & social media

Nitzan Gaon

Text **Dan Handel**

Graphic design **Studio Gimelz**

PR **Mira Ann Beinart PR**

English translation **Daria Kassovsky**

Construction **Sassi Mazor**

Photography **Tal Nissim**

The exhibition was produced with the support of the Israel Lottery Council For Culture & Arts

Artport, founded by the Ted Arison Family Foundation, is a non-profit art organization fostering and promoting contemporary Israeli art. Through conferences, exhibitions, workshops, professional training, and Israel's leading visual arts residency, Artport advances artists and the connections between art and society.

The Ted Arison Family Foundation:

Jason Arison (Chairman),

Shlomit De-Vries (CEO),

Rachel Cohen (Deputy CEO and

CFO), Yifat Shmulevich (VP of social investments)

Advisory Board:

Dan Muggia, Ido Barel, Ilan De-Vries,

Mira Lapidot, Sally Haftel Naveh

Artport 8 Ha'Amal Street,

Tel Aviv-Yafo www.artport.art

2022



Mifal Hapais



Finger Food and Future Mistakes

** Guy Goldstein **