

The Vote

Hien Dinh Ngoc, Martyna Staneczek

Dokumentacja złożona do konkursu
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim
na 61. Międzynarodowej Wystawie Sztuki
w Wenecji w 2026 r. (fragment)

The Vote

The vote to interaktywna instalacja na pozór badająca wolę publiczną, w praktyce ujawniająca mechanizmy manipulacji i wykluczenia w systemach demokratycznych. Centralnym punktem instalacji jest przezroczysta urna wyborcza, do której odwiedzający wrzucają czarne lub białe kartki — symboliczne głosy.

Specjalnie zaprojektowany mechanizm umieszczony w urnie fałszuje wyniki: losowo przedrukowuje białe karty na czarne (podgrzewanie papieru termoaktywnego), a czarne niszczy. Działanie odbywa się automatycznie — algorytm decyduje, które głosy są przyjmowane, a które modyfikowane. Nie można przerwać manipulacji odbywającej się na oczach widzów, ponieważ urządzenie jest chronione ścianami urny. Na ścianie, na dwóch tablicach klapkowych na bieżąco podliczane są głosy. Każdej wrzuconej karcie towarzyszy kliknięcie analogowej klapki lub odgłos niszczonego papieru.

Projekt bada kwestie wykluczenia, transparentności działań i kontroli związane z ustrojem demokratycznym. Kolor kart — biały i czarny — to symbol binarności systemów, polaryzacji społeczeństw, braku odzwierciedlenia zróżnicowanych potrzeb obywateli. Dwa kolory działają wizualnie, widoczne proporcje kart wypełniających urnę dają wyborcom złudną kontrolę nad systemem liczenia głosów. Mimo braku wpływu na wynik głosowania widz nie tylko uczestniczy w procesie — on go uruchamia. Instalacja bez niego nie działa.

In *Minor Keys* to Biennale delikatnych narracji i głosów wykluczonych. W *The vote* odbiorca oddaje głos, a zautomatyzowany mechanizm decyduje o jego ważności — symboliczne gesty akceptacji i eliminacji. Tablica wizualizuje zbiorową decyzję z którą mierzy się jednostka. Instalacja jest minimalistyczna, ale rezonuje — w subtelnych tonach demokratycznej praktyki, pytając: kto jest słyszalny, a kto się ulatnia?

Mocny wydźwięk projektu nie opiera się na pustej efektowności, leży on w uniwersalności poruszanej problematyki, nawiązaniu do znanej formy, estetyki komisji wyborczych i zaangażowaniu odbiorców w proces. *The vote* symuluje frustrację, przegraną, triumf i akceptację, emocje nierozzerwalnie związane z demokracją.

Istotnym kontekstem dla wystawy są prawicowa radykalizacja Europy, rozprzestrzenianie się fake newsów, wybory prezydenckie w Polsce. Globalny kalendarz wyborczy 2024–2026 wskazuje nadchodzące 302 wybory demokratyczne. Dane International IDEA wskazują, że w 2024 r. 12 % wyborów zostało objętych bojkotem opozycji, 15 % zakończyło się formalnym odrzuceniem wyników, 26 % protestami, a 18 % przemocą ze skutkiem śmiertelnym. Szersze dane (2020–2024) wskazują, że między majem 2020 a kwietniem 2024 blisko 19.5% wyborów było kwestionowanych w sądzie. Te informacje obrazują uniwersalność i skalę poruszanego problemu.

Celem instalacji jest skłonienie odbiorców do wykształcenia postawy prospołecznej, kontroli organów państwowych, odrzucenia polaryzacji na rzecz empatii. Emocjonalna reakcja związana z osobistym doświadczeniem odrzucenia głosu, ma w konfrontacyjny sposób skłaniać odbiorców do refleksji. *The Vote* to cichy alarm o kruchości demokratycznych procedur i pogłębiającym się kryzysie na liniach obywatel-państwo i państwo-prawo.

Projekt realizowany przez Zespół Autorski (21ISO) – w którego skład wchodzi także artyści. Zgodnie z Regulaminem Konkursu dane osobowe Zespołu Autorskiego znajdują się w kopercie oznaczonej godłem.

The Vote



The Vote

The Vote is an interactive installation that appears to examine public opinion but actually reveals the mechanisms of manipulation and exclusion within democratic systems. The centerpiece is a transparent ballot box into which visitors insert black or white cards as symbolic votes.

A specially designed mechanism inside the ballot box falsifies the results by randomly reprinting white cards as black (by heating thermoactive paper) and destroying black cards. The process is automatic; an algorithm decides which votes are accepted and which are modified. The manipulation taking place in front of the audience cannot be interrupted because the device is protected by the ballot box walls. On the wall, two flip boards keep track of the votes. Each card inserted is accompanied by the click of an analog flap or the sound of paper being destroyed.

This project explores issues of exclusion, transparency, and control related to the democratic system. The color of the cards—white and black—symbolizes the binary nature of systems, the polarization of societies, and the failure to reflect the diverse needs of citizens. Visually, the two colors work well together, and the visible proportions of the cards filling the ballot box give voters an illusion of control over the voting system. Despite having no influence on the outcome of the vote, viewers participate in and initiate the process. The installation does not work without them.

In Minor Keys is a biennial of delicate narratives and excluded voices. In The Vote, viewers cast votes, and an automated mechanism decides their validity — symbolic gestures of acceptance and elimination. The board visualizes the collective decision the individual faces. The minimalist yet resonant installation asks, in subtle tones of democratic practice: Who is heard, and who is lost?

The project's powerful impact does not lie in empty showmanship but in the universality of the issues raised, the reference to a familiar form, the aesthetics of electoral commissions, and the audience's involvement in the process. "The Vote" simulates the emotions inextricably linked to democracy: frustration, defeat, triumph, and acceptance.

The exhibition's context includes the radicalization of the right wing in Europe, the spread of fake news, and the presidential elections in Poland. The global election calendar for 2024–2026 lists 302 upcoming democratic elections. According to International IDEA data, 12% of elections in 2024 were boycotted by the opposition, 15% ended in the formal rejection of results, 26% resulted in protests, and 18% resulted in lethal violence. Broader data (2020–2024) indicates that, from May 2020 to April 2024, nearly 19.5% of elections were challenged in court. This information illustrates the universality and scale of the problem.

The installation aims to encourage viewers to develop prosocial attitudes, monitor state authorities, and reject polarization in favor of empathy. The emotional reaction associated with having one's vote rejected is intended to confront viewers and provoke reflection. The Vote is a silent alarm about the fragility of democratic procedures and the deepening crisis between citizens and the state and between the state and the law.

The project is carried out by the Author Team (21ISO), which includes artists. In accordance with the competition rules, the Author Team's personal data is contained in an envelope marked with an emblem

The Vote

