



**It's My Turn!
No Other Chance to Survive!
Yaas Nikpour**

July 6 – 11, 2018
Electric Room 39/50 (Dastan:Outside Projects)
Ghahamchi Dead End, Opposite Azad University,
Felestin Street North, Tehran, Iran
Website: <http://dastan.gallery/>
Instagram: @dastanoutside

نوبت منه!
دیگه شانس نجات نیست!
یاس نیکپور

۱۵ تا ۲۰ تیر ۱۳۹۷
اتاق برق ۳۹/۵۰ (پروژه‌های بیرون از دستان)
تهران، خیابان فلسطین شمالی، بین بزرگمهر و انقلاب،
روبه‌روی دانشکده‌ی هنر و معماری دانشگاه آزاد، بن‌بست قلم‌چی
وبسایت: <http://dastan.gallery/>
اینستاگرام: @dastanoutside

دستان نمایش یاس نیکپور را با عنوان «نوبت منه! دیگه شانس نجات نیست!» در اتاق برق اعلام می‌کند. این نمایش که شامل یک چیدمان متشکل از چاپ‌های سیلک‌سکرین و دو ویدیو است، در روز ۱۵ تیر ۱۳۹۷ افتتاح و تا ۲۰ تیر ادامه خواهد داشت.

در تابستان ۲۰۱۴ تعدادی از زنان فعال در حوزه‌ی بازی‌های ویدیویی و رسانه‌ای، در فضای مجازی و زندگی واقعی، مورد آزار و اذیت قرار گرفتند. این کارزار معمولاً با عنوان #GamerGate شناخته می‌شود. حامیان این کارزار، که معمولاً مرد هستند، ادعا می‌کنند که رسانه‌ها یک نوع تبانی غیراخلاقی با فعالان حقوق زنان، منتقدان اجتماعی و توسعه‌طلبان دارند. بسیاری اعتقاد دارند که این کارزار یک نوع جنگ فرهنگی است که محافظه‌کاران علیه کسانی با دیدگاه‌های پیشروتر در حوزه‌ی بازی‌های کامپیوتری به راه انداخته‌اند.

کارزار #GamerGate تنها مثال خشونت مردانه در صنعت بازی‌های ویدیویی نیست، اما از منظر کلی‌تر، می‌توان آن را به عنوان یک نمونه از مشارکت فعالانه‌ی مخاطب در اعمال خشونت، با حفظ فاصله از خشونت واقعی و قربانی خشونت، در نظر گرفت. با وجود این‌که در مورد واقعی بودن «اتاق‌های سرخ» شک وجود دارد، اما آن‌ها هم مثالی از رویکردی مشابه هستند.

یاس نیکپور (م. ۱۳۷۰، تهران) دانش‌آموخته‌ی نقاشی از دانشگاه هنر تهران است. او با توجه به علاقه‌اش به بازی‌های کامپیوتری، تصمیم گرفت پوسترهای بازی‌های مشهوری را به عنوان اساس کار خود انتخاب کند. او این پوسترها را طی نوعی فرآیند از آن‌خودسازی تغییر داد و با تکنیک‌های سیلک‌سکرین چاپ کرد. نسخه‌های او فاقد مردانی است که معمولاً در این پوسترها دیده می‌شوند. به جای آن‌ها، فیگورهای زنانه در مرکز توجه قرار گرفته‌اند.

چیدمان اتاق برق یک تجربه‌ی بازی کامپیوتری را القا می‌کند: بازدیدکننده با اشخاصی واقعی روبه‌رو می‌شود که در حال انجام یک «مأموریت» (بازی) هستند. در این مأموریت، واقعیت به بازی گرفته شده و در اثر آن، عناصر واقعی تبدیل به عواملی مجازی شده‌اند تا مخاطب بتواند در آسایش و بدون نیاز به انتخاب به مشاهده ادامه دهد.

Dastan is pleased to announce "It's My Turn! No Other Chance to Survive!", a presentation by Yaas Nikpour at Electric Room. The installation which is comprised of silk-screen prints and two videos will be open to public view from July 6 to July 11, 2018.

In August 2014, a harassment campaign started against several women in the video game industry. The campaign became to be known as #GamerGate or The Gamergate Controversy. The predominantly-male supporters of #GamerGate claimed there was unethical collusion between the press and feminist critics/activists, progressives, and social critics. This view has caused many to see the campaign as a classic culture war from conservatives against progressive approaches in the gaming industry.

#Gamergate is not the single example of male violence in the video game industry, but in a more broader sense it can be classified as an instance of the viewer actively participating in the inflicted violence while keeping their distance from the actual violence and its victim. While the existence of Red Rooms is controversial, they are more extreme examples of a similar effect.

Yaas Nikpour (b. 1992, Tehran, Iran) is a graduate of Painting from Tehran University of Art (Tehran, Iran). Following her interest in video games, by altering the posters of some of the most well-known games, Yaas Nikpour has tried to appropriate these images to her own life and surroundings. Replacing the male figures with the normally-sidelined female figures and using silk-screen printing techniques, she has created a series of new video-game-poster-style works that portray her own protagonists.

The installation at Electric Room creates a full-on game experience: the viewer encounters real people in a 'mission', i.e. an act, in which 'the real' has been taken so much into play that the elements seem almost completely virtual, causing the viewer to conveniently remain free from making any choices.