

# Snake '97 Highscores

*Von Zena Van den Block inspirierte Spielkunst*

Willem L. Middelkoop

Apr. 18, 2022



Letzte Woche erhielt ich eine sehr nette Einladung von einer belgischen Künstlerin, ihre Kunstaussstellung in Antwerpen zu besuchen. Die ausgestellten Arbeiten bezogen sich auf das Snake '97 Spiel, das ich entwickelt habe. Sprachlos vor Freude und voller Begeisterung nahm ich die Einladung gerne an!

## Snake 97: Retro-Handyspiel

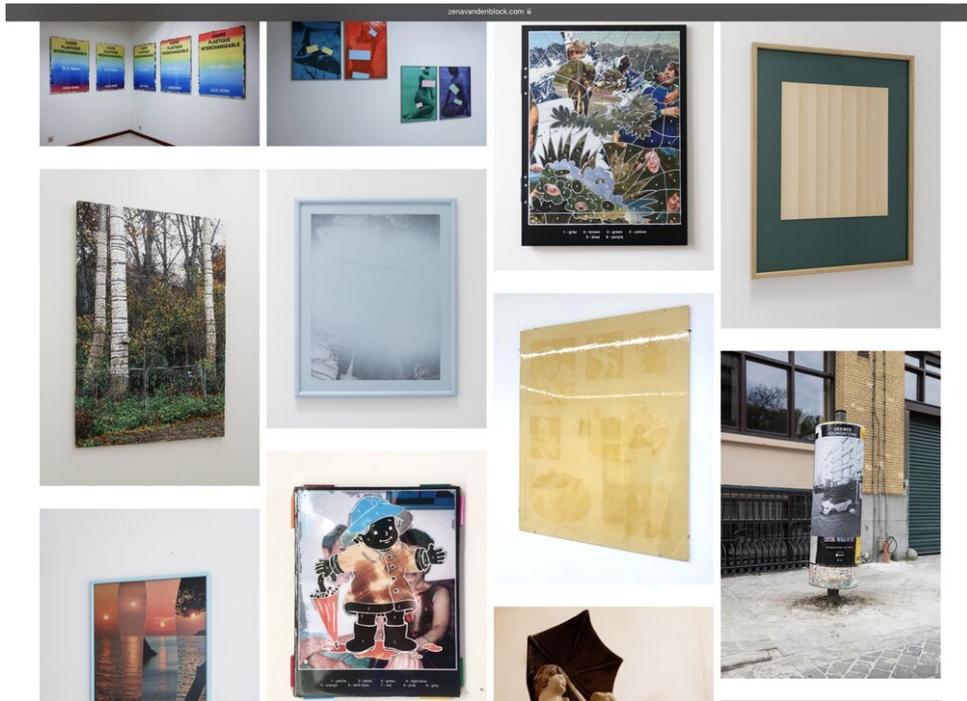
Sie haben wahrscheinlich schon von dem Spiel gehört oder es gesehen, das ich entwickelt habe: [Snake 97](#). Die Punktmatrixgrafik und die monotonen Sounds ermöglichen es Millionen von Fans, eine Dosis Nostalgie in Retro-Handyspielen zu erleben. Obwohl [ich das Spiel zufällig entwickelt habe](#), hat mich seine Wirkung immer wieder aufs Neue erstaunt.



*Snake '97 - deine Dosis Retro-Game-Nostalgie*

## **Zena Van den Block**

Zu den Fans des Spiels gehört Zena Van den Block (1995), eine belgische Künstlerin, die durch die Schaffung visueller Kunst auf unerwartete Weise inspiriert. Oft durch Spiel und Zufall sucht sie nach Übersetzungen von Mustern, die sie rund um wiederkehrende Gewohnheiten entdeckt, indem sie Bilder aus der Populärkultur verwendet. Indem sie Kontext schafft oder ihn gezielt umkehrt, regt ihre Arbeit dazu an, die Bilder, die man (glaubt zu) kennen, zu überdenken.



*Arbeit von Zena Van den Block (Quelle zenavandenblock.com)*

Für ihre Arbeit mit dem Snake-Spiel sammelte sie akribisch ihre Endspiel-Bildschirme. Die endgültige Anordnung der Schlange, oft in fast unmöglichen Verrenkungen, verwendet sie als Bausteine auf ihrer Leinwand.

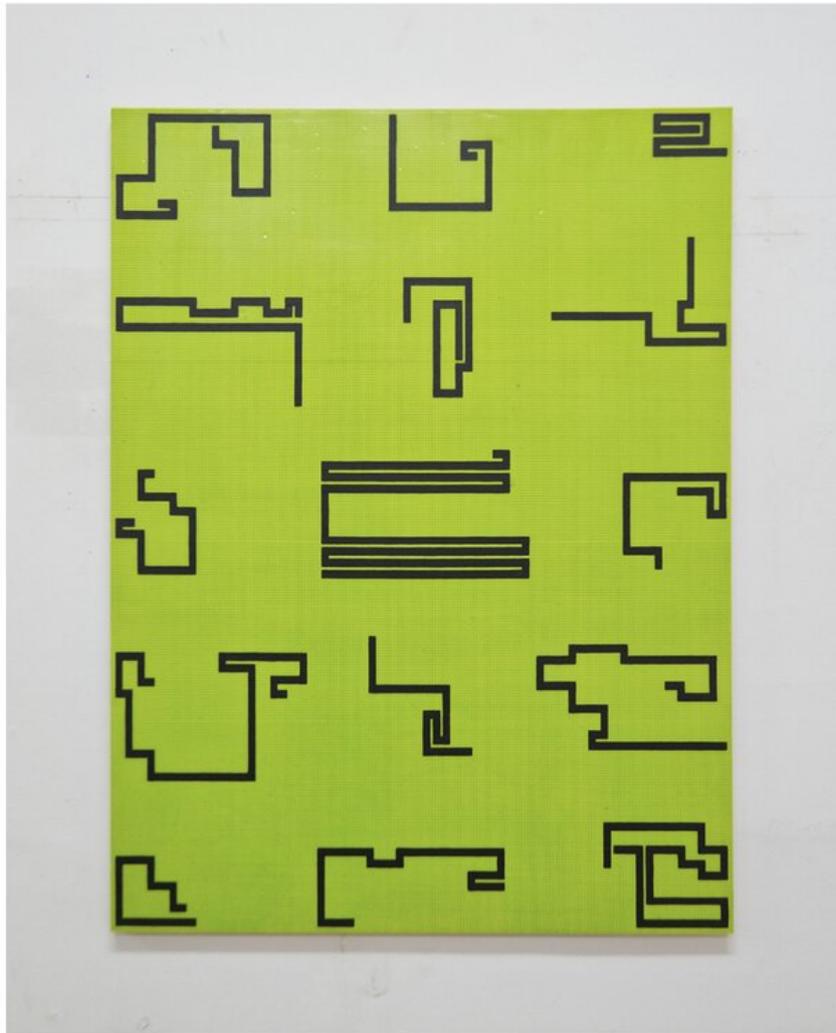
**Sr**

SECONDrOOM  
Terlinckstraat 30  
2600 Antwerp

ZENA VAN DEN BLOCK  
HIGH SCORES

SATURDAY APRIL 16 / 18h - 21h

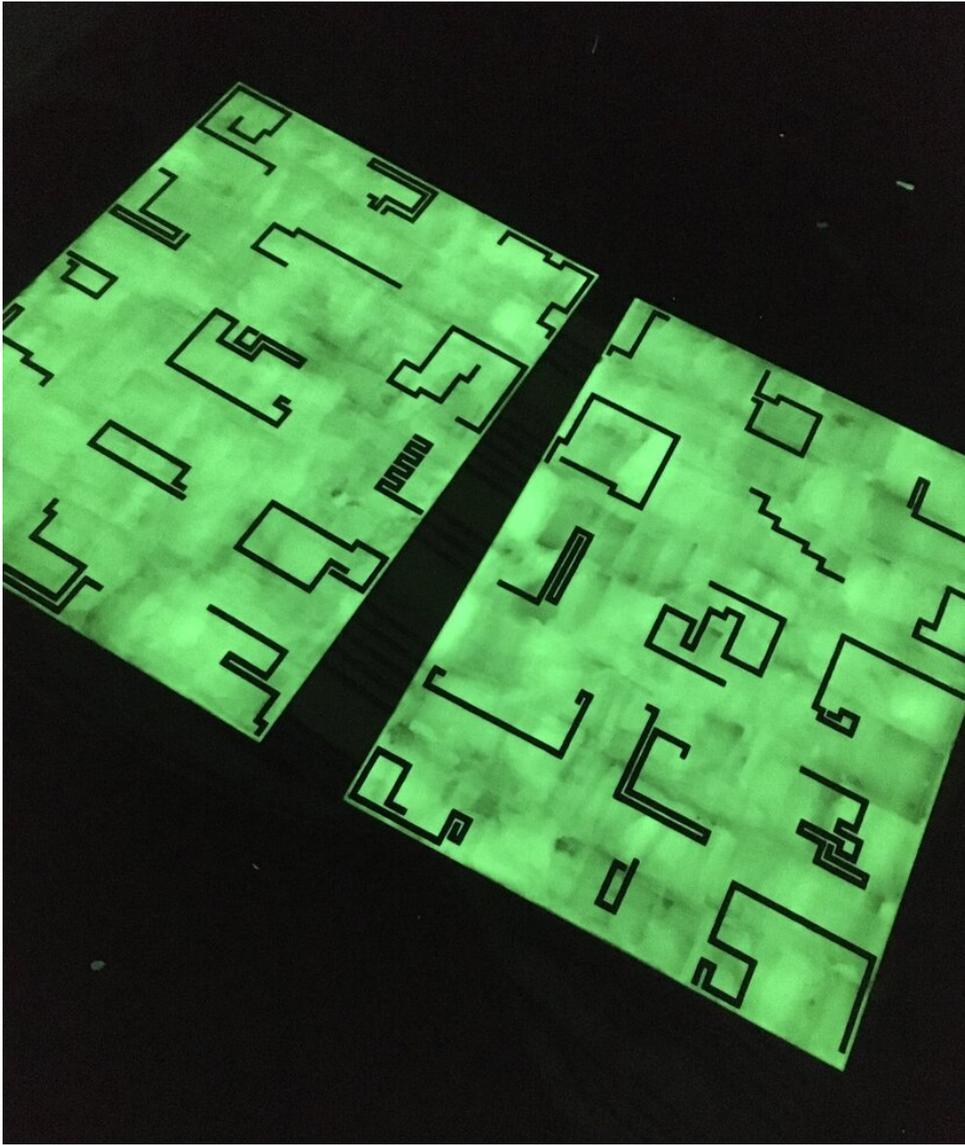
APRIL 23: WERNER DE VOS  
MAY 07: AGA GABARA



WITH THE SUPPORT FROM PLATTVORM

*Snake-Kunstwerke im SECONDrOOM Antwerpen: „High Scores“ von Zena Van den Block*

Zusätzlich zu den Punktmatrixlinien auf der Leinwand leuchtet das abgefahrenere Old-School-Grün im Dunkeln. Es dauerte Monate, bis sie die richtige Mischung gefunden und ihre Anwendungstechnik perfektioniert hatte. Die "High Score"-Kunstwerke sind mit einer plastikartigen Oberfläche versehen, die den Retro-Vibe der Handydisplays von einst perfekt abrundet.



*Die Kunstwerke leuchten im Dunkeln*

## **SECONDRoom Antwerp**

Benannt nach dem ursprünglichen Ausstellungsraum in der Wohnung des Gründers, organisiert [SECONDRoom](#) Ausstellungen mit einer kurzlebigen Vernissage, die den Ausstellungen einen intimen Charakter verleiht. Dieses Setting ermöglicht es Ihnen, mit dem Künstler und anderen Zuschauern in Kontakt zu treten.

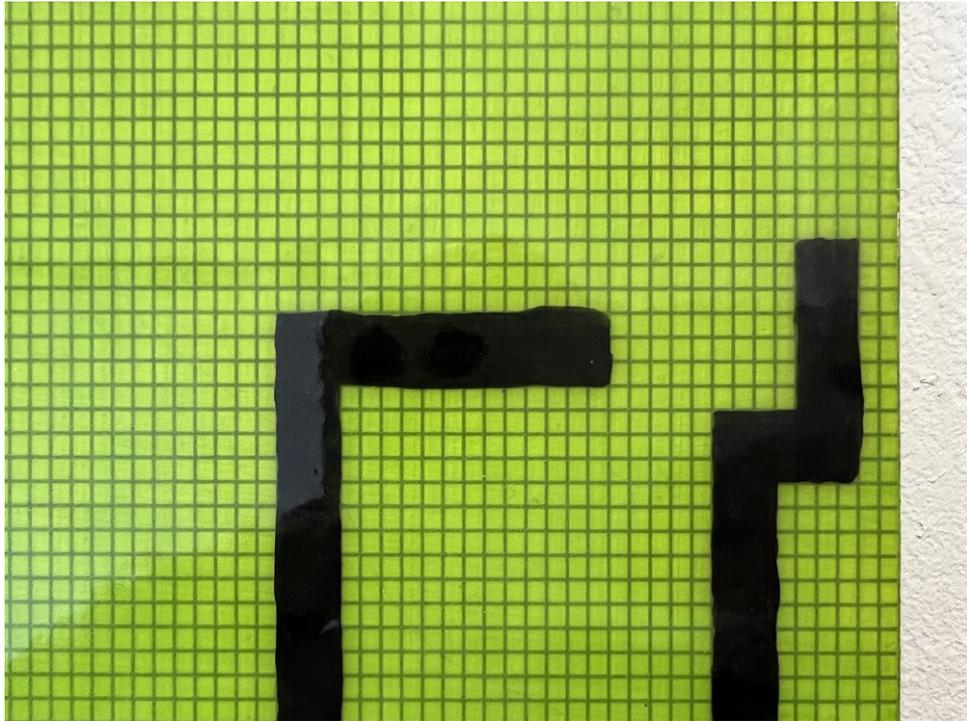


*Treffen mit Zena Van den Block: Der intime Charakter von SECONDRoom bietet viel Raum für Begegnungen*

Als Schöpfer von [Snake 97](#) habe ich die Grafiken des Spiels *zigtausend* Mal gesehen. Doch die Grafiken als echte Kunst zu erleben, fühlt sich völlig anders an. Demütig und nach den richtigen Worten suchend, betrachtete ich diese Kunstwerke.



*Spielgrafiken erhoben zu echten Kunstwerken*



*Erstaunliche Details: grünes Punktmatrix-Canvas, manuelle Pinselstriche und eine glänzende, plastikartige Oberfläche*

## **Fazit**

Mir fällt nur ein Wort ein, um Snake als Kunstwerk zu beschreiben: WOW! Die Leute fragen mich oft, was mir das Snake-Spiel eingebracht hat... Nun, ich finde es schwer, mir etwas Wertvolleres vorzustellen als das Privileg, erstaunliche Menschen wie Zena zu treffen. Nokias bekannter Slogan "*Connecting People*" scheint auf Snake immer zutreffender zu sein. Ich bin unglaublich dankbar!

- Zena Van den Block [Website](#) und [Instagram](#)
- [SECONDRoom Antwerp](#)
- [Spielen Sie Snake 97](#)



*Schau mal, Mama: Ich stehe neben Snake-Kunst! WOW!*