

Puntuaciones altas de Snake '97

Arte inspirado en videojuegos por Zena Van den Block

Willem L. Middelkoop

Apr. 18, 2022



La semana pasada recibí una invitación muy amable de una artista belga para asistir a su exposición de arte en Amberes. El trabajo en exhibición involucraba el juego Snake '97 que he creado. Sin encontrar las palabras adecuadas y emocionado, ¡acepté felizmente la invitación!

Snake 97: Juego retro para teléfono

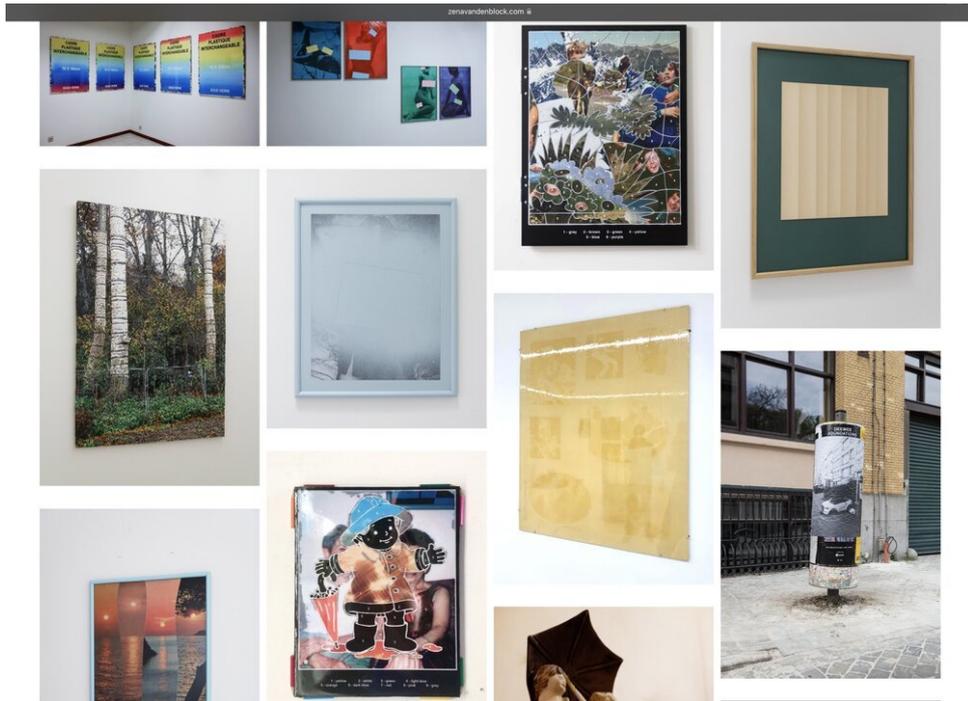
Es probable que hayas oído hablar o visto el juego que he creado: [Snake 97](#). Los gráficos de matriz de puntos y los sonidos monótonos permiten que millones de fans reciban una dosis de nostalgia de los juegos retro para teléfono. Aunque [creé el juego por accidente](#), su impacto no ha dejado de sorprenderme.



Snake '97 - tu dosis de nostalgia retro

Zena Van den Block

Entre los fans del juego se encuentra Zena Van den Block (1995), una artista belga que inspira creando arte visual de maneras inesperadas. A menudo, a través del juego y la casualidad, busca traducciones de patrones que descubre en torno a hábitos recurrentes utilizando imágenes de la cultura popular. Al crear contexto o invertirlo a propósito, su trabajo te hace repensar las imágenes que (crees que) conoces.



Trabajo de Zena Van den Block (fuente zenavandenblock.com)

Para su trabajo con el juego de la Serpiente, recopiló meticulosamente sus pantallas de fin de juego. Utiliza la disposición final de la Serpiente, a menudo en giros casi imposibles, como bloques de construcción en su lienzo.

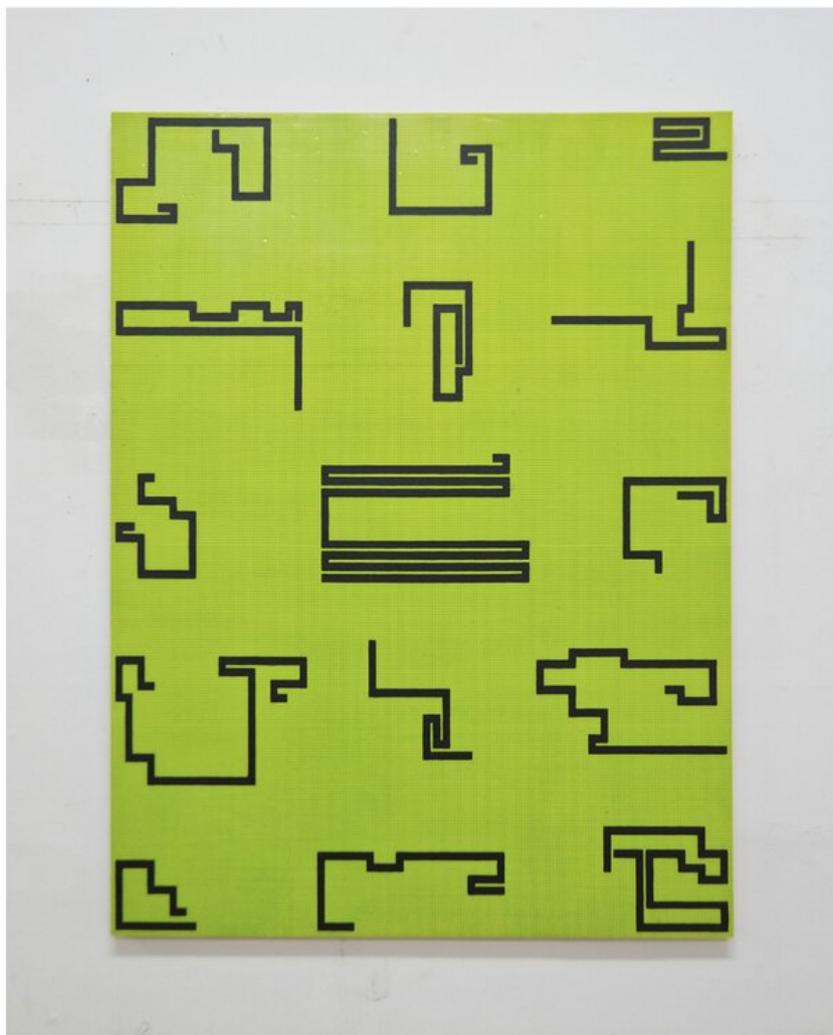
Sr

SECONDrOOM
Terlinckstraat 30
2600 Antwerp

ZENA VAN DEN BLOCK
HIGH SCORES

SATURDAY APRIL 16 / 18h - 21h

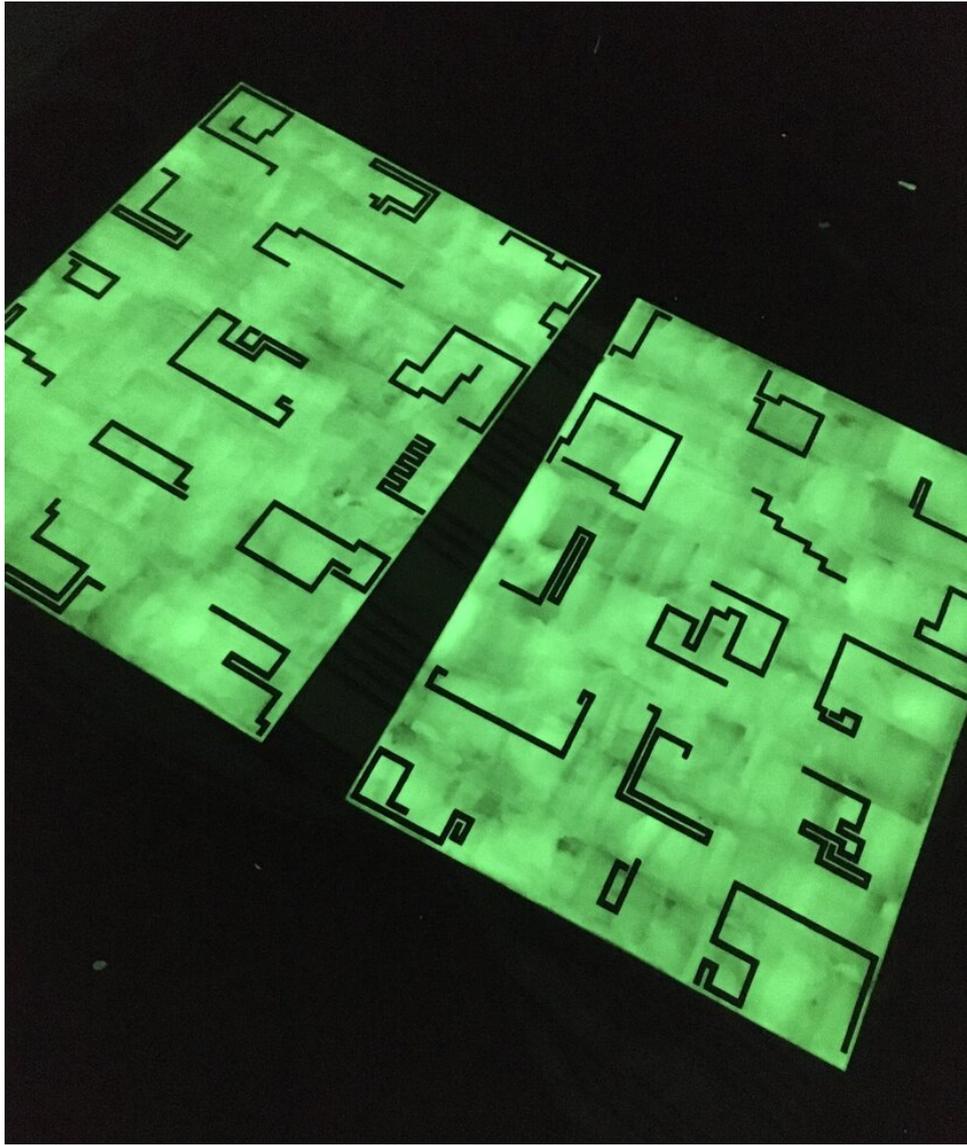
APRIL 23: WERNER DE VOS
MAY 07: AGA GABARA



WITH THE SUPPORT FROM PLATTVORM

Obras de arte de Snake en SECONDrOOM Amberes: "High Scores" de Zena Van den Block

Además de las líneas de matriz de puntos en el lienzo, el original verde fluorescente de la vieja escuela brilla en la oscuridad. Le llevó meses encontrar la mezcla adecuada y perfeccionar su técnica de aplicación. Las piezas de arte de "Puntuación alta" están acabadas con una superficie similar al plástico, completando a la perfección el ambiente retro de las pantallas de los teléfonos móviles de antaño.



Las obras de arte brillan en la oscuridad

SECONDRoom Amberes

Llamada así por la sala de exposiciones original en el apartamento del fundador, **SECONDRoom** organiza exposiciones con una breve inauguración, dando a las exposiciones un carácter íntimo. Este entorno te permite conectar con el artista y otros espectadores.

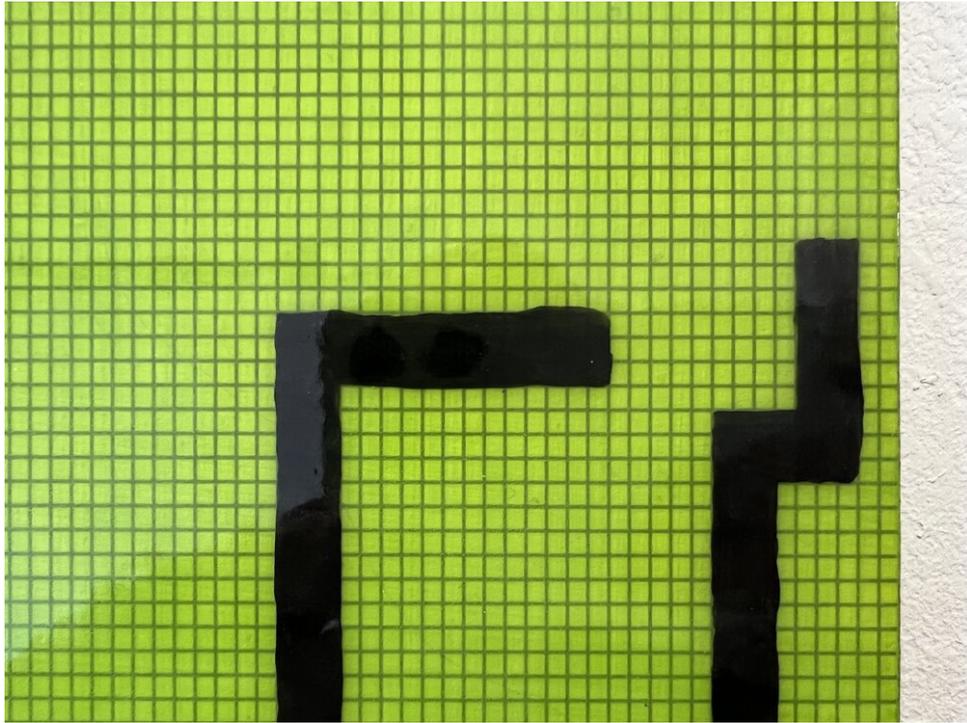


Conociendo a Zena Van den Block: el carácter íntimo de SECONDroom ofrece mucho espacio para conectar

Como creador de [Snake 97](#), he visto los gráficos del juego *muchísimas* veces. Sin embargo, experimentar los gráficos como arte genuino se siente totalmente diferente. Humilde y balbuceando para encontrar las palabras adecuadas, examiné estas obras de arte.



Gráficos de juegos elevados a auténticas obras de arte



Increíble detalle: lienzo verde de matriz de puntos, pinceladas manuales y una superficie brillante como el plástico

Conclusión

Solo se me ocurre una palabra para describir ver la Serpiente expuesta como arte: ¡GUAU! La gente a menudo me pregunta qué me ha aportado el juego de la Serpiente... Bueno, me resulta difícil pensar en algo más valioso que el privilegio de conocer a gente increíble como Zena. El conocido eslogan de Nokia "Conectando Personas" parece más aplicable que nunca a la Serpiente. ¡Estoy increíblemente agradecido!

- Sitio web de Zena Van den [Block](#) e [Instagram](#)
- [SECONDRoom Amberes](#)
- [Juega a Snake 97](#)



Mira mamá: ¡yo parado junto al arte de Snake! ¡WOW!