

Snake '97 Highscores

Game-geïnspireerde kunst door Zena Van den Block

Willem L. Middelkoop

18 apr. 2022



Vorige week ontving ik een zeer vriendelijke uitnodiging van een Belgische kunstenares om haar kunsttentoonstelling in Antwerpen bij te wonen. Het tentoongestelde werk had betrekking op het Snake '97 spel dat ik heb gemaakt. Zoekend naar de juiste woorden en vol enthousiasme heb ik de uitnodiging graag geaccepteerd!

Snake 97: Retro telefoon spel

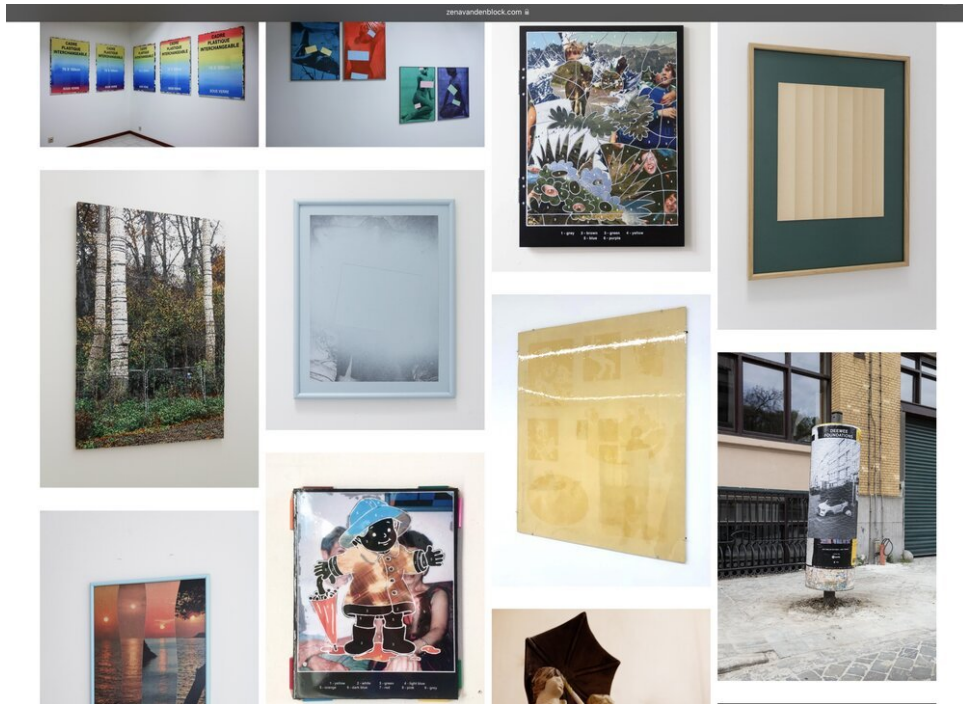
De kans is groot dat je het spel dat ik heb gemaakt hebt gehoord of gezien: [Snake 97](#). De dot-matrix graphics en monotone geluiden zorgen ervoor dat miljoenen fans een dosis nostalgie krijgen in retro telefoon gaming. Hoewel [ik het spel per ongeluk heb gemaakt](#), blijft de impact me verbazen.



Snake '97 - je dosis retrogamenoalgie

Zena Van den Block

Een van de fans van het spel is Zena Van den Block (1995), een Belgische kunstenares die inspireert door op onverwachte manieren beeldende kunst te creëren. Vaak door middel van spel en toeval zoekt ze naar vertalingen van patronen die ze ontdekt rond terugkerende gewoonten met behulp van beelden uit de populaire cultuur. Door context te creëren of deze doelbewust om te keren, zorgt haar werk ervoor dat je de beelden die je (denkt te) kennen heroverweegt.



Werk van Zena Van den Block (bron zenavandenblock.com)

Voor haar werk met het Snake spel verzamelde ze nauwgezet haar eindscore schermen. Ze gebruikt de uiteindelijke rangschikking van de Snake, vaak in bijna onmogelijke kronkels, als bouwstenen op haar canvas.

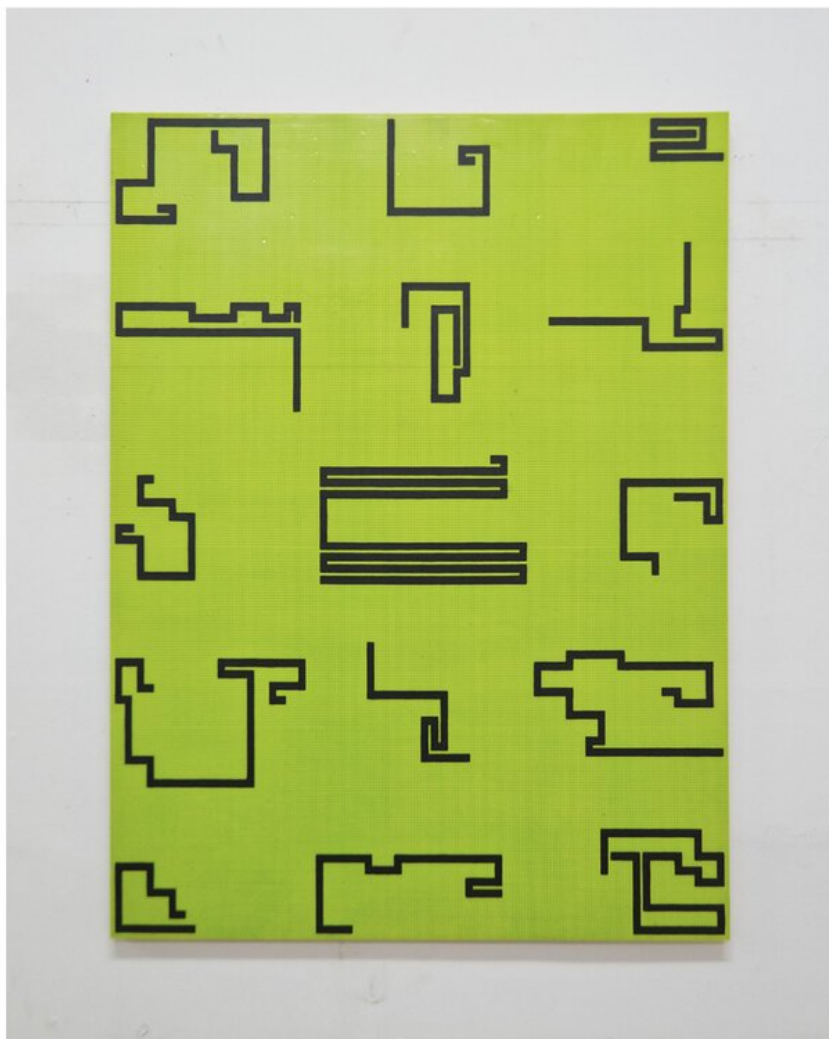
Sr

SECONDrOOM
Terlinckstraat 30
2600 Antwerp

ZENA VAN DEN BLOCK
HIGH SCORES

SATURDAY APRIL 16 / 18h - 21h

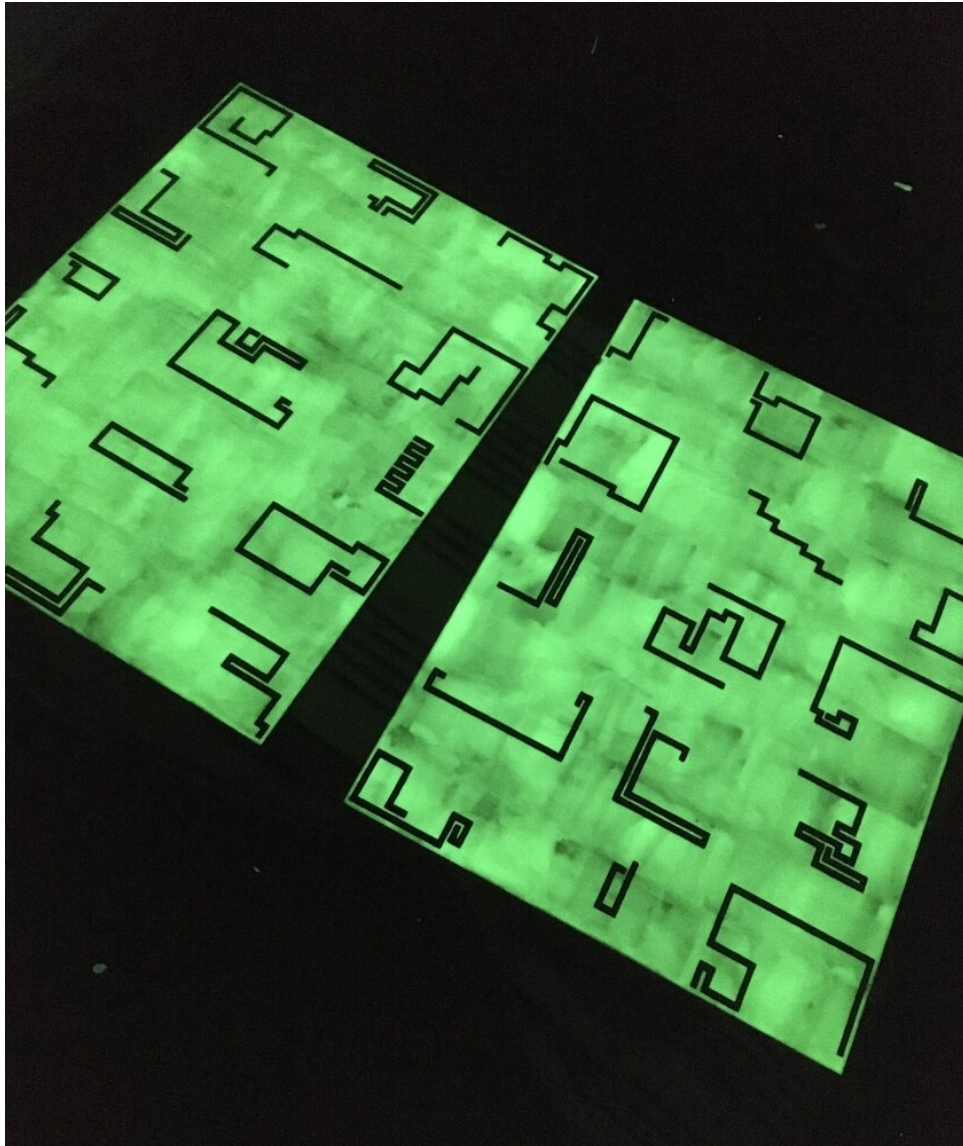
APRIL 23: WERNER DE VOS
MAY 07: AGA GABARA



WITH THE SUPPORT FROM PLATTVORM

Snake-kunstwerken in SECONDrOOM Antwerpen: "High Scores" van Zena Van den Block

Naast de dot-matrix lijnen op het canvas, gloeit het funky old school groen in het donker. Het kostte haar maanden om de juiste mix te vinden en haar applicatietechniek te perfectioneren. De "High Score" kunstwerken zijn afgewerkt met een plastic-achtig oppervlak, wat perfect de retro vibe van de mobiele telefoonschermen van weleer completeert.



De kunstwerken lichten op in het donker

SECONDRoom Antwerpen

Vernoemd naar de oorspronkelijke tentoonstellingsruimte in het appartement van de oprichter, organiseert [SECONDRoom](#) tentoonstellingen met een kortstondige vernissage, waardoor exposities een intiem karakter krijgen. Deze setting stelt je in staat om contact te maken met de kunstenaar en andere toeschouwers.

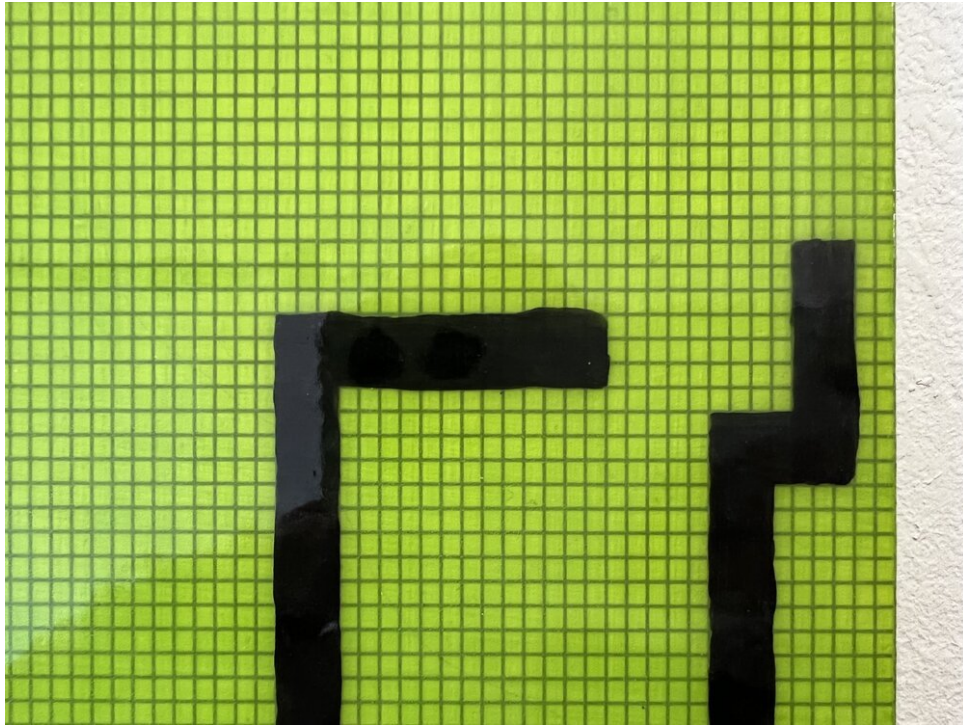


Ontmoeting met Zena Van den Block: het intieme karakter van SECONDRoom biedt voldoende ruimte om te connecteren

Als de maker van [Snake 97](#) heb ik de graphics van het spel een *miljoen* keer gezien. Toch voelt het ervaren van de graphics als echte kunst totaal anders. Vernederd en zoekend naar de juiste woorden bekeek ik deze kunstwerken.



Game graphics verheven tot ware kunstwerken



Verbluffend detail: groen dot-matrix canvas, manuele penseelstreken en een glanzend plastic-achtig oppervlak

Conclusie

Ik kan maar één woord bedenken om te beschrijven hoe het is om Snake als kunst tentoongesteld te zien: WOW! Mensen vragen me vaak wat het Snake spel me heeft opgeleverd... Nou, ik vind het moeilijk om iets waardevollers te bedenken dan het voorrecht om geweldige mensen zoals Zena te ontmoeten. Nokia's bekende slogan "Connecting People" lijkt steeds meer van toepassing op Snake. Ik ben ongelooflijk dankbaar!

- Zena Van den Block [website](#) en [Instagram](#)
- [SECONDRoom Antwerpen](#)
- [Play Snake 97](#)



Kijk mama: ik sta naast Snake-kunst! WOW!