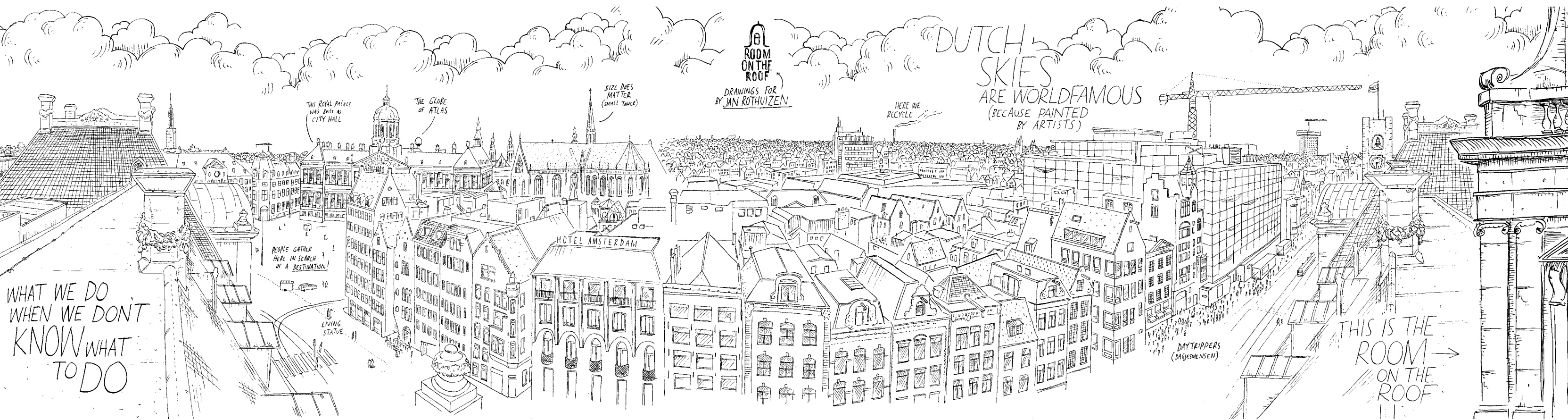


# JAN ROTHUIZEN TEKENEN IN HET TORENTJE VAN DE BIJENKORF



*IN DE ROOM ON THE ROOF op de Bijenkorf maakte tekenaar Jan Rothuizen de virtual reality-animatiefilm 'Drawing Room'. Schrijver Dirk van Weelden bezocht hem in het torentje. 'Inmiddels ben ik vaker in de tekening geweest dan hier.'*

**KERS OP  
DE TAART**

'Het verblijf in de torenkamer was een ervaring van vervoerende luxe.'

TEKST DIRK VAN WEELDEN ILLUSTRATIES JAN ROTHUIZEN



# W

E ZIEN ELKAAR EVEN VOOR NEGEN, IN DE WARMOESSTRAAT, bij de artiesteningang,' had Jan gezegd en ik stond er ruim op tijd, de rug tegen de muur van de Bijenkorf, naast de zware deur met het elektronische kastje dat de pasjes van Bijenkorf-medewerkers herkent en het slot ontgrendelt. Vrij jong volk, met een serieuze aandacht voor hun uiterlijk. De jongens hadden vaak een Graziano Pellè kapsel. De schoenen, de kapsels en de uitbundige make-up van de vrouwen toonde toewijding aan de mode. Het kan zijn dat ik het me verbeeldde, maar er lag een zweem van spanning over de gezichten, een vorm van plankenkoorts die hoort bij een rol op de vloer van het internationale warenhuistheater dat de Bijenkorf op de Dam is. Daar was Jan, hij zette zijn fiets tegen een boom voor Krasnapolsky en kuierde ongehaast en zo te zien in zijn eeuwig gemoedelijk-enthousiaste humeur op me af. In de betegelde catacomben van het warenhuis passeerden we een ruimte waar de werknemers hun persoonlijke bezittingen in kluisjes achterlieten en een beveiligder de tassen inspecteerde. Daar werden we opgewacht door Annechien van Room on the Roof, de naam waaronder de Bijenkorf een residency-programma verzorgt in het torentje dat boven de ingang aan het Damrak staat. Ze was lang, hooggehakt en gehuld in een strakke zwarte jurk. Vriendelijk pratend loodste ze ons door het trappenhuis op weg naar het dak.

## ACHTER DE COULISSEN

Er was de laatste decennia alleen het hoogstnodige gependend aan het deel van het bedrijf waar het winkelend publiek niet kon komen. Sporen van verbouwingen uit een ver verleden, grote slijtplekken in het zeil, gemorstte verf op de trappen. Dit was de machinekamer achter de coulissen van het theater van mode, nouveautés en luxe dat een warenhuis is. Aan de wanden hingen borden met slagzinnen waarmee het personeel nog eens gesouffleerd werd te letten op de hoofdzaken in de omgang met het publiek. Niet passief zijn, maar uitnodigend. Persoonlijke aandacht en

**'Tot voor kort was het vooral een opslagruimte voor etalagemateriaal. Nu is het de perfecte ruimte om kunst en kunstenaars in huis te halen.'**



**DEFTIG KOEPELTJE** Langs een antieke, akelig smalle wenteltrap betraden we de torenkamer.

belangstelling tonen voor de wensen van de klant. Actief meedenken, een welkom gevoel geven, rekening houden met culturele eigenaardigheden van de internationale clientèle. Zo kwamen we op de hoogste verdieping, achter het restaurant, en stapten het dak op. Door grind, over tegels, bukkend voor leidingen van de luchtverversingsinstallaties bereikten we de deur van de zolder. Het torentje is destijds als een toetje, een versiering achteraf gebouwd, vertelde Annechien. De gevel was zo lang, recht en regelmatig geworden, dat volgens de directie de indruk van een rijk versierd paleis voor de winkelende burger eronder leed. Een nutteloos maar decoratief torentje met klassieke elementen en een deftig koepeltje werd daarom als een kers op de taart toegevoegd. Annechien vertelde dat de toren nooit als kantoor of werkruimte was gebruikt. 'Tot voor kort was het voor-

al een opslagruimte voor etalagemateriaal,' zei ze. 'Nu is het de perfecte ruimte om kunst en kunstenaars in huis te halen.' Langs een antieke, akelig smalle wenteltrap betraden we de torenkamer, waar van alle kanten stralend licht naar binnen viel. In het negentiende-eeuwse decorstuk was een kitchenette, een vlonder met bed en een opbergkast getimmerd, alles van blank gelakt grenenhout. Sober, maar slim de hoogte in om zoveel mogelijk vloeroppervlak vrij te laten. Een tafel, twee stoelen van wit plastic en verchromd staal, een felwit schapenvel op de vloer en een grote witte verrekijker op statief vervolmaakten de minimale, gestylde inrichting. Uitnodigend op de neutrale Scandinavische manier. Terwijl mijn blik getrokken werd door het uitzicht over de stad, vertelde Annechien dat het Room on the Roof-initiatief een eigentijdse versie was



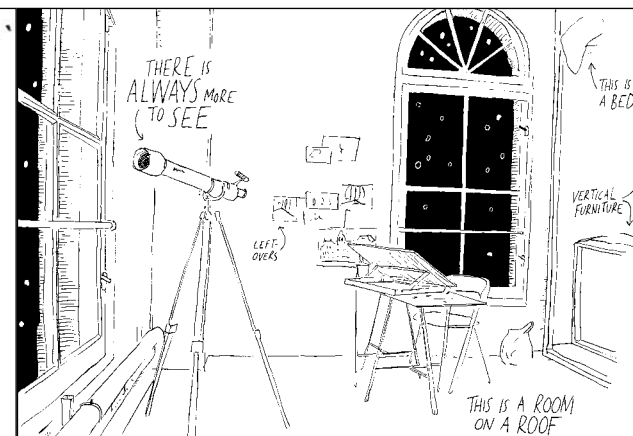
**ANIMATIE** *Drawing Room* is gemaakt voor een virtual reality-bril, waardoor je in Jans tekenstijl de torenkamer ziet. Inclusief uitzicht.

van de band die de Bijenkorf van oudsher heeft met beeldende kunst, design en literatuur. 'En in de strategie van de Bijenkorf als *premium experience* past het ook heel goed,' zei ze. Ik keek naar binnen in de hotelkamers aan de overkant van het Damrak. Een lange jongen in spijkerbroek met ontbloot bovenlijf liep ongedurig om het bed heen waarop zijn opengeklapte rolkoffer lag. Hij drementelde naar de spiegel, fatsoeneerde zijn haar, haalde zijn hand over zijn kaken alsof hij aarzde zich te scheren. Uit de koffer pakte hij een honkbalpet die hij achterstevoren op zijn hoofd zette. Daarna ging hij op bed zitten, de ellebogen op de knieën, zijn hoofd hing naar beneden. Hij geeuwde.

## EEN HELE MENSENGESCHIEDENIS

Met Jan nam ik de vijf scènes door van de animatiefilm *Drawing Room*, die hij samen met

**Als je je hoofd draait, kun je de kitchenette en de vlonder met het bed zien, net als in het echt, maar dan in een getekende versie.**



Sara Kolster had gemaakt. Eerder die week had ik *Drawing Room* gezien. Het is gemaakt voor een virtual reality-bril, de Oculus Rift, waardoor je in Jans speelse en heldere tekenstijl de torenkamer ziet. Inclusief uitzicht. Als je je hoofd draait, kun je de kitchenette en de vlonder met het bed zien, net als in het echt, maar dan in een getekende versie. Door de ramen kijk je op de stad, zie je de trams passeren en het wemelen van mensenmenigtes op de Dam. 'De wenteltrap heb ik weggelaten, die was te dichtbij, en gaf een benauwd gevoel,' zei Jan. In de virtuele *Drawing Room* ben je een zittende bezoeker die rondkijkt en luistert naar een stem die in de bijbehorende koptelefoon te horen is. De stem legt uit wat Jan hier doet: de non-plek, de nutteloze, decoratieve ruimte boven op het warenhuis afbeelden en binnenstebuiten keren. Hij vestigt de aandacht op de

stad daarbuiten, dat levende standbeeld op de Dam, dat de Dood verbeeldt en een man uit Estland is met wie Jan een praatje maakte en naar wie hij nu soms zwaait vanuit de toren. Het uitzicht is weliswaar de stad waar Jan geboren werd en zijn hele leven woont, maar dan bekeken van buitenaf. Van hieruit kun je bijna alles zien, een hele mensengeschiedenis, en wat is dat klein eigenlijk. Ook op een andere manier keert Jan de toren binnenstebuiten, en wel door de reden van zijn verblijf af te beelden. In de derde scène zie je een tekenblad en een verzameling stiften en potloden op tafel. De stem vertelt dat hem gevraagd werd om in de toren te verblijven en iets te maken dat iets toevoegt aan de *premium experience*, de vervoering die mode, nieuwigheden en luxe kunnen oproepen bij de bezoekers van het warenhuis. Omdat hij niet weet wat te



# KUNST KIJKEN KUNST KOPEN OP PAN AMSTERDAM



PAN Amsterdam, de eigentijdse beurs voor kunst, antiek en design, is een jaarlijks terugkerend evenement. De beurs is de graadmeter van de Nederlandse kunstmarkt en een unieke ervaring voor kunstliefhebbers. Ruim 120 kunsthandelaars, antiquairs en galeristen delen graag hun passie en kunstkennis met u. Hun collecties omvatten 5.000 jaar kunstgeschiedenis, van klassieke oudheden tot moderne en hedendaagse kunst, waaronder schilderijen, meubelen, zilver, juwelen, design, tribale kunst en fotografie. Op PAN Amsterdam staat de kwaliteit voorop. Daarom keuren zo'n 80 experts voorafgaand aan de opening alle kunst op kwaliteit, echtheid en conditie.

**22-29 NOVEMBER 2015**  
**RAI AMSTERDAM**  
**WWW.PAN.NL**

Bezoek de beurs met een introductie!  
Lezers van Vrij Nederland betalen slechts €15,- voor twee personen (i.p.v. €30,-).  
Bestel uw e-tickets via [www.pan.nl/vrijnederland](http://www.pan.nl/vrijnederland)

**Vrij Nederland**

doen, tekent hij wat hij altijd tekent als hij zomaar tekent: gezichten met dubbele ogen, hoofden op hoofden, handen in handen. Later zegt hij dat hij vanuit de toren een plattegrond van de stad maakt op basis van de plekken waar hij woonde, de adressen van vrienden en liefdes.

## DE KUNSTENAAR ALS ZANGVOGEL

'Het is raar,' zei Jan, 'maar inmiddels ben ik vaker in de tekening geweest dan hier.' Normaal werkt hij andersom. Hij verblijft op een plaats, in een gebouw en kijkt en praat met mensen, doet navraag, leest iets en versmelt al die verschillende momenten en details tot een mentale plattegrond, volgekrabbeld met korte tekstjes. Wie zich in de tekening verdiept, wekt bij zichzelf de subjectieve blik op waaruit die getekende ruimte is ontstaan. In de virtual reality-animatie gebeurt iets anders, het is de ervaring van de ruimte die je omsluit, die je blik bepaalt. Je hoeft de logica van de ruimte niet zelf op te wekken, die overweldigt je. Ik was blij dat ik op een stoel zat toen ik de Oculus Rift op had en *Drawing Room* bekeek. 'Ik heb ook vaak maar fragmenten van alles getekend, delen van een stoel bijvoorbeeld, en de computer vult het aan, maakt er dan een continue ruimte van, volgens de logica van de meetkunde. Totaal anders dan in mijn tekeningen, waar de meetkunde zich soms moet voegen naar mijn herinnering of naar wat ik er zag of hoorde. Dat is juist een denkbeeldig perspectief,' zei Jan.

In de vierde scène van *Drawing Room* neemt de verbeelding het van de meetkunde over. Het is of de torenkamer opstijgt, de wanden wegvallen en de kijker in de nachtelijke hemel boven Amsterdam vliegt. Er is vuurwerk, er zijn sterren. Is het een droom? Zijn er nou lijnen van die mentale plattegrond van Amsterdam te zien? Er verschijnt een tekst: *You don't have to understand everything.*

Er vliegen ook vogels door de torenkamer. Vriendelijke roodborstjes die fluitend op de rand van de tekentafel neerstrijken. De stem vertelt dat hij op de radio een bioloog hoorde zeggen dat vogels acht keer zo snel leven als mensen en dat als je vogelgezang acht keer vertraagt, het zingen overgaat in geschreeuw. Aangezien je je in de positie van de denkbeeldige tekenaar bevindt, roepen het vrolijke beeld en het populair-biologische feitje de associatie op van de torenkamer als vogelkooi. De kunstenaar als zangvogel, die zingt voor mensen die niet horen dat hij schreeuwt. Maar of dit zo is en wat het kan betekenen, hoeven we niet te begrijpen.

## HALLUCINANTE MOGELIJKHEDEN

Ik vroeg Jan bij de koffie die Annechien ons bracht nog naar het Droste-effect dat in dit werk zit. 'De stem zegt op de ochtend na die nachtvlucht langs de sterren, als de kijker zich weer in de torenkamer bevindt, dat dit misschien toch een *premium experience* was. Weer haal je iets van buiten, in dit geval de missie van het warenhuis, naar binnen, in je getekende torenkamer.'

Jan knikte. 'Toen ik hier kwam, was ik er open over dat ik nog echt niet wist wat ik moest doen en de boodschap was: zie maar of je wat maakt. Niets maken durfde ik natuurlijk niet, maar ik was getroffen door het idee van het verblijf in de torenkamer, zelfs zonder iets te doen, als een ervaring van vervoerende luxe. Ik dacht: de tekening moet gaan over het zijn in de torenkamer, in de opdracht, in mijn positie, wat daar speelt.'

In de laatste scène vraagt de stem zich op de laatste dag van het verblijf in de torenkamer af of hij nou nog wat moet maken. Of heeft hij genoeg gemaakt? Is het meer een kwestie van een waardevolle herinnering? De

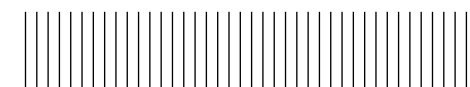
animatie waar je als kijker in zit en waarvan je de hallucinante mogelijkheden even daarvoor in die nachtvlucht hebt beleefd, is zeker waardevol. Wat Jan Rothuizen doet in *Drawing Room* is de uitzonderlijke ervaring die een kunstwerk probeert op te wekken, leggen naast de *premium experience* die een belevenis van luxe kan zijn.

Op het eerste gezicht is er geen groter contrast denkbaar. Als je door de Bijenkorf loopt en begerig en betoverd raakt door de prachtige pakken, de nieuwste computers, schoenen, koffers en vulpen is dat toch iets anders dan door een museum lopen. Je wilt die dingen hebben, je wilt ermee pronken. Maar *premium experience* als aanduiding voor een bezoek aan de Bijenkorf geeft al aan dat er nog iets anders meespeelt. Die *premium experience* werkt ook zonder aankoop. De beleving van luxe is subjectief. Luxe is iets dat opwindend is omdat het niet nuttig, niet nodig en ongepast is. Het is een breuk met het alledaagse en doelmatige. Net als kunst. Mensen die dag in dag uit worden beheerst en opgejaagd door de eis om productief, nuttig, verstandig en matig te zijn, drukken hun verlangen naar bevrijding uit door te dromen van luxe en door luxe aankopen te doen. Het is een sprong naar schoonheid, een esthetische ervaring. Je kunt er een keurig aangepaste vorm van verzet in zien, die bedoeld is om je identiteit te versterken. Ik moest denken aan het verhaal van een vrouw die onzeker en ongemakkelijk was toen ze begon aan een baan als bewaker. Haar moeder deed haar luxe lingerie cadeau om onder haar uniform te dragen.

## BINNEN EN BUITEN

De kracht van Jan Rothuizens *Drawing Room* berust vooral op wat het weglaat. Er is geen oordeel, geen bevestiging van het cliché van de gekke, geniale kunstenaar, geen parodie op business als kunst, alleen het bijna terloops en speels binnenstebuiten keren van de positie waarin hij zich bevond: in die torenkamer op de Bijenkorf, als kunstenaar die voor een warenhuis een werk gaat maken. En dat werk zou de plaats opvoeren waar Annechien Jan en mij had gebracht. Door suggestie, weglating en vragen, en zonder ooit iets expliciet te benoemen of te beoordelen, laat hij zien wat er meespeelt in die situatie. Zonder onderscheid tus-

**Luxe is iets dat opwindend is omdat het niet nuttig, niet nodig en ongepast is. Het is een breuk met het alledaagse en doelmatige. Net als kunst.**



JAN ROTHUIZEN 'Ik dacht: de tekening moet gaan over het zijn in de torenkamer.'

sen hoofd en bijzaken, zonder iets mooier te maken dan het is. Binnen en buiten, het persoonlijke en het sociale vloeien in elkaar over. Het is een dwingende ervaring om via de Oculus Rift in de positie van Jan Rothuizen te verkeren, dat wil zeggen, zintuiglijk is het indringend. En de scènes en de stem maken je tot een toeschouwer, afwachting, met beperkte vrijheid. Des te mooier is het dat je vrij gelaten wordt zelf in te vullen wat nu Jans *premium experience* was en waarin de zijne van die van de Bijenkorf verschilt. Ook het meest in het oog springende geeft hij geen nadruk, namelijk het feit dat hij *Drawing Room* gemaakt heeft en deze vragen op een simpele, heldere, eerlijke manier heeft verbeeld en beleefbaar gemaakt. Luxe en kunst zijn niet hetzelfde, maar ze hebben iets gemeen. Ze beantwoorden allebei aan een verlangen naar schoonheid en naar een breuk met wat nuttig, nodig, gepast en doel-

matig is. Beide komen voort uit verzet tegen hoe het is. Aan *Drawing Room* is te zien dat kunst ook nog iets anders kan: zonder belevend te zijn open vragen stellen naar hoe het nou werkelijk zit, wat er waar is. Dat is de ontvullende, zachte kracht van kunst. Zoiets biedt een winkelervaring niet. Maar de Bijenkorf is interessant genoeg wel, want zij geven de bezoekers dit werk van Jan Rothuizen. En wat vertelt dat ons? Ik bedenk me nu dat Jan en ik die dag de Bijenkorf weer verlieten door de artiesten-ingang, ook al was het warenhuis open.

'*Drawing Room*' is een van de vijftien projecten die meedingen naar de IDFA DocLab Award for Digital Storytelling, DocLab Seamless Reality, de Brakke Grond, Nes 45, Amsterdam, 19-29 november



**vn.nl | UW FAVORIETE REDACTEUR BLOGT OOK OP VN.NL**