



**Posthumous
Choreographies**

Kaoru Katayama

Nace en Himeji, Japón. Vive y trabaja en Salamanca / Born in Himeji, Japan. Lives and works in Salamanca

Exposiciones individuales (selección) / Solo exhibitions (selected) 2004 "Technocharro", (Comisariado / Curated by Javier Panera), DA2 - Domus Artium 2002 -, Salamanca (cat.). / "Gimnasia de Radio", (Comisariado / Curated by Virginia Torrente), Muestra de Nuevas Tecnologías (Project Room), Junta de Castilla y León, Valladolid. / "Charrada", Espacio de Arte Contemporáneo El Gallo, Salamanca. **1999** "Souvenir 03", Museo Provincial de Salamanca, Salamanca. **1998** "Souvenir", Sala Picasso, Caja Duero, Salamanca. **Exposiciones colectivas (selección) / Group exhibitions (selected): 2005** "Video Unplugged", (Comisariado / Curated by Paco Barragán), Gallerie S.E, Bergen, Noruega / Norway. / "Premi Ciutat de Palma d'Arts Plàstiques 2004", Casal Solleric, Palma de Mallorca, Balears (cat.). **2004** "MEM 04", (Comisariado / Curated by Carlos T. Mori), Bilbao. / "Off Loop 04", (Comisariado / Curated by Maribel Perpiña y Plar Cruz), Barcelona. / "FIAV'04, Festival d'images artistiques video 2004", Milán, Italia / Italy. / "Premi Ciutat de Manacor d'Arts Plàstiques 2004", Manacor, Mallorca, Balears (cat.). / "Esto Es Lo Que Hay", (Comisariado / Curated by Domingo Sánchez y Fernando Castro Flórez), Espacio de Arte Contemporáneo El Gallo, Salamanca, / "Doméstico 2004", (Comisariado / Curated by Virginia Torrente), Madrid. **2003** "Una Realidad Otra"(it.), (Comisariado / Curated by Javier Panera), Sala de la Ciudadera, Pamplona, Palacio de Fonseca, Salamanca (cat.). / "El Tamaño No Importa", Galería T20, Murcia. **2002** "Hotel y Arte", Galería Garage Regium, Feria de Arte Contemporáneo de Sevilla, Sevilla. / "Llocs Lliures X" (Intervención Urbana / Urban Intervention) (Comisariado / Curated by Fernando Castro Flórez), Javea, Alicante (cat.). / "Premio L'Oreal 2002", Conde Duque, Madrid (cat.). / "Cultivos", (Comisariado / Curated by Víctor del Río), Casa Encendida, Madrid (cat.). / "Generación 2002" (it.), Caja Madrid, (Comisariado / Curated by Oliva María Rubio), Casa de América, Madrid, Espai Miserachs, Convent dels Àngels, La Capilla del Convent, Barcelona, Centro Cultural La Beneficencia, Valencia, Auditorio de Galicia, Santiago de Compostela, Casa de la Provincia, Sevilla (cat.). / "Canal Abierto", (Comisariado / Curated by Rafael Doctor Roncero), Canal de Isabel II, Comunidad de Madrid, Madrid. **2001** "II Premio de Fotografía de la UNED", Casa de Velázquez, Madrid. / "Visual.01", II Festival de Creación Audiovisuales de Majadahonda, (Comisariado / Curated by Asociación Cultural CINE-MA), Madrid (cat.). / "Viaje II", Ancien Monastere de Saint Croix, Drôme, Francia / France. / "Generación 2001"(it.), Caja Madrid, (Comisariado / Curated by Oliva María Rubio), Casa de América, Madrid, Cappella del Convent del Àngels, Espacio para el Arte de Caja Madrid, Barcelona, Sala Municipal de Exposiciones del Museo de la Pasión e Iglesia de las Francesas, Valladolid, Casa de la Provincia, Sevilla, Museo de la ilustració, Valencia, Sala Rekalde, Bilbao) (cat.). **2000** "Sobrehumanos", (Comisariado / Curated by Chema Alonso), Expo-Hannover 2000, Mütterzentrum Salzgitter, Hannover, Alemania / Germany. / "Viaje I", Museo de Salamanca, Salamanca. **Premios, Obras Seleccionadas y Becas (Selección) / Awards, Selected Works and Grants (selected): 2004** Primer premio en / First Prize at "FIAV04 - Festival d'images artistiques video 2004-" con la obra Technocharo, Milán, Italia. / Seleccionada en / Selected for the "Premi Ciutat de Palma d'Arts Plàstiques 2004", Palma de Mallorca, Balears. / Primer premio en / First Prize at "XI Premi Ciutat de Manacor d'Arts Plàstiques 2004" y adquisición de la obra Introducción al sueño, Manacor, Mallorca, Balears. **2003** Adquisición de la obra Gimnasia de radio en / Acquisition of the work Radio gymnastics, at "II Premio de Artes del Gobierno de Cantabria", España. **2002** Seleccionada en la / Selected for the "XVIII Edición Premio L'Oreal Arte Contemporáneo" (modalidad de Fotografía), Madrid. / "V Beca de Arte en Hondarribia", País Vasco. / Seleccionada en el proyecto / Selected for the project "Inéditos 2002" de Caja Madrid, Madrid. **2001** Seleccionada en / Selected for the "Generación 2002" de Caja Madrid (modalidad de Nuevas Tendencias), Madrid. / Seleccionada en / Selected for the "II Premio de Fotografía de la UNED", Madrid. / Adquisición de la obra / Acquisition of the work Souvenir (Cerditos) en "Premios y Becas de Arte Generación 2001" de Caja Madrid, Madrid. **1999** Primer premio y realización de escultura pública Flores de ciudad en el / First Prize and public sculpture Flores de ciudad production at "III Certamen Nacional de Escultura Ciudad de Leganés", Madrid. **Colecciones Públicas / Public Collections:** Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC). / Ayuntamiento de Manacor, Mallorca. / Consejería de Cultura, Turismo y Deporte del Gobierno de Cantabria. / Ayuntamiento de Hondarribia, Gipuzkoa. / Museo de Salamanca, Salamanca. / Ayuntamiento de Leganés, Madrid. / Universidad de Salamanca. / Caja Madrid, Madrid. / Caja Duero, Salamanca.



Charrada, Video, Spain 2004, Mini Dv, PAL, 4:3, Color, No sound, 2'56" (Transferred to DVD). Acknowledgements: Feli Cañada, Cefe Torres, DJs Los Sánchez, Carlos T. Mori, Espacio de Arte Contemporáneo El Gallo, Domus Artium 2002, Salamanca.

In the video, Kaoru Katayama, dressed in Salamanca's traditional costume, irrupts onto a disco dance floor and, wearing a pair of wireless headphones, makes some traditional dance steps. The headphones, transmitting a number of traditional Salamanca songs and at the same time isolating her from the techno sound of the space, are lined with natural hair braids (imitating the hair buns worn by Charro women) and with additional gold-plated appliques. The video, projected without sound, leaves the spectators with the opportunity to imagine the ideal music for the unusual combination of the traditional movements of the artist-dancer and the contemporary space of a disco.

Charrada, Video, España 2004, Mini Dv, PAL, 4:3, Color, Sin Sonido, 2'56" (Transferido a DVD). Agradecimiento a: Feli Cañada, Cefe Torres, Djs Los Sánchez, Carlos T. Mori, Espacio de Arte Contemporáneo El Gallo, Domus Artium 2002 de Salamanca.

En este vídeo, Kaoru Katayama, vestida con el traje regional de Salamanca, irrumpe en la pista de baile de una discoteca, armada con un par de auriculares inalámbricos ejecutando pasos de baile tradicional. Los auriculares, que transmiten a la autora una serie de canciones tradicionales salmantinas y que la aíslan de el sonido techno del espacio adyacente, estos están forrados por trenzas de cabello natural (imitando los moños de las charras) y con apliques tradicionales bañados en oro. El vídeo, proyectado sin sonido, dejando al espectador la posibilidad de imaginar que tipo de música daría ambiente a tan inusitada combinación entre los movimientos tradicionales de la artista/bailarina y el espacio contemporáneo de una discoteca.

Del Anime a la Charrada

Mar Menéndez Reyes

El término *Metokesis*, bajo el que inicialmente se articulaba todo el proyecto de esta exposición y que se ha mantenido en ciertos aspectos, hace referencia no sólo a la anacoresis y apartamiento del mundo sino que también al cambio de domicilio sea por el motivo que sea. En las últimas décadas, nuestro país se ha visto inundado por oleadas de inmigrantes que antaño afectaron a otros países europeos, de manera que de país emigrante hemos pasado a país inmigrante. La interacción de las nuevas culturas que van llegando con la autóctona afecta sin duda alguna a diversas esferas de la vida cotidiana, desde la forma de vestir a la comida pasando por lo complejo de las relaciones personales. Todos estos procesos de intercambio de culturas que sin duda cambian y mejoran a ambas partes se reflejan también en el panorama artístico. Kentaro Ichiara usa el término “*multiculturalismo* para explicar esta nueva situación artística, donde el factor fundamental de las diferencias de expresión es la diferencia cultural.”

La artista Kaoru Katayama lleva unos 15 años viviendo en Salamanca, dentro de poco habrá pasado más de la mitad de su vida aquí, suficiente tiempo como para que a su identidad cultural japonesa se hayan superpuesto otros rasgos configuradores, y todos ellos han contribuido a enriquecer e individualizar sus propuestas artísticas. El juego con una doble realidad, tan característico de sus obras, es sin duda alguna resultado de esta “doble nacionalidad” que ya ha adquirido Kaoru y que se refleja con gran dulzura y buen sentido del humor. En la serie de fotografías de *My Pillow* (2001) inventa el personaje de *Wanko-Chan*, un perrito -traducción directa de *wanko-chan*- de peluche que felizmente sueña con su autora en diversas situaciones de la vida cotidiana; en *Introducción al Sueño* (2002), Kaoru, adopta el personaje de Heidi -siguiendo con la tradición de algunos artistas de crear un alter ego- que junto con su amigo *Wanko-Chan* viven en un idílico mundo inventado a partir de paisajes reales; y en su mismo papel de Heidi trata de dar lecciones de gimnasia –deporte casi ritual en la cultura japonesa- a un grupo de españoles (*Gimnasia de Radio*, 2002) o enseñar a su amigo *Wanko-Chan* una popular canción infantil japonesa (*Lección 1, Morino Kumasan*, 2003). Ficción y realidad se mezclan en esta serie de proyectos fotográficos y performances en los que finalmente hace desaparecer a Heidi, y *Wanko-Chan* muere ahogando sus penas en alcohol (*La Muerte de Heidi, el Suicidio de Wanko-Chan*, 2004).

Todo este imaginario mundo de dos personajes inventados contiene ciertas reminiscencias a la psicodelia pop propia de la estética del arte actual japonés, muy impregnado por el diseño –desde materiales de construcción hasta juguetes y toda clase de objetos de consumo- y del *anime* –palabra con la que se denomina allí a los fenómenos de animación-. En Japón se ha desarrollado una desmedida afición por la estética pop bajo la influencia de los EEUU, pero sin que allí haya ido acompañada

-o en muy escasa medida- de toda la carga crítica con que se desarrolló tal movimiento artístico en este país. En la muestra que se exhibe actualmente en Nueva York, "Little boy: the arts of Japans's exploding subculture" el artista comisario, Takashi Murakami pone en tela de juicio esta subcultura del *anime*, del manga y del pop del Japón post-Hiroshima, que ha dado lugar al *otaku* (persona sin vida social mas allá del objeto de sus obsesiones)¹ Los artistas que participan en esta muestra usan esa misma estética pop – esta vez sí cargada de sentido crítico- para dinamitar desde dentro el vacío consumista de estos *otaku*.

Kaoru no es ajena a esta actitud, todos los proyectos mencionados anteriormente van en esta línea crítica del consumismo pop, de hecho el proyecto de *Wanko Chan Island* se expuso en una feria de turismo como lugar vacacional. Y tras *La muerte de Heidi* y el *Suicidio de Wanko-Chan*, sus nuevas propuestas artísticas: *Tecnocharro* (2004) y *Charrada* (2004) –ahora relacionadas con el folclore salmantino- no suponen el abandono de esta misma línea en la que acompaña a sus coetáneos japoneses.

Tecnocharro (2004) y *Charrada* (2004) son las obras resultantes de este nuevo giro del trabajo de Kaoru. En ambas combina dos culturas distanciadas pero no por el espacio sino por el tiempo. En el performance "Tecnocharro" invitó a un grupo de danza regional charra pero en vez de la música folclórica, el grupo se vio sometido a bailar bajo música tecno sin que ello afectara los pasos de baile charro. Mientras que en la videoinstalación *Charrada*, Kaoru, entra en una discoteca vestida de charra, con unos curiosos auriculares inalámbricos ("Headphones", que se exponen en una vitrina junto al video) hechos con trenzas de cabello natural con adornos que imitan los moños que llevan las charras, y que además de aislarla de la música tecno de la sala, le transmiten canciones folclóricas salmantinas que ella baila. Este vídeo se proyecta sin sonido "dejando –tal y como explica la propia autora- al espectador la posibilidad de imaginar que tipo de música daría ambiente a tan inusitada combinación entre los movimientos tradicionales de la artista/bailarina y el espacio contemporáneo de una discoteca" El extrañamiento que produce esta combinación es doble si se tiene en cuenta los rasgos asiáticos de Kaoru.

No sólo es una forma de indagar en una cultura tan ajena a la suya, pienso que bajo esta aparente ingenuidad, Kaoru –quizás inconscientemente- está tratando de cuestionar las tradiciones españolas, tan presentes en nuestra sociedad actual, cuestionamiento que en cierta manera remite a la historia de su país. Pareciera que la bomba atómica no sólo asoló poblaciones y vidas, su poder destructivo llegó también a aniquilar de las consolidadas tradiciones del imperio japonés, dejando un campo abierto en el que se ha asentado la subcultura del *anime*.

Desde las *Cartas Persas* de Montesquieu hasta nuestros días, la mirada ingenua del otro -en este caso la de Kaoru Katayama- ha servido, como elemento relativista para cuestionar lo propio. En definitiva, el cambio de domicilio, la mera movilidad externa –*metoikesis*- nos coloca en la posición adecuada para ver a los demás como ellos no son capaces de verse así mismos.

¹ En el diario El País –Cultura- 22-04-2005, "La explosión del pop japonés", Bárbara Celis

From Anime to Charrada

Mar Menéndez Reyes

The term *Metoiikesis*, initially thought to cover the whole of this exhibition project and finally maintained for just one section of it, alludes not only to anchorism or withdrawal from the world, but also to a change of dwelling place, for whatever reason. In recent years, Spain has been flooded by the same waves of immigrants affecting other European countries in the past, turning it from a country of emigrants into one of immigrants. The interaction of the new arriving cultures with the autochthonous culture has an unquestionable effect on various domains of everyday life, from the way of dressing to food, not forgetting the complexity it injects into personal relationships. All these processes of cultural exchange clearly change and improve both parties, and are inevitably reflected also in the arts. Kentaro Ichihara uses the term *multiculturalism* to explain the new artistic situation where cultural difference is the key factor in differences of expression.

Kaoru Katayama has been living in Salamanca for around 15 years. In fact, soon she will have passed half of her life here, enough time for other configuring features to have been overlaid on her Japanese cultural identity, and all of them have contributed to enrich and to individualize her artistic proposals. The playing with a double reality, so characteristic of her works, is obviously a by-product of the 'double nationality' already acquired by the artist and reflected with great sweetness and a good sense of humor. In her photographic series *My Pillow* from 2001 she invents the character Wanko-Chan, a little cuddly dog toy happily dreaming with its creator in many everyday situations; in *Introducción al Sueño* [Introduction to Dreams] from 2002, Kaoru adopts the character Heidi –thus echoing the tradition of some artists of creating an alter ego- living together with her friend Wanko-Chan in an idyllic world invented from real characters. And using this same role of Heidi she tries to teach calisthenics –an almost ritualistic sport in Japanese culture – to a group of Spaniards in *Gimnasia de Radio* [Radio Work Out] from 2002, or teaching her friend Wanko-Chan a popular Japanese children's song in *Lección 1, Morino Kumasan* [Lesson 1, Morino Kumasan] from 2003. Reality and fiction are confused in this series of photographic projects and performances in which she eventually kills off Heidi and Wanko-Chan commits suicide, drowning his sorrows in drink in *La Muerte de Heidi, el Suicidio de Wanko-Chan* [Heidi's Death, Wanko-Chan's Suicide] from 2004.

This imaginary world of two invented characters contains some echoes of the psychedelic Pop aspect of the aesthetics of today's Japanese art, pervaded by design –from construction materials to toys and all sorts of consumer goods – and of *Anime* –the term used in Japan for the animation phenomena. Japan has developed a liking for Pop aesthetics which has spiraled out of all proportion and which has

been influenced by the USA, but without, or with very little of, the critical load that this art movement had in the States. In the exhibition *Little Boy: the Arts of Japan's Exploding Subculture* currently on show in New York, the artist-curator Takashi Murakami engages in a questioning of the subculture of *Anime*, Manga and Pop in post-Hiroshima Japan, which has given rise to *Otaku* (someone without a social life beyond the object of his/her obsessions)¹. The artists taking part in this show partake of this Pop aesthetic –now, in fact, charged with critical meaning– to undermine the consumerist emptiness of the *Otaku* from within.

Kaoru is not far from that stance, and all the above-mentioned projects share the same critique of Pop consumerism. In fact, the *Wanko Chan Island* project was exhibited in a tourism fair as a holiday resort. And after *La muerte de Heidi y el Suicidio de Wanko-Chan*, her new artistic proposals, *Tecnocharro* and *Charrada* –names taken from the local folklore of Salamanca– do not imply that she is abandoning this critique she shares with her Japanese coevals.

Tecnocharro and *Charrada*, both from 2004, are the result of this new shift in Kaoru's work. In both, the artist combines two cultures which are distant not in terms of space, but of time. Thus, for the performance *Tecnocharro*, Katayama invited a group of performers of the Charro regional dance, but instead of folkloric music, they had to dance to techno music while maintaining the steps of the traditional Salamanca dance. Meanwhile, in the video-installation *Charrada*, the artist enters into a disco dressed as a Charra, wearing some peculiar wireless headphones (exhibited in a glass case next to the video) made with braids of natural hair with ornaments imitating those worn by Charro women, and which apart from isolating her from the techno music of the club, play the folkloric Salamanca songs she dances to. The video is projected without any sound "thus leaving spectators with the possibility of imagining the kind of music which could suit the unusual combination of the traditional movements of the artist-dancer and the contemporary space of a disco" as the artist herself explained. The surprise provoked by this combination is furthered by the Asian features of the artist dressed in the local Charro costume.

Apart from a method of exploring a culture so alien to her own, I believe that under this apparent naivety, what Katayama is –perhaps unconsciously– attempting is to question the Spanish traditions, still so present in our current society. A questioning somehow remitting to the history of her own country, where it seems that the nuclear bomb not only devastated cities and lives, but its destructive power also managed to annihilate the solid traditions of the Japanese Empire, leaving an open field for the settlement of the *Anime* subculture.

From Montesquieu's *Persian Letters* to our present day, the naïve gaze of the other –in this case that of Kaoru Katayama– has been useful, as a relativist element, to question what belongs to us. In other words, the change of dwelling place, mere external mobility –*metoikesis*– puts us in the best position to see others in a way they are not able to see themselves.

¹ In the Arts and Culture section of the daily newspaper *El País*, 22nd April 2005, "La explosión del pop japonés", Barbara Celis.



Introduction to dreams, 2002. Color lambda print mounted on aluminum. 125 x 125 cm. / 125 x 125 cm. / 115 x 200 cm.. Edition of 5 + 1 a.p.

Introduction to Dreams is the group of works marking the arrival of Heidi¹ to the marvelous world that her playmate Wanko-Chan dreamt for her: Wanko-Chan Island. This imaginary country made of idyllic digital landscape, simplified in the way of Japanese cartoons taking real Northern Spain landscape as starting point, is thus transformed into a setting for the adventures of Kaoru Katayama's alter-ego.

¹Heidi is a fictional Swiss character created by Johanna Spyri, and which, around 1974, acquired worldwide fame thanks to a Japanese TV cartoon series. The character of Heidi as used by Kaoru Katayama, is a Spanish-based Swiss-Japanese, virtually living in the idyllic island of Wanko-Chan, created by the artist to provide body to her own intercultural autobiographic experiences.



Introducción al sueño, 2002. Lambda print sobre aluminio, 125 x 125 cm. Edición de 5 + 1 p.a.

Introducción al sueño es el conjunto de obras que marca la llegada de Heidi al maravilloso mundo que su compañero Wanko-Chan ha soñado para ella: Wanko-Chan Island (La Isla del Perrito). Ese país imaginario, formado por paisajes digitales idílicos, simplificados -a la manera de los dibujos animados japoneses- a partir de paisajes reales del norte de España, se transforma así en el escenario de las aventuras de este avatar de Kaoru Katayama.

"Heidi" es un personaje de ficción suizo creado por Johanna Spyri, que, alrededor de 1974, obtuvo fama internacional a través de una serie de televisión japonesa de dibujos animados. El personaje de Heidi, tal y como lo utiliza Kaoru Katayama, es una suizo-japonesa residente en España que vive virtualmente en la idílica Isla de Wanko-Chan, y ha sido creado por esta autora para dar cuerpo a sus propias experiencias autobiográficas interculturales.



Introducción al sueño, 2002. . Lambda print sobre aluminio, 115 x 200 cm. Edición de 5 + 1 p.a.

Introduction to the dream 2002. Colour lambda print mounted on aluminium, 115 x 200 cm. Edition of 5 + 1 a.p.





Radio Gymnastics, 2002. Video Installation. Two synchronized projections facing each other. Video (Spain 2002; Mini DV; PAL 5:4; Color; Stereo; 3'09"). 300 x 400 cm each. Edition of 3 + 1 a.p.

Radio Gymnastics is a video-installation – with two confronted projections – in which Kaoru Katayama, in her role as Heidi, teaches a group of Spaniards, step by step and with a piano music in the background, the traditional movements of a Japanese calisthenics circuit (radio gymnastics). The choreographic discipline of the movements of the Swiss-Japanese movements, contrast with the exhilarating awkwardness of the Western pupils.

"Radio Gymnastics" was established in 1928 in Japan by the Social Security of the then Ministry for Communication (now Post and Telegraph) to reinforce the public health of Japanese people. The radio gymnastics, known by all Japanese and practiced by many of them, is the result of a previous version from 1951. Japanese children continue learning it, using for it the 40 days of their summer holidays and going to a park near their homes at 6:30 in the morning.



Gimnasia de Radio, 2002. Instalación Vídeo. Dos proyecciones enfrentadas y sincronizadas. Vídeo (España 2002; Mini DV; PAL 5:4; Color; Estéreo; 3'09") 300 x 400 cm cada una. Edición de 3+1 p.a. *Gimnasia de radio* es una videoinstalación – de dos proyecciones enfrentadas – en la cual Kaoru Katayama en su mencionado papel de Heidi enseña a un grupo de españoles, paso a paso y al ritmo de una música de fondo en piano, los movimientos tradicionales de una tabla de gimnasia japonesa (gimnasia de radio). La disciplina coreográfica de los movimientos de la "profesora" suizo-nipona contrasta con la torpeza hilarante de los alumnos occidentales.

'La "Gimnasia de radio" fue fundada en Japón, en 1928, por la sección de Seguridad Social del Ministerio de Comunicación de entonces (ahora, Correos y Telégrafos) para el beneficio de la salud pública del pueblo japonés. La gimnasia de radio, que, en la actualidad todos los japoneses conocen y muchos practican, resulta de una revisión de la versión anterior que se remonta a 1951. Los niños japoneses siguen aprendiéndola aprovechando los 40 días de vacaciones de verano, yendo a un parque cercano a su casa a las 6:30 de la mañana.



The Death of Heidi, Wanko-chan's Suicide, 2004. Installation. Color Lambda Print Diptych, 30 x 50 cm each photograph.

This installation, consisting of a video and a photographic diptych, marks the end of Kaoru Katayama's adventures with Heidi in the legendary country of Wanko-chan. The Death of Heidi diptych proposes, within a logic suggestive of "before and after" images, a question about the death of her star. In the first photograph, we see Heidi looking, with her back to the camera, at an idyllic landscape by the Covadonga Lake in Asturias, Northern Spain. The next image shows, with the same framing, the character who seems to have vanished, leaving behind her only a pair of shoes, carefully placed on the floor, plus the doubt whether our heroine could have committed suicide in the lake. In the video Wanko-chan's Suicide, supposedly taking place after Heidi's mysterious death, the dog is for the first time seen outside his wonderful world, sitting at a bar, drowning his sorrows in drink after the tragic end of his mate and of the world they both shared.



La Muerte de Heidi, El Suicidio de Wanko-chan, 2004. Instalación. Díptico Lambda Print en color, 30 x 50 cm, cada fotografía

Esta instalación, compuesta por un vídeo y un díptico fotográfico, marca dentro de la trayectoria artística de Kaoru Katayama el fin de las aventuras de su avatar en el mítico país de Wanko-chan. El díptico *La Muerte de Heidi* nos plantea, en una lógica evocativa de las imágenes de tipo "antes y después", un interrogante sobre la desaparición de su protagonista. En la primera foto, vemos a Heidi contemplando, de espaldas a la cámara, un paisaje idílico a orillas del Lago de Covadonga (Asturias). En la imagen siguiente, con un mismo encuadre, el personaje parece haber desaparecido dejando tras de sí solamente un par de zapatos metódicamente colocados en el suelo y la duda de si nuestra heroína se ha suicidado verdaderamente en las aguas del lago. En el vídeo *El Suicidio de Wanko-chan*, que supuestamente tiene lugar después de la misteriosa muerte de Heidi, el perro, aparece por primera vez fuera de su mundo maravilloso, sentado en la barra de un bar ahogando sus penas en alcohol tras la trágica desaparición de su compañera y del ese mundo que ambos compartían.



My Pillow (Wanko-chan), 2001. Serie de 6 fotografías digitales en color lambda print, 32 x 50 cm cada una each. Edición de 5 + 1 p.a.

La serie fotográfica *My Pillow (Wanko-chan)* está protagonizada por un perrito de peluche llamado Wanko-chan', que – siempre con los ojos cerrados y sonriente – aparece en varias posiciones sobre un estampado con corazones, soñando con la propia Kaoru Katayama en una recreación de las escenas de la vida cotidiana de la artista. Este añorado Wanko-chan parece fluctuar entre el sueño con un futuro encuentro y el placer de recordar a su objeto de deseo.

“Wanko-Chan”, expresión japonesa que significa literalmente “perrito”, es el nombre dado por la artista a una almohada con forma de perro de peluche, idéntica a las utilizadas habitualmente en Japón para acomodarse frente al televisor.

My Pillow (Wanko-chan), 2001. Series of 6 digital color photographs. Color lambda print, 32 x 50 cm each. Edition of 5 + 1 a.p.

The photographic series *My Pillow (Wanko-chan)* stars a cuddly dog toy called Wanko-chan', who – with its eyes always shut and a smiling face – appears in several postures on a pattern of hearts, dreaming of Kaoru Katayama herself in a reenactment of the artist's everyday life. Wanko-chan seems to move between the dream of a future encounter, and the pleasure of remembering its object of desire.

“Wanko-Chan, a Japanese expression literally meaning ‘puppy’; is the name given by the artist to a pillow with the shape of a cuddly toy dog, identical to those normally used in Japan to sit in front of a TV set.



Technocharro, 2004. Video proyección. Video (España 2004; Mini DV; PAL 5:4; Color; Estéreo; 5'35"). Tamaño de proyección: 300 x 400 cm. Edición de 5 + 1 p.a.

En *Technocharro*, la artista invita a un grupo de danza tradicional de Salamanca a bailar – en su propio local de ensayo y acompañados de su profesor – bajo el sonido de una sesión de música techno pinchada por dos DJ's. Vencida la resistencia inicial de los bailarines a unirse a un tipo de música tan diferente a la suya habitual, éstos acaban por encontrar ritmos y pulsaciones familiares a los cuales adaptan sus pasos.

“Charro” es el adjetivo que designa no solamente algo o alguien oriundo de la ciudad de Salamanca sino también a los músicos y bailarines protagonistas del folclore tradicional salmantino.

Technocharro, 2004. Video Projection. Video (Spain 2004; Mini DV; PAL 5:4; Color; Stereo; 5'35"). 300 x 400 cm. Edition of 5 + 1 a.p.

In *Technocharro*, the artist invites a group of Salamanca traditional dance to perform in their own rehearsal hall and in the company of their teacher, to the sound of techno music played by two DJs. After overcoming the dancers' initial resistance to perform with a kind of music so different to the one they usually perform to, they end up by finding familiar rhythms and beats and by adapting their steps to them.

‘Charro is the word for someone or something from the city of Salamanca, but also the musicians and dancers from Salamanca's traditional folklore.





Headphones, 2004. sculpture (wireless headphones; natural hair; gold-plated charro buttons; wood, velvet and glass display). Headphones: 19cm. x 17cm. x 9cm. Display: 115cm. x 40cm. x 40cm.

Headphones is the object used in a performance in which Kaoru Katayama, dressed in Salamanca's traditional costume, irrupts onto the dance floor of a techno disco to dance a *charrada*. It consists of a couple of headphones, lined with natural hair braids with traditional gold-plated appliques placed on a museum display cabinet (similar to the ones used for jewels), with no sound to leave the spectators to imagine the actual sound.

Headphones, escultura (Auriculares inalámbricos; pelo natural; botones charros bañados en oro; expositor de madera, terciopelo y cristal), España 2004. Auriculares: 19 x 17 x 9 cm. Expositor: 115 x 40 x 40 cm

Headphones es el objeto utilizado en una *performance* en la que Kaoru Katayama, vestida con el traje regional de Salamanca, irrumpe en la pista de baile de una discoteca techno para bailar una *charrada*. Se trata de un par de cascos, forrados por trenzas de cabello natural con apliques tradicionales bañados en oro, colocados en un expositor museológico (similar al usado para joyas) e insonorizado, dejando así al espectador la posibilidad de imaginar el sonido.

