

EXPOSICIÓN INDIVIDUAL

I WAS BUILT FROM OTHERS



Fragments of personality in the age of permanent exposure

KIENESOYO

LACAJA: Nota de prensa - junio, 2026

EXPOSICIÓN	I WAS BUILT FROM OTHERS
ARTISTA	KIENESOYO
SEDE	LACAJA, Madrid. Calle de Fernando VI 27 Bajo A, 28004 Madrid
INAUGURACIÓN	Jueves, 4 de junio de 2026. Fiesta especial de exposición hasta las 24:00.
FECHAS	4 de junio - 4 de julio de 2026 / lunes - viernes, 11:00 - 18:00
OBRAS	NULL MACHINES ART CARDS, CUMULUS, EYE PILLS, EXPOSED
CONTACTO	info@lacaja.es · www.lacaja.es
PRENSA	annie@lacaja.es

I WAS BUILT FROM OTHERS

LACAJA presenta en Madrid I WAS BUILT FROM OTHERS, una exposición individual de KIENESOYO que aborda la identidad contemporánea como una construcción fragmentada, hecha de memoria, exposición emocional, percepción colectiva y sistemas de observación.

El proyecto parte de una idea directa: ya no somos entidades cerradas, sino estructuras ensambladas por lo que hemos vivido, por lo que otros proyectan sobre nosotros y por los dispositivos que registran, ordenan y juzgan nuestra presencia. En la era de la visibilidad permanente, el yo se convierte en una interfaz: algo que puede ser leído, archivado, comparado y devuelto al mundo como imagen.

I WAS BUILT FROM OTHERS presenta al ser humano como una estructura psicológica inestable: un collage de recuerdos, influencias externas, emociones heredadas y comportamientos aprendidos. Los cuerpos se convierten en interfaces. Las personalidades se convierten en sistemas. Las emociones humanas se traducen en códigos visuales, mecanismos coleccionables y entornos digitales donde la identidad permanece expuesta, interpretada y reconstruida.

La exposición no representa individuos fijos. Representa identidades mutables, atravesadas por la cultura de la vigilancia, los sistemas algorítmicos y la necesidad constante de representarse públicamente. No se trata solo de quiénes somos, sino de quién nos mira, quién nos clasifica y qué parte de nosotros queda convertida en imagen.

A través de cartas coleccionables, cuerpos digitales, mapas de miradas, sistemas emocionales y entornos visuales en tiempo real, la exposición despliega una arqueología del sujeto bajo presión. Cada obra funciona como un fragmento de un mismo diagnóstico: la personalidad se construye entre deseo, vigilancia, vergüenza, memoria, representación y juicio social.

NULL MACHINES ART CARDS transforma posturas procedentes de la historia del arte y la cultura visual en un sistema de cartas coleccionables atravesado por datos emocionales. CUMULUS presenta una figura suspendida en un universo de partículas, formada por fragmentos cerámicos, heridas y ensamblajes dorados. EYE PILLS convierte la mirada y la información global en una cartografía algorítmica de estímulos, cansancio y percepción alterada. EXPOSED lleva esa vigilancia al terreno más directo: frases, ojos y recorridos visuales que convierten el espacio en un dispositivo de juicio.

El título funciona como una declaración de origen y una sentencia: I WAS BUILT FROM OTHERS. El yo aparece como una suma de fragmentos ajenos: deseos recibidos, heridas transmitidas, frases escuchadas, roles aprendidos, imágenes imitadas, datos acumulados y juicios interiorizados.

Frente a la fantasía de una identidad limpia, coherente y autónoma, KIENESOYO propone una figura más incómoda y más precisa: un sujeto hecho de capas, residuos, pantallas, memorias y mecanismos de defensa. Un sujeto que no desaparece por estar fragmentado, sino que empieza a hacerse visible precisamente en sus fracturas.

Influida por Michel Foucault, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Jean Baudrillard y Byung-Chul Han, la muestra examina el cansancio emocional de la autoexposición, la pérdida de una identidad estable y la presión de actuar continuamente ante los demás.

INAUGURACIÓN / FIESTA ESPECIAL DE LA EXPOSICIÓN

La inauguración tendrá lugar el jueves 4 de junio de 2026 en LACAJA, Madrid, con horario especial hasta las 24:00. La exposición permanecerá abierta hasta el 4 de julio de 2026.

INFORMACIÓN PARA PRENSA

Imágenes disponibles para publicación bajo petición. Para información general: info@lacaja.es. Para prensa, entrevistas o confirmación de asistencia: annie@lacaja.es

ESPAÑOL

OBRAS

La exposición se organiza en cuatro cuerpos de obra que funcionan como estaciones de una misma investigación sobre identidad, imagen y juicio.

NULL MACHINES ART CARDS construye un archivo coleccionable de posturas humanas procedentes de la historia del arte y la cultura visual. CUMULUS convierte la memoria en un cuerpo 3D suspendido, hecho de fragmentos y latencias de color. EYE PILLS traduce la sobreexposición informativa en una cartografía de ojos, datos e isobaras afectivas. EXPOSED introduce directamente al espectador en una arquitectura de vergüenza, vigilancia y juicio social.

Cada pieza mantiene una autonomía formal, pero todas comparten una misma pregunta: qué queda del yo cuando la identidad se produce entre datos, imágenes, recuerdos, algoritmos y miradas ajenas.

NULL MACHINES ART CARDS

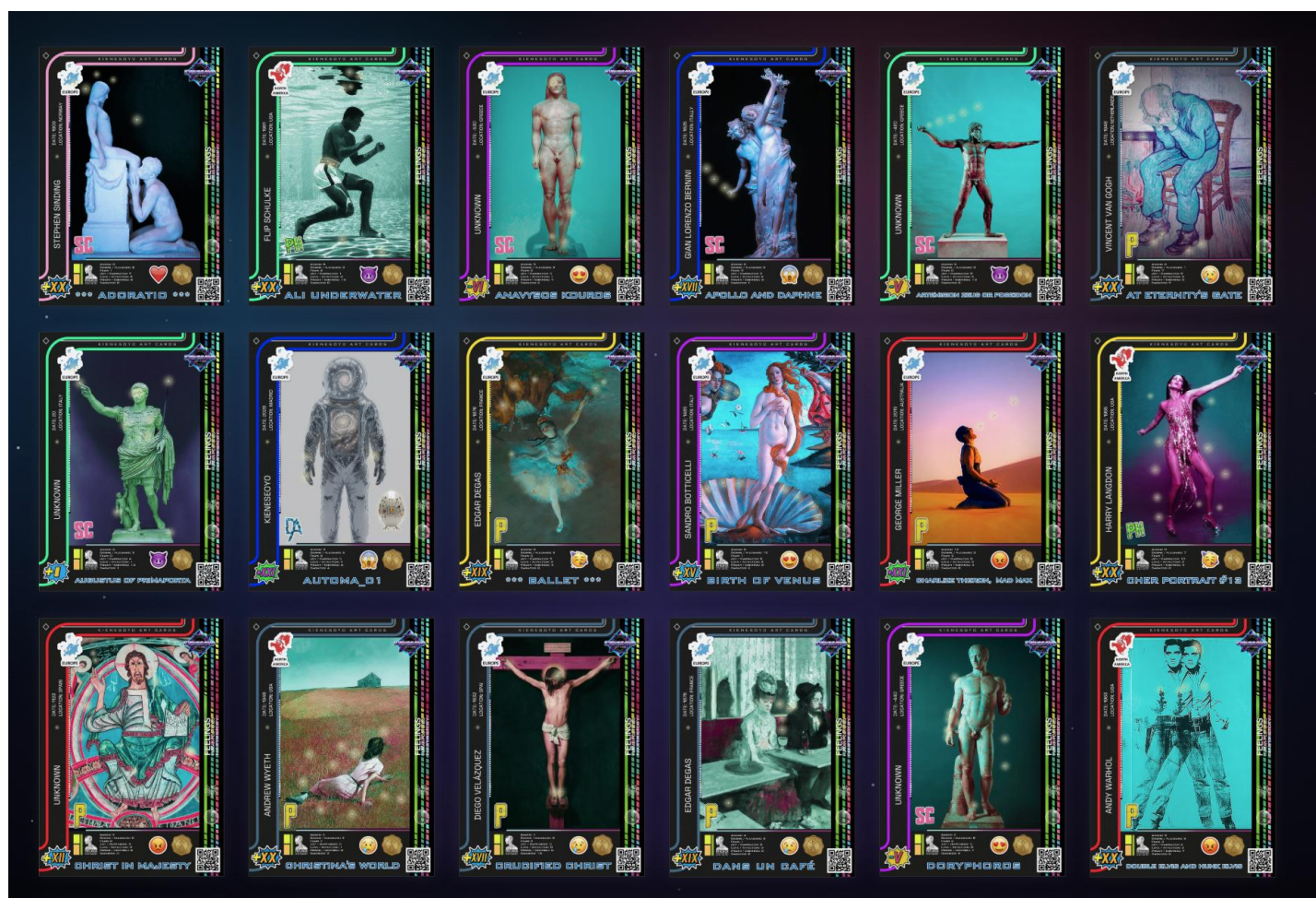
KIENESOYO, NULL MACHINES ART CARDS, 2026. Sistema de cartas coleccionables, app online, NFT, cartas físicas, datos emocionales y referencias a la historia del arte.

NULL MACHINES ART CARDS es una máquina de catalogación de posturas humanas. La obra transforma imágenes procedentes de la historia del arte, el cine, la cultura visual y el imaginario digital en cartas coleccionables físicas y NFT, próximas a la lógica de las baseball cards, pero desplazadas hacia un sistema crítico de emociones, gestos y comportamientos.

La instalación se presenta como una aplicación online mostrada en una pantalla de 45 pulgadas, conectada al universo narrativo de Inanis: un ser vacío, último superviviente de una civilización que perdió la capacidad de sentir. Desde esa ficción, las cartas aparecen como restos, síntomas o pruebas de que la humanidad todavía conserva una vida interior: torpe, contradictoria, excesiva, pero todavía activa.

Cada carta no registra únicamente una imagen. Registra una postura, una emoción y una forma de estar en el mundo. La colección funciona como un archivo afectivo donde el cuerpo queda convertido en dato visual, puntuación emocional y signo cultural.

El proyecto introduce una lógica de juego, colección y clasificación, pero la somete a una pregunta incómoda: qué ocurre cuando empezamos a ordenar la experiencia humana como si fuera un sistema de objetos intercambiables. En NULL MACHINES ART CARDS, la historia del arte se cruza con la estética de las plataformas, el coleccionismo digital y la necesidad contemporánea de ser leído, etiquetado y comparado.



Equipo de ejecución: un monitor táctil vertical de 32 pulgadas; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB de RAM; gráfica AMD Radeon integrada; SSD de 1 TB; Windows 11 Pro; conexión a internet.

CUMULUS

KIENESOYO, CUMULUS, 2026. Instalación 3D en tiempo real, dos pantallas de 45 pulgadas, dos ordenadores, sonido y luz en tiempo real.

CUMULUS es una instalación con dos pantallas de 45 pulgadas y dos ordenadores. La pieza se desarrolla como un entorno 3D en tiempo real: la figura se mueve, los colores oscilan de manera aleatoria y el sonido y la luz se activan como parte de una atmósfera sensible.

La obra toma como punto de partida la postura suspendida y pensativa de Melencolia I de Durero, no como cita literal, sino como resonancia: una imagen arquetípica del ser humano enfrentado a su propia complejidad. Desde esa raíz iconográfica emerge un cosmonauta extraño y familiar al mismo tiempo: una figura que no representa a un individuo concreto, sino una condición compartida.

El cuerpo aparece ensamblado a partir de fragmentos cerámicos, superficies rotas y uniones doradas. Cada pieza encarna un episodio, una huella, una alteración. Algunas remiten a heridas, pérdidas o zonas de dolor; otras, a momentos de plenitud, afecto o expansión. Lo que se configura no es una identidad coherente, sino una subjetividad compuesta, contradictoria, hecha de capas que no terminan nunca de encajar del todo.

El color funciona como un sistema afectivo. Los azules señalan vivencias dolorosas, zonas de densidad y experiencias que han dejado una marca severa. Los verdes remiten a recuerdos fértiles, a momentos de luz, calma o crecimiento. Estos registros no permanecen quietos: se activan por latencias, como si la memoria respirara en el interior del personaje.

En torno al cosmonauta gravita una nube de partículas, una galaxia de materia flotante que evoca tanto el polvo cósmico como los residuos de la experiencia. Como en la formación de un planeta o una estrella, la identidad aparece aquí como un proceso de condensación: una forma nacida de la dispersión.



Equipo de ejecución: dos monitores verticales no táctiles de 43 pulgadas y dos ordenadores Lenovo Yoga; Intel Core i7-7700HQ @ 2.80 GHz; 24 GB de RAM; NVIDIA GeForce GTX 1050 con 4 GB de VRAM; SSD; conexión a internet Wi-Fi.

EYE PILLS

KIENESOYO, EYE PILLS, 2026. Instalación de datos, mirada e información en tiempo real; dos pantallas de 45 pulgadas y dos ordenadores.

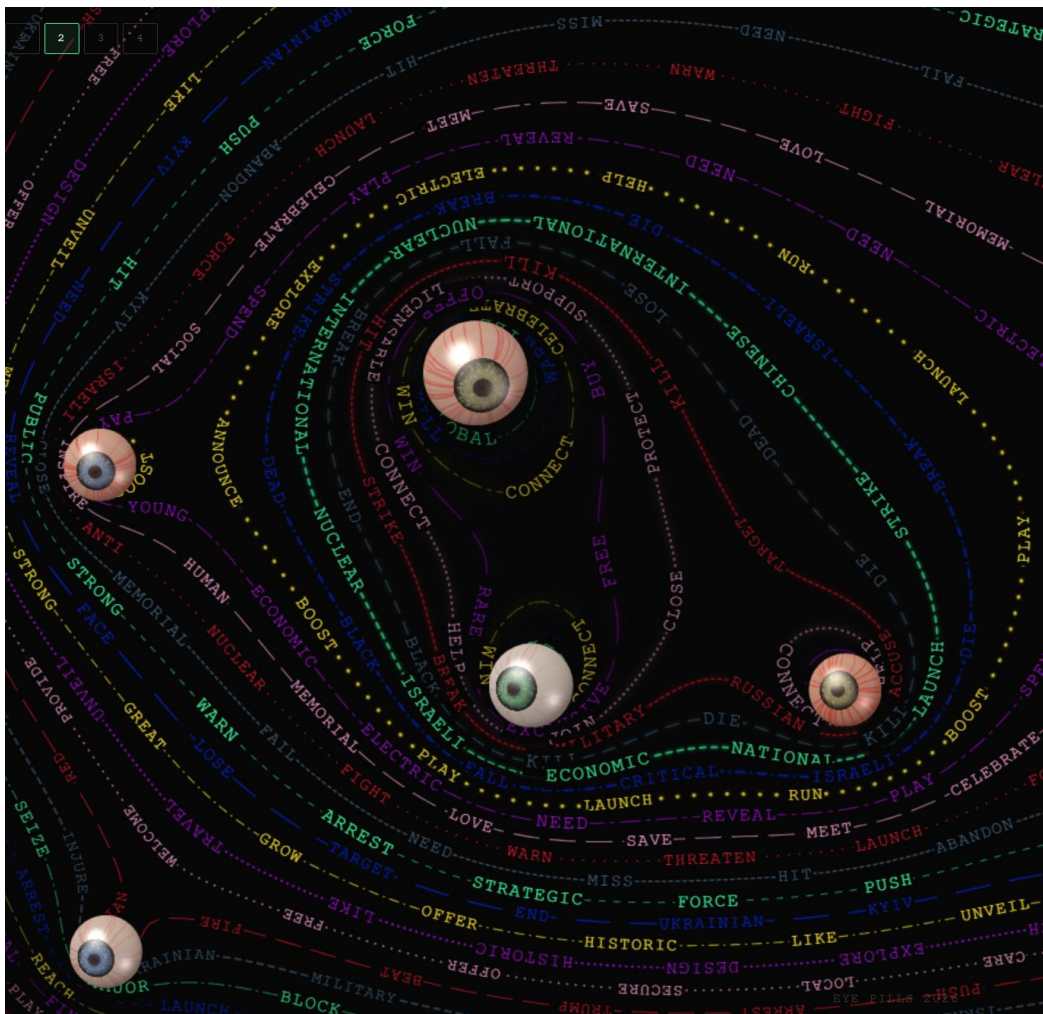
EYE PILLS es una instalación con dos pantallas de 45 pulgadas y dos ordenadores. El programa realiza un scratching de internet en tiempo real, extrayendo señales emocionales de aproximadamente 150 fuentes internacionales de noticias y redes de información. El resultado es un mapa de datos e isobaras donde globos oculares aparecen, desaparecen, se desplazan, se enrojecen y se agotan.

La obra habla de la sobreexposición a la información y de la esquizofrenia perceptiva del presente. La mirada ya no se entiende como una operación neutra: mirar modifica lo mirado. Cada vez que los ojos aparecen en un punto del mapa, la pieza sugiere que nuestra percepción de lo objetivo está alterada por los algoritmos que seleccionan aquello que vemos, por el historial de nuestras búsquedas y por los sistemas que anticipan lo que deseamos recibir.

EYE PILLS no representa simplemente unos ojos. Construye una arquitectura visual donde observar y ser observado se convierten en una misma operación. Las pupilas, las trayectorias, las palabras y las líneas de circulación funcionan como restos de una mente sometida a estímulos permanentes, juicios externos y bucles de exposición.

Desde Félix Guattari, la obra puede entenderse como una máquina de imágenes: un dispositivo donde la imagen no actúa como ventana pasiva hacia el mundo, sino como fuerza activa que fabrica percepción, deseo, memoria, comportamiento y modos de existencia.

La mirada aparece aquí como una píldora: una dosis repetida de vigilancia, comparación y dependencia. Cada ojo es un punto de control; cada línea, una trayectoria de captura; cada palabra, una forma de presión social interiorizada.



Equipo de ejecución: un monitor táctil vertical de 32 pulgadas; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB de RAM; gráfica AMD Radeon integrada; SSD de 1 TB; Windows 11 Pro; conexión a internet.

EXPOSED

KIENESOYO, EXPOSED, 2026. Instalación interactiva sobre visibilidad, vergüenza, juicio, lenguaje y vigilancia; una pantalla de 45 pulgadas, ordenador y cámara.

EXPOSED es una instalación compuesta por una pantalla de 45 pulgadas, un ordenador y una cámara. El programa extrae o genera frases de juicio y humillación vinculadas a la lógica de las redes sociales. Los ojos que aparecen en la pieza miran al espectador y lo introducen en una escena incómoda: sentirse observado, leído y juzgado.

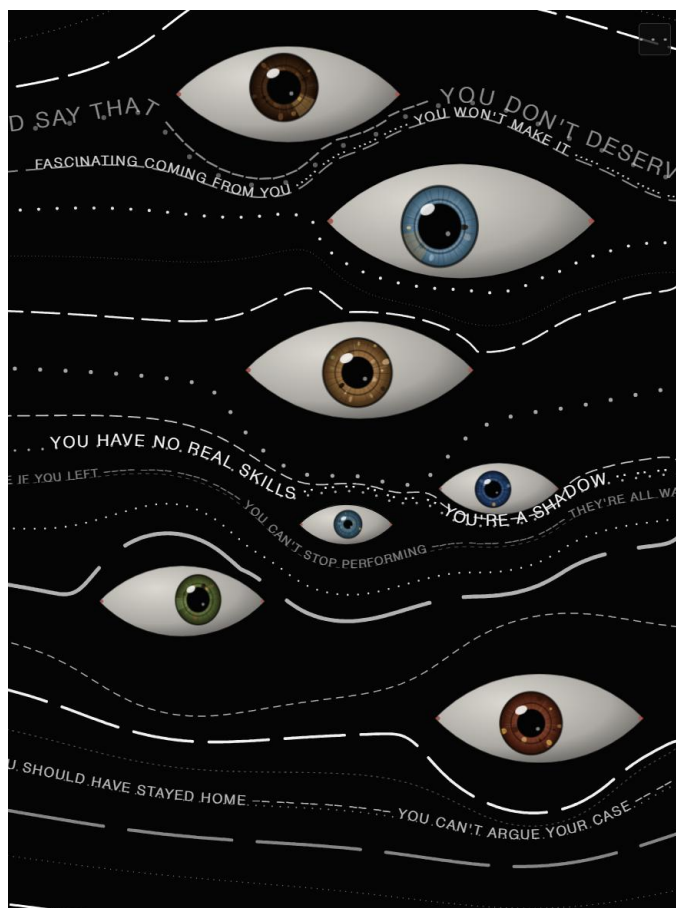
La obra aborda una de las condiciones psicológicas centrales de la cultura digital: la imposibilidad de dejar de ser visto. Parte de una forma contemporánea de vergüenza, no entendida como emoción íntima o moral, sino como estado permanente de exposición. El sujeto ya no se enfrenta solo a la mirada concreta de otra persona, sino a una multitud invisible formada por perfiles, algoritmos, cámaras, métricas, capturas de pantalla, comentarios y sistemas de archivo.

EXPOSED trabaja sobre el momento en que el individuo empieza a verse a sí mismo desde fuera. Esa es la estructura profunda de la vergüenza: no sentir simplemente culpa por algo hecho, sino convertirse en objeto ante los demás. El cuerpo ya no es solo cuerpo; es superficie pública, documento visual, dato interpretable.

La pieza puede leerse desde Foucault, en relación con la vigilancia interiorizada. En las redes sociales ya no hace falta una torre de vigilancia: basta una cámara frontal, una notificación, una etiqueta, una historia vista, una métrica pública o la posibilidad de que una imagen sea compartida fuera de contexto.

La obra también se aproxima a la teatralidad social descrita por Goffman. La identidad funciona como una puesta en escena: elegimos gestos, imágenes, frases, poses y silencios para sostener una versión aceptable de nosotros mismos. Pero en el entorno digital esa representación no termina nunca. No hay backstage estable. Todo puede convertirse en escena. Todo puede ser juzgado.

EXPOSED es, en definitiva, una obra sobre la vergüenza como tecnología social: una imagen del cuerpo contemporáneo convertido en superficie de lectura, de la identidad convertida en dato y de la mirada ajena instalada dentro de nosotros como una segunda piel.



Equipo de ejecución: un monitor táctil vertical de 32 pulgadas; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB de RAM; gráfica AMD Radeon integrada; SSD de 1 TB; Windows 11 Pro; conexión a internet.

ESPAÑOL

ARTISTA

KIENESOYO

KIENESOYO es la identidad artística de Javier Guijarro Fayard, arquitecto y artista afincado en Madrid. Su práctica trabaja entre arquitectura, arte contemporáneo, cultura digital, entornos 3D y sistemas especulativos de identidad.

Su obra examina cómo el yo se construye a través de imágenes, presión social, memoria, mediación tecnológica y juicio colectivo. A través de piezas digitales, instalaciones, sistemas coleccionables y entornos narrativos, KIENESOYO desarrolla un lenguaje visual donde cuerpos, máquinas y datos emocionales se fusionan en arquitecturas psicológicas inestables.

I WAS BUILT FROM OTHERS reúne esta línea de investigación mediante cuatro cuerpos de obra que tratan la identidad no como una esencia estable, sino como un campo de fragmentos: heredados, expuestos, dañados, performados y constantemente reconstruidos.

SOBRE LACAJA

LACAJA es un espacio expositivo y una plataforma transdisciplinar en Madrid, fundada en 2021. Da visibilidad a prácticas artísticas emergentes y trabaja en la intersección entre arquitectura, arte y diseño, explorando nuevas formas de habitar e interpretar el espacio contemporáneo.

CONTACTO

LACAJA
Fernando VI, 27 Bajo A
28004 Madrid, España
www.lacaja.es
info@lacaja.es

PRENSA
annie@lacaja.es



ENGLISH

I WAS BUILT FROM OTHERS

LACAJA presents I WAS BUILT FROM OTHERS in Madrid, a solo exhibition by KIENESOYO that approaches contemporary identity as a fragmented construction shaped by memory, emotional exposure, collective perception and systems of observation.

The project begins with a direct proposition: we are no longer closed entities, but assembled structures formed by what we have lived, by what others project onto us and by the devices that record, organise and judge our presence. In the age of permanent visibility, the self becomes an interface: something that can be read, archived, compared and returned to the world as image.

I WAS BUILT FROM OTHERS presents the human being as an unstable psychological structure: a collage of memories, external influences, inherited emotions and learned behaviours. Bodies become interfaces. Personalities become systems. Human emotions are translated into visual codes, collectible mechanisms and digital environments where identity remains exposed, interpreted and reconstructed.

The exhibition does not represent fixed individuals. It represents mutable identities shaped by surveillance culture, algorithmic systems and the constant need to perform oneself publicly. The question is not only who we are, but who is looking at us, who classifies us and which part of us becomes image.

Through collectible cards, digital bodies, maps of gazes, emotional systems and real-time visual environments, the exhibition unfolds an archaeology of the subject under pressure. Each work operates as a fragment of the same diagnosis: personality is built between desire, surveillance, shame, memory, representation and social judgement.

NULL MACHINES ART CARDS transforms postures from art history and visual culture into a collectible card system crossed by emotional data. CUMULUS presents a figure suspended in a field of particles, assembled from ceramic fragments, wounds and golden joints. EYE PILLS turns global information and the gaze into an algorithmic cartography of stimuli, exhaustion and altered perception. EXPOSED brings surveillance into its most direct form: phrases, eyes and visual paths that turn the space into a device of judgement.

The title functions both as an origin statement and a sentence: I WAS BUILT FROM OTHERS. The self appears as a sum of external fragments: received desires, transmitted wounds, heard phrases, learned roles, imitated images, accumulated data and internalised judgements.

Against the fantasy of a clean, coherent and autonomous identity, KIENESOYO proposes a more uncomfortable and more precise figure: a subject made of layers, residues, screens, memories and defensive mechanisms. A subject that does not disappear because it is fragmented, but begins to become visible precisely through its fractures.

Influenced by Michel Foucault, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Jean Baudrillard and Byung-Chul Han, the exhibition examines the emotional fatigue of self-exposure, the collapse of stable identity and the pressure to perform continuously before others.

OPENING / SPECIAL EXHIBITION PARTY

Thursday, June 4, 2026 at LACAJA, with a special exhibition party until 24:00. The exhibition will remain on view until July 4, 2026.

PRESS INFORMATION

Images available for publication upon request. General contact: info@lacaja.es. Press, interviews and attendance confirmation: annie@lacaja.es

ENGLISH

WORKS

The exhibition is organised around four bodies of work that operate as stations within the same investigation into identity, image and judgement.

NULL MACHINES ART CARDS constructs a collectible archive of human postures drawn from art history and visual culture. CUMULUS turns memory into a suspended 3D body made of fragments and colour latencies. EYE PILLS translates informational overexposure into a cartography of eyes, data and affective isobars. EXPOSED places the viewer inside an architecture of shame, surveillance and social judgement.

Each piece maintains its own formal autonomy, yet all of them share a single question: what remains of the self when identity is produced between data, images, memories, algorithms and external gazes.

NULL MACHINES ART CARDS

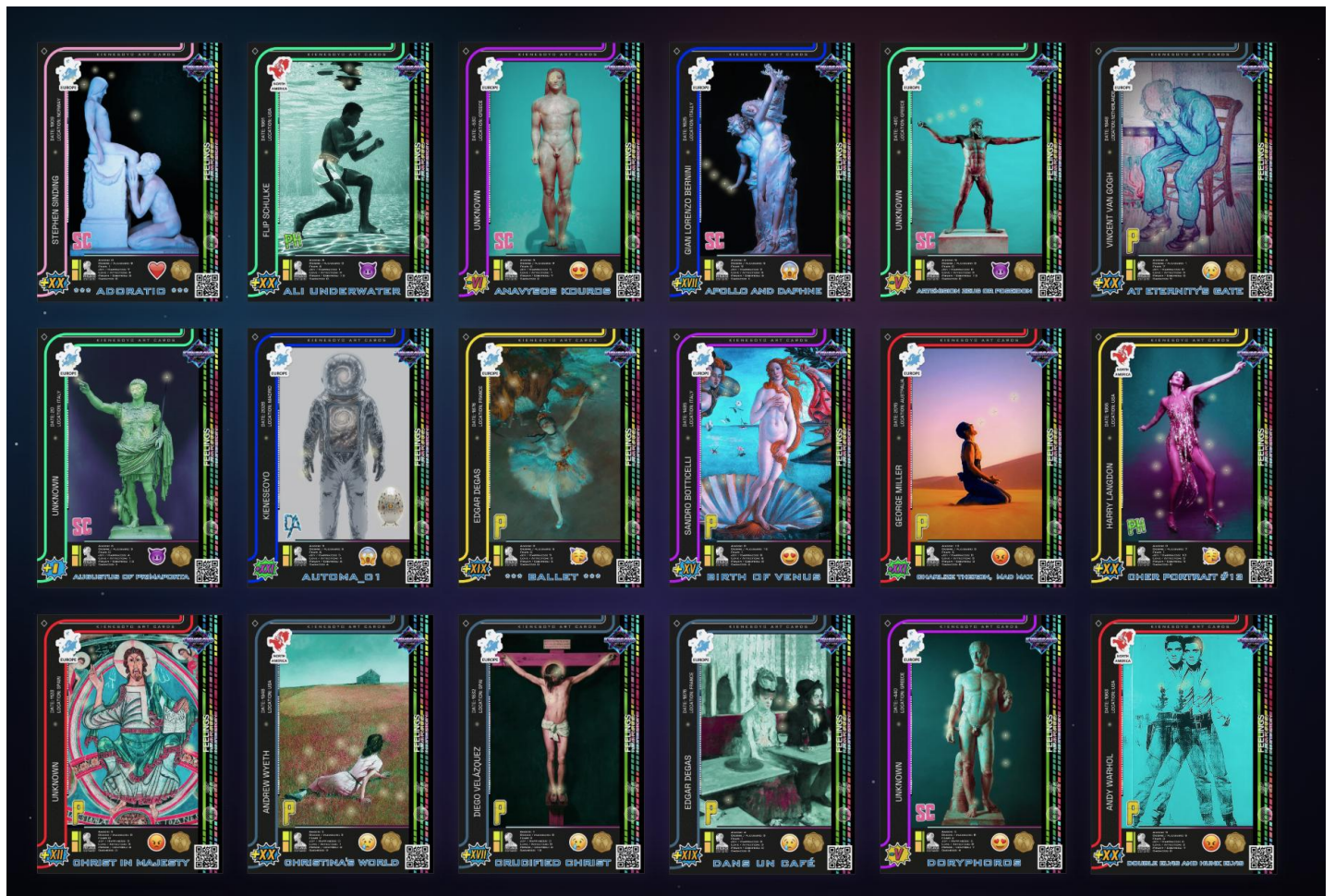
KIENESOYO, NULL MACHINES ART CARDS, 2026. Collectible card system, online app, NFTs, physical cards, emotional data and art-history references.

NULL MACHINES ART CARDS is a machine for cataloguing human postures. The work transforms images from art history, cinema, visual culture and the digital imaginary into physical collectible cards and NFTs, close to the logic of baseball cards but redirected towards a critical system of emotions, gestures and behaviours.

The installation is presented as an online application displayed on a 45-inch screen, connected to the narrative universe of Inanis: a hollow being, the last survivor of a civilisation that lost the ability to feel. Through this fiction, the cards appear as remains, symptoms or proofs that humanity still holds an inner life: clumsy, contradictory, excessive, but still active.

Each card records more than an image. It records a posture, an emotion and a way of being in the world. The collection functions as an affective archive in which the body becomes visual data, emotional score and cultural sign.

The project introduces a logic of play, collection and classification, but submits it to an uncomfortable question: what happens when we begin to organise human experience as if it were a system of exchangeable objects. In NULL MACHINES ART CARDS, art history intersects with platform aesthetics, digital collecting and the contemporary need to be read, tagged and compared.



Hardware: one vertical 32-inch touch monitor; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB RAM; integrated AMD Radeon graphics; 1 TB SSD; Windows 11 Pro; internet connection.

CUMULUS

KIENESOYO, CUMULUS, 2026. Real-time 3D installation, two 45-inch screens, two computers, sound and real-time lighting.

CUMULUS is an installation with two 45-inch screens and two computers. The piece unfolds as a real-time 3D environment: the figure moves, colours oscillate randomly, and sound and light are activated as part of a sensitive atmosphere.

The work takes as its point of departure the suspended, thoughtful posture of Durer's *Melencolia I*, not as a literal citation but as a resonance: an archetypal image of the human being confronted with its own complexity. From this iconographic root emerges a cosmonaut, strange and familiar at once: a figure that does not represent a specific individual, but a shared condition.

The body appears assembled from ceramic fragments, broken surfaces and golden joints. Each piece embodies an episode, a trace, an alteration. Some refer to wounds, losses or zones of pain; others to moments of fullness, affection or expansion. What emerges is not a coherent identity, but a composite, contradictory subjectivity made of layers that never fully fit together.

Colour operates as an affective system. Blues indicate painful experiences, zones of density and events that have left a severe mark. Greens point to fertile memories, moments of light, calm or growth. These registers do not remain still: they activate through latencies, as if memory were breathing inside the character.

Around the cosmonaut gravitates a cloud of particles, a galaxy of floating matter that evokes both cosmic dust and the residues of experience. As in the formation of a planet or a star, identity appears here as a process of condensation: a form born from dispersion.



Execution hardware: two vertical 43-inch non-touch monitors and two Lenovo Yoga computers; Intel Core i7-7700HQ @ 2.80 GHz; 24 GB RAM; NVIDIA GeForce GTX 1050 graphics with 4 GB VRAM; SSD storage; Wi-Fi internet connection.

EYE PILLS

KIENESOYO, EYE PILLS, 2026. Installation on data, gaze and real-time information; two 45-inch screens and two computers.

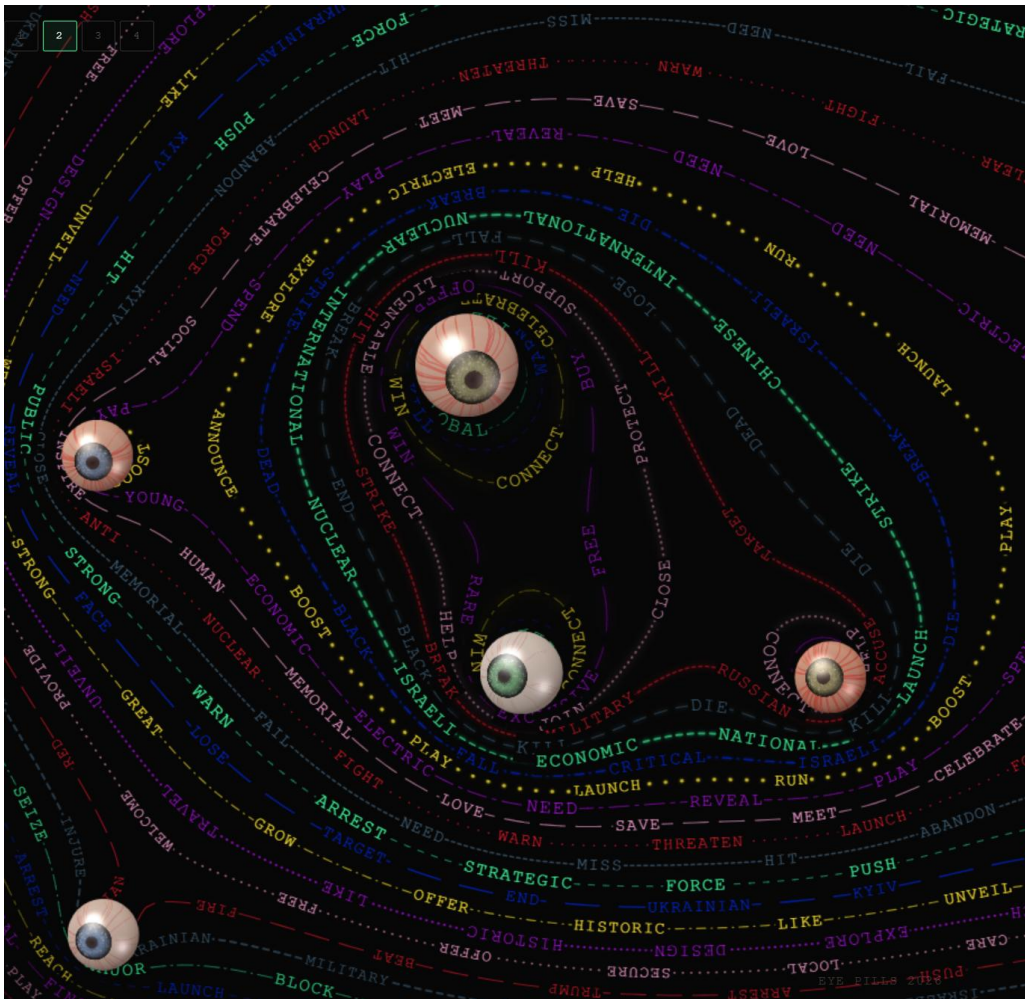
EYE PILLS is an installation with two 45-inch screens and two computers. The programme performs a real-time scratching of the internet, extracting emotional signals from approximately 150 international news and information feeds. The result is a data map of isobars where eyeballs appear, disappear, move, redden and grow tired.

The work addresses informational overexposure and the perceptual schizophrenia of the present. The gaze is no longer understood as a neutral operation: looking modifies what is seen. Each time the eyes appear on the map, the piece suggests that our perception of the objective is altered by the algorithms that select what we see, by the history of our searches and by systems that anticipate what we desire to receive.

EYE PILLS does not simply represent eyes. It constructs a visual architecture in which observing and being observed become the same operation. Pupils, trajectories, words and circulation lines function as remains of a mind subjected to permanent stimuli, external judgements and loops of exposure.

Through Félix Guattari, the work can be understood as an image machine: a device in which the image no longer acts as a passive window onto the world, but as an active force that produces perception, desire, memory, behaviour and modes of existence.

The gaze appears here as a pill: a repeated dose of surveillance, comparison and dependency. Each eye is a control point; each line, a trajectory of capture; each word, a form of internalised social pressure.



Hardware: one vertical 32-inch touch monitor; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB RAM; integrated AMD Radeon graphics; 1 TB SSD; Windows 11 Pro; internet connection.

EXPOSED

KIENESOYO, EXPOSED, 2026. Interactive installation on visibility, shame, judgement, language and surveillance; one 45-inch screen, computer and camera.

EXPOSED is an installation composed of one 45-inch screen, a computer and a camera. The programme extracts or generates phrases of judgement and humiliation connected to the logic of social media. The eyes that appear in the piece look at the viewer and introduce them into an uncomfortable scene: feeling observed, read and judged.

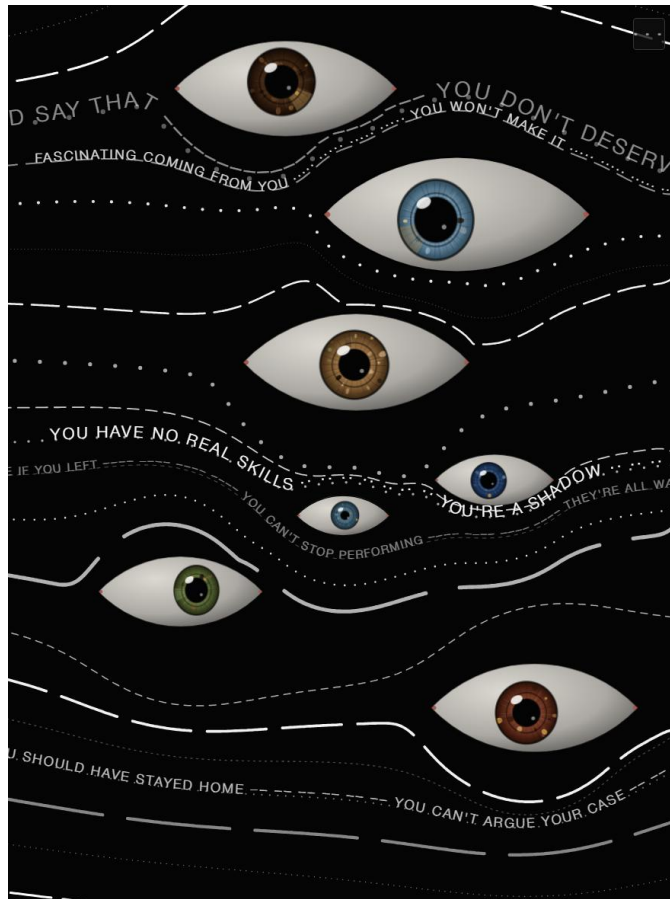
The work addresses one of the central psychological conditions of digital culture: the impossibility of ceasing to be seen. It begins from a contemporary form of shame, not as an intimate or moral emotion, but as a permanent state of exposure. The subject no longer confronts only the gaze of another person, but an invisible crowd made of profiles, algorithms, cameras, metrics, screenshots, comments and archival systems.

EXPOSED works on the moment in which the individual begins to see themselves from the outside. This is the deep structure of shame: not simply feeling guilt for something done, but becoming an object before others. The body is no longer only a body; it is a public surface, a visual document, interpretable data.

The piece can be read through Foucault and internalised surveillance. On social media, a watchtower is no longer necessary: a front camera, a notification, a tag, a viewed story, a public metric or the possibility that an image may be shared out of context is enough.

The work also approaches the social theatricality described by Goffman. Identity operates as a performance: we choose gestures, images, phrases, poses and silences to sustain an acceptable version of ourselves. But in the digital environment that performance never ends. There is no stable backstage. Everything can become a stage. Everything can be judged.

EXPOSED is ultimately a work about shame as a social technology: an image of the contemporary body turned into a surface of reading, of identity transformed into data, and of the gaze of others installed within us as a second skin.



Hardware: one vertical 32-inch touch monitor; GMKtec NucBox M5 Ultra; AMD Ryzen 7 7730U; 32 GB RAM; integrated AMD Radeon graphics; 1 TB SSD; Windows 11 Pro; internet connection.

ENGLISH

ARTIST

KIENESOYO

KIENESOYO is the artistic identity of Javier Guijarro Fayard, an architect and artist based in Madrid. His practice operates between architecture, contemporary art, digital culture, 3D environments and speculative systems of identity.

His work examines how the self is constructed through images, social pressure, memory, technological mediation and collective judgement. Through digital works, installations, collectible systems and narrative environments, KIENESOYO develops a visual language in which bodies, machines and emotional data merge into unstable psychological architectures.

I WAS BUILT FROM OTHERS brings together this line of research through four bodies of work that approach identity not as a stable essence, but as a field of fragments: inherited, exposed, damaged, performed and constantly reconstructed.

TEAM IN CUMULUS

KIENESOYO

PATRICIA ESTEBAN TOSCANO

ABOUT LACAJA

LACAJA is an exhibition space and transdisciplinary platform in Madrid, founded in 2021. It supports emerging artistic practices and works at the intersection of architecture, art and design, exploring new ways of inhabiting and interpreting contemporary space.

CONTACT

LACAJA
Fernando VI, 27 Bajo A
28004 Madrid, Spain
www.lacaja.es
info@lacaja.es

PRESS

annie@lacaja.es

