


Rostros fragmentados en la escultura de Daniel Pérez

David Vázquez-Couto
Universidad de Salamanca 

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.107371>

Daniel Pérez (Gran Canaria, 1987) es uno de los escultores canarios con mayor proyección internacional. Su obra, centrada en la exploración del rostro humano a través de fragmentos y formas inacabadas, ha sido reconocida en museos, bienales y colecciones privadas de varios países. Tras formarse en la Universidad Politécnica de Valencia, becado por la Fundación MAPFRE Canarias, y participar en simposios internacionales de escultura, regresó a su isla natal para compaginar su actividad artística con la docencia en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Gran Canaria. En esta entrevista, reflexiona sobre su proceso creativo, la importancia del material y la tensión entre tradición y nuevas tecnologías.

David Couto (DC): Para empezar, quisiera preguntarte por el núcleo de tu trabajo: ¿por qué el rostro, y por qué abordarlo a través de fragmentos?

Daniel Pérez (DP): Todo empezó de manera casi accidental. En la Universidad Politécnica de Valencia tuve un gran maestro, Vicente Ortí, que me inició en el trabajo de la piedra. Un día llevó a clase un fragmento de mármol portugués extremadamente fino, con una delgadez muy característica. El material, en bruto y con todas sus cualidades intactas, me cautivó y me llevó a pensar en la obra de escultores como Manolo Paz o Ulrich Rückriem, donde la materia se erige como elemento esencial del discurso escultórico.

Ortí no sólo tenía una especial sensibilidad para entender y respetar el material, sino que además era capaz de contagiar esa sensibilidad a sus alumnos. El ejercicio que nos propuso consistía en acomodarnos a la forma de la piedra mediante la talla directa. En mi caso, sin pretenderlo, apareció una boca. Ese detalle, un simple fragmento de lo que era un rostro humano, me pareció muy sugerente, y desde entonces me fascina comprobar cómo un fragmento puede adquirir un significado mucho mayor que él mismo. A veces un fragmento dice más que el todo.

DC: El crítico de arte Juan Ferrera Gil habla del carácter metonímico de tu obra y José Luis Cueto Lominchar la interpreta incluso desde la ley del cierre de la Gestalt. ¿Estás de acuerdo con estas lecturas?

DP: Sí, porque me interesa mucho que sea el espectador quien complete mentalmente lo que no está presente. Sobre este tema, siempre recuerdo la anécdota de cuando el papa Julio II encargó a Miguel Ángel la restauración del *Torso de Belvedere* y él se negó, alegando que la obra era demasiado bella tal como estaba. Me gusta esta historia porque refleja mi intención de crear una consecución de formas en el material que luego el espectador interpreta como parte de un rostro inexistente.

DC: Has hablado de la importancia de lo que el espectador imagina en el espacio vacío. ¿Cómo influye esa idea en la forma de representar el rostro?

DP: El ritmo de los volúmenes debe continuar en el espacio vacío y en la imaginación. Por eso no intento imitar la naturaleza ni construir un rostro reconocible, sino encontrar una forma embrionaria, simplificada, situada a medio camino entre la materia y la imagen.

DC: Tus esculturas comparten una serie de rasgos constantes, como los ojos cerrados. ¿A qué se debe esta elección?

DP: Los ojos abiertos implican una mirada que inevitablemente atrae la atención del espectador, y eso es algo que trato de evitar. Con los ojos cerrados resulta más fácil que quien observa se adentre en sí mismo, ya que su mirada no encuentra el fin en los ojos del otro. En mi opinión, esto provoca una mirada reflexiva. Además, el rostro pierde individualidad y se convierte en una imagen abierta, sin identidad concreta. Por

eso elimino cualquier rasgo reconocible y recurro a títulos neutros, como *Fragmento* (Fig. 1). No quiero que el rostro tenga un nombre propio.



Fig 1. Daniel Pérez, *Fragment*, 2017. Madera, 150 x 60 x 60 cm. Transilvania (Rumanía) (© Daniel Pérez)

DC: También son rostros sin expresión.

DP: Sí, porque la falta de expresión abre más posibilidades de interpretación.

DC: En tus obras aparecen grietas y fracturas que, en la tradición artística moderna, suelen interpretarse como metáforas de una identidad quebrada. ¿Qué significado tienen para ti?

DP: No hay en ellas una lectura psicológica. La grieta tiene el mismo valor en un rostro que en cualquier otro objeto: forma parte del material y trato de respetarla. Hace unos años realicé en Portugal una escultura en la que la propia grieta constituía el fragmento principal (Fig. 2). Era una forma ondulada atravesada por una fisura horizontal que recorría toda la piedra, y esa grieta natural era lo que daba vida a la pieza.



Fig. 2. Daniel Pérez, *Crack*, 2023. Mármol, 120 x 100 x 80 cm. Codaçal (Portugal) (© Daniel Pérez)

Tuve una experiencia similar en Turquía, trabajando en barro dentro de una nave industrial. La escultura comenzó a agrietarse durante el secado y decidí no corregirlo. Cuando tiempo después vi la obra fundida en bronce comprendí que nunca habría podido generar unas grietas tan orgánicas de manera intencionada. Ese tipo de experiencias me libera de la exigencia del naturalismo: prefiero entender la escultura como un proceso abierto, donde el azar y la resistencia del material juegan un papel fundamental.

DC: Entonces, ¿hasta qué punto el material determina la forma?

DP: Siempre recuerdo una frase de mi maestro: “no puedes llevar el material más allá de sus límites”. Si aparece una imperfección —un agujero, un trozo de cuarzo— la asumo como parte de la obra. Transformo la piedra, pero no la someto. También me interesa que queden visibles las huellas del proceso: las marcas de los dedos en el barro, un golpe más agresivo sobre la piedra o la madera. Son las cicatrices de la escultura.

En las obras de gran formato esas huellas se perciben con mayor claridad. Al acercarte puedes ver la huella dactilar o la marca del modelado, incluso pequeños accidentes que forman parte de la historia de la pieza y de mi relación física con el material.

DC: En tus obras el tiempo parece tener un papel importante, tanto en el proceso de creación como en la transformación de los materiales. ¿Cómo entiendes esa relación entre escultura, materia y tiempo en los materiales pétreos?

DP: Para mí, las cualidades y características de los materiales están íntimamente ligadas al tiempo, y trato de que esa dimensión permanezca visible en la obra. En los materiales pétreos, la rudeza y la naturalidad no tienen comparación: la textura, los colores e incluso los olores de la piedra evocan procesos geológicos primigenios. Ese carácter telúrico sitúa mi trabajo en un diálogo constante con la historia de la propia materia, recordándome que sólo intervengo de forma momentánea en un proceso que me excede en escala y duración.

DC: ¿Cómo se relaciona esa temporalidad con tu forma de intervenir en la materia?

DP: Trabajo el material como algo que tomo “prestado”: lo tallo, lo modifico y genero formas y volúmenes que aluden al rostro humano sin borrar su origen. De la misma forma que podemos sentirnos sobrecogidos ante la monumentalidad de una montaña, yo experimento esa sensación al escarbar en la superficie de los materiales y descubrir los detalles de su formación. Es un ejercicio de humildad y de toma de conciencia sobre nuestra relación con el mundo y sobre el oficio del escultor.

DC: ¿Y qué ocurre cuando trabajas con materiales como el hierro o el bronce, o en series como *Arqueología del futuro*, donde entra en juego también la tecnología?

DP: En materiales como el hierro o el bronce, donde esa conexión con lo natural no es tan inmediata, la huella que permanece es la del proceso y la del propio escultor: los gestos, las circunstancias de producción, las personas que intervienen y los accidentes que se producen durante el trabajo. Grietas, marcas de repasado o huellas del desbaste no son elementos secundarios, sino partes esenciales del sentido de la obra.

Esta reflexión está muy presente en la serie *Arqueología del futuro*, donde las esculturas se conciben como restos arqueológicos de nuestra era tecnológica, susceptibles de ser interpretados de manera fragmentaria y confusa en el futuro, de modo semejante a cómo hoy interpretamos los vestigios de culturas antiguas.

DC: ¿Qué desafíos técnicos y conceptuales supone el paso del formato íntimo al monumental?

DP: Conceptualmente, la escala monumental me resulta más directa. El pequeño formato lo utilizo sobre todo como maqueta, mientras que lo monumental genera una sensación de sobrecogimiento que libera la obra del detalle excesivo. Cuando una escultura no puede abarcarse de un solo golpe de vista, invita a una experiencia más reflexiva y corporal.

Desde el punto de vista técnico, a partir de ciertos tamaños es necesario recurrir a estudios de ingeniería. Diseño las estructuras para soportar cargas muy superiores a las reales y busco siempre un equilibrio entre las condiciones del espacio y la lógica formal de la obra. En muchos casos, la escultura debe sostenerse por sí misma, lo que obliga a resolver desde el diseño cuestiones como el peso, el centro de gravedad y la estabilidad.

DC: En algunos trabajos recurre a formas geométricas y al diseño digital. ¿Cómo surge esta línea más abstracta?

DP: Durante varios años trabajé como modelador 3D en la universidad, y de ahí surgió la pieza *Arqueología del futuro*, realizada en hierro a partir de 470 fragmentos soldados (Fig. 3). Esa obra fue el punto de partida de una serie del mismo nombre, en la que continué explorando la relación entre el diseño digital y la escultura tradicional. Las piezas posteriores, concebidas también digitalmente, fueron fundidas en bronce (Fig. 4).

El diseño digital me permite explorar un carácter más industrial asociado al metal, ya que técnicas como el corte láser en hierro hacen posible la ejecución de figuras monumentales. En ese aumento de tamaño, a veces la escultura pierde su apariencia geométrica inicial, y esa transformación resulta esencial para entender esta línea de trabajo.



Fig. 3. Daniel Pérez, *Arqueología del futuro*, 2018. Hierro, 320 x 360 x 280 cm. Flamingo Contemporary Art Museum, Vinh Phúc (Vietnam) (© Daniel Pérez)



Fig. 4. Daniel Pérez, *Arqueología del futuro*, 2025. Bronce, 100 x 68 x 62 cm. Las Palmas de Gran Canaria (España) (© Daniel Pérez)

DC: ¿Hay en ello un intento de conciliar lo tradicional con lo actual?

DP: No de una manera programática, pero sí natural. Me siento cómodo en el ámbito figurativo, aunque también me interesa la abstracción y el uso de nuevas tecnologías. En contextos internacionales, donde a menudo hay condicionantes formales o conceptuales muy concretos, esas limitaciones se convierten en un estímulo que me obliga a replantear mis propios lenguajes.

En las obras que estoy desarrollando actualmente intento, además, desligarme progresivamente de la representación figurativa. Mantengo el concepto del fragmento, pero apoyándome en la rotundez física del material y en su comportamiento real. Aprovecho grietas existentes o incluso las provocho, y juego con distintos materiales, falseando su posible aspecto fracturado o desgarrado. Es un proceso de simplificación formal, pero al mismo tiempo de mayor exigencia conceptual.

Hay cierta ironía en ello: con frecuencia, una obra que formalmente parece sencilla acaba sustentándose sobre una reflexión compleja, que podría dar lugar a extensas justificaciones teóricas. Sin embargo, eso no es lo que realmente me interesa. Mi objetivo es encontrar un equilibrio entre la aleatoriedad, el accidente y la naturalidad, articulados a partir de volúmenes sencillos y contenidos.

DC: Has comparado tus fragmentos con imágenes oníricas. ¿En qué sentido?

DP: Los concibo como restos de un sueño incompleto, semejantes a esas imágenes esquivas que apenas logramos retener en la memoria. Los sueños están formados por imágenes que rara vez recordamos en su totalidad: el conjunto desaparece, pero permanecen algunos fragmentos dispersos que nos permiten reconstruir —o imaginar— lo que ya no está. Es precisamente en ese espacio incompleto, entre lo que permanece y lo que se ha perdido, donde sitúo el núcleo de mi práctica escultórica.