



PRESENCIA Y REMINISCENCIA EN EL ARTE POP DE JAMIE LEE

PRESENCE AND REMINISCENCE IN THE POP ART OF JAMIE LEE

Leopoldo Edgardo Tillería Aqueveque¹

 <https://orcid.org/0000-0001-5630-7552>

Recibido: 16-02-2025

Aceptado: 02-06-2025

Resumen

Se propone la tesis de que en el arte pop de Jamie Lee, la obra de arte equivale a su tipificación, en cuanto representación del ícono, como percepción (presente) y a su inscripción en nuestra memoria como contemplación (o reminiscencia). A través de un ensayo filosófico, se observan tres pinturas recientes del artista, teniendo como encuadre la teoría de Ferraris (1999) acerca de la relación entre memoria e imaginación. Las conclusiones validan la tesis inicial, pues se argumenta que, dado que en su origen, percepción (*theorem*) y contemplación (*mnemoneuma*) se realizan sobre la base de una representación que no se diferencia de la de la memoria, lo que tenemos, al final del día, es la temporización de una obra tipificada como presentación sensible (los acrílicos de Jamie Lee) y su inscripción y retención como presentación inteligible (los recuerdos asociados a la figura de Ziggy; la evocación de la imagen del famoso 01:43 m. del video de *Take On Me*; y el contexto de *Outta Time* como filme ícono del cine pop o las reminiscencias de la película y de la matrícula del vehículo que hace las veces, solapadamente, de título del acrílico). Queda pendiente rehacer la pregunta por la “esencia” de lo “latinoamericano” en el arte, y poner, por lo mismo, a prueba las nociones idiosincrásicas de factura antropológica –cuando no geológica- de las obras, de sus estilos y de sus imaginarios.

Palabras clave: arte latinoamericano, arte pop, filosofía del arte, ícono, memoria.

Abstract

The thesis is proposed that in Jamie Lee’s pop art, the work of art is equivalent to its typification, as a representation of the icon, as perception (present) and its inscription in our memory as contemplation (or reminiscence). Through a philosophical essay, three recent paintings by the artist are observed, taking as a framework Ferraris’ (1999) theory about the relationship between memory and imagination. The conclusions validate the initial thesis, since it is argued that, given that in their origin, perception (*theorem*) and contemplation (*mnemoneuma*) are carried out on the basis of a representation that is no different from that of memory, what we have, at the end of the day, is the temporization of a work typified as a sensitive presentation (Jamie Lee’s acrylics) and its inscription and retention as an intelligible presentation (the memories associated with the figure of Ziggy; the evocation of the image of the famous 01:43 m. from the *Take On Me* video; and the context of *Outta Time* as an icon film of pop cinema or the reminiscences of the film and the license plate of the vehicle that serves, underhandedly, as the title of the acrylic). The question of the “essence” of the “Latin American” in art remains to be rethought, and therefore the idiosyncratic notions of anthropological –if not geological- notions of the works, their styles and their imaginaries must be put to the test.

Keywords: latin american art, pop art, philosophy of art, icon, memory.



Agradecimientos:

Al reino del arte pop creado por Jamie Lee, quien con sus íconos, colores y viñetas de cómics conforma el panorama de un arte latinoamericano, afortunadamente, de tintes universales. Y al mismo Jamie Lee, por su generosidad de genio a toda prueba.

Introducción

Realizar desde la filosofía del arte un ensayo acerca de la obra pictórica de un artista latinoamericano contemporáneo, supone varios desafíos que pudiesen saldar una “vieja cuenta” de esta rama de la filosofía con la misma obra de arte, sobre todo si nuestro objeto de estudio son los acrílicos del artista visual británico-paraguayo Jamie Lee, reconocido planetariamente por la combinación o alternancia que sus obras muestran entre el arte pop y el cómic (como Jules Holland, Mykola Kuryliuk, Javier Melús, Eloísa Ballivián o Takashi Murakami).

El primer desafío tiene que ver, en uno más de los numerosos intentos hasta ahora documentados (Beckett, 1995; De la Nuez, 2014; Jarque, 2018; Ortiz, 2019; y Honnef, 2024), con “diseccionar” el arte pop y hallar en esta intromisión –si fuese posible- algo distinto a los clichés del tipo “arte político”, “endiosamiento de la cultura pop”, “descontextualización” y un largo glosario en el que sobresalen, entre otras, las palabras “ironía”, “efecto anestésico”, “serigrafía” o “cultura de masas”.

El segundo desafío yace en una decisión de filosofía pura, pues, pese a que la filosofía del arte ha tenido que convertirse en una suerte de hija bastarda de la racionalidad, y, por tanto, de todos los otros saberes que han acudido al llamado del “corno teórico” de la madre filosofía, que Latinoamérica, como región milagrosa del arte, requiere de ejercicios de reflexión, discusión, refutación, integración o regeneración de los mismos clichés de los que hablábamos más arriba y que parecen haberse auto-invocado mágica o fantasiosamente como lo esencial del arte pop.

Por lo mismo, se hace imprescindible definir qué es filosofía del arte, y lo haremos a partir de la clásica conceptualización de F.W.J. Schelling, o sea, como aquella ciencia del arte que representa en lo ideal lo real que está en el arte. Detalla el alemán:

De acuerdo con esto, en la filosofía del arte no construyo por ahora el arte como arte, como *particular*, sino que *construyo el universo en la figura del arte*, y filosofía del arte es la *ciencia del todo en la forma o potencia del arte*. Solo con este paso nos elevamos con respecto a esta ciencia al terreno de una ciencia absoluta del arte (Schelling, 1999: 369).

Es decir, la filosofía del arte sería la representación del universo en la forma del arte.



El escrito se basa en la perspectiva filosófica de Maurizio Ferraris (1999), quien plantea una sólida y actualizada teoría sobre la relación entre *theorema* (representación) y *mnemoneuma* (recuerdo) como un problema de operaciones productivas y retentivas de nuestra imaginación. En definitiva, como un problema que atañe a la temporalidad. Es importante incorporar la visión del italiano, pues es el creador de una nueva corriente en filosofía contemporánea llamada Nuevo Realismo, nacida como respuesta a esa especie de nihilismo metafísico legado por la posmodernidad. A partir de esto, la tesis de nuestro ensayo reza como sigue: en el arte pop de Jamie Lee, la obra de arte equivale a su tipificación, en cuanto representación del ícono, como percepción presente y a su inscripción en nuestra memoria como contemplación o reminiscencia.

Desarrollo

Íconos de la cultura pop

Las dos primeras obras seleccionadas, *Ziggy*, de 2022, y *Take On Me*, de 2023, representan dos expresiones musicales del mundo pop que difícilmente puedan no ser recordadas por un ciudadano promedio de los años 70 o de los 80 en contacto con la cultura popular de Occidente. Formulamos la siguiente pregunta: ¿Por qué en el caso de *Ziggy* y del video de *Take On Me* (nos referimos a los fenómenos pop originales) estaríamos autorizados a hablar de íconos presentes en el imaginario generacional o en ciertos reductos de culto material de una sociedad de consumo? Una posible respuesta parece darla el propio Ferraris (1999): “Si se considera lo visto en sí mismo, es una representación (*theorema*) y una imagen (*phantasma*) pero en cuanto es relativo a otro objeto, es una copia (*eikon*) y un recuerdo (*mnemoneuma*)” (204). Esto quiere decir que lo que queda en nuestra memoria es, en definitiva, una inscripción, una cierta incisión a la que llamaremos recuerdo o reminiscencia. Una incisión al mismo tiempo sensible e inteligible. Como bien dice Ferraris (1999), “esta inscripción ya es memoria” (206).

Esta observación es cardinal en el armado teórico de nuestro ensayo, pues lo que está determinando, esencialmente, es que lo percibido por sí mismo en la representación equivale al *theorema*, mientras que lo imaginado o evocado respecto de otro objeto, en la misma o en otra representación, equivale, por el contrario, al *mnemoneuma*. Es lo mismo que decir que en el orden ontológico lo que prima, de cara a la representación o a la obra de arte, es el orden de la presencia del presente, como percepción presente, mientras que en el orden psicológico lo que prima son la memoria y la reminiscencia (Ferraris, 1999: 198). Ahora bien, esta versión del filósofo italiano sobre una ontología de la representación, añade precisamente un componente central que, por lo

general, no está presente en las definiciones de ícono de la tardo-modernidad, como es el de reminiscencia, la que podemos entender también “como reiteración de la presencia” (Ferraris, 1999: 205).

Figura 1: *Ziggy*



Ziggy (2022), [Pintura], por Jamie Lee, acrílico sobre lienzo, 60 x 60 cm. (Artfinder, 2024a).

Para el italiano, y esta es una cuestión que tiene que ver con la percepción presente de los acrílicos de Jamie Lee, la noción de imaginación (*phantasia*) vale también como imagen mental realista y conservada en ausencia del objeto, y como jeroglífico, en el que la imagen vale como la letra de un escrito.



¿Qué es lo que tenemos hasta acá si seguimos el binomio representación/recuerdo advertido por nuestro autor? Precisamente el elemento de trascendencia que muchas veces se le asigna al ícono como prototipo del equilibrio entre la función, la síntesis y la estética (Vazquez, 2025). Es decir, como especificación que explica la participación de la memoria (*mnemoneuma*), pero da razón también de la percepción presente (*theorem*).

Siguiendo este razonamiento, el acrílico que muestra al andrógino personaje de David Bowie (ver Figura 1) lo hace, en primer lugar, reverberando la imagen de Ziggy Stardust tomada del álbum de 1973 del cantante británico. Se trata, dice Lee, de “David Bowie as Aladdin Sane on a red background. Hand painted pop art version of the iconic album sleeve” (Artfinder, 2024a).

Si bien no es del caso convertir un ensayo filosófico en una crítica de arte, es inevitable no reparar en ciertos componentes de la representación sin los cuales la posibilidad de trascendencia de la obra parece reducirse a cero. Estos rasgos, propios del realismo pop y de la carátula de Aladdin Sane, son: 1) el color rojo dominante del acrílico mediante el cual quedan fundidos el fondo del cuadro y la estética fundamental del personaje (su melena tipo punk y la raya en forma de zigzag que cruza su rostro); 2) el tono púrpura de los labios (aparentemente el elemento más andrógino del personaje de Bowie) que contrasta con el rojo sofocante del lienzo; y 3) los ojos cerrados de *Ziggy*, en una pose “contraria” a las representaciones más clásicas de Bowie que muestran siempre, casi como un ícono propio, sus “exóticas” pupilas de distintos colores.

Así que la imagen rojiza de *Ziggy* corresponde al primer momento descrito por Ferraris (1999), al del *theorem* o de la pura representación. Lo que se busca, más bien, es enfatizar el segundo momento, el del *mnemoneuma* o recuerdo o reminiscencia. Cualquiera sea la experiencia que hayamos tenido con la existencia de *Ziggy* (mediática, estética, afectiva o de alguna otra índole), nuestra *phantasia* preserva de igual modo la imagen mental del alter ego de Bowie aun estando ausente el objeto. De hecho, en la obra que estamos revisando, no tenemos exactamente a *Ziggy* frente a nosotros, sino, en un remarcado estilo pop art, el reflejo en una tela de su imagen pansexual.

En *Take On Me* (ver Figura 2), en cambio, uno de los videos musicales más icónicos no sólo de la década de los 80 sino de toda la historia de la música popular, la experiencia estética es distinta. En palabras de Lee, la obra es una “comic book style pop art painting of a frame from one of the most famous music videos of all time, Aha’s ‘Take On Me’” (Artfinder, 2024b). La diferencia radica en que, debido a la naturaleza de esta nueva idea de representación, la imagen del



minuto 01:43 del icónico video se comporta técnicamente como un verdadero *trompe l'oeil*, es decir, como un cuadro dentro de otro cuadro, en el sentido de que lo que se mostraría sería un momento de manifestación de una obra (el video musical del grupo noruego), fijado, retenido, eternizado por otra clase de obra o una segunda obra (el acrílico de Lee).

Como se sabe, *Take On Me* muestra una *historia general* con un guion en el que sorprendentemente la *historia principal* ocurre en la forma de un cómic de revista, el que cobra vida una vez que la protagonista decide literalmente ser tragada por ese “otro” mundo (una carrera de motocicletas donde el protagonista, precisamente el vocalista de A-ha, Morten Harket, es perseguido por otros dos motociclistas en medio de un laberinto de viñetas). Más allá de la innovación tecnológica o del impacto mediático que supuso en su época la emisión del video, lo que se desea poner de relieve es el instante no de la representación sino de la evocación (*mnemoneuma*).

Como sea, es obvio que Jamie Lee ha querido retratar en su pintura la alternancia de realidades provocadas por el efecto comic/imagen real del video. Si pudiera decirse así, esta sería la faceta representacional de la relación entre imaginación y memoria. De modo que el corte de la representación queda congelado en el minuto 01:43, justo cuando el artista decide pintar esta temporización en la que, no por coincidencia, por una parte, aparecen todos los protagonistas del cómic, y, por otra, la realidad se entremezcla, durante un segundo privilegiado, en una imagen real y en otra animada.

Figura 2: *Take On Me*



Take On Me (2023), [Pintura], por Jamie Lee, acrílico sobre lienzo, 100 x 80 cm. (Artfinder, 2024b).

Más, si nos fijamos bien, la operación del *mnemoneuma* está asociada en este acrílico meteóricamente a los diferentes nodos de recuerdos que la canción de A-ha parece haber fabricado en nuestra memoria, a tal punto que podría hablarse de algo así como una impronta o historia personal del «efecto Take On Me». Al respecto, y como acota Ferraris (1999), el que la reminiscencia sea activa y la memoria pasiva no sería sino una especificación del trazo que ya opera en el sentido, o sea, la inscripción en nuestra memoria de lo presentado. Ahora, el hecho de que la reminiscencia difiera de la memoria por el tiempo (pues sólo se tiene reminiscencia de aquello de lo que se tiene memoria), es una hipérbole vertiginosa cuyo efecto consiste justamente en multiplicar la evanescencia del presente y el carácter constituido del tiempo, a partir del punto, y ya en él (Ferraris, 1999: 205).



Por tanto, dado que en su origen el presente temporal de la percepción (*theorem*) y la presencia teórica de la contemplación (*mnemoneuma*) se realizan sobre la base de una (misma) representación que no se diferencia de la memoria, lo que tenemos no es sino el recorte temporal de una obra tipificada como presentación sensible (el acrílico de *Take On Me*) y su inscripción y retención como presentación inteligible (la serie de recuerdos y sensaciones que el video musical [el famoso 01:43 m.] evoca en nuestra memoria).

Ícono del cine

La tercera y última obra seleccionada es *Outta Time* (ver Figura 3). Hay dos cosas relevantes que decir sobre ella. Primero, y a diferencia de los dos lienzos anteriores, *Outta Time* cobra vida, por así decir, no en el universo del pop musical, sino en el de la industria del cine, concretamente en el momento del estreno de la película estadounidense de ciencia ficción y comedia de 1985, *Back to the Future* [*Volver al futuro*], protagonizada por Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Emmett Brown) y Lea Thompson (Lorraine Baines).

De este modo, la idea que opera como fundamento en este tercer acrílico no es otra que la imagen del cartel de promoción del filme dirigido por Robert Zemeckis, y en el que se aprecia, en un primer plano, a un preocupado Marty McFly revisando su reloj de pulsera con un pie dentro del DMC DeLorean de 1981, el auto que, como se sabe, es en realidad una máquina del tiempo. Con apego a Ferraris (1999), bien podría argüirse que el *theorem* del acrílico de Lee equivale a la representación del ombligo del filme, es decir, a aquellos componentes clave que forman el presente temporal de su percepción: McFly, su reloj de pulsera y el DMC DeLorean color metálico. Segundo, la inercia conceptual de la pintura de Jamie Lee nos lleva a suponer en su título la traducción del nombre del filme: *Back to the Future* [*Volver al Futuro*] o *Out a Time* [*Sin Tiempo*] en el giro idiomático *Outta Time*.

Figura 3: *Outta Time*



Outta Time (2024), [Pintura], por Jamie Lee, acrílico y aerógrafo sobre lienzo, 80 x 120 cm. (Artfinder, 2024c).



Sin embargo, esto no es exactamente así. La idea de representación del británico-paraguayo adopta el nombre de *Outta Time* en una especie de revelación de la relación esencial entre el acrílico pintado (presentación sensible) y la imagen ausente (presentación inteligible). Claro, «OUTATIME» son en realidad las letras de la matrícula del DMC DeLorean color metálico, tecnología que, como sabemos, se convertirá en la clave del tiempo en el filme. En cualquier caso, ni en una ni en otra versión (ni en la del cartel original ni en la de la refracción pop de Lee) se muestra el más mínimo rastro de la matrícula del DMC DeLorean. Confiesa el mismo artista:

In this painting for which I used acrylic paint through brush and airbrush, I capture the essence of adventure and timeless cool of this iconic character. Using my comics and pop art styles, the vibrant colors and bold lines emphasize the sense of energy and motion. Marty is poised with the DeLorean time machine looking at his watch as he awaits the lightning bolt and the 1.21 gigawatts of power needed to send him back to 1985 (Artfinder, 2024c).
¿Entonces por qué Lee titula a su cuadro con las letras de la matrícula del DeLorean?

Sólo podemos especular, y tal especulación puede provenir únicamente de una filosofía del arte y no de otras disciplinas que podrían acudir en nuestra ayuda como la semiótica, la crítica del arte o la misma estética del cine. Esta suerte de sospecha filosófica se basa en dos consideraciones. La primera, sugiere que la salida a la que se arriba en la constitución del tiempo entre *theoremata* y *mnemoneuma* pasaría, en esta alegoría de la imagen de Marty McFly, a un lugar secundario; por tanto, la memorización de la matrícula del coche plateado, cualquiera sea el tiempo que el espectador requiera para su contemplación teórica (*mnemoneuma*), sería condición obligada para poder detectar el sentido del título de la obra. Sin conocimiento de la matrícula del coche, seguiremos pensando equívocamente que el título del cuadro es un idiomatismo del nombre de la película.

La segunda consideración ya había sido insinuada más arriba por el propio Ferraris (1999), y probablemente sea la más decisiva. Se refiere a que toda visión es finalmente un jeroglífico, una especie de dispositivo automático de lectura de la realidad (en este caso, de la obra) o un género de escritura originado en la sensibilidad. Una retención fundamental que, para los efectos de nombrar a una obra de arte, Lee cifró en un “número” de matrícula inobjetablemente pop. Efectivamente *Outta Time* es el título de la obra, pero comprendido como jeroglífico es también la condición que hace factible la unidad de percepción y contemplación en la representación. Volviendo al esquematismo original: la síntesis posible entre *theoremata* y *mnemoneuma*.



Conclusiones

Con seguridad el desafío planteado al inicio, que apuntaba a realizar un ejercicio teórico o metafísico en un paisaje milagroso del arte como es Latinoamérica, ha resultado vigoroso en varios aspectos que constituían el fundamento de este ensayo.

Primero, se ha saldado esa “vieja cuenta” de la filosofía del arte con la propia obra de arte, examinando desde esta disciplina una obra contemporánea en la que el arte pop se ha revelado como insuprimible en una región de íconos de la cultura pop y en otra de íconos del cine.

Segundo, la elección de la teoría de Ferraris (1999) en torno a la relación entre memoria y representación ha entregado un marco conceptual no sólo preciso, sino, se diría, hasta sofisticado, para interpretar las obras de Lee. Esta es una cuestión no menor si de lo que se trataba era de argumentar, con la mayor prolijidad, la singularidad de la tesis planteada.

Tercero, nuestra tesis indicaba que en el arte pop de Jamie Lee la obra de arte equivalía a su tipificación, en cuanto representación del ícono, como percepción (presente) y a su inscripción en nuestra memoria como contemplación (o reminiscencia).

La argumentación fundamental expuso que, dado que en su origen percepción (*theoremata*) y contemplación (*mnemoneuma*) se realizan sobre la base de una representación que no difiere de la de la memoria, lo que tenemos, al final del día, es la temporización de una obra tipificada como presentación sensible (los acrílicos de Lee) y su inscripción y retención como presentación inteligible (los recuerdos asociados a la figura de Ziggy; la evocación que produce la imagen del famoso 01:43 m. del video de *Take On Me*; y el contexto de *Outta Time* como ícono del cine pop o las reminiscencias del filme o la memorización de la matrícula del vehículo que funciona, solapadamente, como título del acrílico).

¿Qué es lo pendiente que deja la elaboración de este ensayo?

Al menos dos cosas. Por una parte, la posibilidad o, derechamente, la tarea de ampliar el rango de las obras comentadas de Jamie Lee o de otro artista visual latinoamericano, si lo que se busca es una apreciación filosófica más consistente sobre las cuestiones de géneros, estilos, técnicas o influencias expresadas en los diferentes soportes que utilizan las artes contemporáneas.

Por otra parte, y teniendo en cuenta la lúcida observación de Oyarzún (2009), rehacer la pregunta (posiblemente con un enfoque estético, ontológico o epistemológico de mayor calado) por la “esencia” de lo “latinoamericano” en el arte, poniendo a prueba las nociones idiosincrásicas de factura antropológica –cuando no geológica- de las obras, de sus estilos y de sus imaginarios.



Referencias

- Artfinder (2024a). *Ziggy (2022). Acrylic painting by Jamie Lee.* <https://www.artfinder.com/product/ziggy-c5ee3/>
- Artfinder (2024b). *Take On Me (2023). Acrylic painting by Jamie Lee.* <https://www.artfinder.com/product/take-on-me-c876b/>
- Artfinder (2024c). *Outta Time (2024). Acrylic painting by Jamie Lee.* <https://www.artfinder.com/product/outta-time-c3244/>
- ArtMajeur (2025). *Todas las obras de Jamie Lee.* <https://www.artmajeur.com/jamie-lee>
- Beckett, W. (1995). *Historia de la pintura* (R. Cano, trad.). La Isla.
- De la Nuez, J. L. (2014). Modernidad última en América Latina y posturas de la crítica artística. *Aisthesis* (55), 197-212. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812014000100012>
- Ferraris, M. (1999). Teorema y mnemoneuma. En G. Vattimo (Comp.), *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad* (pp. 191-218). Gedisa.
- Honnet, K. (2024). Pop art. La tensión entre el arte y la realidad. En H. Werner Holzwarth (Ed.), *Arte moderno* (pp. 464-531). Taschen.
- Jamieleeartcom (2024). *Acerca de mí...* <https://jamieleeart.com/About.html>
- Jarque, V. (2018). On the art history that we deserve. *Estudios de Filosofía* (58), 197-213. <https://doi.org/10.17533/udea.ef.n58a09>
- Larsson, D. (31 de mayo de 2022). *Bowie y el nacimiento del ecologismo: cómo Ziggy Stardust y la primera cumbre del clima cambiaron nuestra visión del futuro.* The Conversation. <https://lc.cx/8IJYCu>
- Merriam-Webster (2025). *Trampantojo sustantivo.* Diccionario. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trompe%20%27oeil>
- Ortiz, P. (2019). Una nueva concepción del arte y del artista en el arte contemporáneo. *Caleidoscopio*, 23(42), 125-147. <https://doi.org/10.33064/42crscsh2155>
- Oyarzún, P. (2009). La cifra de lo estético: Historia y categorías en el arte latinoamericano. *Ensayos. Historia y teoría del arte* (17), 47-59. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45871>
- Schelling, F.W.J. (1999). *Filosofía del arte* (V. López-Domínguez, trad.). Tecnos.
- Singularart (s.f.). *Jamie Lee.* <https://lc.cx/OSpW9F>
- Vazquez, M. (2025). *¿Qué es un icono y cuáles son sus diferencias con los pictogramas?* Domestika. <https://lc.cx/MmuQpl>