



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ESTUDIOS URBANOS
ESCUELA DE ARQUITECTURA

EL PANORAMA COMO MÁQUINA DE EXTRAÑAMIENTO

La niebla de Alto Patache como una herramienta de
representación.

2020

POR

ERIC BASTIÁN BOZA AROS

Tesis presentada a la escuela de Arquitectura de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al
grado académico de magister en arquitectura

Profesores guía:

Hugo Mondragón

Marzo, 2020

Santiago, Chile

©2020, Eric Bastián Boza Aros

©2020, Eric Bastián Boza Aros

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cual medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y su autor.

Índice

Resumen:.....	1
Introducción	ii
1.Panorama como tipología de comunicación de masas	1
Espacios de comunicación y de representación	2
El Panorama en su contexto histórico.....	4
Panoramas contemporáneos	9
2.Panorama como máquina de representación	15
Tipología de máquina	16
La distancia como herramienta.....	25
Panorama como la ventana de ciudad.....	28
3. Panorama como máquina de extrañamiento.....	33
Oasis de Niebla de Alto patache.....	34
La niebla como herramienta de representación	36
Panorama del oasis de niebla.....	40
4. Conclusión	44
Link de documentos:	48
Bibliografía:	49
Anexo.....	54
Catálogo de Panoramas del siglo XX y XXI	54

Resumen:

El Panorama como máquina de extrañamiento traslada al observador a un paisaje remoto distanciándolo de su realidad inmediata (la ciudad). El extrañamiento del Panorama necesita una serie de estrategias espaciales para generar el contraste de una atmosfera a otra. Sin embargo, el Panorama contemporáneo no contempla todas las estrategias arquitectónicas, a no ser si es, una restauración o rehabilitación de algún Panorama clásico. La autonomía que pueda tener una estrategia arquitectónica del Panorama va a depender de la relación que tenga el observador con el espacio de representación.

El objetivo de este estudio es determinar cuáles son las estrategias arquitectónicas del Panorama que producen el extrañamiento al observador. Por lo que nos preguntaremos: ¿Cuáles son los mecanismos internos del Panorama que proporciona la representación de un paisaje remoto y el extrañamiento del observador? Estos mecanismos pueden ser tanto sociales (es decir, el vínculo personal del observador con el paisaje representado) o espaciales (es decir, el contraste que puede haber de un punto A a un punto B), en relación con el extrañamiento que se quiera lograr.

La pregunta se responde a través de un análisis comparativo entre una selección de Panoramas clásicos y contemporáneos. Estos se analizan desde sus estrategias arquitectónicas hasta sus contextos históricos, políticos o sociales. Con lo cual se genera una base teórica que se implementa a un Panorama especulativo del paisaje de A. Patache y la aparición de la niebla (el evento climático), la cual produce el extrañamiento al cambiar de atmosfera. La dualidad inherente de la niebla como una herramienta de extrañamiento y como un fragmento del paisaje permite insertarlo dentro del Panorama.

A través del estudio y ejercicio arquitectónico se concluye que, dependiendo del contexto histórico, político o social, el Panorama cumpliría un extrañamiento que puede reforzar o distorsionar la realidad del observador. En el ámbito espacial, el Panorama es capaz de visibilizar lo que aparentemente pasa desapercibido por el ojo, lo cual se logra a través del contraste atmosférico, produciendo un extrañamiento del espacio habitual.

Palabras claves: Panorama, Extrañamiento, Representación del paisaje, Representación en la arquitectura, Alto Patache.

Introducción

El tema de la representación de un paisaje remoto en la arquitectura ha estado presente en varias edificaciones, como en los carnavales medievales, cielos de las iglesias barrocas, el diorama, *cosmorama*, *cinematographic panoramas*, *the georama*, *the great globe*, los museos de cera, el cine, etc. Pero se usa como caso de estudio el Panorama, ya que en su interior trata de reproducir literalmente un paisaje remoto. El concepto de Panorama fue expuesto por primera vez en el siglo XVIII, y este ha evolucionado hasta la actualidad, donde se pueden encontrar variantes de la idea original. El Panorama clásico puede causar una serie de experiencias al observador en su interior, pero la que denota más, es el extrañamiento al representar un paisaje remoto dentro de la ciudad, esto lo logra a través de las estrategias arquitectónicas que se implementan en el edificio. Como base empírica documental, se usa el paisaje de Alto Patache, ya que la niebla (la camanchaca) produce dos espacios con atmosferas totalmente diferentes. Esto ocasiona un extrañamiento al observador, por lo que se produciría un efecto similar al Panorama. La niebla como una herramienta de representación se implementa a un Panorama especulativo del paisaje de Alto Patache, el que explora extrañar al observador de la ciudad.

Los Panoramas contemporáneos no cuentan con todas las estrategias arquitectónicas del Panorama clásico, ya que viajar a lugares lejanos es más accesible en la actualidad que en la revolución industrial, por consecuencia, el espacio arquitectónico y el mensaje que se comunica cambian. Sin embargo, estos espacios aún representan paisajes remotos con los que quieren comunicar un mensaje y producir un extrañamiento al observador. Por lo tanto, esta diferencia entre la arquitectura del Panorama clásico y el Panorama contemporáneo es el problema de la investigación, ya que las dos clasificaciones de Panorama buscan el mismo objetivo, pero la relación arquitectónica con el observador es diferente, por lo cual nos preguntamos: ¿Cuáles son los mecanismos internos del Panorama que proporciona la representación de un paisaje remoto y el extrañamiento del observador? La hipótesis, es que el contexto social y el espacial son los que permiten el extrañamiento a través de la representación de un paisaje remoto. Estos dos pueden ser independiente o relacionarse, generando tres tipos de situación en las cuales se implementarían una o más estrategias arquitectónicas del Panorama: en la social existe un interés por parte del observador con el paisaje representado, en la cual primaría la relación que tenga el observador con la imagen; en la espacial hay una actitud desinteresada, lo que provoca un contraste de atmosferas causada por la arquitectura; y en la compuesta hay un interés en la representación y un impacto espacial por el contraste de la atmosfera que provoca el Panorama.

El objetivo general del estudio, es determinar las variables que hacen posible la representación de un paisaje remoto y el extrañamiento en la arquitectura del Panorama. Los objetivos específicos se dividen en tres: 1. determinar la influencia del contexto histórico, político o social en el observador en relación con el extrañamiento que produce el Panorama; 2. determinar cómo aparece el extrañamiento entre el contraste de una atmosfera A (como el paisaje de la ciudad) y una atmosfera B (como la representación de un paisaje remoto), a través de la descomposición de la arquitectura del Panorama; 3. determinar si es posible experimentar el extrañamiento en el paisaje, y si es posible, cuales son las similitudes con el Panorama.

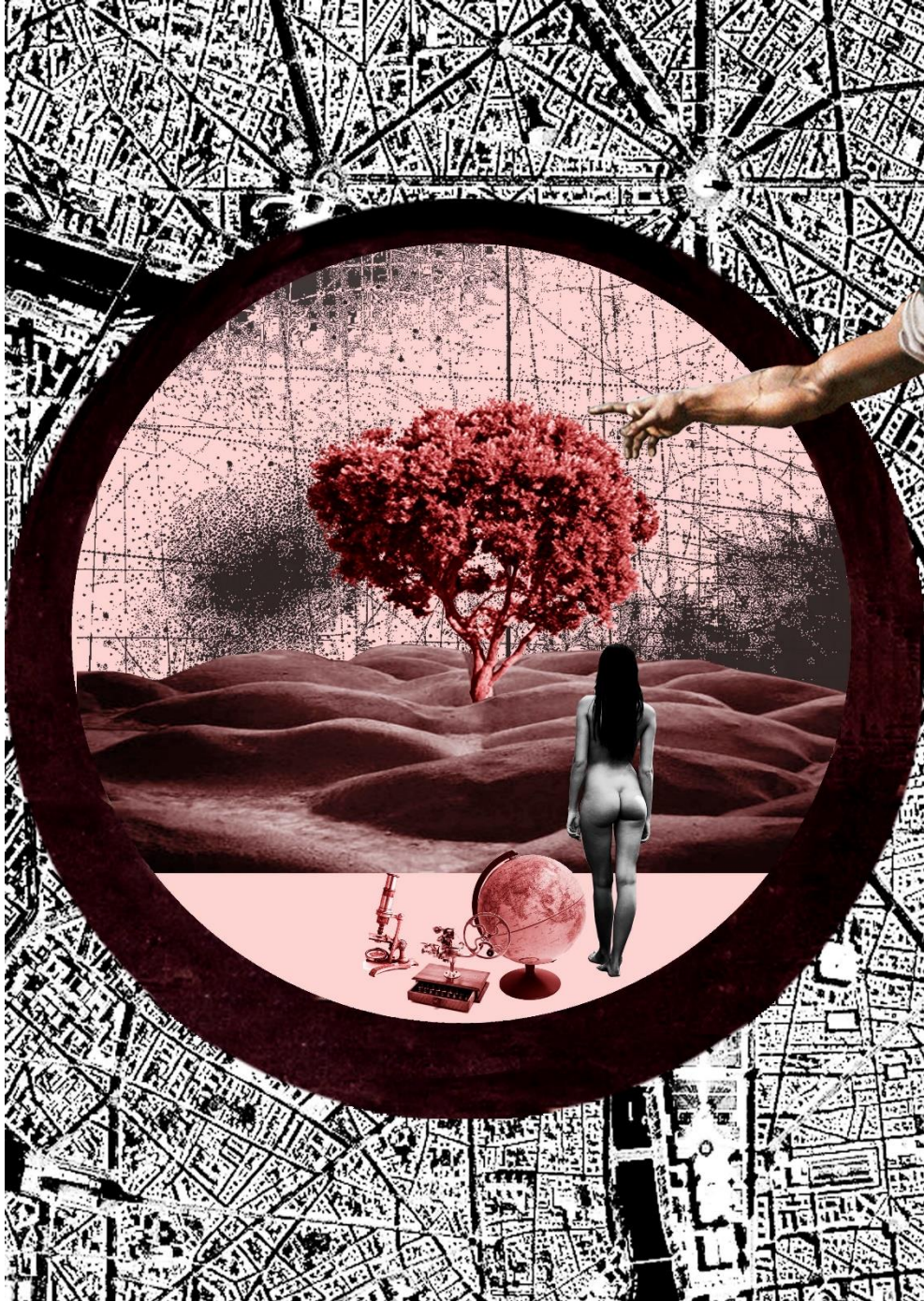
El Panorama nace en un contexto, en el cual los espacios de representación y comunicación estaban abriéndose a las masas, ya que estos espacios eran exclusivos para personas o entes de poder. La necesidad de las masas por contemplar objetos estéticos, los avances del ser humano y los descubrimientos del mundo, cada vez eran más frecuente. Por lo que, el invento de Barker (la técnica panorámica), se desarrolla en una necesidad de conocer y experimentar con el mundo. Esto proporcionó un éxito al Panorama, y las representaciones de los paisajes se masificaron y expandieron por Europa. Dentro de los múltiples Panoramas que se reprodujeron, destacamos tres por su diferencia en los paisajes como en el mensaje que comunicaron. El Panorama de *Leicester Square* (1793), el Panorama para los *Champs-Elysees* (1839), y el Panorama de Sedan (1883). El primer Panorama, se destaca por ser la primera edificación que soporta un lienzo de 360°, la cual representó un paisaje naval. En el segundo Panorama, se destaca por el fracaso que tuvo en las masas debido al clima político-social, ya que sus representaciones aludían al primer imperio francés de Napoleón I. En el tercer Panorama, se destaca por el éxito que tuvo sobre las masas con la representación de la Batalla de Sedan. El espacio del Panorama no era solamente contemplativo, sino que sus representaciones narraban un hecho histórico, pero ¿cómo es la relación entre el espacio y el extrañamiento del observador? Se utiliza dos formas de abordar el extrañamiento. La primera desde Viktor Shklovsky y la segunda desde Bertolt Brecht. El primero, plantea que el extrañamiento se produce cuando se puede ver un evento cotidiano desde una perspectiva distinta nunca antes experimentada. El segundo, plantea que el extrañamiento se produce cuando el observador no se identifica con lo representado, provocando una distancia con la cual se obtiene un aprendizaje. Por lo que, se vinculan dos extrañamientos en el Panorama: el espacial y el narrativo. El extrañamiento espacial, es el que se genera a partir del cambio de atmosfera, y así el observador puede (re)conocer su contexto cotidiano (la ciudad) desde una nueva perspectiva, dada por la representación del paisaje. El extrañamiento narrativo se vincula a la relación que tiene el observador con la representación, ya que al distanciarse del relato que yace detrás de la imagen, es capaz de ser consiente que lo representado es una abstracción con la cual puede ser crítico y obtener un aprendizaje. Por lo que, estos dos

extrañamientos se aplicarían a los Panoramas. Los Panoramas y el extrañamiento se comparan con los Panoramas contemporáneos. Se utiliza como ejemplo la renovación y restauración del Panorama de Bourbaki y tres Panoramas efímeros que cambian la relación con la representación del paisaje, con lo cual, el concepto de Panorama, es modificado por la tecnología que se utilice.

Se descompone el Panorama en seis estrategias arquitectónicas: 1. El pasillo o corredor, 2. Plataforma del observador, 3. Terreno falso (faux terrain), 4. Lienzo de 360°, 5. Iluminación cenital, 6. Cono de observación. Estas son elaboradas a partir de la clasificación del arquitecto Ignace Hittorf y el estudio de Lescop hecho al Panorama para los *Champs-Elysees*. De estas seis estrategias se dividen en dos grupos: las principales y las colaborativas. Las principales, son el lienzo de 360° y el terreno falso, estas pueden representar un paisaje remoto y un extrañamiento por su condición visual. Las colaborativas, que representan el resto de las estrategias, funcionan para intensificar una sensación esperada en el espacio. Con esta clasificación de estrategias, se puede entender cómo funciona la máquina precisa que es el Panorama. Al aislar las estrategias y combinar algunas, se producen variaciones del Panorama clásico, lo que desencadena en los Panoramas efímeros. Esto nos ayudaría entender la lógica que existe detrás de sus representaciones y por qué establecen un tipo de relación con el observador sobre otra. También hay un estudio en detalle de la aplicación de la distancia en el Panorama y como a través de la misma es capaz de generar la ilusión de un paisaje remoto y la alteración de la percepción del observador. Con esto se visualiza cuando opera el extrañamiento espacial y el narrativo en los Panoramas.

El extrañamiento en el paisaje se analiza desde el Oasis de Niebla de Alto Patache (ubicado en el norte de Chile, en la zona del desierto de Atacama) y la niebla (la camanchaca) que se produce en el espacio. La niebla es un elemento natural del paisaje que, en este caso, es capaz de transformar la atmósfera desértica a un paisaje completamente distinto. Esta característica tan particular, es similar a la que produce el Panorama en la ciudad, ya que inserta un paisaje remoto dentro de la ciudad produciendo dos atmósferas disonantes. En este caso, la niebla cubre el espacio, representando un imaginario cultural al observador que la experimenta. La niebla es capaz de afectar los sentidos del observador para hacerlo sentir una experiencia estética. Todas estas sensaciones pueden ser traducidas por la mente para convertirse en representaciones abstractas. Con las características de la niebla como una herramienta, se produce un videojuego y un Panorama que reproduce la experiencia de Alto Patache para provocar un extrañamiento al observador.

1. Panorama como tipología de comunicación de masas



Introducción

El Panorama como tipología de comunicación de masas se abordará desde una mirada histórica, social y arquitectónica. En primera instancia, se analiza el contexto histórico de los medios de comunicación y representación para relacionarlo con el surgimiento de la arquitectura del Panorama. También se analiza la incidencia de la comunicación en el observador y objetos estéticos, y la relevancia del artista, curador o ente de poder que administra el espacio.

En una segunda instancia se presentan tres Panoramas clásicos, con el motivo de comparar el cómo afecta la representación de un paisaje sobre las masas y viceversa. Además, se explora el extrañamiento que produce el Panorama para explicar los alcances que pueden producir en el observador y el posible conocimiento que pueda surgir al experimentar su espacio.

En una última instancia, se presentan Panoramas contemporáneos para demostrar la vigencia del concepto. Se analiza las contradicciones de una remodelación y restauración de un Panorama clásico, como también la utilización de Panoramas efímeros que difunden un mensaje. Así mismo se evidencia que dependiendo de la tecnología que se aplique en el espacio, también cambia la relación que tiene el usuario con él.

Espacios de comunicación y de representación

Los espacios de comunicación en el siglo XVIII los vamos a relacionar con los gabinetes de curiosidades, los salones de exhibiciones en París, museos del Vaticano¹ y los primeros museos públicos². El Panorama se desarrolla en este contexto como parte de una tipología de comunicación que, a través de la exposición de los objetos logra la comunicación con las masas. La comunicación que se produce en este espacio lo vamos a definir cómo: primero, la arquitectura³ como emisor o medio de comunicación. Segundo, el objeto estético como medio de comunicación que genera una narrativa discursiva. Y tercero, el receptor quien interpreta las representaciones expuestas.⁴ Si lo situamos con el Panorama, el edificio pasa a ser nuestro centro emisor, el lienzo panorámico el canal de comunicación y el observador el centro receptor⁵ (fig.1).

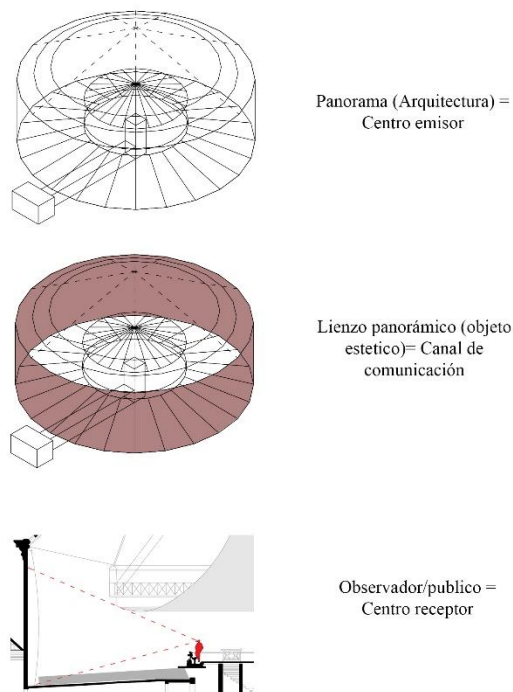


Fig.1 Esquematización emisor, canal de comunicación y receptor en el Panorama, elaboración del autor.

Aunque no solo podríamos tomar esa esquematización del espacio, también se puede relacionar con *el medio es el mensaje* de McLuhan, por lo que, el Panorama pasa a ser la prolongación de la “sensibilidad humana.”⁶ La completitud de la arquitectura del Panorama se puede tomar como el mensaje, en este sentido, la importancia del mensaje del lienzo se vería negada por el mensaje de la arquitectura. Esta dialéctica que ofrece el Panorama es la que tiñe en gran parte sus distintas interpretaciones, por lo tanto, se toma dos tipos de comunicación: el primero, sería la representación de un paisaje remoto (el lienzo) con sus propias reglas internas que permiten su interpretación; el segundo, la interpretación global que toma la arquitectura del Panorama como un espacio que difunde el conocimiento, el cual se posiciona dentro de un contexto mayor socio-cultural.

Una vez definido el emisor, medio de comunicación y receptor, vamos a entender el contexto histórico en el cual nace el Panorama, y la relación entre las atribuciones del coleccionista, administrador o curador y el espacio que habita el observador.

¹ Estos espacios se relacionan con una institución religiosa la cual permite mostrar o no un objeto al público.

² Para finales del siglo XVIII, se puede ver como los museos comienzan a tener una importancia en la ciudad, ya que se establecen como espacios que dan a conocer distintos objetos. Nikolaus Pevsner. Historia de las tipologías arquitectónicas. (2ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.), p 134.

³ La arquitectura a la que nos vamos a referir está vinculada a los museos o espacios donde se exponga un objeto estético.

⁴ Francisca Hernández, El museo como espacio de comunicación, (España: Ediciones Trea, S. L.),1998, p. 22

⁵ Francisca Hernández, *espacio de comunicación*, p. 22

⁶ Marshall McLuhan. Fiore, Quentin. El medio es el mensaje, trad: León Miras, (Barcelona: Paidós Studio, 1997). p.164

En los gabinetes de curiosidades, se “mezclaba no sólo la escultura con la pintura, sino también los objetos propios de las ciencias naturales, tipos de rocas, corales, rarezas.”⁷ Para la autora Celedón, el agrupamiento de estos objetos en los gabinetes, pasa a ser la (re)presentación del mundo desde la visión del coleccionista⁸. Por lo tanto, la propia visión del coleccionista (o curador) repercutía en la experiencia espacial, la narrativa y el mensaje que se comunica al observador.⁹ El coleccionista (o curador) es el emisor, los gabinetes de curiosidades son el medio de comunicación y los observadores son los receptores.

En los museos del Vaticano, el cuidador (o curador) es el que permitía la difusión del conocimiento a las personas. “Los museos Vaticanos no estaban abiertos al público, pero a través de distintos relatos y descripciones es evidente que con determinadas introducciones a algunos nobles o gente importante, se podía acceder. Lo mismo sucedía en otras colecciones del siglo XVIII.”¹⁰ Esta segregación del conocimiento posicionaba al espacio como uno exclusivo. El emisor es la institución, el medio es el museo y los receptores son los nobles o personas importantes de la época. En el *British Museum* del siglo XVIII, sucede una dinámica similar, y el erudito es quién gobierna el espacio y decide el tiempo y la cantidad de personas que podrán ver los objetos valiosos.¹¹ El control que se tiene sobre estos espacios nos interesa, ya que así se representaba al mundo y construían un imaginario a sus visitantes, pero la comunicación que se producía era vertical, proveniente de un ente de poder sobre los observadores.

El Salón de exhibiciones de París fue un espacio que permitió ver obras de arte sin estar relacionado con alguna estructura religiosa, con lo que, a este espacio “público” accedían las personas acomodadas y artistas. El Salón representaba un mundo que se construye a partir de una fragmentación de cuadros, por lo que, en este espacio convivían distintos fragmentos de la naturaleza con diversos observadores.

“But the Salon was the first regularly repeated, open, and free display of contemporary art in Europe to be offered in a completely secular setting and for the purpose of encouraging a primarily aesthetic response in large numbers of people.”¹²

⁷ Nikolaus Pevsner. *tipologías arquitectónicas*, p. 134

⁸ Alejandra Celedón. “Gabinetes de la Ciudad”. *Revista 180* no.36 (2015.), p. 46

⁹ María López-Fanjul. “Sir John Soane, arquitecto de colecciones. Su Casa-museo,” *Museos.es: Revista de la subdirección General de Museos Estatales* no. 3 (2007):124. “Su museo particular se había transformado en una academia para el estudio de la arquitectura desde principios a la vez científicos y filosóficos, en una ambición enciclopédica casi olvidada desde Vitruvio (Moleón, 2001: 184), a través de la cual intentará acercar a sus estudiantes su propia experiencia italiana, su conocimiento de la antigüedad y sus múltiples lecturas.”

En 1792 (un año antes de que se construyera el edificio que va a soportar el Panorama de Barker), en Viena las colecciones se abrían al público los días Lunes, Miércoles y Viernes, pero existía una condición para acceder a estas colecciones, y es: “a todo el mundo «que llevara los zapatos limpios.»”¹³ Esto se puede interpretar que al espacio de comunicación se le debe un respeto semejante al de un templo. El 9 de noviembre de 1793 el *Musée Central des Arts* abre sus puertas a todo el mundo y gratuitamente los sábados y domingos.¹⁴ En 1794 el *Conservatoire des Arts et Métiers* abre sus puertas como un museo científico, que exponía el desarrollo de las herramientas y máquinas vinculadas al arte y oficio¹⁵. Así a finales del siglo XVIII, el auge y la necesidad que existe de comunicar el conocimiento a las masas es evidente.

También es importante destacar lo que sucedió con las conquistas de Napoleón, en la lógica de los espacios de comunicación. Con los saqueos que se provocaron, la colección del Louvre creció exponencialmente. Bajo los preceptos de Napoleón, esto generó un revuelo en la sociedad y “en 1795, la *Décade philosophique* lo llamó «el más visitado de nuestros paseos públicos,» los *Archives littéraires* resaltaron que se había observado «multitud de gente apretujándose» hacia el museo, al cual «miraban ávidamente, al cual pedían explicaciones y al cual valoraban o condenaban con toda perspicacia.»¹⁶ Se demuestra el alcance que tiene el comunicar y representar objetos en los museos. Cada obra expuesta construye un discurso en relación con las obras que la acompañan, y así el discurso del espacio se puede entender en completitud. La persona que tiene el control de la colección también controla el discurso del espacio arquitectónico.



Fig.2 Bourbaki Panorama, Lucerne, Restoration, Transparencia Fotográfica en caja de luz Silver dye bleach transparency in light box 46 7/8 x 16 ft. 7/8 in. (119 x 490 cm) The Museum of Modern Art, New York, 1993.

El Panorama no consta de una colección histórica de objetos estéticos, sino que, con un único elemento como el **lienzo panorámico**, es capaz de comunicar un

¹⁰ Nikolaus Pevsner. *tipologías arquitectónicas*, p. 138

¹¹ François Mairesse. *El museo híbrido*, trad. Martín Schifino, (1ª ed. Buenos Aires: Ariel. 2013.), p. 21

¹² Thomas E. Crow. “Introduction” in *Painters and public life in Eighteenth-Century Paris*, (New Haven and London: Yale University Press, 1985.) p.3

¹³ Nikolaus Pevsner. *tipologías arquitectónicas*, p. 138

¹⁴ Nikolaus Pevsner. *tipologías arquitectónicas*, p. 142-43

¹⁵ Francisca Hernández, *espacio de comunicación*, p. 200

¹⁶ Nikolaus Pevsner. *tipologías arquitectónicas*, p. 143

mensaje y representar una parte del mundo. La comunicación se establece de la misma manera que los ejemplos anteriores, donde el mensaje que se comunica está sujeto al artista, institución o mecena que patrocine el proyecto. La capacidad de albergar, atraer personas y la forma que tuvo de reproducirse en distintos países como un dispositivo de difusión, son las características para posicionarlo como un espacio de comunicación de masas. El autor Fernando Alonso habla sobre los museos del siglo XIX y expone que “al democratizarse las reliquias del feudalismo, muchos palacios y edificios nobles -símbolos del antiguo poder- fueron convertidos en museos”¹⁷. Con esta dualidad evidente de querer liberar el conocimiento y la utilización de la imagen¹⁸ como una representación del mundo y una eventual utilización como instrumento, es el contexto histórico dónde se desarrolla el Panorama.

*“The feudal powers, the Church, the prince, and the nobility, who were the carriers of the representative publicness, disintegrated in a process of polarization; in the end they split into private elements, on the one hand, and public ones, on the other.”*¹⁹

A finales del siglo XVIII la polarización social afectó a los espacios arquitectónicos, dando nuevos espacios “públicos”, los que permitían la liberación del conocimiento. El Panorama como espacio arquitectónico se inserta en un contexto mayor de medios (o espacios de comunicación) que a través de la representación podían visualizar y estructurar el mundo.

El Panorama en su contexto histórico

Con la generación de nuevos espacios públicos, en los cuales, la burguesía se reunía para apreciar obras de arte, Robert Barker (1739-1806) crea dos lienzos panorámicos (cabe decir que Barker patentó el Panorama el 19 de junio de 1787), el primero es la representación del paisaje de *Calton Hill* (fig.3), y fue

presentada en el castillo *Archer's Hall*.²⁰ Con el éxito de esta misma pintura, se trasladó en la primavera de 1789, de Edinburgo a Londres. El segundo, es sobre una vista que cruza Londres (fig.4 y 5), y fue expuesto en 1792, en el 28 de *Castle Street* en *Leicester Square*. Con las ganancias que produjo Barker fue capaz de comprar un terreno en Leicester Square, dónde levantó el primer edificio que soportaría el Panorama (fig.6). El arquitecto Robert Mitchell en 1793 diseñó la *rotunda*²¹ de dos niveles que soportarían dos lienzos de diferentes tamaños.²² El paisaje representado fue *the Russian fleet at Spithead*, el cual obtuvo un considerable éxito. Los temas navales y las representaciones de hechos recientes llamaron la atención del público, como también la innovación que presentó el espacio del Panorama.

A partir de los hechos históricos, el lienzo de 360° como espacio de representación, se adapta a una planta arquitectónica que le permite su despliegue, esto limita la ilusión del estar en otro espacio y la comunicación que se pudiera provocar en él. Aun así y para la época este lienzo es capaz de sorprender a la burguesía, con lo cual, permitió diseñar una edificación exclusiva para un lienzo de 360°.

La arquitectura del Panorama genera una experiencia al observador a través de la imagen, ya que con la cuidadosa disposición del espacio permite transportar a otro lugar. Además, el arte y la arquitectura no es lo único que conforma el Panorama de *Leicester Square*, también es un espacio narrativo. El paisaje representado, a parte de su función contemplativa, contiene un relato y en este caso puntual un hecho reciente relacionado a un paisaje naval. La arquitectura, el arte y la narrativa detrás de la imagen son los mecanismos detrás del Panorama para captar la mirada del observador.

¹⁷ Luis Alfonso Fernández. *Museología y museografía*, (Barcelona: Ediciones del Serbal. 1999.), p. 272

¹⁸ Caspar David Friedrich y Jhon Constable utilizaban sus obras de arte para representar sus pensamientos y estos generaban imaginarios culturales que podían ser interpretados. Friedrich afirma que “una obra de arte había de representar la «sublimación del espíritu» y «elevación religiosa»” véase: Norbert Wolf. *Caspar David Friedrich 1774-1840: el pintor de la calma*, (Germany: taschen benedikt, 2003.) p. 19, por lo que se concluye que sus pinturas estaban supeditadas a ese tipo de ideas, más allá de las posibles interpretaciones personales que se puedan hacer de sus obras (cabe decir que sus representaciones de sus paisajes no son paisajes reales, sino hecho a base de su experiencia estética). Si hablamos de Jhon Constable, él quería retratar de la “verdad de naturaleza” (véase: Ernst Gombrich. *La historia del arte*, trad. Rafael Santos Torroella (15ª ed, D.F México: Ed. Diana S.A. de C.V, 1999). pp.495-97), por lo tanto, sus paisajes fueron hechos in-situ para poder representar con mayor exactitud la verdad del espacio. Podemos ver una similitud en estos dos artistas ya que cada uno quería representar su visión personal en la obra de

arte (lo “divino” o la “verdad” que se encontraba en el paisaje). Los nuevos paisajes de Friedrich crean un imaginario cultural que subliman al paisaje y las representaciones hechas in situ de Constable reafirmaba que el mismo paisaje bastaba para encontrar la belleza. Esto es importante, ya que estas representaciones quedaron como imágenes que después se reinterpretaron, en el caso de Friedrich sus obras se vincularon a un patriotismo alemán, ya que sus paisajes estaban basados en los paisajes germánicos y en el caso de Constable sus representaciones quedan como objetos de estudios que reconstruyen paisajes de otras épocas.

¹⁹ Habermas, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere*, trad. Thomas Burger, (Cambridge and Massachusetts: The MIT Press, 1991.) p.11

²⁰ Stephan Oettermann. *The Panorama History of a Mass Medium*, trad. Deborah Lucas Schneider, (New York: The MIT press, 1997.) p. 101

²¹ Templo, habitación o edificio de planta circular

²² Bernard Comment, *The Panorama*, trad. Anne-Marie Glasheen, (Italia: Reaktion Books Ltd. 1999), p.24



Fig.3 Det. Panorama of Edinburgh from Calton Hill, Robert Barker, 1792



fig.4 Panorama de Londres de Robert Barker, London from the Roof of Albion Mills, 1



fig.5 Detalle: Panorama de Londres de Robert Barker, London from the Roof of Albion Mills, 1792

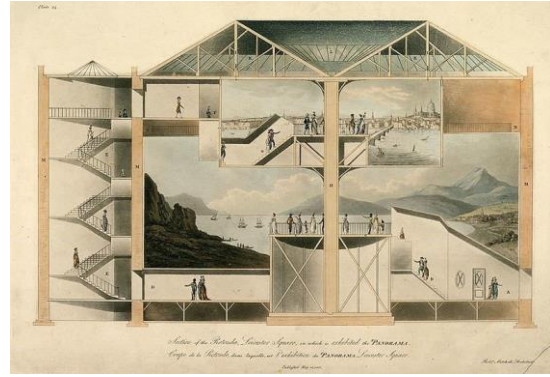


fig.6 Section of Burford's Panorama, Leicester Square. From Robert Mitchell's *Plans and Views in Perspective of Buildings Erected in England and Scotland*, 1801.

“La humanidad, que fue una vez, en Homero, un objeto de contemplación para los dioses olímpicos, se ha vuelto ahora objeto de contemplación para sí misma. Su autoenajenación ha alcanzado un grado tal, que le permite vivir su propia aniquilación como un goce estético de primer orden”²³
 Walter Benjamin, *Estética de la guerra*.

Entre la variedad de narrativas que se presentaron en los Panoramas, los paisajes bélicos se destacaron entre otros paisajes, ya que, con la violencia, la guerra, el patriotismo, etc., entablaron una conexión con el observador. El Panorama para los *Champs-Elysees* como el Panorama de Sedan son dos edificaciones que utilizan una narrativa bélica para un fin mayor. Estos dos Panoramas se diferencian del Panorama de *Leicester Square*, ya que, fueron usados para beneficiar a un ente de poder. A continuación, se presentará el Panorama para los *Champs-Elysees* y el Panorama de Sedan, los cuales se seleccionan por la diferencia que hubo entre el éxito y fracaso que obtuvo entre las masas a consecuencia de sus narrativas bélicas.

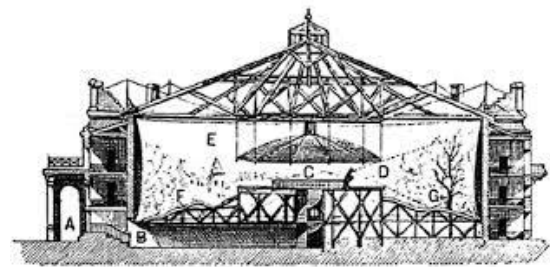


Fig.7 Cross section of a panorama: (A) Entrance and box office. (B) Darkened corridor. (C) Observation platform. (D) Viewer's angle of vision. (E) Circular canvas. (F) Threedimensional foreground (false terrain). (G) Objects painted on canvas in trompe l'oeil.

²³ Walter Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, trad. Andrés E. Weikert, (D.F.: Itaca, 2003), pp.98-99

En 1838 el rey *Louis-Philippe* permite la construcción de un Panorama para los *Champs-Élysées* y en mayo de 1839 la *Rotonde des Panoramas avenue des Champs-Élysées* (fig.7) fue abierto al público y en 1855 fue demolido. El arquitecto Ignace Hittorff²⁴ (1792-1862) hace el diseño de la rotonda y el primer lienzo que se expone es el incendio de Moscú de 1812 pintado por Charles Langlois.²⁵ Este Panorama estuvo dentro de la primera generación de Panoramas en Europa, la cual duró hasta los 1840s, ya que el interés por estos espacios decreció. Lo destacable del Panorama para los *Champs-Élysées* fue la aceptación por parte del observador. Si en una primera instancia las representaciones de las campañas de Napoleón I fueron bien recibidas, en sus últimos años, las representaciones de los viajes de Napoleón I fueron un fracaso. Esto tiene relación con el momento socio-político que se vivía en Francia. La revolución, el surgimiento del segundo imperio francés y el ascenso de Napoleón III influyeron en el Panorama, y por todos estos factores, el público no aceptaba las representaciones que traían las viejas victorias de Francia. La utilización del espacio de ocio como una herramienta educativa y en su caso más extremo como una herramienta de adoctrinamiento, es lo que se trató de implementar en París. El segundo imperio francés y Napoleón III utiliza una narrativa que evoca las victorias del antiguo imperio de Napoleón I. Pero la brecha de años de los eventos representados con los eventos actuales, impidió una vinculación con la imagen o en su caso contrario acentuaron los problemas sociales que se vivía en París en esos años.

En 1883 se inaugura el Panorama de la batalla de Sedan (fig.8),²⁶ este Panorama fue pintado por el artista Anton von Werner y su lienzo gozó de una popularidad que lo mantuvo expuesto hasta 1895, cuando “fue remplazado por la batalla de Weissenburg.”²⁷ La publicidad que tuvo la inauguración del Panorama ya presentaba al edificio como un monumento a la sociedad y querían que la arquitectura representara un ícono de la victoria sobre otras naciones. El Kaiser después de visitar el

edificio queda asombrado con lo que presenció o por lo menos es lo que se expresa en los periódicos al día siguiente,²⁸ por lo cual la utilización de los medios de comunicación se expande fuera del Panorama.

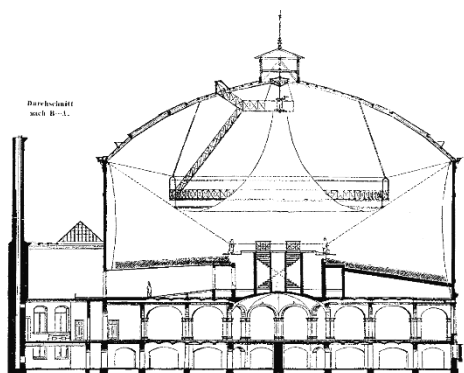


Fig.8 Rotunda of the Sedan panorama. Cross-section, design: Ende and Böckman. In *Deutsche Bauzeitung*, December 26, 1883, p.613

El lienzo expuesto fue intencionalmente manipulado para que la representación del ejército prusiano se mostrara como un símbolo al cual alabar. El autor Grau expone la gran cantidad de mensajes que von Werner utiliza en la imagen²⁹ y cuáles son sus posibles interpretaciones, dentro de este argumento y exposición de hechos del autor, establece que el Panorama se utiliza como medio de propaganda para el control de masas.³⁰ Por lo cual podemos inferir que existía una utilización de la imagen. “En un determinado contexto toda imagen tiene, al menos, dos componentes: la realidad que reproduce y el significado de la realidad representada.”³¹ Y “A partir de ese acontecimiento «real», se articulan elementos argumentativos en función de una empresa, de un político, de un partido, de un extranjero, etc., con el fin de reforzar o modificar

²⁴ El arquitecto hizo un viaje a Inglaterra para estudiar los Panoramas.

²⁵ Antiguo oficial de Napoleón y estudiante de Horece Vernet. Bernard Comment, *The Panorama*, p.47

²⁶ El 19 de Julio de 1870 y el 10 de mayo de 1871 se desarrolló la batalla franco-prusiana. La guerra que se sitúa históricamente después de las guerras Napoleónicas y antes de la primera guerra mundial (esta guerra fue la última antes de estallar la primera guerra mundial). La causa que inicia este conflicto bélico es la vacante del trono que deja la reina Isabel II en España y la sucesión a Leopoldo de Hohenzollern-Sigmaringen, familiar del rey de Prusia, Guillermo I Hohenzollern. Esto provocaría un desequilibrio en el poder que tenía Napoleón III. En el conflicto fallecieron aproximadamente 240.000 personas, que, en su mayor porcentaje, eran del ejército franco. Las batallas más importantes fueron, la batalla de Gravelotte y la de Sedán. En la segunda capturan a Napoleón III y se hace evidente la derrota de los francos. Los prusianos sitiaron la ciudad de Francia, esperando la rendición, pero el pueblo franco no acepto las condiciones de rendición y resistieron hasta el 10 de

mayo 1871. Durante la guerra el 18 de enero de 1871 nace el II Reich unificando a un Nación.

²⁷ Bernard Comment, *The Panorama*, p.69

²⁸ Oliver Grau. *Virtual Art From Illusion to Immersion*. (London: The MIT press, 2003.), p.92

²⁹ Grau expone que von Werner hizo pintar los rostros de los franceses sin rostro, mientras que en el ejército prusiano los rostros fueron retratados, mencionando uno de los muchos ejemplos que expone. Se representa al ejército alemán como una unidad disciplinada y serena. Oliver Grau. *Virtual Art*, p.93

³⁰ “Although *The Battle of Sedan* was financed by private capital, it was promoted and controlled by the highest political offices because, for contemporary Germans, its theme was the most decisive action of the Franco-Prussian war.” Oliver Grau. *Virtual Art*, p.101

³¹ Roberto Aparici, Agustín García Matilla, Jenaro Fernández Baena y Sara Osuna Acedo, *La imagen: análisis y representación de la realidad*, (España: Editorial Gedisa, 2009), p.46

la percepción de la audiencia sobre un determinado tema.³²



³² Roberto Aparici, Agustín García Matilla, Jenaro Fernández Baena y Sara Osuna Acedo, *La imagen*, p.240

Eco explica que la comunicación de masas es una “operación dirigida a grupos humanos, para satisfacer algunas de sus exigencias y persuadirlos que vivan de una manera determinada.”³³ Por lo tanto, el éxito del Panorama de Sedan tiene que ver con el corto periodo de tiempo del hecho representado. Al representar una batalla, la cual se ganó, el observador quiere revivir esa victoria y visualizar cómo el ejército logró la hazaña. Este vínculo que se tiene con la narrativa detrás de la imagen, es la que permite el éxito de la representación de un paisaje remoto.

A través de los tres Panoramas presentados, se dispone que la representación del paisaje dentro de la arquitectura del Panorama fue un instrumento que masificaba el conocimiento. Pero su utilización por parte de entes de poder, hacían que el Panorama fuera un medio capaz de difundir una ideología específica. Queda en evidencia que el éxito de un Panorama está sujeto al relato detrás de la imagen, como su contexto inmediato. El Panorama se inserta dentro de un contexto que excede a la arquitectura, es decir, que la manipulación eventual que pudiera provocar el Panorama no la da la arquitectura, sino la red de la cual es parte. En pocas palabras el Panorama en un estado puro es neutro, pero al momento de insertar una imagen, el espacio puede comunicar cualquier tipo de mensaje.

Si entendemos que el Panorama permite transportar al observador a un lugar remoto y con eso trae conocimiento, nos preguntaremos: ¿Cómo es la relación entre el espacio y el extrañamiento del observador? Se toman dos tipos de extrañamiento, el de Viktor Shklovsky y Bertolt Brecht.

Shklovsky propone que a través del extrañamiento o desfamiliarización, se tiene una nueva perspectiva de algo cotidiano, y que con esta distancia podemos visualizar las distintas situaciones que estaban aparentemente escondidas. Shklovsky lo refleja muy bien cuando menciona a Tolstoi y la historia que, es relatada desde la perspectiva de un caballo.³⁴ Este hecho, aunque algo absurdo, nos permite distanciarnos como seres humanos para mostrar nuestro mundo cotidiano desde otra perspectiva. Por parte de Brecht con su teatro épico³⁵ nos presenta un extrañamiento, en el cual, el espectador no se identifica con los personajes, por lo que debe ser consiente que lo representado no es real³⁶. Por lo cual, al tener esta distancia con los personajes, el espectador será capaz de mantenerse consiente y crítico, lo cual lo llevará a un aprendizaje de las situaciones que se le expongan.

Con estos planteamientos podemos vincular que existe un extrañamiento espacial con la ciudad y un extrañamiento narrativo en el Panorama. El extrañamiento más evidente es el quiebre entre el paisaje exterior de la ciudad con el paisaje interior del Panorama, ya que la dificultad para viajar y conocer lugares lejanos no le permitía al observador (re)conocer su ambiente cotidiano (la ciudad). Por lo que presentar un paisaje ajeno al observador le daría una perspectiva parecida al extrañamiento de Shklovsky, el volver a mirar la ciudad desde la distancia provocada por la atmósfera interior del Panorama. También podríamos atribuir un extrañamiento al lienzo de la vista de Londres presentado por Barker, en el cual, el mismo ciudadano de Londres tenía una nueva vista del Paisaje conocido, lo cual lo lleva a (re)conocer y tomar distancia de su propio espacio a partir de una representación.

El extrañamiento narrativo del Panorama es la vinculación del observador con la imagen, por ejemplo: en el caso del Panorama para los *Champs-Elysees* como en el de Sedan, podría surgir un extrañamiento como el que propone Brecht y su teatro épico: un soldado que haya participado en las campañas de Napoleón I o de la batalla de Sedan, tomarían la distancia del evento ya que sabe que la imagen representada no es real. El soldado tendría un punto de vista que no tuvo en la batalla real, en este sentido, el Panorama sirve para aprender y comparar de las experiencias ya vividas. Aunque si el observador se siente representado por los soldados y en vez de generar una distancia con el evento, esto no produciría un extrañamiento ni aprendizaje. Por lo que, el observador debe ser consiente que la imagen no es real, sino que es una representación que permite tomar otra perspectiva de un paisaje.

El extrañamiento también lo podemos vincular a otro tipo de espacio, el cual nos ayudaría a entender el mecanismo que hay detrás y cómo se relaciona con el Panorama. El Panopticom de Bentham ha sido analizado por diversos autores por su similitud arquitectónica con el Panorama. Dentro de los análisis se expresa que, la configuración conceptual del panóptico se invierte en el Panorama, por lo cual el “observador es el objeto de control político.”³⁷ En este sentido veremos cuál es el rol que tiene tanto el observador del Panorama como el del Panopticom.

Foucault propone que el Panopticom es una “*machine to carry out experiments*”³⁸, en la cual se puede estudiar

³³ Umberto Eco, La estructura ausente Introducción a la semiótica, trad. Francisco Serra Cantarell, (España: Lumen), 1986. p.286

³⁴ Viktor Shklovsky. “*Art as Technique*” In Russian Formalist Criticism: Four Essays, trad. Lee T. Lemon, Marion J. Reis, (Lincoln, London: University of Nebraska Press), 1965.

³⁵ Bertolt Brecht. Escritos sobre teatro, trad. Genoveva Dieterich, (Alba Editorial), 2004.

³⁶ Walter Benjamin. Brecht: ensayos y conversaciones, trad. Mercedes Rein, (Montevideo: Arca), 1970.

³⁷ Grau acá hace referencia al modelo de Jeremy Bentham y cómo el Panopticon se invierte en el Panorama de Sedan ofreciendo una mirada aislada y manipulada del mundo. Oliver Grau. *Virtual Art*, p.111

³⁸ Michel Foucault. “*Panopticism*” in Discipline and punish The birth of the prison, trad. Alan Sheridan, (New York: Vintage books, 1995.) p.203

los diferentes castigos aplicados a los prisioneros para luego analizar los resultados. Por lo cual nos preguntamos: ¿Cuánto influye el espacio en el extrañamiento del usuario? En el caso puntual del dispositivo o máquina que es el Panopticom, dentro de su configuración espacial obliga al usuario que asuma un rol. El espacio transforma a un ser humano complejo a una simplificación de sí mismo, es decir, este tipo de dispositivos nos lleva a una situación en que cataloga al ser humano como un objeto de prueba, enfermo, loco, prisionero, vigilante, policía, etc., operando una sola realidad en él, despojando de todo rastro que lo defina de otra manera.

En el Panopticom las celdas son las que envuelven la zona de vigilancia, y el observador o usuario queda bajo las reglas que tiene el espacio. En comparación con el Panorama, el lienzo de 360° envuelve al observador con una imagen que representa una parte del mundo, pero al mismo tiempo el observador tiene que interpretar el rol del “estar ahí”, para experimentar el paisaje remoto. En tanto el espacio del Panopticom impone interpretar el rol de prisionero que, debe rectificar su camino para reintegrarse a la sociedad, y esto se cumpliría por medio del extrañamiento de la libertad. Al prisionero se le cambia su espacio (o paisaje) cotidiano, en el cual era libre de moverse, para pasar a un espacio restringido y vigilado, por lo que tomaría distancia y conciencia de sí mismo al tener un extrañamiento de su libertad.

Este tipo de dispositivos quiere extrañar al ser humano de sus complejidades para situarlo en un espacio en el cual ellos mismos se entiendan de otra manera. Es claro que la interpretación de un “rol” por parte de un usuario en la práctica no ocurre, no todos toman el rol impuesto por el espacio. El estudiante se puede negar ir a aprender a la escuela, un creyente no tiene que rezar cada vez que va a una iglesia, un deportista puede ir a dormir a un gimnasio, etc., pero negarse a un rol no implica que no pueda ocurrir un extrañamiento en el Panorama, por ejemplo: la representación de un lienzo muestra que los perros vuelan y los pájaros viven bajo el agua, y estas imágenes las presentan como una verdad del mundo, la persona negaría su rol como observador para vivir la experiencia del “estar ahí”, lo que provocaría un extrañamiento de su realidad, llevándolo a verificar empíricamente si lo representado es real. El Panorama puede someter a un extrañamiento que permite distanciar la realidad para asumir otra, viviendo experiencias desde otra perspectiva.

Panoramas contemporáneos

La representación de un paisaje remoto no es exclusivo del Panorama, dentro de esta familia podríamos vincular los carnavales medievales³⁹, cielos de las iglesias barrocas, el diorama, la cámara oscura, *cosmorama*, *cinematographic panoramas*, *kaiser-panorama*⁴⁰, *the georama*, *the great globe*, los museos de cera, la morgue de París⁴¹, el cine, el *Panopticom* de Bentham, etc. No es casual que el Panorama se relacione a incontables espacios, ya que, desde la revolución industrial la masificación de las imágenes ha cambiado en gran medida la comprensión del mundo. El extrañamiento en el Panorama va a servir de guía para que el espacio sea operativo, es decir, que el espacio logre generar algún tipo de conocimiento al observador.

Si bien existe una basta cantidad de espacios que podemos relacionar al Panorama, vamos a seleccionar Panoramas del siglo XXI para analizar cuál es su aplicación en la actualidad, y ver cómo opera el espacio y la representación sobre el observador. En este sentido se escoge la restauración de un Panorama clásico por la contradicción que propone el espacio y además una selección de tres Panoramas efímeros, que presentan una nueva forma de relación entre el espacio y el observador.

En el Panorama clásico las exposiciones eran efímeras e iban cambiando cada cierto tiempo, a veces las representaciones se mantenían por años (como en el Panorama de Sedan), pero en otras iban rotando. En la actualidad levantar un edificio que difunda distintos paisajes es poco probable, ya que esta necesidad la puede suplir una instalación más económica (como las instalaciones de Jeffrey Shaw.) Entre 1995 a enero del 2000 se hace la renovación y restauración del Panorama de Bourbaki⁴² en Luzern, con el motivo de conservar la técnica panorámica y el edificio.

³⁹Se menciona los carnavales medievales por la suspensión temporal de los comportamientos sociales y como este se contrasta con el espacio de las iglesias, dando cuenta que en un espacio se vive sin culpa en contradicción del otro. Este espacio extraña al usuario, ya que permitían tomar un rol que cotidianamente les era prohibido por las normas sociales de la iglesia. Mikhail Bakhtin. “Introduction” in *Rabelais and His World*, trad. Helene Iswolsky, Cambridge, Massachusetts and London: The M.I.T Press, 1968.

⁴⁰ Jonathan Crary. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, (Massachusetts: First MIT Press paperback edition), 2001.

⁴¹ La morgue de París (Alrededor de los 1880s) funciona como un espectáculo gratuito, en el cual el observador podía ver cadáveres reales. Leo Charney and Vanessa Schwartz. *Cinema and the invention of Modern Life*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1995.

⁴² Esta bajo protección como monumento.

Es en 1889 cuando se traslada el edificio de Geneva a Luzern (fig.9) para soportar un lienzo que nunca fue ejecutado.⁴³ Tras esto el edificio se mantiene hasta la actualidad (fig.10), pero ha sufrido una serie de cambios para adaptarse a los tiempos. Actualmente cuenta con más recintos aparte del espacio de 360° del Panorama (fig.11): en su planta baja se posiciona la zona comercial; en su núcleo un restaurant giratorio; en su piso superior la biblioteca pública; en su sótano tres cines; y un espacio de exposición de arte.⁴⁴

Este Panorama transporta al observador a un paisaje remoto, un tiempo remoto y lo más interesante representa un Panorama dentro de un Panorama. No solo se queda con la representación del paisaje⁴⁵ y de los 87000 soldados franceses que cruzaron la frontera de Suiza en 1871 y la ayuda que recibieron de este mismo país, lo que por cierto “sentó las bases de una tradición humanitaria y neutral.”⁴⁶ El observador en esta situación sería consciente de la brecha entre una representación digital actual, en contra posición de una representación manual del siglo XIX. El extrañamiento provocado por comparar, quizás, espacios como el cine o los lentes de realidad virtual, en donde la intervención del espacio no es tan elaborada como en el Panorama. El “viajar” a un tiempo remoto, visibilizaría las repercusiones que tiene la tecnología sobre el espacio de representación, y también de la relación que tiene el observador con las imágenes que se presentan en su vida cotidiana.

El extrañamiento narrativo produce un conocimiento a través de una imagen simbólica para el país, lo cual genera un vínculo e interés por parte del espectador. El lienzo nos permite vivir cómo fue un hecho histórico y al igual que con el teatro épico, la distancia temporal que existe entre el observador contemporáneo y el evento de 1871 lo extraña de los eventos cotidianos. El observador podría tomar la representación del lienzo como un objeto de estudio y colocar en crisis los simbolismos que pudieran existir detrás de la imagen, o simplemente analizar el acto que tuvo el ejército suizo con el ejército francés, ya que al no sentirse aludido personalmente puede ser consciente y crítico de la imagen que está observando.

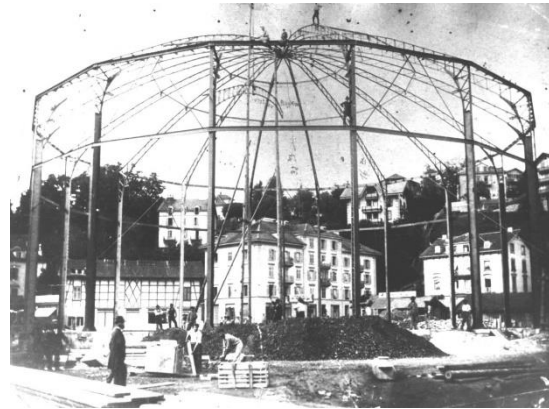


Fig.9 The Bourbaki Panorama rotunda under construction at Löwenplatz in 1889, Extraída del sitio oficial del Panorama. <https://www.bourbakipanorama.ch/en/organisation/building/>

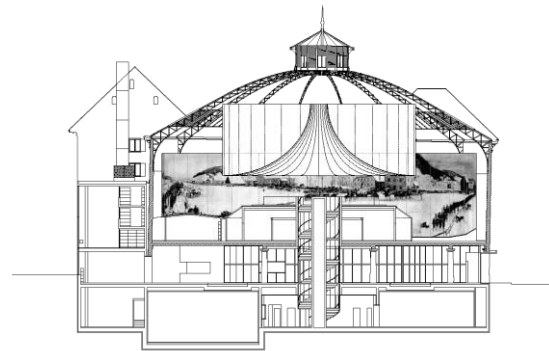


fig.10 Kreis Schaad Schaad, sección Panorama de Bourbaki, bourbaki panorama and city library, löwenplatz 10, lucerne, 2000.



fig. 11 Interior del Panorama de Bourbaki, extraída de página que promociona los eventos del Panorama. <https://business.luzern.com/en/plan-your-event-in-lucerne/exceptional-venues/lucerne-city/bourbaki-panorama/>

⁴³ La batalla de Sempach

⁴⁴ «Bourbaki-Panorama», architekturbibliothek, acceso el 24 de junio de 2019, <https://www.architekturbibliothek.ch/bauwerk/erweiterung-bourbaki-panorama/>

⁴⁵ Comment declara que la representación está alejada de la glorificación de la guerra, e interpreta al Panorama con una

visión sombría de las terribles consecuencias de la guerra. Bernard Comment y Irma Noseda, “Das Luzerner Panorama: Sanierung und Restaurierung durch die Architekten Kreis Schaad Schaad : Zentum und Ausgangspunkt einer imaginären Welt”, revista: Werk, Bauen + Wohnen, 2019. p.48

⁴⁶ «Bourbaki», bourbaki panorama, acceso el 24 de junio de 2019, <https://www.bourbakipanorama.ch/en/>

Podríamos enumerar un sinnfín de espacios que estarían clasificados para ser un Panorama en la ciudad, ya sea un cartel publicitario, el papel tapiz de una pared, los acuarios, zoológicos, parques de diversiones, etc., aunque no todos generan un extrañamiento. En este sentido, tomamos tres Panoramas efímeros que, tienen como fin difundir un mensaje a través de la utilización consciente de la representación de un paisaje remoto y el extrañamiento que pueda producir al usuario. Estos Panoramas son: *We are like vapours* de Jeffrey Shaw, *The mediated motion* de Olafur Eliasson y *The British Pavilion for Expo 2017 Astana*

Jeffrey Shaw es un artista que ha desarrollado la idea del Panorama en sus instalaciones (ver anexo), él reutiliza el espacio de 360° para comunicar e interactuar con el observador a través de un paisaje. De los tres casos, Shaw es quien más se acerca a la espacialidad del Panorama original.

La inmersión que provoca una imagen de 360° es la estrategia que se replica y se actualiza con la tecnología digital, por medio de este espacio se difunde el conocimiento al observador. *We are like vapours* (fig.12 y 13) se ubica en China y representa el *Pacifying the South China Sea handscroll*. El pergamino representado fue hecho en el siglo XIX por un artista desconocido y narra la supresión de la piratería por el emperador *Jiaqing*⁴⁷. La niebla que cubre la representación es utilizada como un elemento lúdico que muestra de forma focalizada la información. La instalación está envuelta por una tela con una representación pictórica del océano y los bordes de china. Entre la tela y la pantalla de 360° se genera un pequeño recorrido, el cual hace un traspaso controlado entre la atmosfera del museo y el Panorama.⁴⁸

Se destaca la relación entre el observador y el espacio de 360°, ya que, al no ser un lienzo de pintura la relación que propone Shaw no es una contemplativa, sino que una interactiva. La pantalla de 360° reacciona a la acción del observador lo cual, provoca una inmersión distinta al del Panorama clásico. El extrañamiento que se produce al aislar el Panorama de Shaw del espacio del museo, permitiría contrastar atmosferas para abstraerse del mundo exterior y sumergirse en el espacio de representación.

La instalación “*The mediated motion*” (fig.14) nos revela dos hechos importantes: El primer hecho es que el terreno falso del Panorama clásico es capaz de ser autónomo sin tener una plataforma que lo distancie ni un lienzo que lo envuelva. El segundo hecho es la contradicción espacial, si en el Panorama se ocultaba en lo posible la arquitectura para generar la ilusión, en *The mediated motion* se deja en evidencia. Esto nos abre una nueva posibilidad de entender el Panorama, si al espacio genérico de la galería se le dota de un terreno

específico, este puede intensificar los detalles del paisaje.



Fig. 12 y 13 Jeffrey Shaw, *We are like vapours*, Coauthor: Sarah Kenderdine, Cédric Maridet (sound), Software: i3D, Production: ALiVE/ACIM, School of Creative Media, City University of Hong Kong, 2013.



fig. 14 Olafur Eliasson, *The mediated motion*, Kunsthau Bregenz, Austria, 2001 Photo: Markus Tretter

⁴⁷ «Jeffrey Shaw Compendium», Jeffrey Shaw, acceso el 09 de mayo de 2019, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/>

⁴⁸ Hay una valorización entre el espacio expositivo del museo con el espacio interior del Panorama, lo que en las otras instalaciones de este artista no se aplica tan evidentemente.

“Smithson mira hacia el suelo y se deja arrastrar por la fascinación que le provoca encontrar una nueva forma de accidente y negligencia dotada de unas cualidades matéricas que, intuye, no han sido exploradas plásticamente materiales vivos y materiales inertes artificiales, que le impulsará a trabajar ya no sobre el lienzo vertical y en relación con el horizonte sino sobre el plano del suelo”⁴⁹

Podemos observar que la comprensión del paisaje no solo engloba la inmensidad del horizonte y grandes extensiones de terreno. Dando cuenta que la belleza que está afuera muchas veces pasa desapercibida. Y la capacidad de Smithson y de Eliasson de poder ver la “aparente invisibilidad de lo físicamente perceptible”⁵⁰ del paisaje. El extrañamiento se produce por el contraste del espacio arquitectónico con el detalle del fragmento del paisaje, con lo cual permite analizar con detención un elemento aislado.



Fig.15 The British Pavilion for Expo 2017 Astana 2017

El pabellón británico para la Expo 2017 Astana (Interactive Yurt and 360-Degree Projection) (fig.15) tiene como eslogan “we are energy”, en el cual se presenta un recorrido lineal y cae en una “narrativa interactiva.”⁵¹ El espacio tiene más de 2200 metros cuadrados que se dividen en 5 partes: el primero es el *arrival* por dónde uno ingresa al proyecto, segundo el *sound corridor* donde se sitúa la *expansion of universe*, en el tercero *structure and Panorama* y se sitúa la *human ingenuity, landscape and nature*, el cuarto es *UK innovation* donde está el *continuum* y el quinto *departure* que es la salida del proyecto (fig.33). El cómo se estructura el espacio de la instalación es similar al del Panorama clásico: tenemos un acceso que equivale a la taquilla; el *sound corridor* equivale al pasillo; y la *structure and Panorama* sería el equivalente al espacio interior del Panorama. Nos enfocaremos en el pasillo de esta instalación, inmediatamente podemos relacionar la oscuridad del pasillo como un descontextualizador del espacio. Como sucede con el

Panorama clásico el pasillo es el que ayuda a la inmersión del espacio, sin este elemento no se podría generar la experiencia que ofrece el pabellón, ya que, permite extrañarse de su contexto inmediato y salir del espacio cotidiano. Esto serviría para difundir las innovaciones que tiene relación con el medio ambiente por medio de la espacialidad que genera la instalación en su completitud.

Conclusión

A partir de lo presentado vamos a entender que el Panorama clásico se desarrolla gracias a la necesidad de representar paisajes y ser un espacio de ocio para las personas. La comparación que hacemos con los Panoramas de Barker, Langlois y von Werner, es para analizar cómo la arquitectura va a representar distintos discursos bajo la visión de un artista o curador. El rol del “curador”⁵² del Panorama cumple con elegir la imagen, elevándola como ícono para el observador. En el caso del Panorama no solo el lienzo se consolidaba como arte, sino que el paisaje representado se eleva como una verdad del mundo, y si bien la imagen se crea a partir de un hecho real, la misma no va a ser una representación exacta, ya que la representación se verá modificada por las necesidades del “curador” y de la técnica de pintura. El espacio del Panorama a través del lienzo panorámico es capaz de comunicar y dar a conocer lugares o acontecimientos, pero también se interpreta como un instrumento de control y propaganda política, no es de extrañar que se mencione como una “*propaganda machine*.”⁵³ Queda en evidencia con el caso de Sedan y la manipulación de la imagen por parte de von Werner o el intento fallido de revalorar al imperio francés del Panorama para los *Champs-Elysees* de Lanlgois. Por lo que, existe una dicotomía en el Panorama, este puede ser utilizado como un medio que difunde el conocimiento o que manipula a través de la imagen.

Con respecto con el extrañamiento que produce el Panorama, no siempre sería operativo hacia el observador. Esto se analiza desde su condición espacial y narrativa, ya que estas dos influyen drásticamente en la experiencia que se tenga en el interior. En la espacial, lo que prima es el cambio atmosférico del contexto inmediato, por lo que, si el espacio del Panorama no es capaz de transportar a un paisaje remoto (o generar la ilusión), no podría haber un (re)conocimiento del paisaje urbano cotidiano. En la narrativa, si el relato que yace detrás de la imagen hace sentir identificado al observador, este no podría extrañarse de la situación y tomar distancia de la imagen presentada, no habría un aprendizaje, sino que, todo lo contrario, el observador

⁴⁹ Iñaki Ábalos. *Atlas pintoresco*, pp.210-12.

⁵⁰ VOGT, Exhibition at the Kunsthaus Bregenz The mediated motion, 2001.

⁵¹ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “*Performing Digital Aesthetics*”, 214

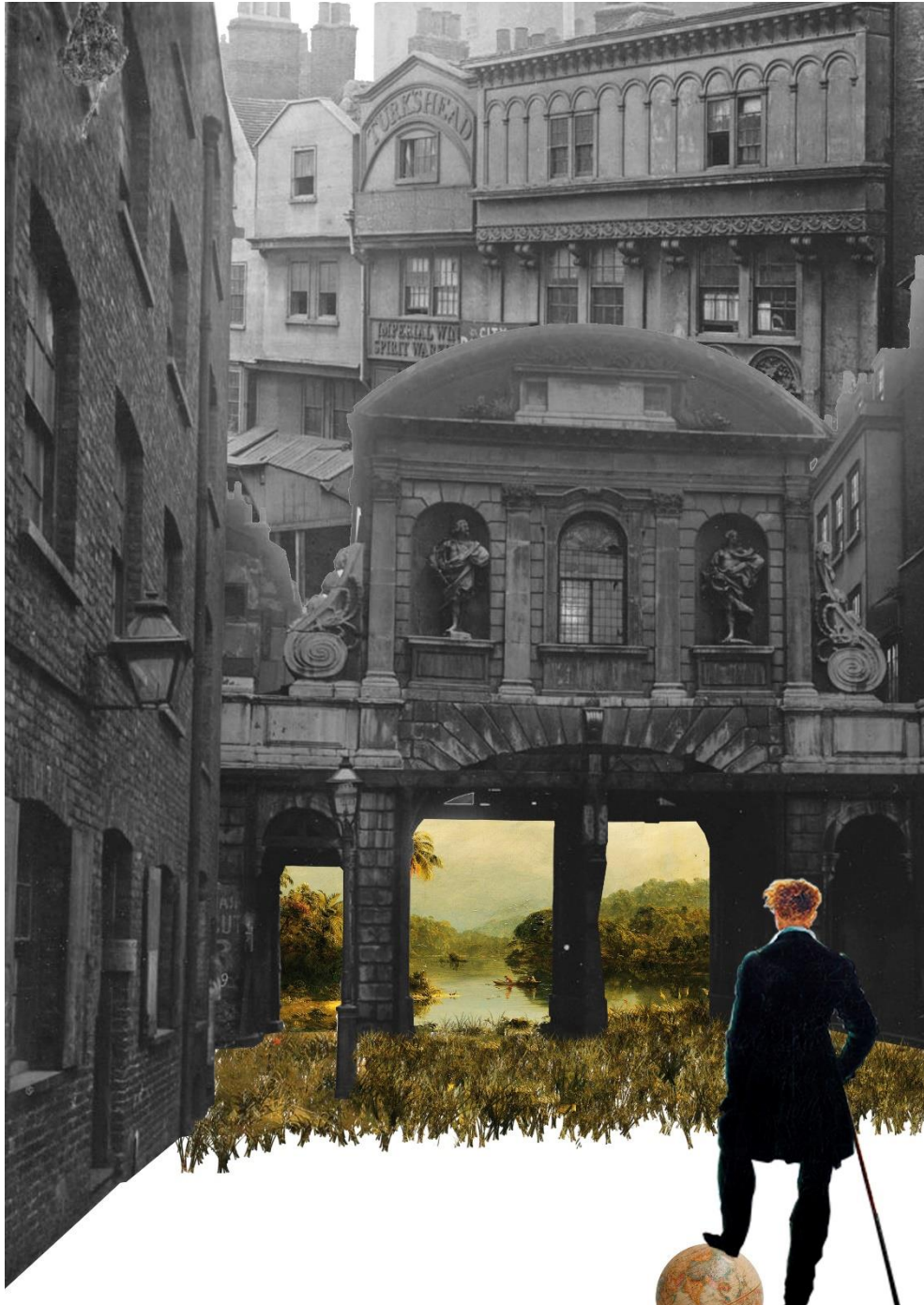
⁵² Boris Groys. *Art Power*, 8 p.43

⁵³ También se establece que el panorama va en oposición de la historia social de Marx. Bernard Comment, *The Panorama*, p.8

no cambiaría o reflexionaría sobre sus propios conocimientos al no salir de su zona de confort.

La evolución que ha tenido el Panorama nos demuestra que los espacios de representación son repercutidos por la tecnología disponible, esto cambia la forma de relacionarnos con ellos. En la actualidad ya no hay una gran necesidad de dar a conocer un paisaje remoto, ya que viajar a distintos lugares es más accesible, pero si existe una necesidad de dar a conocer una actividad, innovación, o simplemente para la recreación del observador. El Panorama como concepto espacial es útil para esta necesidad, ya que a través de la experiencia estética que proporciona puede activar la curiosidad y el deseo de conocer más. El Panorama a través de la representación es capaz de operar en la contemporaneidad, volver a usarlo no significa necesariamente repetir la misma edificación, Se puede actualizar y adaptar el concepto de Panorama en la arquitectura contemporánea.

2. Panorama como máquina de representación



Introducción

En este capítulo nos concentraremos en analizar la arquitectura del Panorama y su repercusión en el observador.

El Panorama clásico está compuesto de una serie de estrategias arquitectónicas que, al momento de unir las genera una máquina precisa que transporta a un paisaje remoto. Pero en la actualidad los Panoramas efímeros no utilizan todas las estrategias, lo que genera nuevos tipos de Panoramas. Por lo que se analiza cuáles son las características que priman sobre una estrategia u otra.

Sobre las mismas estrategias arquitectónicas, se analiza la aplicación de la distancia como una herramienta que altera la percepción del observador. Esto expone una contradicción en el uso de la arquitectura, ya que constantemente quiere engañar al observador sumergiéndolo en la imagen, pero la misma utilización de la arquitectura evidencia el engaño. Por lo que, la idea conceptual de la distancia tendrá una utilidad distinta dependiendo de su enfoque.

En última instancia se hace la analogía del lienzo de 360° del Panorama como ventana de la ciudad y esto se argumenta por la utilización de Alberti al comparar un lienzo con una “ventana abierta.” A partir de esto vemos cómo puede influir un cuadro de pintura en el muro arquitectónico y cómo una representación pictórica puede ilustrar y motivar la investigación al observador

Tipología de máquina

Ya antes contextualizado como fue la creación del Panorama, este se reprodujo por Inglaterra, Francia, Alemania, Austria y Estados Unidos⁵⁴, por nombrar algunos países, pero la última aparición exitosa fue en la exposición mundial de 1900.⁵⁵ El Panorama comienza a competir con el constante desarrollo visual y el vértigo que produce las nuevas tecnologías (como por ejemplo el cine) por lo que el interés en este tipo de representación decae. No obstante, las estrategias de diseño que se propusieron para los Panoramas se repiten en gran medida, por lo que se toman tres casos para este estudio comparativo. El primer Panorama será *Burford's Panorama, Leicester Square*, Inglaterra, 1793, el segundo *Rotonde des Panoramas, avenue des Champs-Elysees*, París, 1839 y por último el *Rotunda of the Sedan Panorama*, Alemania, 1883.

Con el objetivo de visualizar las estrategias arquitectónicas del Panorama, se hace un despiece de las estrategias que se consideran más relevante para este estudio, no se analizará el exterior de los Panoramas ya que las estrategias de cada edificación pueden variar por su contexto o material. La designación hecha por El arquitecto Ignace Hittorff en el Panorama para los *Champs-Elysees* (fig.7) y el estudio arquitectónico de Laurent Lescop sobre el mismo Panorama,⁵⁶ son las estrategias que se utilizan como base, las cuales son: (A) Entrada y taquilla. (B) Corredor oscuro. (C) Plataforma de observación. (D) Ángulo de visión del espectador. (E) Lienzo circular. (F) Foreground tridimensional (terreno falso). (G) Objetos pintados sobre tela en trompe l'oeil. Se descarta la entrada y taquilla por ser la zona de compra del ticket de acceso, se cambia el ángulo de visión por el cono de visión que presenta Lescop, se une el lienzo circular con los objetos pintados sobre la tela, y se agrega la iluminación cenital como estrategia arquitectónica. Por lo que las estrategias a analizar serán: 1. El pasillo o corredor, 2. Plataforma del observador, 3. Terreno falso (faux terrain), 4. Lienzo de 360°, 5. Iluminación cenital, 6. Cono de observación.

1. Pasillo o corredor (fig.16)

El pasillo o corredor es la primera estrategia arquitectónica con la cual se enfrenta el usuario, este elemento lo vamos a tomar como un todo desde el acceso hasta la circulación vertical. Es el que desconecta al observador del espacio exterior y lo lleva a otra realidad, para lograr esta inmersión e ilusión el pasillo tiene tres características: la primera es la eliminación de vanos, con esto consigue un espacio que no tiene visión al exterior, lo que desconecta de cualquier vista familiar y genera una circulación unidireccional (menos en el primer Panorama ya que su circulación es más compleja). A lo que nos lleva a la segunda característica que corresponde a la falta de iluminación, al eliminar gradualmente la luz natural, la luz pintada en el lienzo tiene una apariencia más real, lo que permite una ilusión ambiental⁵⁷. Y la tercera característica tiene que ver con las dimensiones que tiene el pasillo, al ser angosto el cambio que se produce de un espacio a otro es radical, ya que al ingresar a la plataforma el observador se enfrenta a una vista libre de 360° grados.

⁵⁴ Comment divide los Panoramas originales en dos generaciones. Bernard Comment, *The Panorama*, p.257-59

⁵⁵ “. . . It thus seems no accident that panoramas, which came into being in the age of montgolfiers, made their last appearance at the World Exhibition of 1900, a celebration of man's domination of nature.” Stephan Oettermann. *The Panorama*, p.25

⁵⁶ Laurent Lescop. Panoramas oubliés : restitution et simulation visuelle. Cahier Louis-Lumière, (Noisylé- Grand : ENS Louis-Lumière, 2016, Archéologie de l'audiovisuel, 10, pp.49-64. <http://www.enslouis-lumiere.fr/formation/recherche/cahier-louis-lumiere/cahier-10.html> . hal-01499682)

⁵⁷ Laurent Lescop, *Panoramas oubliés*, pp.49-64

2. Plataforma del observador (fig.17)

La plataforma sirve para elevar al observador y situarlo en la línea del horizonte del lienzo. Si bien el primer Panorama tiene dos plataformas de distintos tamaños y el tercero tiene una plataforma giratoria⁵⁸ (que avanza a medida que cuenta una historia bélica a través de la pintura), comparten la misma lógica espacial. Estos cumplen con la función de separar, limitar y generar **distancia** con el lienzo expuesto para establecer una zona segura al observador.

3. Terreno falso (faux terrain) (fig.18)

El terreno falso es un espacio intermedio entre el observador y el lienzo. El traspaso visual al lienzo de 360° era imperceptible para el observador y solo los ojos entrenados lo podían percibir. Se caracteriza por ser “la extensión tridimensional de la imagen unidimensional”⁵⁹, a la cual se le adjudica una esencia teatral.⁶⁰ Pero aislando la estrategia y transformándola a un elemento autónomo, lo podemos catalogar como una escultura comparable a las instalaciones de Olafur Eliasson⁶¹ en *mediated motion* (fig.14). En la fig.18, la circulación del Panorama de Barker⁶² interfiere con el terreno impidiendo la visión completa del espacio, lo que en los Panoramas posteriores se mejoró.

4. Lienzo de 360° grados (fig.19)

Esta Estrategia es la más obvia y la que se mantiene y se reproduce en todos los Panoramas. Se genera un espacio en 360° que sea capaz de soportar un lienzo (lo cual es similar con las galerías modernas), el cual debe abarcar la totalidad de su muro, si bien tiene una condición muy específica, no importa mucho el contenido de la representación. Una semejanza con la arquitectura moderna en términos de estrategias arquitectónicas es la ausencia de muros (al menos visibles). Por lo que representa un espacio completamente abierto (o al menos es la ilusión que genera), con una gran ventana panorámica que permite la visión a un paisaje.

5. Iluminación cenital (fig.20)

Los panoramas se iluminan naturalmente con el ingreso de la luz cenital, esto ayudaba a apreciar mejor el lienzo y el espacio en general. El manejo del ingreso de la luz dentro de los Panoramas fue mutando, principalmente

por la sombra sobre el lienzo que generaba la estructura del techo. En el Panorama para los *Champs-Elysees*, el arquitecto Hittorff hizo un cambio a la estructura de la techumbre, y que posteriormente los avances tecnológicos con el acero permitieron estructuras más simples que controlasen la iluminación.

6. Cono de Observación (fig.21)

El cono de observación permite ajustar la visión del observador, esto evita que se vea la estructura del cielo por un ángulo muy abierto o que las proporciones de la pintura se vean afectada por un ángulo cerrado. El cono se ajusta según el tamaño de la plataforma y la distancia que va a tener el observador con el lienzo. Por lo tanto, al tener estas medidas era posible hacer el dibujo del paisaje, el cual era dirigido por el artista a cargo de la composición.

Con estas estrategias arquitectónicas se desarrollaron los Panoramas expuestos. Se destaca que el espacio es una máquina precisa que busca generar la ilusión del “estar ahí”. Por lo tanto, si el espacio no tiene esa precisión esperada, el Panorama no podrá trasladar al observador a un paisaje remoto. El recorrido secuencial de un espacio a otro genera una experiencia estética y extraña espacialmente al observador. Así el observador llega al espacio expositivo, donde se produce una contradicción entre ser un lugar completamente cerrado, pero al mismo tiempo representa un espacio abierto. En su estado más puro comparte la característica de una galería moderna, ya que estos espacios son capaces de soportar cualquier tipo de obra de arte. En el Panorama ocurre algo similar, ya que tiene un espacio circular de 360° y dentro de ese rango se puede insertar cualquier tipo de paisaje. Por lo tanto, con este argumento el espacio arquitectónico se despoja de cualquier discurso⁶³ para generar una ilusión.

⁵⁸ El autor Grau menciona este mecanismo: “A further important mechanism, which contributed to the effect on the observer, was the slow “imperceptible” rotation of the viewing platform, which, in less than half an hour, moved the observer past all sections of the painting.” Oliver Grau. *Virtual Art*, p.108

⁵⁹ Oliver Grau. *Virtual Art*, p.106

⁶⁰ Laurent Lescop, *Panoramas oubliés*, pp.49-64.

⁶¹ Günther Vogt, Ólafur Eliásson, *Miniature and Panorama: Vogt Landscape Architects, Projects 2000-12*, 2012.

⁶² En el primer Panorama de Barker se hace visible lo incómodo de la circulación, ya que esta interfería con la visión

del lienzo y afectaba la luz de la pintura. Barker propuso este sistema más complejo antes de uno simple, ya que en caso de que una vista estuviera en mantención también se podría acceder a la otra. También al estar más tiempo en la circulación la impresión de la primera vista desaparecería preparando la siguiente. Stephan Oettermann. *The Panorama*, p.103

⁶³ Ya que es capaz de soportar cualquier discurso político o ideológico. El espacio arquitectónico siempre es el mismo, lo que va a mutar son las representaciones que soporte.

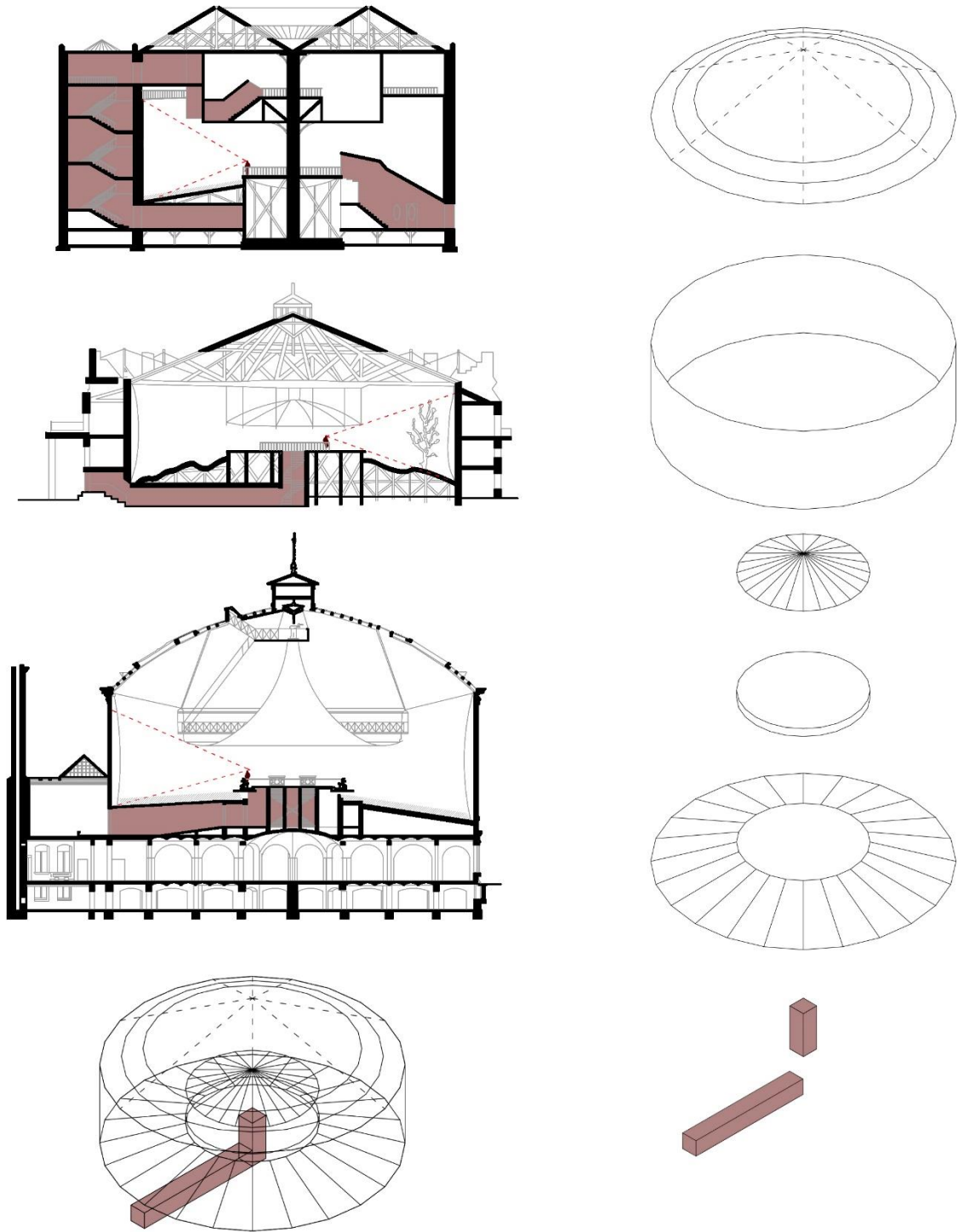


Fig.16 Pasillo. elaboración del autor

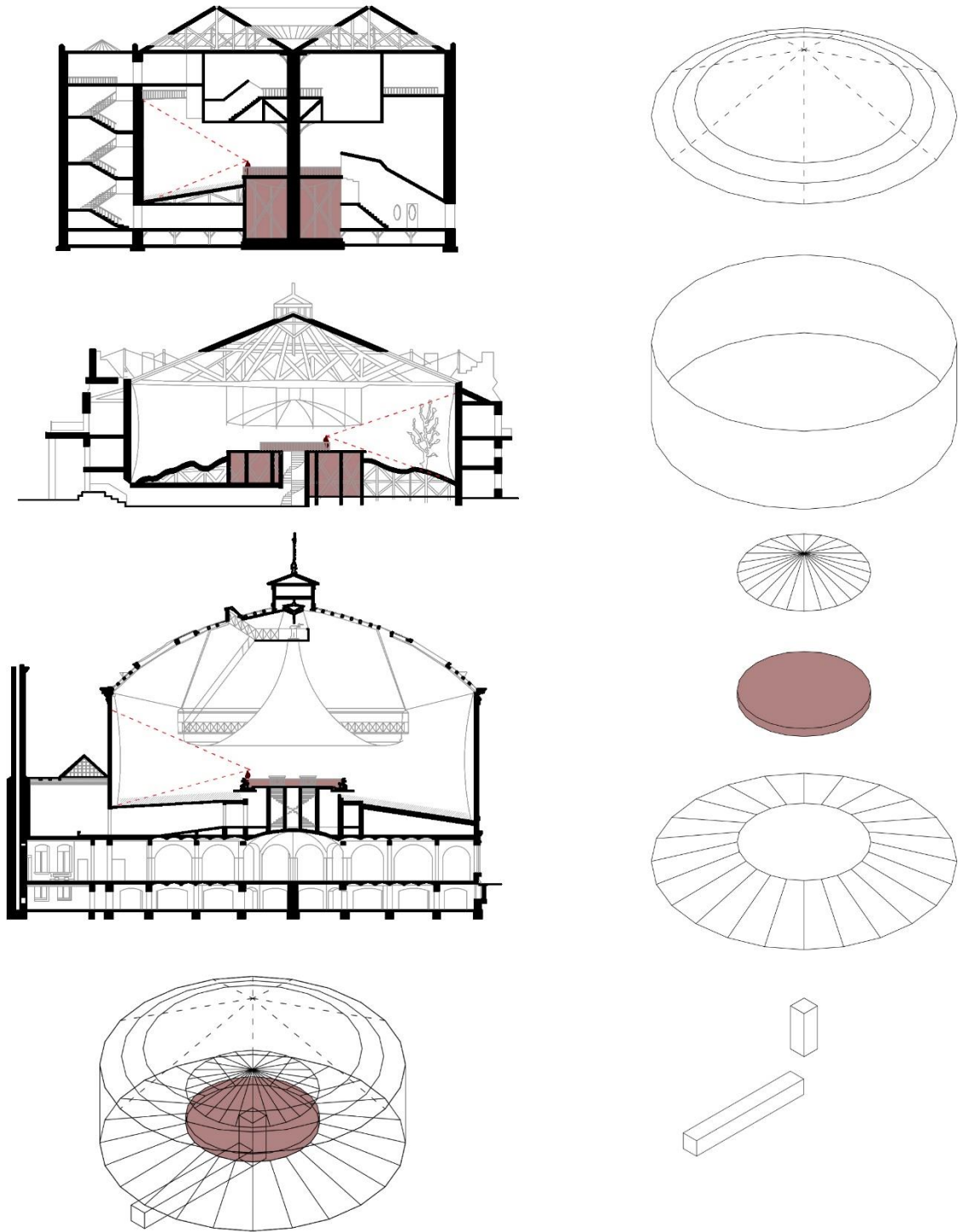


Fig.17 Plataforma del observador. elaboración del autor

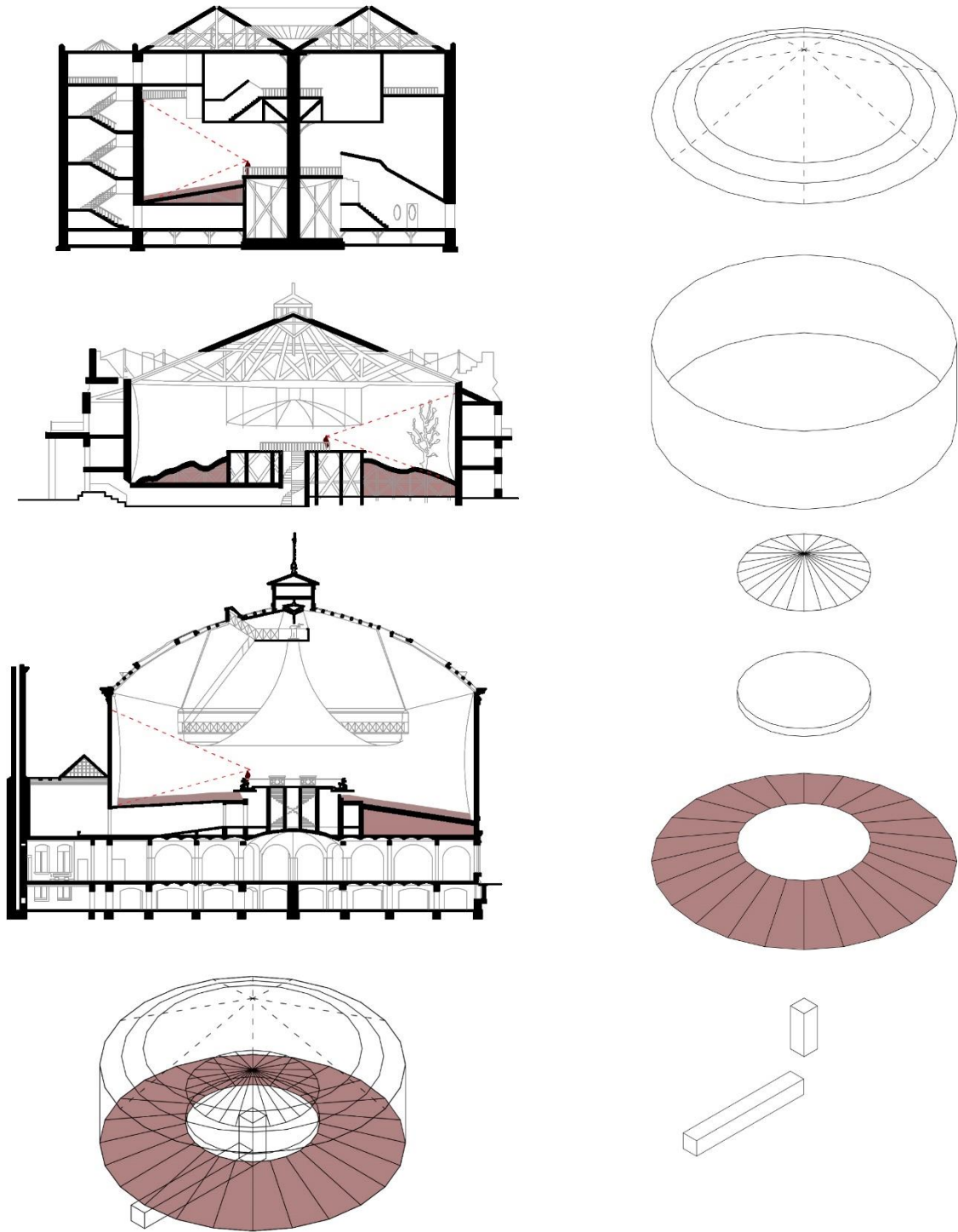


Fig.18 Terreno Falso (faux terrain). elaboración del autor

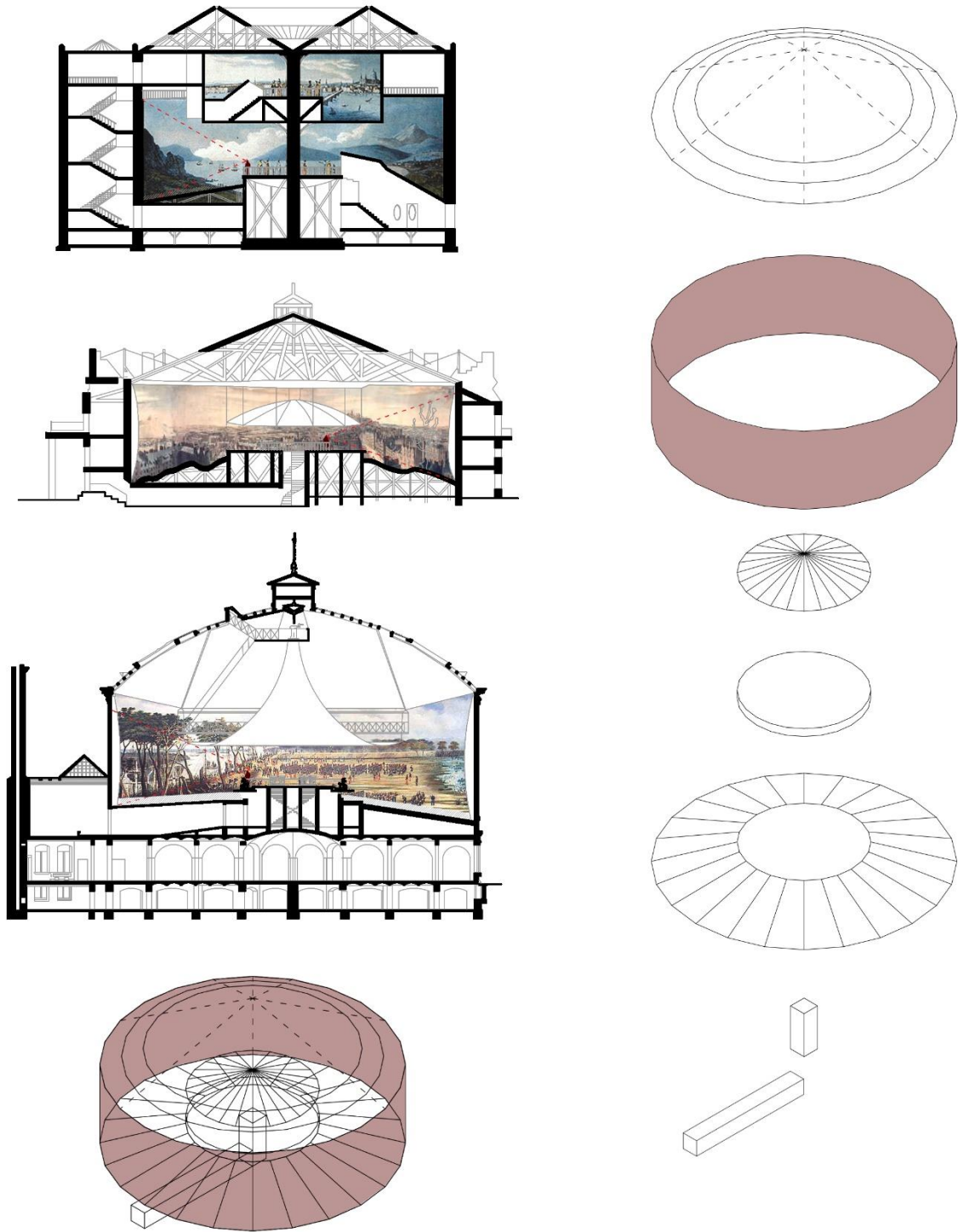


Fig.19 Lienzo 360°. elaboración del autor

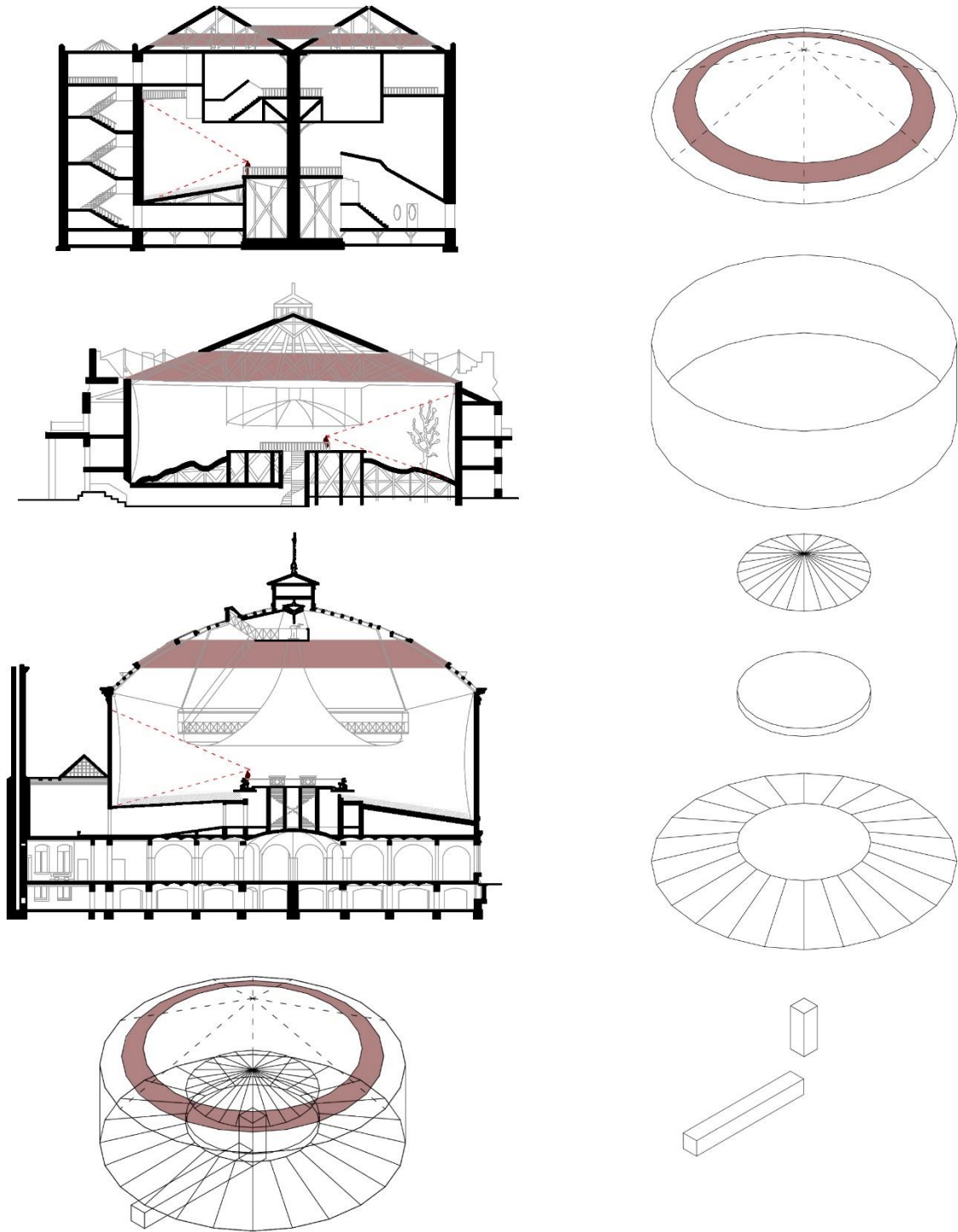


Fig.20 Iluminación cenital. elaboración del autor

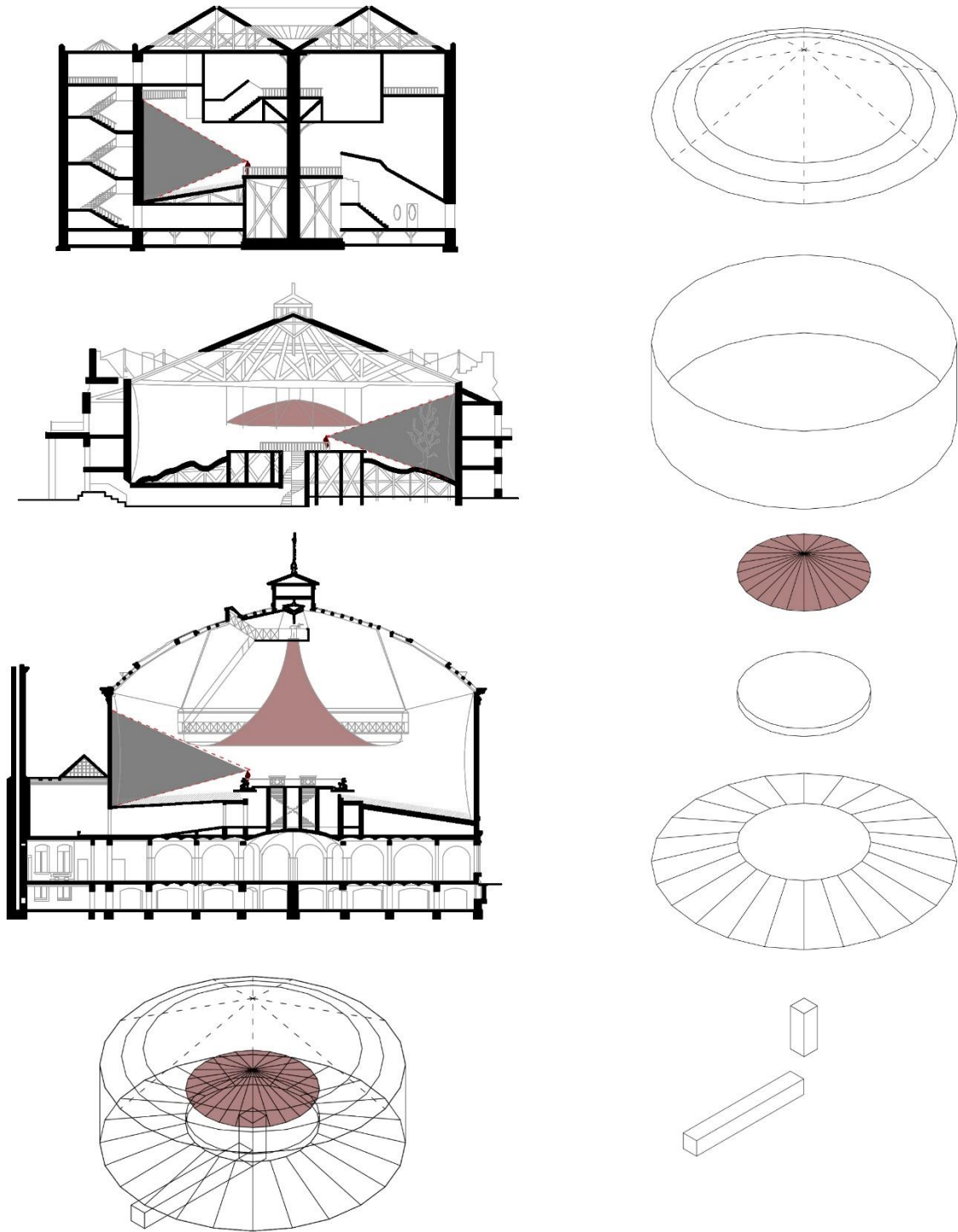


Fig.21 Cono de observación. elaboración del autor

Si se analiza los diferentes Panoramas contemporáneos, estos no presentan todas las estrategias que se mencionaron anteriormente, a menos que sea una restauración. Por lo que, podemos identificar dos estrategias que funcionan de forma autónoma, las cuales son: el espacio de 360° y el terreno falso. Estas destacan sobre las otras por su condición visual, la cual puede modificar un espacio al momento de instalarse y afectar los sentidos del observador. Tal es la relevancia visual que el resto de las estrategias son colaborativas, las que están para mejorar la experiencia espacial.

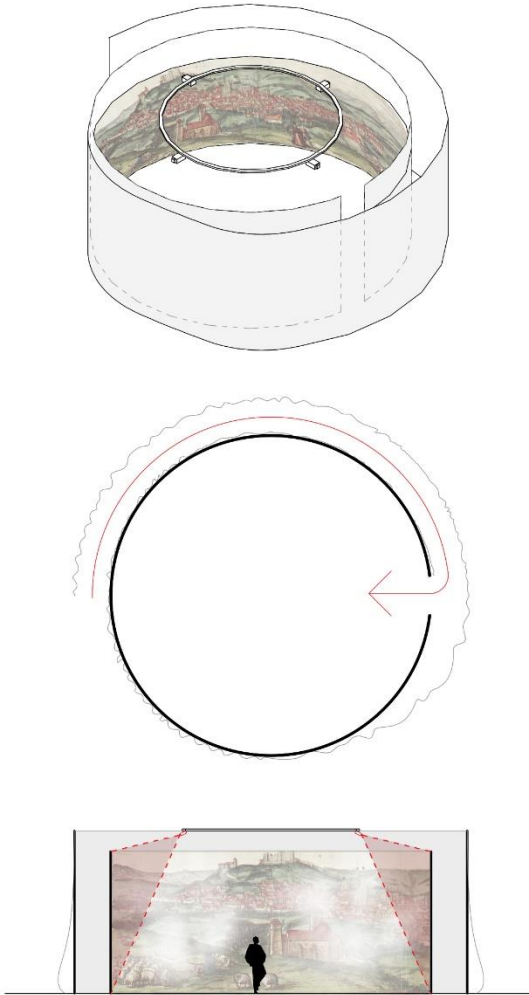


fig. 22 *We are like vapours*, Sección, circulación e isométrica, elaboración del autor.

El espacio de 360° (fig.22) tiene la característica de envolver al observador, extrañar el entorno inmediato y representar cualquier tipo de paisaje por medio de la imagen. La imagen puede ser una proyección, pantalla tecnológica, un holograma, un material como la vegetación o una pintura (como los lienzos de Barker). En el caso de *We are like vapours* de Jeffrey Shaw (fig.12), la utilización de proyectores es la tecnología que permite representar un paisaje y la pantalla es la que construye el espacio. No obstante, existen

variaciones que provocan alternativas al principio conceptual del espacio de 360°, tal es el caso del cine o *dome theater*, en los cuales el observador permanece inmóvil siendo envuelto por una imagen. También la conformación espacial circular puede cambiar a uno esférico (fig.23), hexaedro regular (fig.24) o un espacio plano (fig.25).



fig. 23 Foster + Partners, Steven Spielberg, and Immersive Team Up for Universal Sphere, Philadelphia, USA, 2019.



fig. 24 *Pandoras Box*, Max-Planck Institute Visitor Centre, Radolfzell, Germany, 2010.



fig. 25 Bill Viola Studio, *Electronic Renaissance*, Palazzo Strozzi, 2017.

El terreno falso (fig.26), aparte de lo ya mencionado, tiene un valor por “transportar” un fragmento del paisaje al espacio arquitectónico y provocar una interacción con el observador. Los terrenos que se presentan pueden ser extraídos desde el mismo paisaje o ser un montaje artificial que busque representar el paisaje remoto. Las interacciones que se provocan con el observador son inmersivas y contemplativas. En la primera, se ejemplifica en *The mediated motion* (fig.14), en donde el observador entra en contacto directo y es rodeado por un fragmento del paisaje.

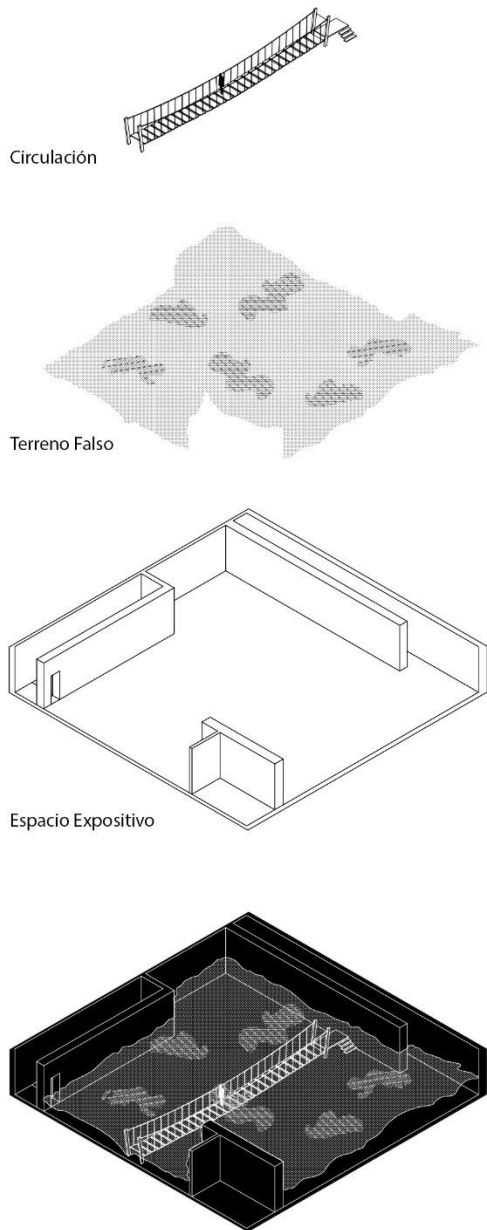


Fig. 26 Isométrica explotada, *The mediated motion*.
Elaboración del autor.

En la contemplativa, podemos relacionar al diorama (patentado en 1823) de Luis Daguerre (1781-1851) que, a través de su mecanismo provoca el movimiento de los elementos naturales del paisaje, dando mayor realismo a la representación.⁶⁴ Se menciona este espacio a pesar de ser una mezcla entre imágenes 2-D y terreno falso, por ser una continuación evolutiva del Panorama, la cual aún se utiliza en los museos de historia natural. Su mecánica interna es similar a la de un escaparate que separa al observador con un vidrio o algún elemento

⁶⁴ Anthony Vidler. *The Scenes of the Street and Other Essays*, (New York: Monacelli Press,) 2011. p.82

que impida el ingreso al espacio de representación. Al extraer las imágenes 2-D del diorama, el espacio quedaría solamente con el terreno falso, descontextualizando el paisaje, produciendo representaciones como las de *Art unit mé* (fig.27) o las de Robert Smithson (fig.28), donde se aísla un elemento natural del paisaje y se pone en relación con los elementos de la arquitectura.

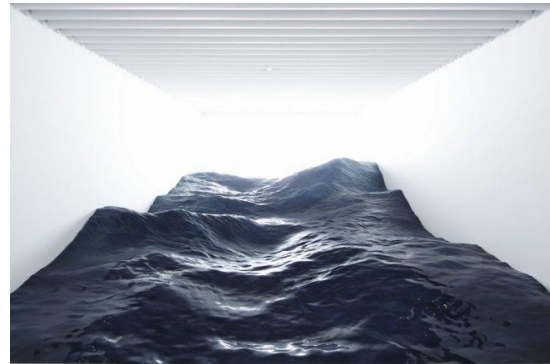


Fig. 27 *Art unit mé*, "Contact" a sculpture of waves, Mori Art Museum, 2019. Photo by Kioku Keizo



Fig. 28 Robert Smithson, "Mirror and Crushed Shells, 1969.

La distancia como herramienta

El Panorama en su interior representa un paisaje lejano, pero ¿Cómo se logra esta experiencia de estar en un paisaje remoto? A través de la distancia como un principio conceptual genera la aparición del paisaje. Hay una progresión espacial que se produce dentro del Panorama, en donde la distancia constantemente altera

la percepción del observador. Por lo que la distancia como principio conceptual es una herramienta que potencia la comunicación de un mensaje y a la vez propicia el extrañamiento en el observador. Se hará un acercamiento del concepto de distancia desde el paisaje, la literatura sobre los Panorama y del extrañamiento, con esto podremos ver cómo es su implementación en la arquitectura. Simmel dice:

“... que la configuración artística opere con más facilidad ante la visión de un paisaje que ante la de otros seres humanos, se explica por varios motivos. Ante todo, el paisaje se nos aparece a cierta distancia lo cual, siendo fuente de objetividad, propicia la mirada artística...”⁶⁵.

Para M. Dolores y su interpretación de la distancia en el Panorama revela lo siguiente:

“El espectador perdía el sentido del espacio y la distancia al verse inmerso en una pintura extremadamente realista, con una escala y perspectiva tan perfectas, que, en ausencia de cualquier medio de comparación con lo real, permitía a la gente realizar un sueño de la época: viajar sin tener que desplazarse; participar en el presente de algo que estaba lejos en el espacio o en el tiempo.”⁶⁶

Cuando se trata de Grau la distancia la entiende en distintos ámbitos, el hace una comparación entre la “Masividad y Proximidad” de la arquitectura, en contraste del paisaje lejano⁶⁷. También entiende que gracias a la técnica de la perspectiva es más fácil producir esta distancia en el espacio arquitectónico:

“*Perspective is an effective tool for creating distance; it reduces the size of objects, moves them back, or fades out things that do not fit in with the horizon it envisions. However, perspective is not an expression of natural vision; it is a technical construction, and what it presents to the perception follows specific conventions. Panofsky's analysis of perspective is undoubtedly apposite.*”⁶⁸

Oettermann se refiere a la distancia en la perspectiva de la siguiente manera: “*The distant vista leads the observer into the virtually limitless depths of the depicted landscape.*”⁶⁹

Si lo analizamos desde Simmel, el observador es incapaz de “individualizar”⁷⁰ la naturaleza, y al lanzar una mirada al espacio, este solo puede recoger partes individuales del mismo (Fig.29). Por lo tanto, el paisaje -que es un fragmento de la naturaleza⁷¹- tiene un grado

de propiedad en el momento que se toma conciencia de él. Y esta conciencia es el precursor de la producción pictórica del paisaje, así puede haber tantos paisajes y reproducciones del paisaje como observadores que tengan conciencia de este. Lo que entra en relación con el teatro épico y el extrañamiento, en este caso, al ser consciente del paisaje permite extrañarse de la naturaleza. En el Panorama el lienzo de 360° representa la naturaleza que envuelve el espacio, por lo que el observador hace “aparecer” su propio paisaje al momento de posicionarse en la plataforma la cual, produce la distancia.

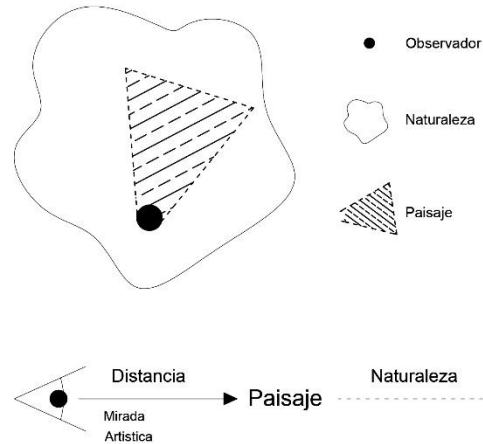


Fig.29 Espacio del paisaje, elaboración del autor

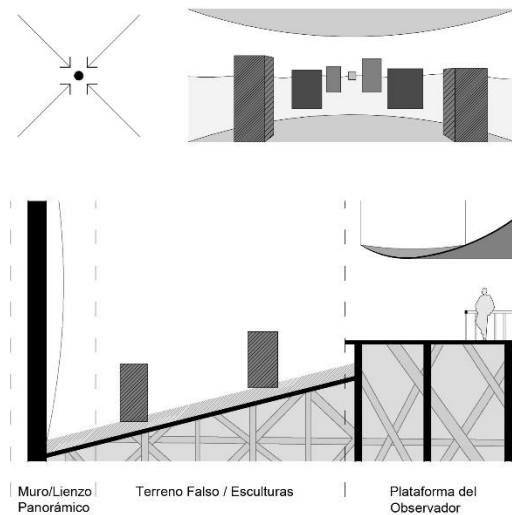


Fig. 30 Perspectiva en el Panorama, elaboración del autor

⁶⁵ Georg Simmel. *Filosofía Del Paisaje*, trad. Mathias Andlauer, (2ª ed. Madrid: Ed. Casimiro libros, 2014.) p.16

⁶⁶ María Dolores Bastida de la Calle. “El Panorama: Una Manifestación Artística Marginal del Siglo XIX”. *Revistas Espacio, Tiempo y Forma. Series VII, Historia del Arte*, (2014.), p.211

⁶⁷ Oliver Grau. *Virtual Art*, p.39-40

⁶⁸ Oliver Grau. *Virtual Art*, p.40

⁶⁹ Stephan Oettermann. *The Panorama*, p.26

⁷⁰ La esencia de la naturaleza no es individual, la mirada del hombre reconstruye el paisaje. Georg Simmel. *Filosofía Del Paisaje*, p.9

⁷¹ La naturaleza es a un “todo” superior y tal como dice Simmel “uno Divino”. Georg Simmel. *Filosofía Del Paisaje*, p.9

Dolores interpreta que se “pierde el sentido del espacio y la distancia al verse inmerso en una pintura extremadamente realista”. Más que perder el sentido, el Panorama articula y manipula los sentidos que debe experimentar el “espectador”. No hay una pérdida del sentido, ya que eso precisería un descontrol en el espacio y una constante inseguridad. El Panorama es todo lo contrario, es una máquina altamente controlada y precisa, donde cada elemento situado en su interior generará la ilusión de un paisaje lejano. Por lo que no se pierde el sentido del espacio, sino que se reconstruye uno nuevo.

Como exponen Grau y Ottermann la perspectiva no solo influye sobre la pintura como técnica, también se relaciona con los objetos que están antes del lienzo. Los objetos que se sitúan en la zona intermedia del espacio camuflan el cambio de elementos 3D a 2D con el uso de la perspectiva, del detalle de la escultura a la difuminación de la distancia del lienzo (Fig.30). Por lo tanto, la distancia permite engañar al ojo humano a través de la perspectiva.

El Panorama combina distintas técnicas para su creación y se necesitaba de un equipo artístico donde participaban: “...especialistas en paisaje, arquitectura, figura humana y animales. Usualmente esos pintores tenían a su vez un pequeño número de ayudantes, que eran en su mayoría estudiantes de arte.”⁷² El observador no alcanza a percibir todos los detalles de la pintura, ya que, la distancia que los separa se lo impide. Por esto mismo el trabajo que elaboraban y las técnicas que utilizaban los artistas, tenían que seguir las reglas del espacio en 360° y lo que alcanzaba a distinguir el ojo en los detalles del lienzo. Grau expone:

*“Together with the photorealism of the painting, it heightened the illusion of being in the image. The faux terrain served to disguise and negate the image character of the panorama and transformed the entire corpus into a space of illuminated illusion. Moreover, the boundary between picture and faux terrain was indistinguishable to the naked eye, as witnessed by the correspondent for the Militärzeitung: ‘the transition from reality to the painting is everywhere so cunningly contrived that only the practised eye can tell where the painting begins.’ The actual distance between the viewing platform and the canvas was more than twelve meters.”*⁷³

La distancia es la que hace aparecer el paisaje, en la proximidad se encuentra la arquitectura y en un punto medio aparece el Panorama. El Panorama en su forma más pura es solamente arquitectura, pero en la medida que soporta una representación del paisaje el espacio va mutando de arquitectura a una escultura para finalizar en una pintura, y al igual que el campo expandido de Krauss,⁷⁴ no se podría definir como una sola cosa.

(Fig.31) No se puede decir simplemente que este espacio es arquitectura, o que es una escultura o una pintura. Cuando se mezclan estos elementos se genera la ilusión del paisaje, pero referimos que el espacio interior es el paisaje real, tampoco sería correcto. Por esto el Panorama es una quimera del siglo XIX y si no se descompone por partes para ver qué es cada cosa, difícilmente se podría catalogar en la actualidad.

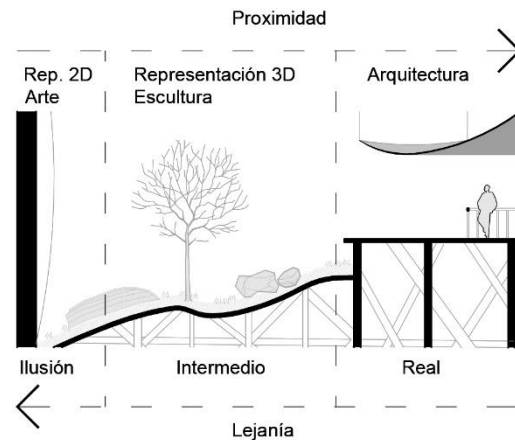


Fig. 31 Progresión de la arquitectura al arte, elaboración del autor

¿Cómo se implementa la distancia en el Panorama? Si bien hay una distancia conceptual de representar un lugar remoto dentro de la ciudad, también hay una serie de procesos donde la distancia física entre un elemento y otro ayuda a modificar la percepción del observador. En el pasillo (fig.32) establece dos tipos de relaciones con el observador: la primera es el largo del pasillo, la acción de caminar desde un punto A a un punto B, ayuda a desvanecer la imagen de la ciudad y también produce una expectación ante lo desconocido, que aumenta en la medida que se recorre el espacio; La segunda es lo angosto del pasillo, el traspaso a un espacio abierto con una visión de 360° que se acentúa con lo estrecho del espacio. Este espacio transitorio es el que articula al Panorama y permite viajar al observador a un paisaje lejano. Un espacio que está ausente de vanos e iluminación y su función es suplir una circulación, pero el valor que tiene en la arquitectura del Panorama es fundamental para generar un cambio de atmosfera.

La Plataforma y el cono de observación, son nuestros elementos arquitectónicos próximos del Panorama. Grau se refiere a esto como: “The horizontal view is an aesthetic device that cloaks the observer’s absorption into the ‘omnipresent’ panorama image, and thus the intellectually creative mechanism of distance is threatened by the immediate proximity of the panorama.”⁷⁵ El borde de la plataforma crea la

⁷² María Dolores Bastida de la Calle. *Panorama: Manifestación Artística*, p.208

⁷³ Oliver Grau. *Virtual Art*, p.106

⁷⁴ Krauss, Rosalind. “La escultura en el campo expandido”, *La posmodernidad* (Barcelona: Editorial Kairós, 1998.)

⁷⁵ Oliver Grau. *Virtual Art*, p.111

inmersión a un paisaje remoto, por lo que la plataforma es la que limita el perímetro que va a habitar el observador, y genera la distancia al terreno falso y lienzo de 360°. El cono de observador es el que nos encuadra la visión y oculta la estructura del cielo. Esta proximidad por parte de la arquitectura es la que dificulta la ilusión del paisaje, pero eran los mecanismos tecnológicos que permitían que el arte pudiera representar literalmente otro espacio.

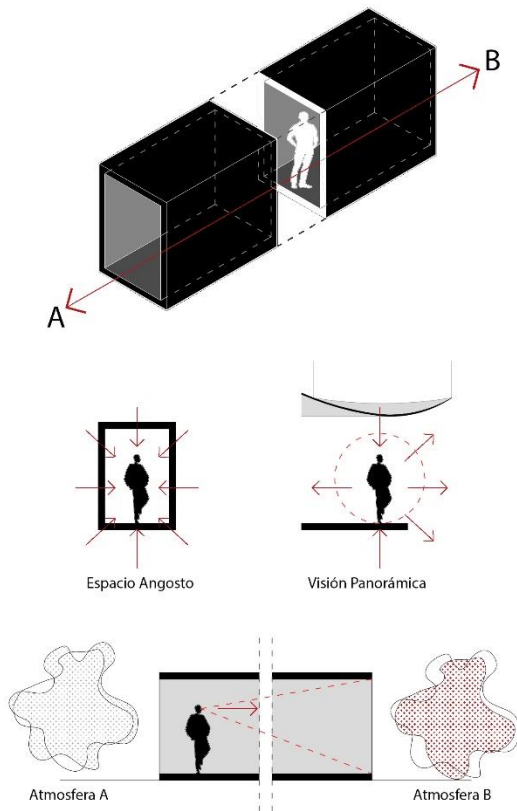


Fig. 32 Configuración del Pasillo, elaboración del autor

Las estrategias colaborativas en el Panorama son las que ayudan en gran medida al extrañamiento que pueda tener el observador. Primero podemos visualizar que el extrañamiento narrativo está estrechamente relacionado con la plataforma y el cono de visión en el Panorama clásico. Mientras que el pasillo es gravitante para un extrañamiento espacial tanto para el Panorama clásico como para el contemporáneo. En el extrañamiento narrativo (asumiendo los principios del teatro épico)⁷⁶, la distancia que provoca la plataforma con el lienzo permite al usuario mantenerse en un espacio “real” (fig.31), esta zona causa una interrupción en la ilusión que surge en el borde. Entre generar la ilusión del “estar ahí” y revelar la artificialidad del espacio es la dualidad que contiene estas estrategias colaborativas. En el

⁷⁶ Walter Benjamin. *Brecht: ensayos y conversaciones*.

⁷⁷ Viktor Shklovsky. “*Art as Technique*”.

extrañamiento espacial (asumiendo los principios de Shklovsky)⁷⁷, por lo ya expuesto, es el cambio de atmosfera que permite el extrañamiento de un lugar cotidiano. En *The British Pavilion* (fig.33), queda en evidencia como la utilización consciente del pasillo ayuda a profundizar la experiencia del espacio de representación y provocar un extrañamiento del contexto inmediato.

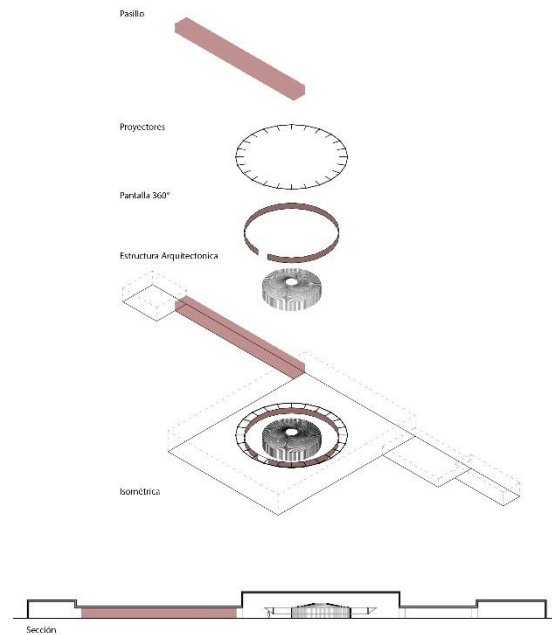


Fig. 33 Isométrica explotada y sección, *The British Pavilion*, Elaboración del autor.

Panorama como la ventana de ciudad

El Panorama como la ventana de la ciudad, acerca un paisaje desconocido a las personas, permite ver más allá y causa un extrañamiento de lo cotidiano, lo que incentiva la curiosidad y difunde los descubrimientos del ser humano.

Alberti relata el proceso cuando pinta un cuadro y dice: “inscribo un rectángulo de ángulos rectos tan grande como lo desee, el cual se considera que es una ventana abierta a través de la cual veo lo que quiero pintar.”⁷⁸ Leonardo da Vinci también continúa la idea de Alberti, y desarrolla que “la perspectiva no es más que el ver un lugar detrás de un cristal muy transparente, en cuya

⁷⁸ Leon Battista Alberti. *Tratado de pintura*, trad. Carlos Pérez Infante, (D.F.: Universidad autónoma Metropolitana, 1998.), p.67

superficie hay que dibujar los objetos situados detrás.”⁷⁹ Se puede entender que esta “ventana abierta” no solo tiene relación con las ventanas reales que ha experimentado el artista. Al momento que la arquitectura y sus ventanas son incapaces de satisfacer con un paisaje admirable, es que nace aparentemente una respuesta desde el arte y la pintura comienza a competir con la ventana por un espacio en el muro.

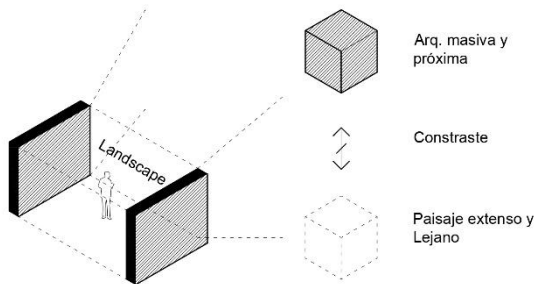


Fig. 34 Arquitectura próxima en contraste del paisaje lejano, elaboración del autor

Si la pintura se compara con algún elemento de la arquitectura, se podría decir que es similar a la de una ventana (fig.34). Ya que cumple con el contraste entre la arquitectura próxima y masiva⁸⁰ que imposibilita la vista, y la fragilidad o la inexistencia de algún material traslúcido que deja atravesar el espacio. Obviamente esta ventana tendría una relación con un paisaje admirable y no un paisaje sin encanto, por lo que la arquitectura cede su propia existencia a un paisaje que esté a priori.



Fig. 35 Ventana del paisaje en la ciudad, elaboración del autor

Hablando puntualmente de nuestra representación del paisaje, el Panorama aparece como un lugar contradictorio dentro de la ciudad. En la ausencia de un

paisaje Natural, el Panorama puede insertar una ventana que visualiza un paisaje a través de la masividad de la ciudad (Fig.35). Como también sucede en el trampantojo (*trompe-l'œil*) de las iglesias barrocas que permiten presentar un paisaje celestial a sus creyentes, en contraposición de los paisajes terrenales. Estas ilusiones causadas por el trampantojo, según Gombrich, se provoca por la técnica de la perspectiva, las sombras, el contexto de la representación (que sea una imagen reconocible) y una vista estacionada (o detenida). Él cree que el ojo puede ser engañado en un principio por esta técnica y que para demostrar su falsedad habría que “aplicar una prueba de movimiento, tocándola o cambiando de posición.”⁸¹ La técnica artística de la vista panorámica está pensada para cambiar constantemente de posición⁸², como también la imposibilidad de constatar de forma táctil el lienzo. Por lo que, el movimiento en el paisaje representado va a ser la prueba que mostrará la falsedad de la imagen, lo que permitiría un extrañamiento por parte del observador. Como se mencionó anteriormente, el diorama de Daguerre implementó el movimiento a sus representaciones para alcanzar una mayor realidad, lo que mostraría un esfuerzo para engañar el ojo del observador. Volviendo a las imágenes, la pintura de una representación del paisaje puede generar una experiencia estética y motivar la investigación algún tema específico. Ábalos muestra la importancia de la pintura para Humboldt y dice:

“Para comprender esta influencia sobre científicos y artistas es oportuno señalar que Humboldt no sólo emprende el viaje equipado con el mejor instrumental científico de la época; también lo hace rodeado por un numeroso grupo de pintores, grabadores y cartógrafos que tendrán una responsabilidad cierta en la difusión y divulgación de la nueva visión que sus libros despliegan. Humboldt es insistente en la aplicación de la estética a los objetos de la historia natural y recurre a los “cuadros” como pinturas que dan la “imagen de conjunto” necesaria.”⁸³

En el momento histórico que se desarrolla el Panorama hay una clara misión de comunicar e incentivar la investigación y los constantes descubrimientos y avances del ser humano sobre el mundo. Oettermann, también hace alusión de Humboldt y dice:

“The extent to which the panorama became a mode of thinking is reflected in a letter written by Alexander von Humboldt to Varnhagen von Ense, in which he

⁷⁹ Ernst Hans Gombrich, *Arte e ilusión estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, trad. Gabriel Ferrater, (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1972.) p.260

⁸⁰ El autor hace referencia a la capacidad de contrastar la arquitectura y el paisaje de una pintura cristiana. Oliver Grau, *Virtual Art*, Chapter 2: Historic spaces of Illusion.

⁸¹ Ernst Hans Gombrich, *Arte e ilusión* p.241

⁸² Cabe mencionar que un ojo entrenado en el arte podrá descubrir la técnica del Panorama, ya que esta técnica no es perfecta.

⁸³ En el mismo párrafo el autor añade una cita de Humboldt que aparece en *Cosmos*: “Nosotros creemos que la pintura del paisaje debe lanzar algún día destellos aún desconocidos, cuando los grandes artistas franqueen más a menudo las fronteras del Mediterráneo y penetren lejos de las costas, cuando les sea posible abarcar la inmensa variedad de la naturaleza en los valles húmedos de los trópicos, con la frescura nativa de su alma joven y pura”. Iñaki Ábalos. *Atlas pintoresco Vol. 2: los viajes*, (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.), 52-54.

envisioned a single “portrait” of the whole world: “I have hit on the fantastic idea of portraying the entire world—everything we know today about the heavens and life on earth, from nebulae to the geography of mosses and granites—and all this in a work that is written in a lively, stimulating style and will delight the mind. Every great and important idea of which we have some glimmer must be included here along with the known facts. It must reflect a whole epoch of human intellectual development—in its knowledge of nature—in its scope.” Humboldt in fact carried out this idea in his four-volume work *Cosmos: A sketch of a Physical Description of the Universe, published between 1845 and 1862*. It is not surprising that panoramas, the art form that served as a general model for the undertaking, were also recommended in it as useful illustrative material.”⁸⁴

El Panorama muestra su potencialidad -que tuvo y aún tiene- de difundir a través de una imagen un paisaje dentro de la ciudad. La arquitectura articula el espacio y es capaz de trasladar al observador a otros paisajes, se crea en la ciudad una ventana que ilustra a la sociedad.

Conclusión

Con lo visto en el capítulo, la descomposición del Panorama clásico, la distancia como estrategia conceptual y el Panorama como una ventana de la ciudad, nos permite analizar la mecánica interna del espacio de representación.

El Panorama clásico funciona como máquina cuando todas las estrategias entran en sinergia, lo que ocasiona un control de las sensaciones del observador a medida que avanza por el espacio. Pero cuando estas estrategias no están colaborando al unísono, producen variaciones tipológicas del Panorama. El cambio espacial que tienen los Panoramas efímeros, replantea la representación del paisaje y la comunicación con el observador. Las estrategias principales (el lienzo de 360° y el terreno falso) sobresalen por sus características visuales, y las colaborativas (pasillo, plataforma, iluminación cenital y cono de observación) ayudan a intensificar una sensación deseada. Se deduce que el extrañamiento aún opera en Panoramas que no integran todas las estrategias, ya que tanto el extrañamiento narrativo como el espacial tienen principios que son adaptables a los cambios.

La distancia como una estrategia conceptual nos revela la relación física entre el ser humano y la arquitectura. Al impedir verificar un objeto (en este caso el lienzo), la vista debe suplir y reconstruir mentalmente el espacio. Los planos de arquitectura contienen una lógica similar, es una representación abstracta con la cual podemos

reconstruir un espacio e imaginar las distintas posibilidades de habitabilidad. En el Panorama sucede lo mismo gracias a esa distancia que nos impide verificar el paisaje, la cual permite reconstruir un espacio e imaginar lo que sucedió, está sucediendo o lo que puede suceder.

En el arte la distancia también se puede entender como un elemento que produce experiencias estéticas. A propósito de la obra *The Monk by the Sea* (fig.43), Von Kleist declara que: “«...lo que quería encontrar en el cuadro, solo lo encontré entre mí y el cuadro.»”⁸⁵ Se produce una tensión en el espacio por la distancia entre Kleist y la pintura, la que acciona la reconstrucción de la imagen en su mente, lo que provoca un extrañamiento narrativo. Kleist tiene una comunicación silenciosa con la pintura y el relato que yace en la representación, esto permite distanciarse de sí mismo y ver desde una nueva perspectiva el mundo. Walter Benjamin también habla sobre la lejanía en el aura y dice que es: “el apareamiento único de una lejanía, por cercana que pueda estar”⁸⁶. En el Panorama este “apareamiento único de una lejanía” se genera al momento de traer un paisaje⁸⁷ dentro de la ciudad, y aunque esté aparentemente cerca es imposible recorrerlo físicamente.⁸⁸ En este sentido, la importancia de las estrategias colaborativas (al impedir el ingreso al espacio de representación) permiten la aparición del aura en el Panorama.

La aplicación de la distancia en las estrategias se define en: 1. La distancia espacial entre una atmósfera y otra la que es provocada por el pasillo; 2. La distancia entre el observador y el espacio de representación provocado por la plataforma; 3. La distancia que aparece en la perspectiva de la imagen provocada por la colaboración del cono de observación, terreno falso, iluminación cenital y el lienzo de 360°. Esta definición se contraponen al momento de usar aisladamente el espacio de 360° o el terreno falso. En el primero la representación no necesariamente podría hacer uso de la perspectiva (como en *we are like vapour*), e inclusive no tendría que ser una representación en 2D. En el segundo, el terreno falso no forzosamente debe estar distanciado del observador, ya que existen espacios de representación en donde sitúan al observador en medio del terreno falso. Por lo cual, la distancia que se provocaría estaría dada por la capacidad de extrañamiento que tenga el observador, y al igual que Kleist, la comunicación que se establezca con una representación abstracta del paisaje.

Por último, la imagen del Panorama como ventana de la ciudad es una metáfora interesante, ya que por medio de esta ventana permite ver un paisaje que ilustra al

⁸⁴ Stephan Oettermann. *The Panorama*, 38

⁸⁵ Nobert Wolf. Caspar David Friedrich 1774-1840: el pintor de la calma, trad. José García. (Germany: Taschen, 2003), p.34

⁸⁶ Walter Benjamin. *La obra de arte*, p.47

⁸⁷ “...el paisaje se nos aparece a cierta distancia lo cual, siendo fuente de objetividad, propicia la mirada artística...”. Georg Simmel. *Filosofía Del Paisaje*, 16.

⁸⁸ La plataforma limita el movimiento e incluso si no existiera ese límite, se podría acceder al terreno falso, pero no se podría habitar el lienzo.

observador. En plena revolución industrial, el generar un espacio de ocio que extraña al ciudadano de sus deberes diarios y del humo constante de las industrias.

3. Panorama como máquina de extrañamiento



Introducción

En los capítulos anteriores se habló sobre el Panorama y su espacio de representación, por lo que se ha demostrado lo contradictorio que puede ser. Desde generar la ilusión de estar en otro lugar a producir un extrañamiento al observador, entre otras cosas. Esta condición contradictoria se refleja en el paisaje discordante del Oasis de Niebla de Alto Patache, ubicado en el norte de Chile, en la zona del desierto de Atacama. La aparición de la niebla (o camanchaca) es la característica principal del paisaje, la cual motiva actividades de investigación relacionadas al evento climatológico. Esto provoca que científicos y estudiantes ocupen el lugar como un laboratorio y sala de clases a cielo abierto. Desde el ámbito espacial, la niebla es un elemento del paisaje que cambia la imagen y atmósfera de Alto Patache, lo que genera una serie de situaciones que se asemejan al Panorama y el extrañamiento que provoca. Por lo que, se explora la representación de la niebla y se aplica en dos proyectos especulativos. Uno tendría que ver con la representación del espacio a través del dibujo y la interacción con el observador, mientras que el otro es un Panorama efímero situado en un centro urbano, usando la niebla como herramienta de extrañamiento.

Oasis de Niebla de Alto patache

El análisis realizado de Alto Patache se lleva a cabo con una investigación bibliográfica y una visita a terreno, con la cual se hace un levantamiento del paisaje. La investigación del Oasis estará enfocada desde una experiencia estética, más que de una mirada científica dura, ya que existe un extenso desarrollo desde distintas disciplinas vinculadas al centro de investigación. Por lo tanto, el levantamiento estará dirigido principalmente a los distintos cambios que produce la niebla en el paisaje.



Fig. 36 Centro del Desierto de Atacama PUC, Fotografía por Javier Basualdo, 2019.

El Centro del Desierto de Atacama (CDA PUC) (fig.36), concesión dada por el estado chileno, está encargada del desarrollo científico y tecnológico de las zonas áridas y semiáridas.⁸⁹ Las líneas de investigación que se desarrollan son: Energía (con relación a energías solares), Agua (medición y captación), Biodiversidad, Diseño, Arquitectura, Paisaje, y Peleoambiente⁹⁰. La preocupación e interés que se tiene sobre el medio ambiente, lo ha transformado en un lugar educativo y experimental⁹¹ para Chile. Gran parte de las investigaciones son producto de la niebla, y en Alto Patache se manifiestan dos tipos: La niebla de advección (nube estratocúmulo) (fig.37), la que se origina en el océano y es arrastrada hasta el continente por los vientos predominante. Y la niebla orográfica (fig.38), al ingresar la masa de aire del océano se enfrenta con la cordillera de la costa, y por medio del enfriamiento por expansión, se condensa el vapor de agua, lo que genera la niebla.⁹²

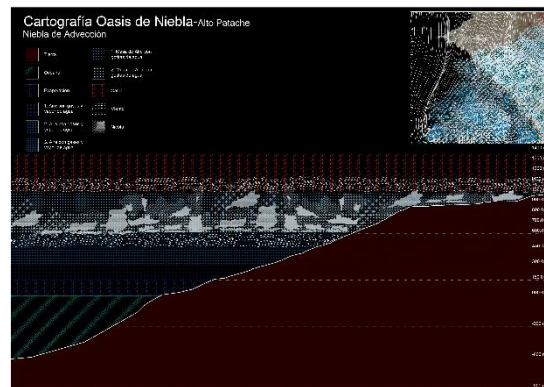


Fig. 37 Sección Niebla de Advección, elaboración Autor

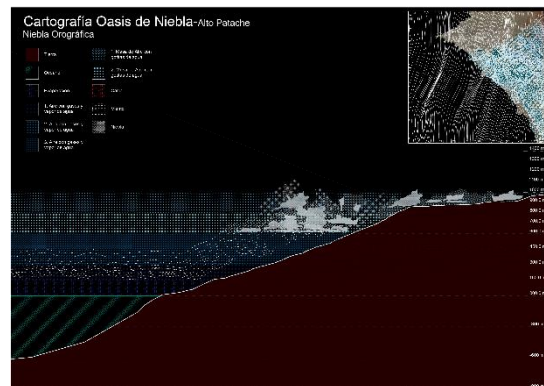


Fig. 38 Sección Niebla de Orográfica, elaboración Autor

⁸⁹ Ruta Patrimonial, Ruta Patrimonial Bien Nacional Protegido N°57. Oasis de niebla Alto Patache. Un refugio en el desierto, Chile: Ministerio de Bienes Nacionales, 2007.

⁹⁰ Centro UC Desierto de Atacama, acceso el 29 de mayo de 2019, <http://www.cda.uc.cl/en>

⁹¹ Lia Aliaga Castillo, Jardín de Niebla Infraestructura permanentes para un paisaje versátil. Operaciones de intervención paisajística en el Oasis de Alto Patache, Santiago: Tesis presentada a la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile, 2011, p.21

⁹² Ruta Patrimonial, *Oasis de niebla*, p.28-31

En la visita en terreno hecha en mayo del 2019, la bióloga marina, Constanza Vargas, explica que, a la altura de 800 metros se produce una mayor condensación y recolección de agua,⁹³ pero que las repercusiones de la niebla son más visibles en la cordillera de la costa, por el crecimiento de vegetación. Los líquenes (una mezcla entre hongo y alga),⁹⁴ crecen más en el borde, aunque estos se pueden encontrar en menor cantidad por todo el sector. Mas allá de la recolección de agua por los atrapa nieblas y la recolección de datos científicos que se produce a cada minuto,⁹⁵ Alto Patache está lleno de sensaciones que están relacionadas con la niebla.

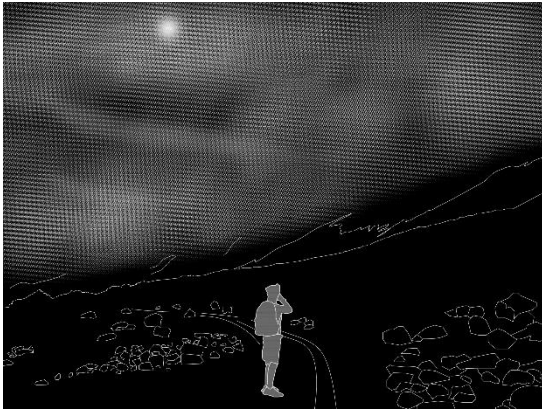


Fig. 39 Bajo la niebla. Elaboración del autor

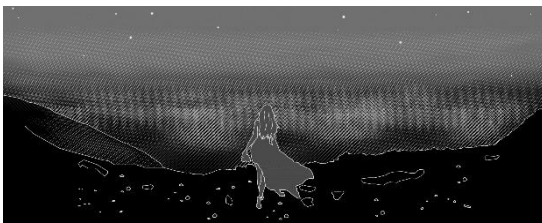


Fig. 40 Amanecer, sobre la niebla. Elaboración del autor

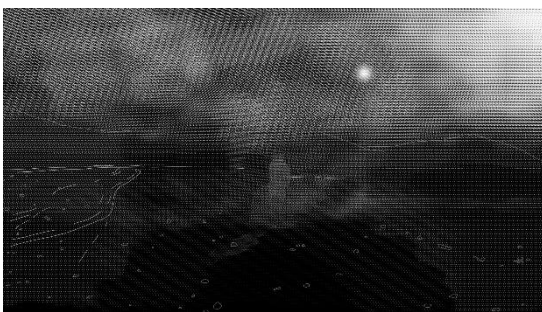


Fig. 41 En la niebla. Elaboración hecha a base de fotografía de Javier Basualdo.

Se registraron 10 características que representan el espacio de Alto Patache:

1. Cambio de temperatura con y sin niebla: la sensación térmica del ambiente cambia drásticamente en el momento que se produce la niebla, desde una temperatura cálida por el sol a una húmeda y fría.
2. Viento y sonido: el sonido producido por el viento se destaca por ser uno de los pocos ruidos del lugar, lo que, se acentúa por la poca visibilidad que produce la niebla, y además la sensación del viento aumenta al mezclarse con la humedad.
3. Sabor a sal: producto a la industria salinera y el constante traslado, se puede presenciar un gusto a sal en el momento que aparece el viento.
4. Vaivén del sol: la niebla se mueve, se acumula y se disipa, este efecto provoca un vaivén del sol. Se pueden apreciar destellos de luz efímeros o ver directamente la silueta del sol gracias al filtro generado por la niebla.
5. Difuminación de la tierra: dentro de la niebla existe un radio de visibilidad, este puede variar de los 3m a los 100m aproximadamente, lo que hace aparecer y desaparecer la topografía.
6. Sombras de la niebla: la sombra que proyecta la niebla en la tierra produce un efecto visual similar al movimiento del mar.
7. Traslape de planos: el paisaje de Alto Patache está conformado por el cielo, la tierra, el mar, la niebla, los cerros, la sombra que producen los cerros y la sombra de la niebla. Al tomar distancia o una visión panorámica del lugar, se podrá ver como estos elementos vastos del paisaje se traslapan unos con otros provocando una imagen que cambia constantemente.
8. Amanecer: el CDA se encuentra aproximadamente entre 600m y 700m de altura, y al este del mismo se levanta una colina a una altura de 800 a 900m. Esta topografía tan próxima hace que el amanecer sea un evento drástico, que pareciera abalanzarse sobre uno.
9. Intervalos de quietud: al desaparecer el viento y la niebla se generan momentos de tranquilidad, a pesar de que es un lugar aparentemente apacible, el movimiento de la niebla le da dinamismo al paisaje.
10. Colores: los colores en Alto Patache están en la tierra y la vegetación existente, pero también los colores se reflejan en la niebla dando una atmosfera más viva. La gama de colores que pigmentan la nube varía entre grisáceos, celestes, amarillentos, naranjos, morados y rosados.

⁹³ El dato aparece por medio de los distintos neblinómetros situados a diferentes alturas.

⁹⁴ Ruta Patrimonial, *Oasis de niebla*, p.22

⁹⁵ En el emplazamiento se puede encontrar una variedad de instrumento de medición, los cuales son monitoreados por la CDA y centros de investigaciones en el extranjero

La niebla como herramienta de representación

“Whereas the renaissance and enlightenment had sought to see the world in perspective, as a whole, modern man tried to discover its secrets in details. Art need no longer imitate nature but delve into its recesses to discover the hidden meaning of things, which are to artist signs, symbols, of a deeper reality. The artist-explorer inquires into the hidden aspects of reality, then tries to reveal them to others.”⁹⁶

Las representaciones del Panorama funcionaban, en cierta manera, como una máquina que revela un mensaje oculto al observador. Se puede mencionar los casos anteriores, como en el Panorama de Sedan o las instalaciones de Olafur, donde se representan paisajes con segundas lecturas, mostrando detalles que pasan desapercibidos in situ. Por lo tanto, la niebla de Alto Patache se somete a una condición similar del Panorama, ya que las lecturas del mismo cambian según el observador y su experiencia in situ, mostrando los aspectos ocultos de la realidad.

La niebla como herramienta de representación, propone comparar el significado de la niebla in situ con las representaciones de la niebla ex situ, y cuáles son sus repercusiones como un elemento capaz de mostrar características ocultas del espacio. El argumento se construirá desde el significado que tiene la niebla, del extrañamiento que provoca la niebla y de las representaciones pictóricas.

Nuestro concepto de niebla está altamente relacionado al mundo científico y sus distintas disciplinas, pero el imaginario que sobresale, ante todo, es de su potencial como recurso hídrico para zonas áridas. En este sentido, la experiencia que se tiene del lugar está altamente cargada de un discurso medio ambiental. El imaginario de la niebla como recurso hídrico se construye a partir de los atrapanieblas que se alzan en el paisaje, y los que se transforman en un ícono para el CDA, ya que gracias a ellos pueden recolectar agua. Por lo que nuestro segundo imaginario de la niebla está relacionado a los atrapanieblas como ícono de alto patache. Los imaginarios subsecuentes que pueda tener la niebla estarán bajo la perspectiva de una disciplina específica.

Desde la arquitectura y por el acercamiento que se tuvo del lugar, la niebla representa un elemento que transforma el espacio dando una calidad espacial nueva. Esta transformación y descontextualización que tiene el espacio de Alto Patache, la relacionamos con el Panorama y la capacidad de transportar al observador a un paisaje remoto. La dualidad espacial que nace desde una visión arquitectónica (dada por el Panorama), la diferenciamos de la unidad que es la naturaleza, ya que en principio Alto Patache es solamente un espacio dinámico. Pero si bien se puede hablar de un espacio dinámico en su completitud, entendemos el paisaje

como un fragmento de la naturaleza⁹⁷ que puede ser individualizada. Por lo que en Alto Patache aparecen dos tipos de paisajes: el paisaje sin niebla, y el paisaje con niebla. En el paisaje sin niebla, se relaciona con el imaginario cultural que tiene la zona norte de Chile, con un paisaje desértico. En el paisaje con niebla, se encuentran tres tipos de relaciones que el observador puede establecer en el espacio: la primera (fig.39), es el observador bajo la niebla, es la imagen cotidiana de un día nublado con una gran cantidad de nubes. La segunda (fig.40), es el observador sobre la niebla, esta imagen se genera cuando la niebla no sube a la altura de la tierra y se extiende por el horizonte produciendo un mar de niebla. La tercera (fig.41), es cuando la niebla y el observador se encuentran a la misma altura espacial. En la distancia, cuando la nube entra a la tierra, pasa a ser una niebla que se extiende progresivamente por el territorio transformando el paisaje. Dentro de la niebla, las sensaciones afectan a las sensibilidades del cuerpo humano y una imagen totalmente discordante a las imágenes anteriores aparece, el cambio es drástico, donde las distancias se transforman, el control visual del espacio desaparece, para estar bajo el control de la niebla. Por lo que, el imaginario de la niebla se construye en base de los cambios y tipos de relación que se entablan con la misma, y como estos pueden afectar la percepción del observador. Cabe decir que el imaginario cultural estaría sometido por la institución que administra el territorio, ya que para ingresar al sector se debe tener la autorización correspondiente. Esto no excluiría que una persona ingresara sin previa autorización para sentir el evento climatológico como una experiencia estética.

La niebla puede transformar un espacio, pero ¿Cómo se produce el extrañamiento en el oasis de niebla de Alto Patache? Vamos a aplicar el extrañamiento de Shklovsky y no el de Brecht, ya que la inmersión y las sensaciones que provocan la niebla no permite que el observador se desvincule de la experiencia. El extrañamiento de Shklovsky se puede provocar al experimentar de distintas formas la niebla, como se mencionó anteriormente: sin niebla, bajo la niebla, sobre la niebla, o en la niebla. Esto ayuda al observador a diferenciar una experiencia de otra, al extrañarse vertiginosamente con los cambios atmosféricos que ofrece el lugar, es presentar el mismo espacio de cuatro formas distintas y en ocasiones en un mismo día. Pero este extrañamiento no solo queda presente en esta situación, ya que sus contradicciones están hasta en el nombre de oasis, inmediatamente se relacionaría con un lugar con agua y vegetación visible. Esta condición de oasis solo la cumpliría el CDA de forma artificial, ya que ellos producen agua y el sobrante de la misma se aplica a la vegetación cercana a la infraestructura, pero excluyendo al CDA, el paisaje muestra una clara ausencia de agua como de vegetación. Sin embargo, hay vegetación como agua presente en el paisaje, la

⁹⁶ Eugen Weber. France, Fin de Siècle, (Cambridge, Massachusetts, London: The Belknap Press of Harvard University Press), 1988 p.146

⁹⁷ Georg Simmel. *Filosofía Del Paisaje*, p.9

vegetación se puede observar en la medida que se recorre el terreno, esta aparece a una escala tan mínima, que es imperceptible a primera vista, es como si estuviera oculta, mimetizándose con las rocas (fig.42). Lo mismo sucede con el agua, al no ver una masa de agua visible en el espacio, la sensación de oasis desaparece, pero al momento de entrar en contacto con la niebla y ver su condensación en la ropa como en la piel, es cuando aparece el concepto. Este extrañamiento pone en crisis el imaginario de oasis y replantea las situaciones “comunes” o que tienen una sola forma de abordarse. Con esta nueva forma de entender un oasis, el atrapar un elemento volátil como la niebla no sería extraño, a menos que nunca se haya experimentado la niebla en un paisaje desértico. La importancia del extrañamiento de un paisaje, sirve para mirar un objeto de una perspectiva distinta. Esta nueva visión y entendimiento del espacio, que en este caso particular lo da la niebla, permite ver lo que se encuentra oculto o está pasando desapercibido para el resto. La niebla en sí misma es una herramienta, ya que al situar un observador en el espacio desde su propia imaginación y red de conocimiento podrá añadir, descubrir, traducir o crear nuevas formas de comprender el elemento.



Fig. 42 Vegetación en una roca, Fotografía por Javier Basualdo, 2019.

El imaginario cultural y el extrañamiento de la niebla de Alto Patache se han analizado, pero sus representaciones ex situ y sus alcances no se han visto. El dibujo como medio de representación será la herramienta arquitectónica con la que se extrañará y establecerá un diálogo con el observador. Se excluye las demás representaciones como fotografías o videos, ya que estas son hechas in situ y la intervención que se pueda hacer de la imagen dependerá de la sensibilidad artística y el manejo del aparato tecnológico. Por lo que, el dibujo tiene una ventaja ya que es una herramienta conocida, a la cual se le puede aplicar el extrañamiento. Bajo un análisis relacionado a artistas del siglo XIX y sus representaciones de los paisajes, se verá los alcances que tiene un dibujo, por lo que se usarán de ejemplo a Caspar David Friedrich y William Turner, y cómo sus experiencias in situ afectaron a las representaciones.



Fig.43 Friedrich, Caspar David (1808-1810). *The Monk by the Sea*, Alte Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin.

Si vemos la obra “*The Monk by Sea*” (fig.43) se puede observar que el espacio se estratifica en tres elementos; el terreno, el mar y el cielo. La abstracción de esta obra es particular, ya que la línea horizontal transforma al paisaje en una continuidad infinita. La sutileza del movimiento del mar se funde gradualmente con el movimiento de las nubes, las cuales dan un paso sutil al cielo. Todo lo anterior contrasta con el terreno donde se posiciona la figura humana, que le da una escala, pero a la vez se pierde y difumina dentro del mar. Esta obra toma una nueva dimensión espacial que la proporciona la abstracción entre elementos, por lo que puede explorar nuevos sentimientos al observador. Cabe mencionar que Friedrich se inspiraba en sus propias experiencias vividas in situ para luego crear las pinturas en su taller.

Con William Turner y su pintura *Tormenta de nieve* (fig.44), él hace una obra magistral al retratar el paisaje y su ambiente. Aunque no esté claro como fue el método que se utilizó para vivir la experiencia estética del paisaje, y se dice que lo habrían sujetado al mástil en medio de una tormenta (aunque se puede dudar de la veracidad de este hecho). Es indudable que el pintor sí estuvo en el mar y ha vivido la fuerza de la naturaleza, esta misma fuerza se ve transferida en la pintura, con lo que cambia la forma de percibir y representar un evento climatológico como una tormenta, para generar una composición abstracta.



Fig.44 Turner, William (1842). *Tormenta de nieve: un vapor a la entrada del puerto*, Tate gallery, Londres.

“En Turner, la naturaleza trasluce y expresa siempre emociones humanas; nos sentimos pequeños y abrumados ante las fuerzas que no podemos gobernar, por lo que nos vemos impulsados a admirar al artista que ha tenido a merced suya las fuerzas de la naturaleza.”⁹⁸

La traducción del paisaje por parte de Turner nos obliga a tomar una perspectiva nueva, replantear el goce estético de un evento natural del que, culturalmente e intuitivamente se debe escapar. Dota de belleza y sentimientos humanos un evento caótico del paisaje para extrañarnos de él.

Si bien estas pinturas hechas a partir de una experiencia in situ, pueden transmitir sentimientos que replantean la comprensión del paisaje, no son la realidad espacial, sino su traducción expresada abstractamente. Ver una imagen a través de los ojos de otra persona, en este caso de un artista, es cómo nos podemos extrañar de nuestra propia concepción de la realidad. El Panorama entra en la misma lógica, ya que traduce el paisaje y lo representa en su interior, para exponer una imagen compuesta por la visión puntual del artista o curador. La representación y cambio de la perspectiva que se tiene del mundo lo experimentaban los flaneur en Francia, esta forma de pasear sin rumbo fijo por la ciudad, mostraba una cara desconocida para el flaneur. Baudelaire representa esta cara oculta y pone en valor la vida moderna:

“...the flaneur in Baudelaire's tableaux Parisiens exposes himself to the experience of strangeness, and this experience of strangeness in turn becomes the emblem of self-estrangement, which the ego experiences with regard to itself. The flaneur is no longer a nonchalant observer; he is part of the meaningful constellation into which chance composes the moving figures of the anonymous world.”⁹⁹

Esta faceta oculta de la ciudad muchas veces no se mostraba en los medios establecidos por ser imágenes antiestéticas, y mostrar un paisaje disonante del imaginario de París, esto atraía la curiosidad de las personas que lo iban a conocer. Baudelaire dice que los pintores obedecen a la imaginación y con mayor o menor arte dan una nueva fisonomía a lo representado, pero también agrega que sin imaginación lo representado sería una copia.¹⁰⁰ Por lo que, en la representación debe haber una mirada artística o al menos una sensibilidad para dar una nueva fisonomía al ambiente, a menos que sea una representación científica hecha a partir de números o alguna metodología dura, en el cual la belleza se encontrará a partir del conocimiento que se tenga para poder traducirlas en la mente. El artista como el observador

traducen las imágenes en su mente para generar un diálogo, estas imágenes pueden ser más o menos abstractas, y al momento de procesarlas da una nueva dimensión¹⁰¹ del objeto representado que nunca antes había aparecido.



Fig. 45 Bajo la niebla. Elaboración del autor



Fig. 46 Sobre la niebla. Elaboración del autor

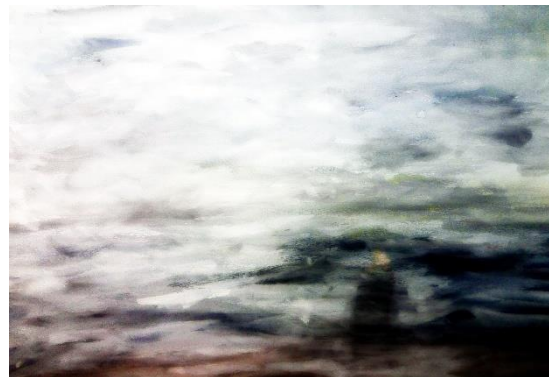


Fig. 47 En la niebla. Elaboración del autor

⁹⁸ Ernst Gombrich. *La historia del arte*. p.494

⁹⁹ Karheinz Stierle. “Baudelaire and the tradition of the *tableau de Paris*” in *New Literary History*, Vol. 11, No. 2, (The Johns Hopkins University Press), 1980, p. 360

¹⁰⁰ Charles Baudelaire. *The mirror of Art*, trad: Jonathan Mayne, (Garden city, New York: Doubleday Anchor Books), 1969 p.239

¹⁰¹ Charles Baudelaire. *The mirror of Art*, p.239



Fig. 48 doble sol. Elaboración del autor



Fig. 49 Representación pictórica. Elaboración del autor



Fig. 50 Cartografía pictórica. Elaboración del autor

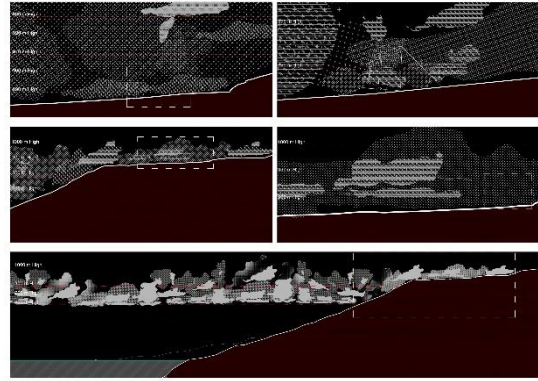


Fig. 51 Sección Alto Patache. Elaboración del autor

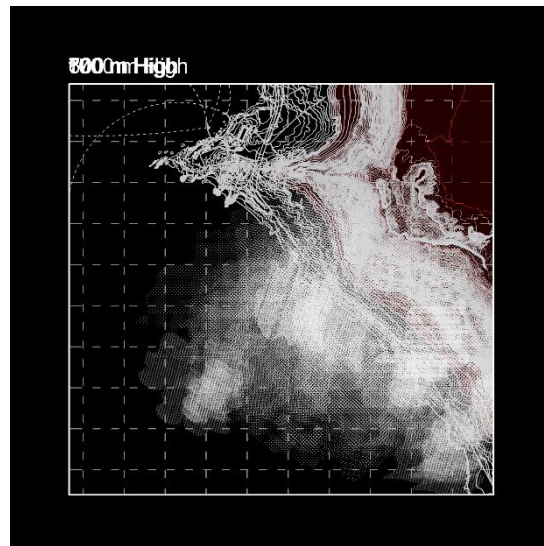


Fig. 52 Cartografía digital. Elaboración del autor

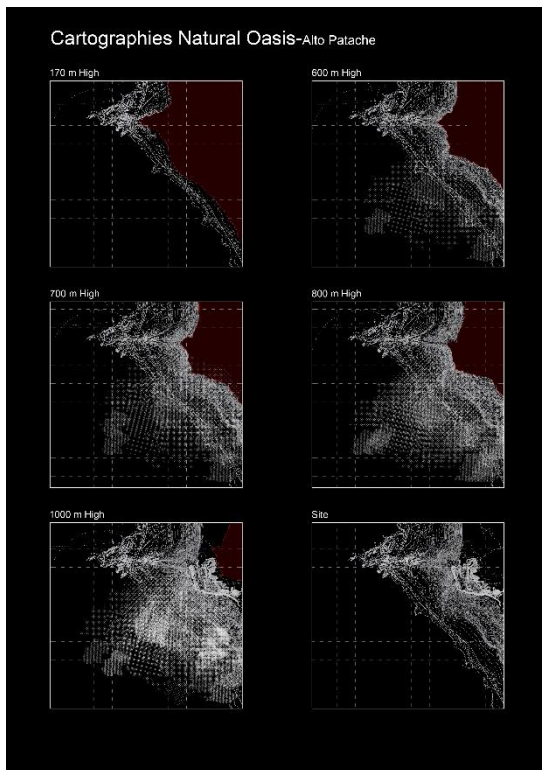


Fig. 53 Cartografía digital. Elaboración del autor

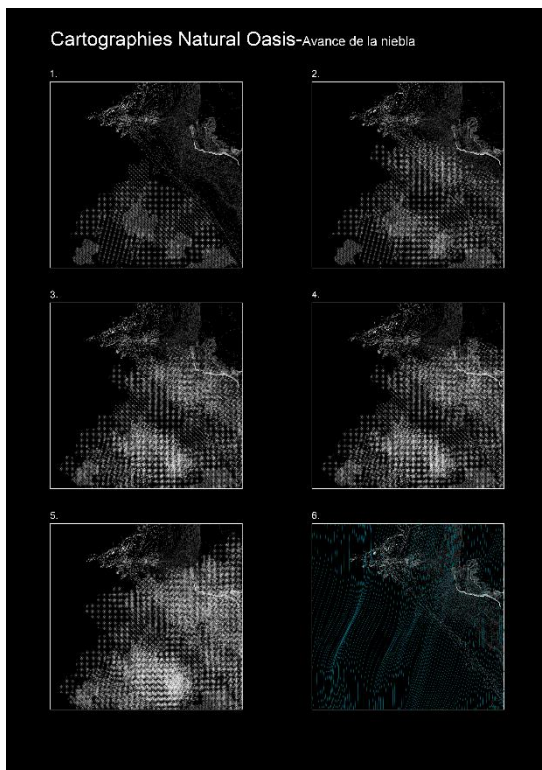


Fig. 54 Cartografía digital. Elaboración del autor

Panorama del oasis de niebla

Expresado la importancia de la representación del espacio y la niebla como una herramienta de extrañamiento, se proponen dos tipos de representaciones de Alto patache que exploran el extrañamiento al observador, las cuales son: un videojuego que representa el evento climatológico; y un Panorama insertado en un centro urbano.

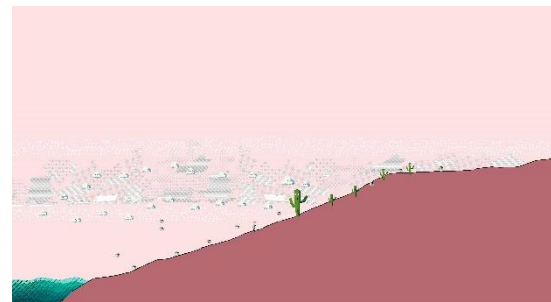


Fig. 55 Vista completa del videojuego de Alto Patache, representación digital, Elaboración del autor



Fig. 56 Pantalla de jugabilidad de videojuego de Alto Patache, representación digital, Elaboración del autor

La idea de representar Alto Patache a través de un videojuego (fig.55 y 56), es para generar un extrañamiento con la cartografía. La cartografía se presenta como una mezcla entre “precisión espacial y un imaginario cultural.”¹⁰² Una parte importante de la cartografía es la medida física que da a un territorio, pero al mismo tiempo se sitúan representaciones abstractas en ella. Se produce una dialéctica entre lo “real” (que sería lo medible en el espacio físico) y la “ilusión” (que sería el imaginario que nace por los símbolos). Así lo medible sería lo estable del paisaje y verificable, mientras que la ilusión es el imaginario temporal que se plasma en el mapa. Por lo tanto, se descarta las representaciones comunes sobre cartografías, ya que la lectura del plano no implica una relación mayor con el observador común. Esto no supone, que las cartografías no son herramientas usadas por distintas disciplinas para representar abstractamente eventos que se producen en el espacio, y como se mencionó antes, el dibujo siempre podrá ser de utilidad

¹⁰² Jill Desimini y Charles Waldheim. “Projecting the landscape imaginary” En: “Cartographic grounds. Projecting

the landscape imaginary”. New York: Princeton Press, 2016. p.9

si el observador puede traducir la información que hay en ella.

El extrañamiento que se propone desde la disciplina, es usar los levantamientos cartográficos como proyectos didácticos e interactivos, y no solo como un soporte visual que ayuda a entender un espacio con una escala descomunal. Por lo que, esta representación estaría vinculada a los estudiantes de colegios que van a visitar el CDA, y la representación funcionaría como una experiencia ex situ para generar curiosidad. Lo que después, se compararía con la experiencia in situ, provocando un extrañamiento con la niebla, la vegetación existente y los distintos elementos que aparecen en el paisaje.

Link del juego: <https://www.construct.net/en/free-online-games/patachegame-5261/play>

El Panorama del Oasis de Niebla, propone una representación ex situ de la niebla de Alto Patache en un centro urbano. Por medio de las estrategias arquitectónicas del Panorama se pretende extrañar espacialmente al ciudadano de su entorno inmediato. Las estrategias que se usan tienen relación con el espacio de 360°, el terreno falso, la plataforma y el pasillo por su cualidad efímera.



Fig. 57 Sin niebla, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor



Fig. 58 Con niebla, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

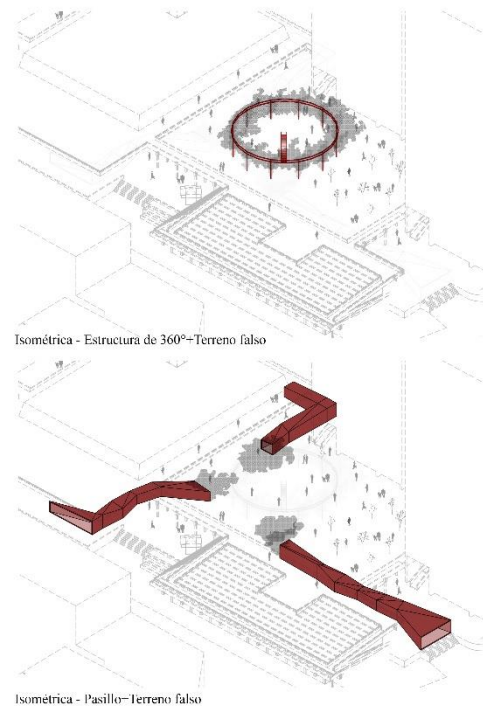


Fig. 59 Isométrica, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

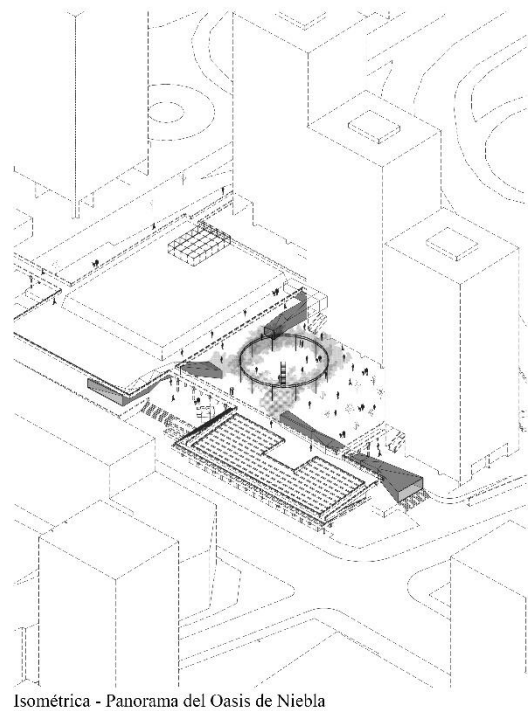


Fig. 60 Isométrica, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

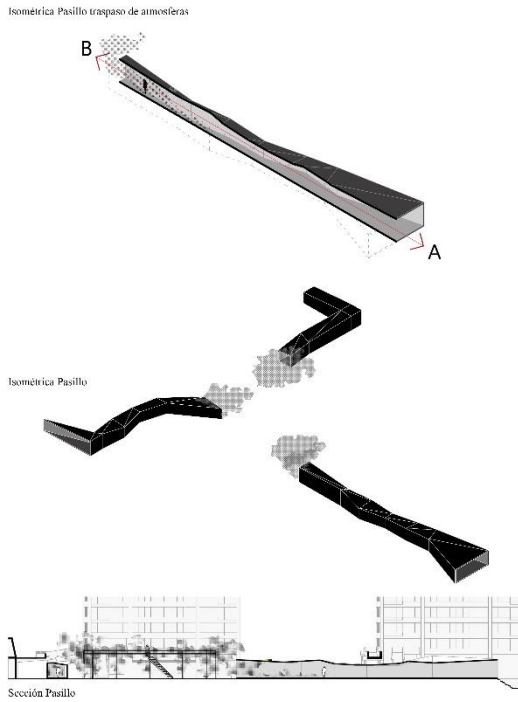


Fig. 61 Isométrica y corte, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

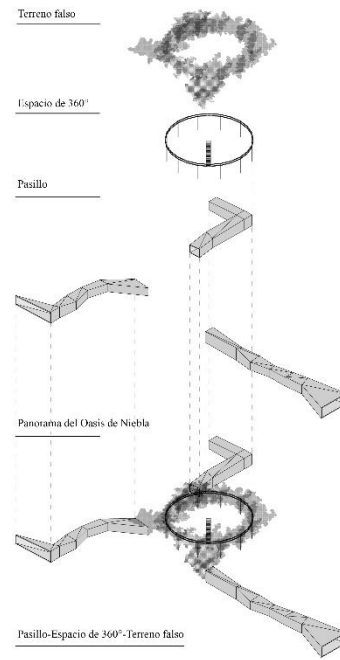


Fig. 63 Isométrica, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

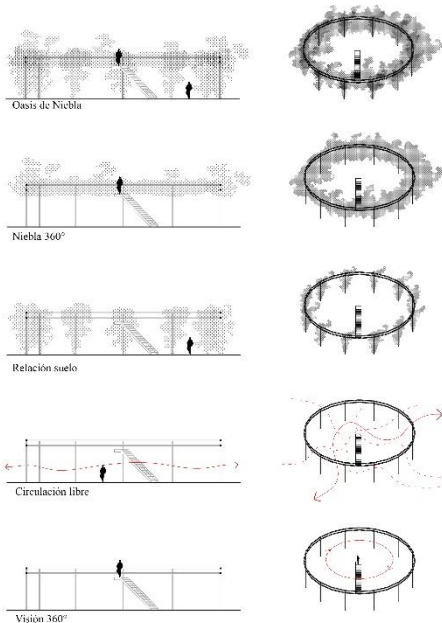


Fig. 62 Isométrica y elevación, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

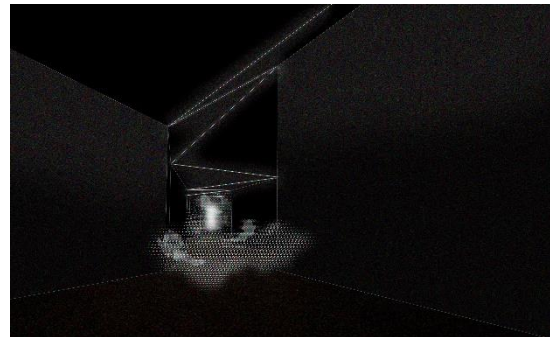


Fig. 64 Pasillo, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

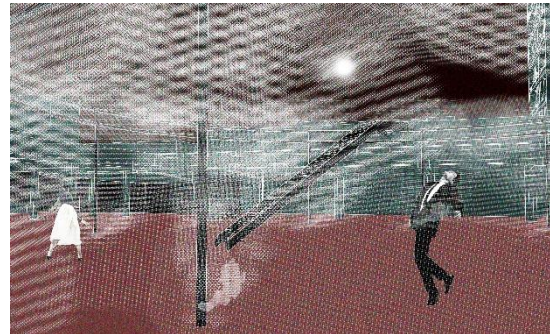


Fig. 65 En la niebla, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

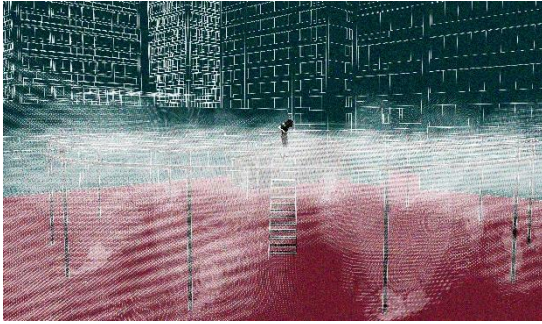


Fig. 66 Sobre la niebla, Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

La utilización de la niebla en la ciudad trata de reproducir las experiencias del paisaje y la relación espacial que se puede tener con él, como estar bajo la niebla, en la niebla, o sobre la niebla. A diferencia de la representación anterior, donde el videojuego es un elemento que genera curiosidad sobre Alto Patache, el Panorama del Oasis de niebla no tendría el deber de cumplir con esa función, ya que bastaría con el extrañamiento espacial del entorno inmediato, el cual se produce a través de los principios del Panorama y de la niebla.

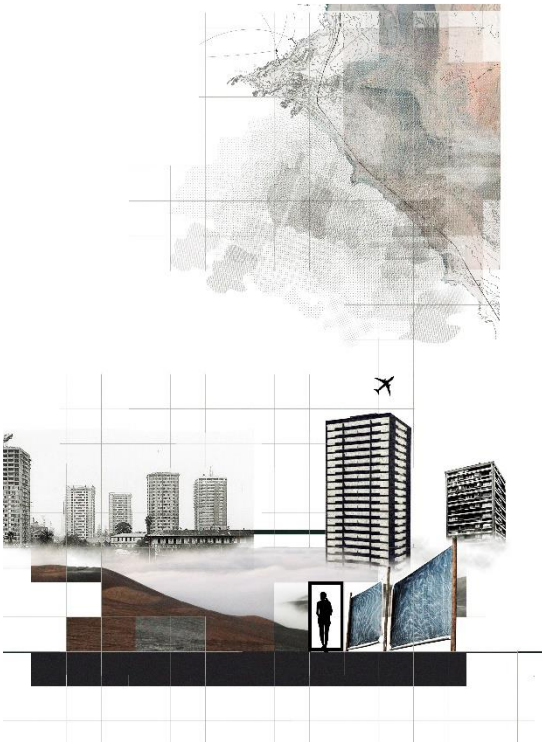


Fig. 67 Cartografía Panorama del Oasis de niebla, Elaboración del autor

El emplazamiento que se ocupa es la plaza Pedregal del barrio San Borja en Santiago. Los distintos accesos al lugar, permiten experimentar el proyecto de distintas formas, por lo que se podría comparar la niebla y el entorno desde varias perspectivas. Así se podría usar el pasillo para tener un cambio drástico entre atmosferas, o en su caso contrario acercarse progresivamente a la niebla. El terreno falso en este caso cumpliría una doble función, al ser un elemento aislado del paisaje, pero también es la imagen que envuelve completamente el espacio. El espacio de 360° estaría rodeada por la imagen de la niebla, lo que permitiría transportar al ciudadano al paisaje de alto Patache. En la Plataforma, el observador tendría la posibilidad de distanciarse del espacio para poder visualizar la representación en su completitud.

4. Conclusión

Con la investigación realizada se demuestra que el Panorama es una máquina capaz de extrañar al observador a través de sus distintos mecanismos, y se abarca desde tres líneas argumentativas: la primera, la contextual histórica; la segunda, la espacial arquitectónica; y la tercera, la espacial paisajística.

La primera línea argumentativa, nos permite analizar lo que representa el Panorama y las distintas interpretaciones que se le atribuyen a la arquitectura. En base a los capítulos anteriores podemos asignar dos interpretaciones al Panorama: la primera, el Panorama implica una visión que democratiza el conocimiento difundiendo paisajes remotos; la segunda, como un instrumento de control que manipula la imagen para representar una ideología política. Las dos visiones son correctas, ya que en principio el Panorama llevaba el conocimiento de lugares remotos a la ciudad, pero rápidamente se utilizó como un dispositivo de propaganda política.

Por lo que proponer un Panorama clásico en la actualidad no necesariamente traería conocimiento y produciría un extrañamiento al observador. Ejemplificando, crear un Panorama como un instrumento de propaganda política para un régimen totalitario,¹⁰³ como el de Corea del norte, en dónde el 4 de julio del 2017 se llevó a cabo con éxito la primera prueba de un misil balístico intercontinental. Lo que desencadenó en una serie de reportajes que mostraban el control de los medios de comunicación para influenciar a las masas, desde una fuerte propaganda política en contra del imperialismo de EE.UU. a una mitología sobre el nacimiento de sus líderes. Todo este contexto que excede por mucho a la arquitectura nos da el escenario perfecto para especular con un Panorama.



fig.68 Mural del Museo de Sinchon de las atrocidades de guerra estadounidenses que muestra las atrocidades supuestamente cometidas por soldados de Estados Unidos

¹⁰³ Hay personas que adscriben a esa ideología y no lo consideran un régimen totalitario.

¹⁰⁴ El monte Paektu representa el origen de Corea como nación y se le relaciona con un carácter espiritual. Los líderes de Corea del Norte proclaman haber nacido en el monte Paektu y

durante la Guerra de Corea. Autor fotografía; AgainErick, Pintura en el museo DPRK, 2005.

La especulación de un edificio estará dada por:

1. La facilidad del Panorama para generar nuevos paisajes (ficticios como reales). Esto se refiere tanto a la propaganda bélica de Corea del norte y los diferentes escenarios que ocupan para motivar el patriotismo, o usar el Panorama como monumento que reafirme el mito del nacimiento de sus líderes¹⁰⁴.
2. El presentarse como un espacio de ocio que satisface una necesidad de los usuarios, los cuales están subsumidos en una cultura que le rinde culto a los íconos.
3. Se inserta dentro de un contexto donde existe una manipulación en los medios de comunicación, lo que permite promover el edificio como un monumento, de igual forma que se hizo con el Panorama de Sedan.



fig.69 Poster de propaganda en la escuela primaria de la granja Chongsan-ri, que muestra a niños armados luchando contra un soldado estadounidense. Autor fotografía: Stephan, Poster de Propaganda, Corea del Norte, 2008.

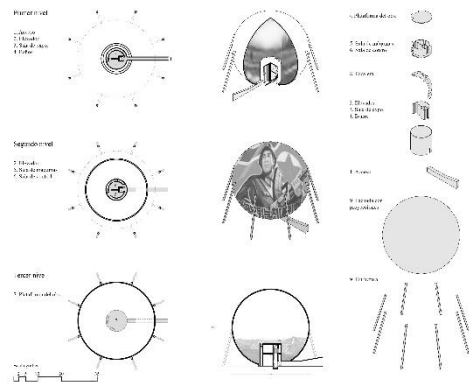


Fig. 70 Planimetría, Panorama como instrumento de control, Elaboración del autor

pertenecer a la estirpe Paektu. « Kim Jong-un y el mito de la estirpe Paektu: ¿por qué Corea del Norte dice que sus líderes provienen de un volcán sagrado?», BBC mundo, acceso el 24 de junio de 2019, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-43901971>

Por lo que situar un Panorama en este tipo de contexto político no sería extraño, ya que permitiría la manipulación de la imagen por medio de un espacio lúdico. El Panorama en este caso no vendría a imponer un control sobre las masas, sino que se vuelve parte de un sistema mayor que le da validez como una máquina que difunde un mensaje con fines específicos. Siempre que se exponga que el edificio del Panorama se va a usar como una “máquina de propaganda política”¹⁰⁵ este podría alcanzar una autonomía programática como lo fue en la revolución industrial.



Fig. 71 Imagen exterior, Panorama como instrumento de control, Elaboración del autor

Una edificación como el Panorama en la actualidad se justifica en contextos muy específicos, ya que la premisa de representar paisajes remotos con el motivo de difundir el conocimiento lo puede cumplir una instalación efímera, sin la necesidad de una edificación permanente. Por lo cual y en base de lo investigado, se consideran tres situaciones, en las cuales se justificaría un Panorama permanente: primero, la recuperación de un Panorama clásico (Panorama de Bourbaki); segundo, el Panorama como parte de una estructura mayor que permita su permanencia (como en Disneyland, que trabaja con la representación de la imagen); tercero, el Panorama como propaganda política que se respalda de un régimen totalitario (como Corea del Norte). Por lo tanto, según los casos estudiados y la bibliografía vinculada, se concluye que un Panorama clásico en la actualidad no tendría validez si su fin es representar un paisaje remoto. Inclusive con un Panorama que provoque un extrañamiento narrativo al observador, se podrían generar Panoramas mínimos como el de *Foster + Partners, Steven Spielberg, and Immersive Team Up for Universal Sphere* (fig.23), al cual se le añadiría todas las estrategias del Panorama clásico. El contexto histórico en el cual se sitúa un Panorama, define tanto la imagen expuesta como al ente que administra el espacio, los cuales envían un mensaje al observador. El extrañamiento narrativo se produce, dependiendo de la distancia que el observador tome del relato de la imagen, como también la aceptación o negación del rol que impone el espacio.

Pero dentro de esta lógica socio-cultural que envuelve al Panorama, las estrategias arquitectónicas son las que permiten representar un paisaje y extrañar al usuario en

su espacio. Siguiendo la segunda línea argumentativa, la descomposición del Panorama revela que está conformado de seis estrategias arquitectónicas que generan la ilusión de un paisaje remoto. Dentro de estas seis estrategias se dividen en principales y colaborativas. Las estrategias principales representan un paisaje dentro de un espacio arquitectónico sin la necesidad de colaborar con otra, lo cual libera al Panorama de una edificación compleja, para usar instalaciones efímeras más simples. Por lo mismo se concluye que las distintas estrategias y colaboraciones producen distintos tipos de relaciones espaciales con el observador y, por consiguiente, replantea la relación con el paisaje, provocando la experiencia del extrañamiento. Con este replanteamiento, la representación que se expone, es la realidad que el artista o curador quiere poner en valor del paisaje, ante otros elementos que se puedan encontrar en él. La otra variante importante de las estrategias del Panorama, es el pasillo como descontextualizador espacial. Se destaca el pasillo como estrategia colaborativa, ya que este mismo puede extrañar al observador de su contexto inmediato para situarlo en un paisaje remoto. Pero la importancia radica en el (re)conocer el espacio cotidiano, en este sentido, la representación de un paisaje remoto pasa a un segundo plano. Por lo que, el cambio drástico de atmósferas a través del pasillo, provoca la experiencia del extrañamiento.

Desde la experiencia del paisaje, los artistas como los observadores son capaces de traducir el espacio para reconstruirlo en su mente, brindándole una nueva dimensión al paisaje. Por lo que, esta traducción del espacio se mezclará con el conocimiento que ya tiene el observador, pudiendo visualizar características que se mantienen ocultas en él. Esta traducción es volcada a las representaciones abstractas del paisaje, las que permiten comparar y presentar el espacio desde la traducción del observador. Así mismo, las representaciones se someten a otros observadores que pueden traducir la representación. En este sentido, el dibujo o el Panorama son traducciones del paisaje que posteriormente experimenta el observador, por lo que se percibiría el paisaje desde la perspectiva de otra persona, extrañándose de su propia percepción. El videojuego entra en este tipo de representaciones que muestran un espacio a través del dibujo, lo que busca no es representar la realidad exacta, sino crear una fantasía para causar un interés de un paisaje remoto, y así visitarlo posteriormente. Por lo que, cuando se viva la experiencia in situ se podrá tener un extrañamiento a partir de la representación interactiva que se tuvo. En el caso del Panorama del oasis de niebla, este espacio no busca generar curiosidad por el paisaje de Alto Patache, lo que busca es reproducir la experiencia in situ de la niebla en un centro urbano a través de las estrategias arquitectónicas. Con lo cual, se desconecta al observador de la ciudad para que pueda vivir la

¹⁰⁵ Bernard Comment, *The Panorama*, p.8

experiencia del extrañamiento desde la distancia generada por el Panorama.

Desde estas tres líneas argumentativas se entiende la mecánica interna del Panorama. La contradicción del Panorama es clara, ya que el extrañamiento podrá depender del observador, el contexto histórico, la espacialidad, o la representación del paisaje. Estas cuatro pueden dialogar entre sí o desligarse una de otra para usarse de la manera que más convenga.

Exploraciones de la máquina:



Fig. 72 Panorama del cielo-vista exterior, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

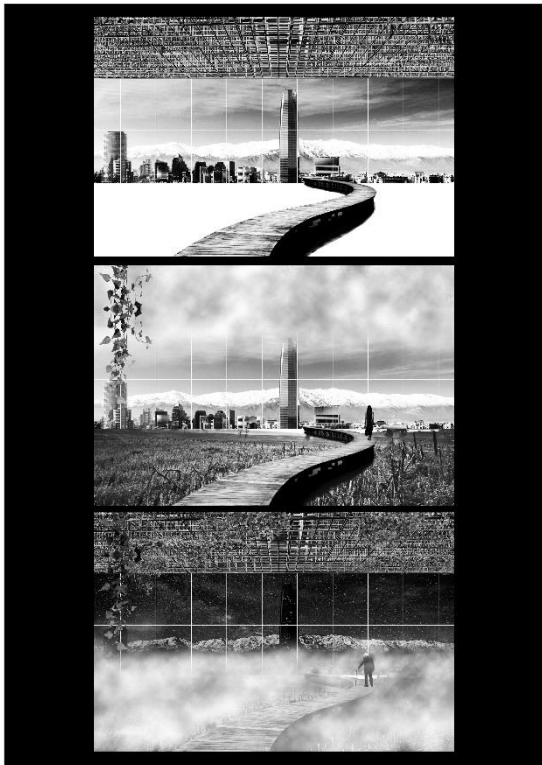


Fig. 73 Panorama del cielo-vista interior 1er nivel, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

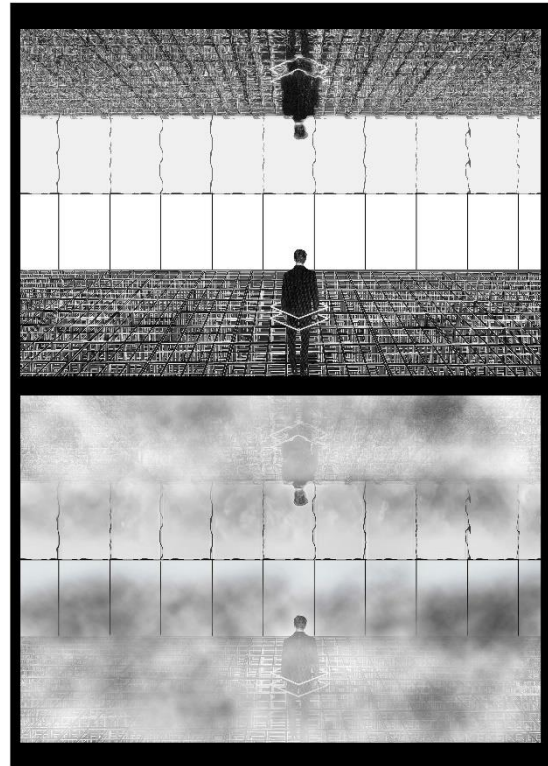


Fig. 74 Panorama del cielo-vista interior 2do nivel, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

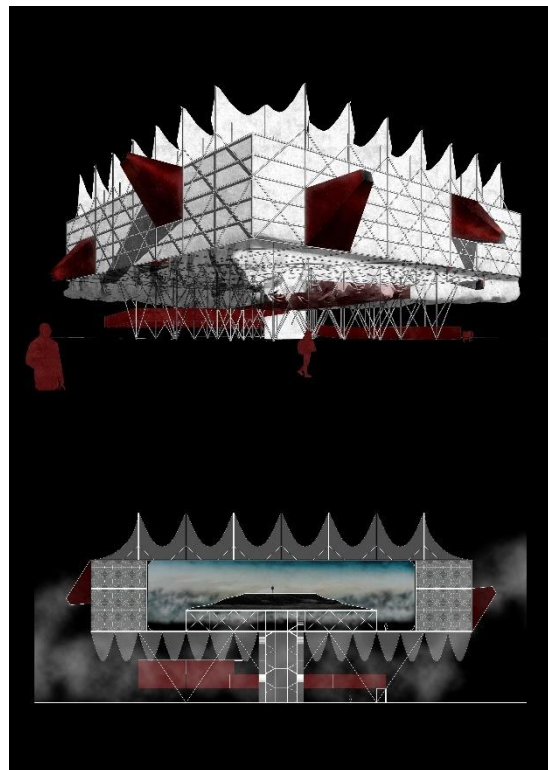


Fig. 75 Panorama itinerante-vista exterior y sección, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

Isométrica Oasis Artificial

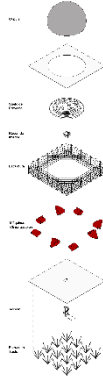
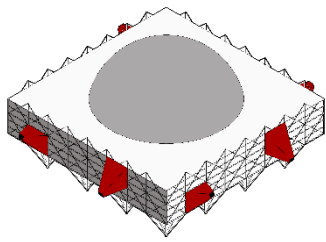


Fig. 76 Panorama Oasis Artificial, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

Cartografías Oasis Artificial

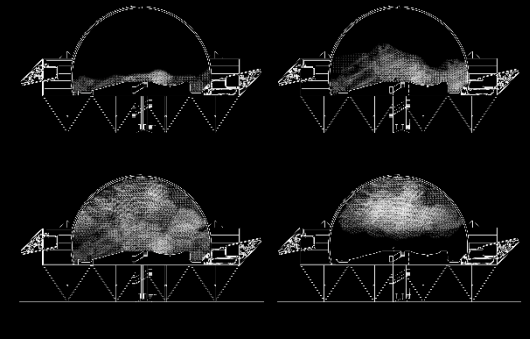
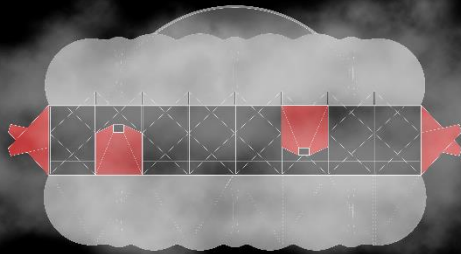


Fig. 79 Panorama Oasis Artificial-movimiento de la niebla, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

Elevación Aire
ESC 1:100



Elevación Lateral
ESC 1:100

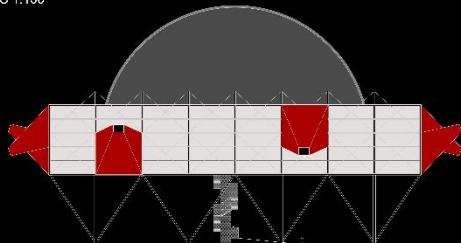


Fig. 77 Panorama Oasis Artificial, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor



Fig. 80 Panorama Oasis Artificial-vista en el aire, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

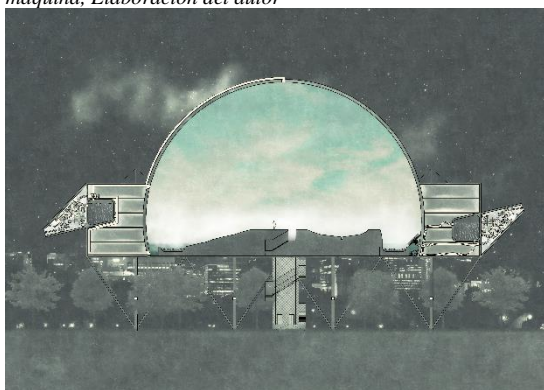


Fig. 78 Panorama Oasis Artificial-Sección, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor

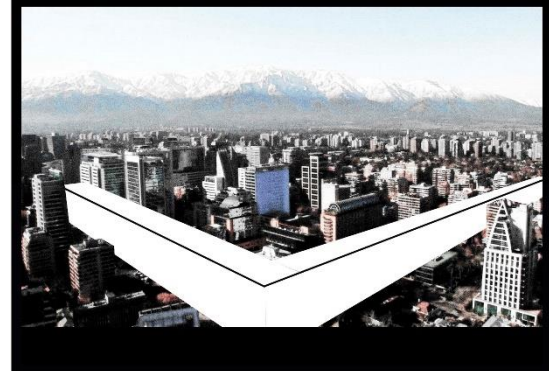
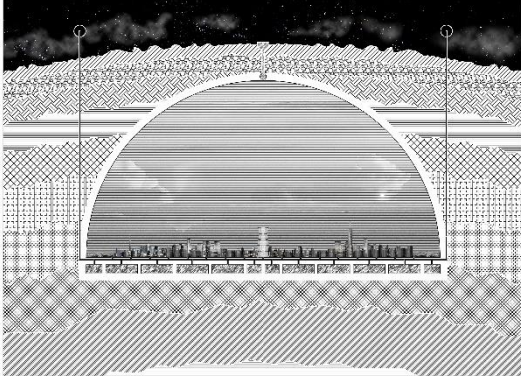


Fig. 81 Panorama Lineal, Exploraciones de la máquina, Elaboración del autor



*Fig. 72 Ciudad del Panorama, Exploraciones de la máquina,
Elaboración del autor*

Link de documentos:

[https://drive.google.com/open?id=1VMJ--
WWyKrckNIo4RG11VKWqdPyqQLDe](https://drive.google.com/open?id=1VMJ--WWyKrckNIo4RG11VKWqdPyqQLDe)

nota: solo se puede ver con cuenta uc.

Bibliografía:

- Ábalos, Iñaki. Atlas pintoresco Vol. 2: los viajes, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.
- Alberti, Leon Battista. Tratado de pintura, trad. Carlos Pérez Infante, D.F.: Universidad autónoma Metropolitana, 1998.
- Alfonso Fernández, Luis. Museología y museografía, Barcelona: Ediciones del Serbal. 1999.
- Aliaga Castillo, Lia. Jardín de Niebla Infraestructura permanentes para un paisaje versátil. Operaciones de intervención paisajística en el Oasis de Alto Patache, Santiago: Tesis presentada a la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile, 2011.
- Aparici, Roberto., García Matilla, Agustín., Fernández Baena, Jenaro., y Osuna Acedo, Sara., La imagen: análisis y representación de la realidad, España: Editorial Gedisa, 2009.
- Bakhtin, Mikhail. "Introduction" in Rabelais and His World, trad. Helene Iswolsky, Cambridge, Massachusetts and London: The M.I.T Press, 1968.
- Barthes, Roland. El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura, trad: C. Fernández. Medrano, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1994
- Barthes, Roland. Lo obvio y lo obtuso Imágenes, gestos, voces, trad: C. Fernández. Medrano, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1986.
- Baudelaire, Charles. The painter of modern life and other essays, trad: Jonathan Mayne, London: Phaidon Press, 1964.
- Baudelaire, Charles. The mirror of Art, trad: Jonathan Mayne, Garden city, New York: Doubleday Anchor Books, 1969.
- Baudrillard, Jean. Nouvel, Jean. Los objetos singulares Arquitectura y filosofía, trad: Horacio Zabaljáuregui, Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2003
- Benjamin, Walter. Reflections: Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings, trad: Harcourt Brace Javanovich, New York: Schocken Books, 1986.
- Benjamin, Walter. Brecht : ensayos y conversaciones, trad: Mercedes Rein, Montevideo : Arca, 1970.
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, trad. Andrés E. Weikert, D.F.: Itaca, 2003.
- Borchers, Juan. Meta Arquitectura, Santiago: Editorial Universitaria S.A. 1975.
- Brecht, Bertolt. Escritos sobre teatro, trad: Genoveva Dieterich, Alba Editorial, 2004.
- Brown, Niel C.M., Barker, Timothy S., Del Favero, Dannis, "Performing Digital Aesthetics: The Framework for a Theory of the formation of interactive Narratives", Leonardo, Vol. 44, No. 3, 2011. pp. 212-219, 229
- Celedón, Alejandra. "Gabinetes de la Ciudad". Revista 180 no.36, 2015: 43-47
- Charney, Leo. Schwartz, Vanessa. Cinema and the invention of Modern Life, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1995.
- Comment, Bernard. The Panorama, trad. Anne-Marie Glasheen, Italia: Reaktion Books Ltd. 1999
- Comment, Bernard., y Nosedá, Irma., "Das Luzerner Panorama: Sanierung und Restaurierung durch die Architekten Kreis Schaad Schaad : Zentrum und Ausgangspunkt einer imaginären Welt", revista: Werk, Bauen + Wohnen, 2019. p.42-48
- Crary, Janothan. "Géricault, the Panorama, and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century", Grey Room, No. 9, Autumn 2002. pp. 5-25
- Crary, Janothan. Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture, Massachusetts: First MIT Press paperback edition, 2001.
- Dolores, María. "El Panorama: Una Manifestación Artística Marginal del Siglo XIX". Revistas Espacio, Tiempo y Forma. Series VII, Historia del Arte, 2014. 205-217
- Desimini, Jill. Waldheim, Charles. "Projecting the landscape imaginary" En: "Cartographic grounds. Projecting the landscape imaginary". New York: Princeton Press, 2016.

- Eco, Umberto. La estructura ausente Introducción a la semiótica, trad. Francisco Serra Cantarell, España: Editorial Lumen, 1986.
- Ferris, Malcolm. "Wired Worlds", Leonardo, Vol. 33, No. 2, 2000. pp. 85-92
- Foucault, Michel. "Panopticism" in Discipline and punish The birth of the prison, trad. Alan Sheridan, New York: Vintage books, 1995.
- Gombrich, Ernst Hans. Arte e ilusión estudio sobre la psicología de la representación pictórica, trad. Gabriel Ferrater, (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1972.) p.260
- Gombrich, Ernst Hans. La historia del arte, trad. Rafael Santos Torroella 15ª ed, D.F México: Ed. Diana S.A. de C.V, 1999
- Grau, Oliver. Virtual Art From Illusion to Immersion. London: The MIT press, 2003.
- Groys, Boris. Art Power, Cambridge, London: reprint, MIT Press. 2013
- Habermas, Jürgen. The Structural Transformation of the Public Sphere, trad. Thomas Burger, Cambridge and Massachusetts: The MIT Press, 1991
- Hernández, Francisca. El museo como espacio de comunicación, España: Ediciones Trea, S. L., 1998
- Hernández, Francisca. Planteamientos teóricos de la museología, España: Ediciones Trea, S. L., 2006
- Krauss, Rosalind. "La escultura en el campo expandido", La posmodernidad, Barcelona: Editorial Kairós, 1998. 59-79.
- Lescop, Laurent. Panoramas oubliés : restitution et simulation visuelle. Cahier Louis-Lumière, Noisyle- Grand : ENS Louis-Lumière, 2016, Archéologie de l'audiovisuel, 10, pp.49-64.
- López-Fanjul, María. "Sir John Soane, arquitecto de colecciones. Su Casa-museo," Museos.es: Revista de la subdirección General de Museos Estatales no. 3, 2007: 122-129
- Mairesse, François. El museo híbrido, trad. Martín Schifino, 1ª ed. Buenos Aires: Ariel. 2013.
- Marin, Louis. "Utopic Degeneration: Disneyland", en Utopics: Sapatial Play, New Jersey: ed. Humanities, 1984. p.240
- McLuhan, Marshall. Fiore, Quentin. El medio es el masaje, trad: León Miras, Barcelona: Paidós Studio, 1997.
- McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación Las extensiones del ser humano, trad: Patrick Ducher, Barcelona, Buenos Aires, Mexico: Paidós, 1996.
- Milton-Smith, Melissa. "Gameplay in the installation *T_Visionarium*", symplekē, Vol. 17, No. 1-2, 2009. pp. 197-203
- Murray, Timothy. "The Rhizomatic Frontiers of the ZKM", A Journal of Performance and Art, Vol. 24, No. 1, Intelligent Stages: Digital Art and Performance (Jan., 2002), pp. 115-119
- Nietzsche, Friedrich. "On the Prejudices of Philosophers" in Beyond Good and Evil, Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press 2002.
- Oettermann, Stephan. The Panorama History of a Mass Medium, trad. Deborah Lucas Schneider, New York: The MIT press, 1997.
- Ortega, José, Gasset; Valeriano Bozal. La deshumanización del arte y otros ensayos de estética, Madrid : Espasa Calpe, 2008.
- Pevsner, Nikolaus. Historia de las tipologías arquitectónicas. 2ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- Pomian, Krzysztof. Collectors and curiosities Paris and Venice, 1500-1800, trad. Elizabeth Wiles-Portier, Great Britain: Polity Press, 1990.
- Ruta Patrimonial, Ruta Patrimonial Bien Nacional Protegido N°57. Oasis de niebla Alto Patache. Un refugio en el desierto, Chile: Ministerio de Bienes Nacionales, 2007.
- Shklovsky, Viktor. "Art as Technique" In Russian Formalist Criticism: Four Essays, trad: Lee T. Lemon, Marion J. Reis, Lincoln, London: University of Nebraska Press, 1965.
- Simmel, Georg. Filosofía Del Paisaje, trad. Mathias Andlau, 2ª ed. Madrid: Ed. Casimiro libros, 2014.

Stierle, Karheinz. "*Baudelaire and the tradition of the tableau de Paris*" in *New Literary History*, Vol. 11, No. 2, The Johns Hopkins University Press, 1980, pp. 345-361

Vidler, Anthony. *The Scenes of the Street and Other Essays*, New York: Monacelli Press, 2011

Vogt, Günther. *Exhibition at the Kunsthau Bregenz The mediated motion*, 2001.

Vogt, Günther. y Elíasson, Ólafur. *Miniature and Panorama: Vogt Landscape Architects, Projects 2000-12*, 2012.

Weber, Eugen. *France, Fin de Siècle*, Cambridge, Massachusetts, London: The Belknap Press of Harvard University Press, 1988.

Wolf, Nobert. *Caspar David Friedrich 1774-1840: el pintor de la calma*, trad. José García, Germany: Taschen, 2003

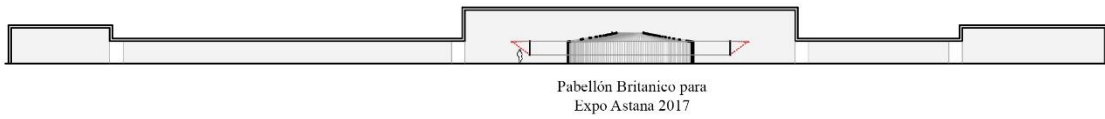
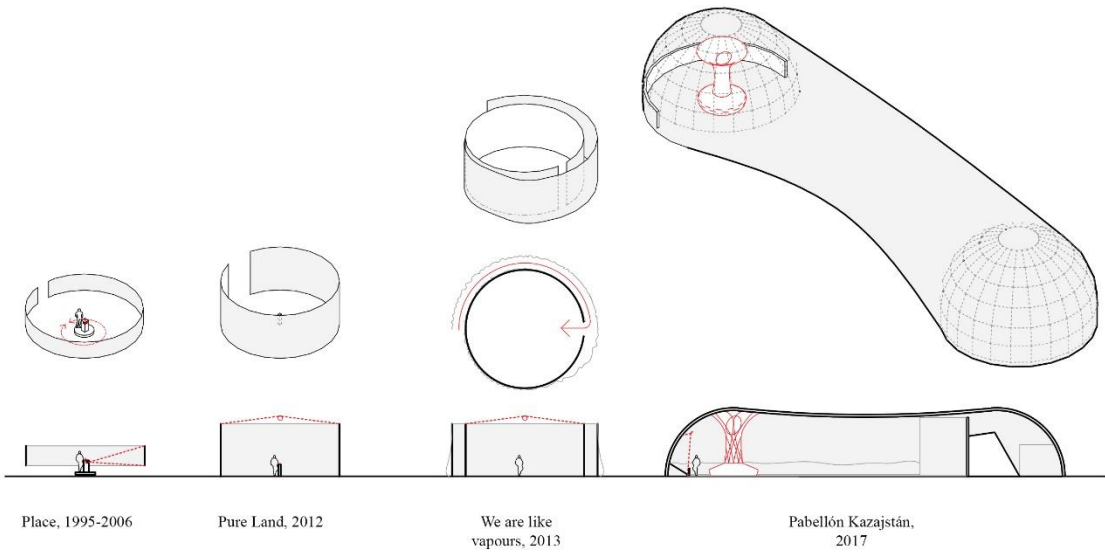
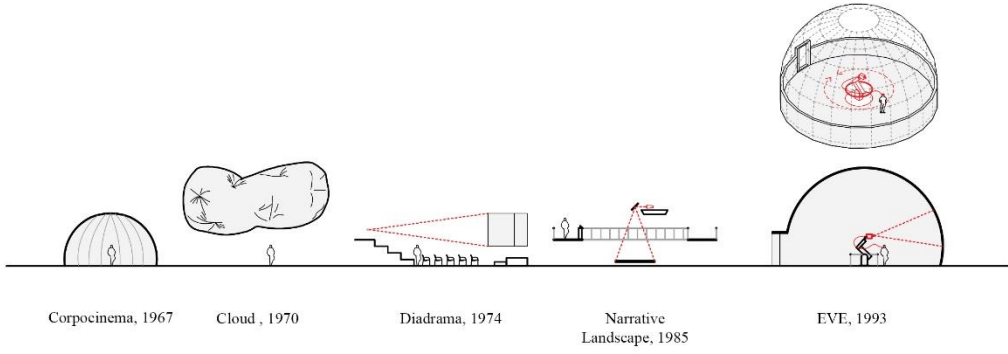
Bibliografía relacionada:

Crow, Thomas E. "*Introduction, The Salon Exhibition in the Eighteenth Century and the Problem of its Public*" in *Painters and public life in Eighteenth-Century Paris*, New haven & London: Yale University Press, 1995

Jay, Martin. *Song of Experience modern American and Europe variation on a universal theme*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2005.

Teysot, Georges. "*A Topology of Thresholds*" in *Home Cultures*, vol. 2, pp. 89-116, 2005

Voltaire, Mr. de. "*letter VI. Of the Presbyterians*" in *Letters concerning the English Nation*, London: Sold by J. and R. Tonson, D Midwinter, M. Cooper, and J. Hogges, 2012.



Anexo

Catálogo de Panoramas del siglo XX y XXI

Dentro de la gran variedad de Panoramas que se pueden analizar dentro del siglo XX y XXI, se analiza los de Jeffrey Shaw, por el valor cronológico y la comunicación entre el usuario y objeto a través de la tecnología, y los Panoramas que se presentaron en la Expo 2017 Astana, con un énfasis especial en el pabellón británico y la relación que produce entre la arquitectura y el Panorama.

Jeffrey Shaw (Melbourne, 23 de octubre de 1944- Australia) académico y artista que se desenvuelve en *New Media Art*, que ha tenido un notable desarrollo del Panorama del siglo XX y XXI. Contextualizando su obra, sus primeros proyectos tienen relación con la representación de un paisaje remoto, luego explora la representación dentro de domos y pantallas panorámicas, y finaliza con Panoramas interactivos dentro de museos. Se analiza tres tipos de instalaciones: la primera tiene relevancia con sus primeros trabajos y cómo es la relación entre objeto y usuario. La segunda se enfoca en su instalación *EVE* y las distintas aplicaciones que se le ha dado. Y la tercera es sobre su instalación *Place* y las variantes que ha tenido.

CORPOCINEMA, 1967, Ámsterdam, Países bajos.



Jeffrey Shaw, Coautor: Theo Botschuijver, Tjebbe van Tijen, Sean Wellesley-Miller, Producción: Eventstructure Research Group, Amsterdam, Proyectos SIGMA, Amsterdam, 1967. photography: Pieter Boersma.

El Corpocinema, es de una estructura neumática en la cual se puede habitar u observar desde su exterior. La proyección de imágenes que se hace en la estructura neumática es la principal característica de la instalación. La comunicación que se provoca desde el interior como desde el exterior pone en tensión el objeto arquitectónico, donde su interior provoca una inmersión al observador y la exterior funciona para llamar la atención del mismo. Desde un juego lúdico¹⁰⁶ se invita al observador a ser parte de la instalación.

¹⁰⁶ Francisca Hernández, *espacio de comunicación*, 24-25

CLOUD (OF DAYTIME SKY AT NIGHT), 1970
Amsterdam, Países Bajos.



Jeffrey Shaw, *Cloud*, Coauthor: Theo Botschuijver, Sean Wellesley-Miller, Production: Eventstructure Research Group, Amsterdam., 1970

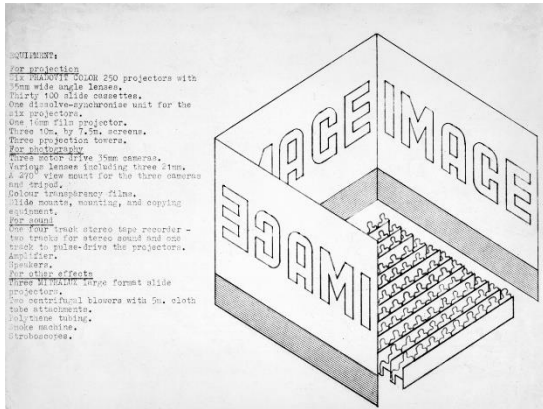
La instalación *Cloud* reproduce un fenómeno climatológico de forma artificial, esta es la principal similitud con el Panorama. Esta representación se lleva a cabo proyectando la imagen de una nube sobre la estructura neumática, sumado a los sonidos y vientos artificiales. La instalación se ubica en un contexto cotidiano, generando “vida social y donde el verdadero encuentro es posible superando la mera representación”¹⁰⁷

DIADRAMA, 1974, Rotterdam, Países Bajos,
Amsterdam, Países Bajos



Jeffrey Shaw, *Diadrama*, Coauthor: Theo Botschuijver, Production: Eventstructure Research Group, Amsterdam., 1974.

¹⁰⁷ Francisca Hernández, *espacio de comunicación*, 24-25



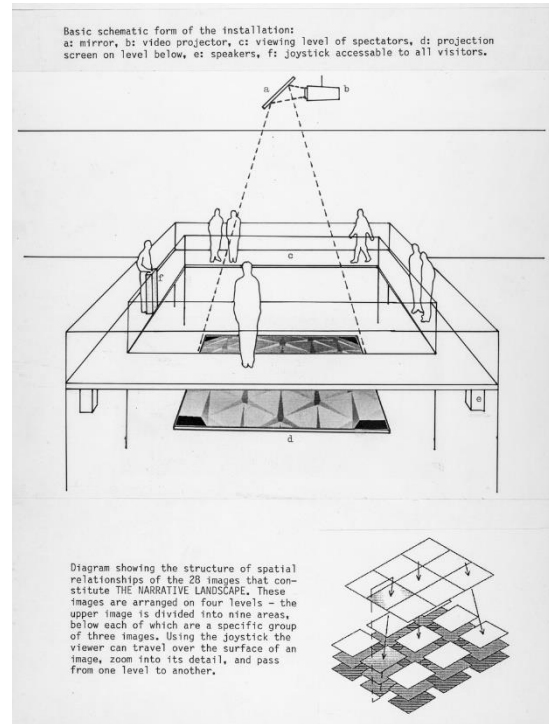
Jeffrey Shaw, *Diadrama*, Coauthor: Theo Botschuijver, Production: Eventstructure Research Group, Amsterdam., 1974.

El Diadrama es el primer acercamiento claro con la tipología del Panorama. Esta instalación genera una experiencia panorámica donde el observador está rodeado por las imágenes proyectadas. A diferencia de los cines, el Diadrama genera un espacio arquitectónico a través de sus tres muros (o pantallas), donde es capaz de generar un espacio que cobije al espectador. Si bien el espacio no es completamente curvo como el Panorama, si se logra una inmersión con el observador.

NARRATIVE LANDSCAPE, 1985 Amsterdam, Países Bajos



Jeffrey Shaw, *Narrative Landscape*, Coauthor: Dirk Groeneveld, Software: Larry Abel, Hardware: Charly Jungbauer, Tat van Vark, Production: Stichting de Appel, Amsterdam, 1985. photography: Oscar van Alphen



Jeffrey Shaw, *Narrative Landscape*, Coauthor: Dirk Groeneveld, Software: Larry Abel, Hardware: Charly Jungbauer, Tat van Vark, Production: Stichting de Appel, Amsterdam, 1985.

Con Narrative Landscape hay un cambio sustancial y no sólo por la organización espacial, que es contraria al del Panorama, ya que la instalación provoca una comunicación interactiva. “The narrative landscape provokes in the spectator an attitude that is active as well as intense. It is a completely new experience to travel again through a territory already known. It gives the sensation that one can go back in time.”¹⁰⁸ La experiencia de viajar dentro de distintos paisajes en el cual el usuario es capaz de movilizarse libremente provoca una “narrativa policrónica”, que es: “based on a communication between a human user and digitally generated agents, where a user can navigate her own path through pre-scripted events, able to move backwards and forwards in time at will.”¹⁰⁹

EVE, 1993, Karlsruhe, Germany.

EVE es un domo, en el cual, la interacción entre usuario y espacio es a través de un casco, un joystick y gafas de 3D. El casco cumple con la función de rastrear el movimiento de la cabeza y transferir el movimiento a tiempo real al robot con el proyector, mientras que el joystick sirve para poder acercarse o alejarse dentro de la imagen. A medida que el usuario mueve la cabeza puede descubrir más detalles sobre la representación proyectada, la libertad que se proporciona al usuario es

¹⁰⁸ De Groene Amsterdammer, Wandering through the spaces of the soul, 19 de junio de 1985.

¹⁰⁹ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “Performing Digital Aesthetics: The Framework for a Theory

of the formation of interactive Narratives”, Leonardo, Vol. 44, No. 3, (2011), 214

igual a la de Narrative Landscape con la “narrativa policrónica.”¹¹⁰



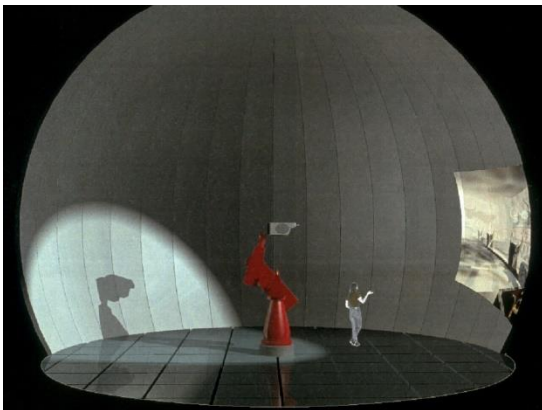
Jeffrey Shaw, *EVE*, Karlsruhe, Germany, Software: Ralph Kondziella, Gideon May, Detlev Schwabe, Hardware: André Bernhardt, Ralph Gruber, Armin Steinke, Production: ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 1993. photography: Franz Wamhof

TELEPRESENT ONLOOKERS, 1995, Karlsruhe, Alemania



Jeffrey Shaw, *Telepresent Onlookers*, Hardware: Armin Steinke, Production: ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 1995.

T_VISIONARIUM I, 2004, Lille, Francia



Jeffrey Shaw, *EVE*, Karlsruhe, Germany, Software: Ralph Kondziella, Gideon May, Detlev Schwabe, Hardware: André Bernhardt, Ralph Gruber, Armin Steinke, Production: ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 1993.



Jeffrey Shaw, *T_VISIONARIUM I*, Coauthor: Neil Brown, Dennis Del Favero, Peter Weibel, Production: EPIDEMIC, Paris, iCinema Research Centre, UNSW, Sydney, ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 2004.

También EVE tiene una versión posterior (ONLOOKERS) donde la imagen proyectada está conectada a una cámara exterior y representa lo que sucede fuera del domo en tiempo real.

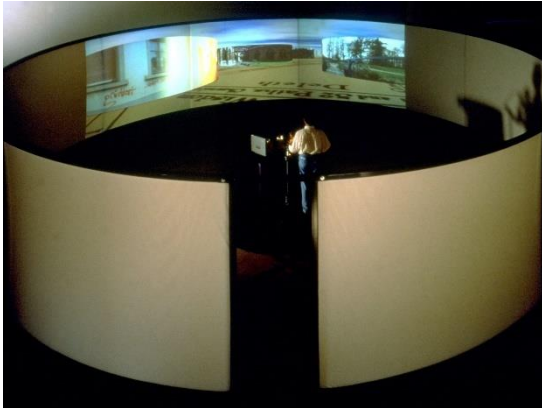
Usando el mismo sistema espacial de EVE elaboran el T_Visionarium, el cual actualiza la forma de comunicarse con el objeto expuesto. En este espacio la proyección que se visualiza consta de una base de datos de veinte cuatro horas de televisión y de cuarenta y ocho canales del continente europeo. Antes de visualizar las imágenes hay que ingresar una palabra clave que tendrá relación con las imágenes proyectadas y el cambio de canales se efectuará con el movimiento de la cabeza.

A partir de este proyecto los autores Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker y Dannis Del Favero elaboran cuatro narrativas que se producen entre el usuario y el objeto.

¹¹⁰ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “Performing Digital Aesthetics”, 214

La primera la nombran como “la narrativa interactiva”, la segunda como “la narrativa policrónica”, la tercera como “una narrativa transcriptiva” y la cuarta como “una narrativa coevolutiva”¹¹¹. De las cuales nos interesa la narrativa transcriptiva y la coevolutiva. La primera tiene relación con la transcripción o traducción de la narrativa, lo que posibilita crear una narrativa bajo el sesgo del usuario. En la segunda narrativa hay una interacción con el objeto, pero este es capaz de aprender e integrar a su base de datos nuevos elementos, gracias a la IA (inteligencia artificial).

PLACE – A USER’S MANUAL, 1995 Linz, Austria



Jeffrey Shaw, *Place-A user's manual*, Software: Adolf Matthias, Hardware: Huib Nelissen, Production: ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 1995. photography: Franz Wamhof

Con esto pasamos a *Place-A user's manual* y como lo describe Shaw “una obra que amplía la tradición de la pintura Panorámica, la fotografía y la cinematografía en el campo de la simulación y la realidad virtual”¹¹². Dentro del espacio consta de una pantalla de proyección translúcida de 360°, donde se proyecta un paisaje de 120° que se ve desde el exterior (entre el Corpocinema y Place se comparte la tensión que provoca ver la proyección desde el exterior como del interior.) En el centro del espacio se sitúa toda la infraestructura como los tres proyectores y los controles del panorama, en el cual el usuario es capaz de interactuar con el mundo virtual que se le presenta. También se hace uso de una plataforma mecánica que gira a medida que el usuario navega por el espacio virtual. En tanto la narrativa que utiliza la instalación es, una “narrativa policrónica”, donde el usuario es libre de acceder a los paisajes en el orden que quiera.

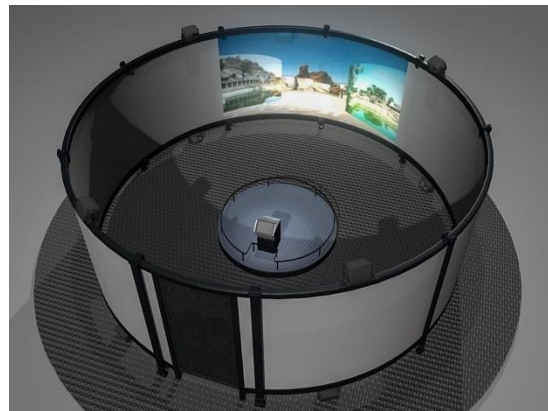
PLACE - RUHR, 2000, Dortmund, Alemania



Jeffrey Shaw, *Place-RUHR*, Software: Adolf Matthias, Hardware: Huib Nelissen, Production: ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 2000.

Place-Ruhr está cargado de un contenido histórico industrial perteneciente a un territorio. La difusión y exposición de un paisaje urbano, los distintos cambios que ha tenido y su relación actual con el usuario, es lo que caracteriza esta instalación. Su contexto histórico sitúa a este Panorama con las ruinas industriales de carbón y armas en Alemania para la segunda guerra mundial, el declive de la industria y su posterior utilización como espacios culturales. El Panorama representa el cambio cultural del paisaje urbano, mostrando cinematografías del paisaje real y performance de eventos ficticios en su interior.

PLACE - HAMPI, 2006, Lille, Francia.



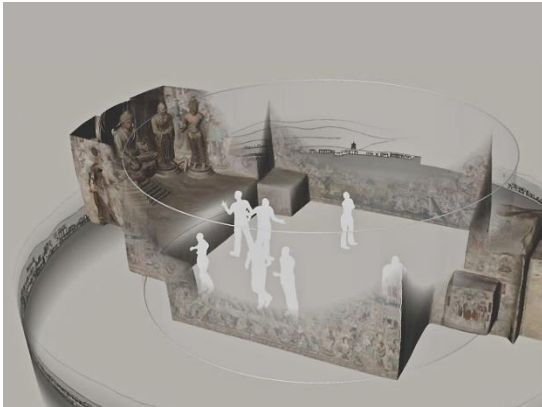
Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, Coauthor: Sarah Kenderdine, Paul Doornbusch (sound), John Gollings, Software: Adolf Matthias, Hardware: Huib Nelissen, Production: EPIDEMIC, Paris, iCinema, Research Centre, UNSW, Sydney, ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe. 2006

¹¹¹ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “Performing Digital Aesthetics”, 214

¹¹² Jeffrey Shaw, *Place- A user's manual*, Graz, 1995

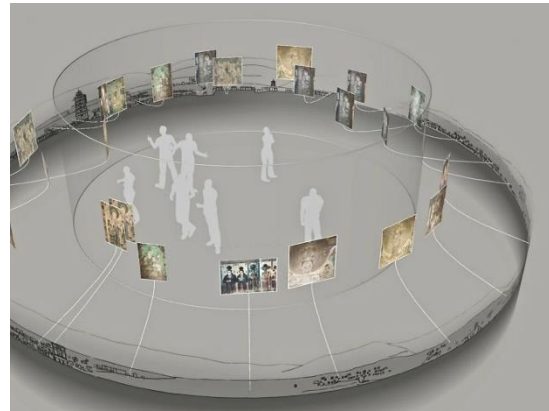
Place-Hampi se ubica en la India, desarrolla el paisaje desde una mirada histórica, patrimonial y mitológica. Al mismo tiempo que se observa el paisaje representado, se puede escuchar los sonidos grabados in situ y también se utiliza representaciones de los dioses de la India. No solo se representa un paisaje, también se le carga de una mitología a la imagen, generando un “Patrimonio inmaterial¹¹³”.

PURE LAND 360, 2012, Hong Kong, China



Jeffrey Shaw, Pure Land 360, Coauthor: Sarah Kenderdine, Cédric Maridet (sound), Software: Leith Chan, Hardware: Huib Nelissen, Production: ALiVE/ACIM, School of Creative Media, City University of Hong Kong, 2012.

Pure Land 360° se ubica en China, es la representación de los templos budistas de la gruta de Dunhuang, que es patrimonio mundial de la Unesco. Los elementos que cabe destacar son, la pantalla que envuelve completamente al espectador (como en el Panorama clásico), y la reducción de la infraestructura central con el joystick como medio interactivo con el usuario (un joystick perteneciente a una consola de videojuegos popular entre los jóvenes y muy intuitiva al momento de utilizarla por primera vez). Se presentan múltiples representaciones de la gruta: un catálogo de imágenes, fotografías de alta calidad, representaciones en 3D de las figuras pictóricas dentro de la gruta y una simulación representando el rol de un investigador descubriendo la gruta. Al momento de “ingresar” a la gruta, todo está oscuro, y se utiliza la linterna con el joystick para ir “descubriendo” los dibujos pictóricos. De a poco se nos muestra la gruta como si nosotros mismos estuviéramos viéndola en primera persona. Cuando se ilumina por completo, la representación no solo queda en un ámbito mimético, sino que los dibujos pictóricos tienen su propia representación, haciendo más didáctica la exposición del conocimiento.



Jeffrey Shaw, Pure Land 360, Coauthor: Sarah Kenderdine, Cédric Maridet (sound), Software: Leith Chan, Hardware: Huib Nelissen, Production: ALiVE/ACIM, School of Creative Media, City University of Hong Kong, 2012.

WE ARE LIKE VAPOURS, 2013, Hong Kong, China



Jeffrey Shaw, We are like vapours, Coauthor: Sarah Kenderdine, Cédric Maridet (sound), Software: i3D, Production: ALiVE/ACIM, School of Creative Media, City University of Hong Kong, 2013.

We are like vapours se ubica en China y ésta representa el *Pacifying the South China Sea handscroll*. El pergamino representado fue hecho en el siglo XIX por un artista desconocido que expone la supresión de la piratería por el emperador *Jiaqing*¹¹⁴. La niebla que cubre la representación es utilizada como un elemento lúdico que muestra de forma focalizada la información. La instalación está envuelta con una tela que muestra una representación del océano y los bordes de china (repetiendo la estrategia del Corpocinema y Place en menor medida). Entre la tela y la pantalla de 360° se genera un pequeño recorrido, que se vincula al pasillo del Panorama clásico, donde el traspaso es controlado entre el espacio de la sala de exposición y el del Panorama. En este Panorama hay una valorización entre el espacio expositivo del museo con el espacio interior

¹¹³ Francisca Hernández, *Planteamientos teóricos*, 269

¹¹⁴ «Jeffrey Shaw Compendium», Jeffrey Shaw, acceso el 09 de mayo de 2019, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/>

del Panorama, lo que en las otras instalaciones del artista no se aplica tan evidentemente.



Jeffrey Shaw, We are like vapours, Coauthor: Sarah Kenderdine, Cédric Maridet (sound), Software: i3D, Production: ALiVE/ACIM, School of Creative Media, City University of Hong Kong, 2013.

EXPO 2017 ASTANA (KAZAJSTÁN)

La Expo 2017 Astana (Kazajstán) se llevó a cabo entre el 10 de julio y 10 de septiembre, el tema fue, “Energía Futura”, en la cual se exploraba: el calentamiento global y cambio climático, oportunidades justas de desarrollo económico para todas las naciones, seguridad energética y asignaciones de recursos, acceso al agua, protección de la biodiversidad y promoción de equidad mundial.¹¹⁵ Para la utilización de las representaciones audiovisuales se implementaron 200 sistemas de Christie Pandora Box¹¹⁶ que soportó 34 instalaciones¹¹⁷. Para entender el impacto que tuvo la representación de imágenes, el pabellón Nur Alem en la ceremonia de apertura se cubrió con una tela proyectando imágenes en su fachada (fig 1).



Fig.1 Pabellón Nur Alem, Ceremonia de apertura, imagen de min 4:12 extraída de video hecho por Show Tex, <https://vimeo.com/239480116>

Hay distintas representaciones en el pabellón Nur Alem¹¹⁸, desde intervenciones audiovisuales en el suelo, muro y cielo, como instalaciones que se asemejan a los Dioramas, representaciones del universo y de la propia cultura del país. El Panorama (fig.2) que se sitúa en el primer nivel del pabellón, trata temáticas sobre la cultura de Kazajstán, es una estructura metálica que en su interior esta revestida de una tela y se proyectan los paisajes. La característica que tiene este espacio es el recorrido procesual en su interior, generando una “narrativa interactiva”¹¹⁹ que se complementan con distintos elementos de la cultura, acompañado de representaciones pictóricas, sonidos característicos e instalaciones interactivas. Si se compara con el Panorama clásico podemos ver dos similitudes (fig.3), primero hay una distancia que separa al observador de la pantalla, segundo el espacio circular que envuelve al observador.

La representación del Panorama está vinculada con la mitología de Kazajstán y su interpretación, la cual se adapta al discurso del presente. La mitología se representa a través del árbol sagrado Bayterek (el cual atraviesa el alto, medio y bajo mundo) y el huevo dorado del ave Samruk, la historia cuenta que el ave Samruk (la que representa el bien) llevó al héroe del bajo mundo al árbol, y que él defendió al huevo de la amenaza del dragón Aysakhar (el cual representa el mal)¹²⁰. Así el espacio combina los paisajes y la mitología de Kazajstán, y el observador se representa por el héroe de la historia situándolo como un ente activo en la toma de decisiones de las “energías del futuro”. La arquitectura del Panorama en este caso

¹¹⁵ Bureau International des Expositions, acceso el 21 de mayo de 2019, <https://www.bie-paris.org/site/en/2017-astana>

¹¹⁶ The Christie Pandoras Box family of hardware and software tools comprises the award-winning real-time video processing and show control system. From project conception to realization – and every step between – Pandoras Box gives users complete control over the entire workflow, maximizing efficiency while unleashing creative possibilities to enable the creation of amazing visual experiences. Christie Digital, 21 de mayo de 2019, <https://www.christiedigital.com/en-us/business/products/media-servers/pandoras-box>

¹¹⁷ Christie Digital, acceso el 21 de mayo de 2019, <https://www.christiedigital.com/emea/visual-solutions-case-studies/projector-installations/pandoras-box-at-expo-astana-en>

¹¹⁸ El pabellón tiene 8 pisos y cada uno toca un tema específico: primer nivel “Pabellón Nacional”, segundo nivel “Energía del agua”, tercer nivel “Energía cinética”, cuarto nivel “Energía de biomasa”, quinto nivel “Energía eólica”, sexto nivel “Energía solar”, séptimo nivel “Energía espacial” y octavo nivel “Astana del futuro”.

¹¹⁹ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “Performing Digital Aesthetics”, 214

¹²⁰ <http://3dtour.expo2017astana.com/>. Revisar leyenda que aparece en la instalación del primer piso.

puede representar dos posiciones: la primera es la manipulación del mito por parte del curador y apelar al patrimonio inmaterial de un grupo de personas, y la segunda es la utilización del mito como un lenguaje común que ya es conocido y hacer más fácil la comunicación del mensaje. En cualquier caso, al implementar un objeto estético en el espacio del Panorama, éste representará un discurso político, cultural, económico, etc.



Fig.2 Pabellón Nur Alem primer piso, vista exterior instalación árbol Bayterek, 2017



Fig.3 Pabellón Nur Alem primer piso, vista interior instalación árbol Bayterek, imagen extraída del recorrido virtual en página web oficial, <http://3dtour.expo2017astana.com/>, 2017

El pabellón británico para la Expo 2017 Astana (Interactive Yurt and 360-Degree Projection) (fig.5) tiene como eslogan “we are energy”, donde se presenta un recorrido lineal y cae en una “narrativa interactiva”¹²¹. El espacio tiene más de 2200 metros cuadrados que se dividen en 5 partes: el primero es el *arrival* por donde uno ingresa al proyecto, segundo el *sound corridor* donde se sitúa la *expansion of universe*, en el tercero *structure and Panorama* y se sitúa la *human ingenuity, landscape and nature*, el cuarto es *UK innovation* donde está el *continuum* y el quinto *departure* que es la salida del proyecto (fig4). En su organización espacial es el que más se asemeja al Panorama clásico, tiene un acceso/taquilla, el sound corridor/ pasillo y la structure and

Panorama/plataforma, pero una diferencia evidente con el Panorama clásico corresponde al objeto arquitectónico en el centro del espacio, ya que esta reacciona a la intervención del observador (es la que vuelve lúdico al espacio), por ende, toma la atención principal del pabellón.

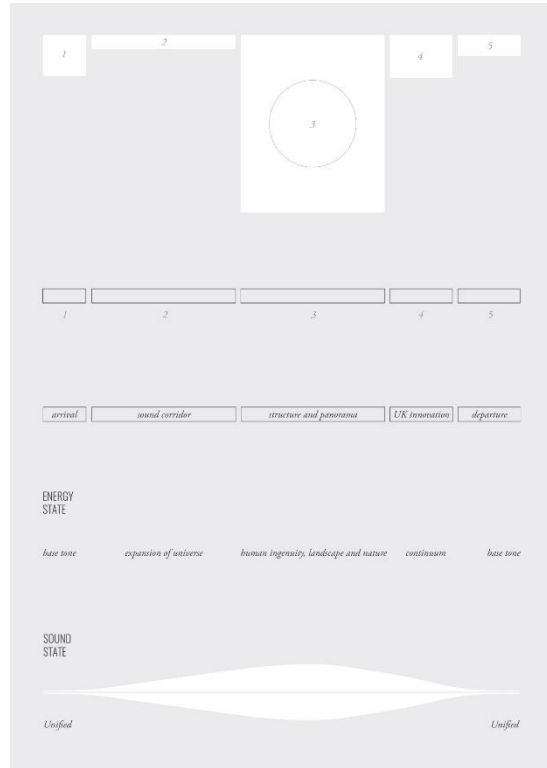


Fig.4 Distribución de The British Pavilion presentada en la Expo 2017 Astana 2017



Fig.5 The British Pavilion for Expo 2017 Astana 2017

Conclusión

En las obras de Shaw, el artista ha explorado distintas formas de comunicar un mensaje, y generar una interacción entre usuario y objeto, a través de la

¹²¹ Niel C.M. Brown, Timothy S. Barker, Dannis Del Favero, “Performing Digital Aesthetics”, 214

representación de la imagen, desde los domos y estructuras neumáticas hasta la utilización de pantallas de 360°. En “We are like vapour” podemos ver la utilización mínima de elementos para conformar un espacio que cause una inmersión al observador, y los podemos definir en tres: el primero la pantalla de 360°, la segunda el elemento central que soporta el joystick y la tercera la tela que cubre la pantalla. Esto demuestra que al tener estos tres elementos principales se genera un espacio lúdico e interactivo. Las desventajas de este tipo de instalaciones es que siempre dependerán de una infraestructura mayor como la del museo y la propia fragilidad de los instrumentos tecnológicos.

En tanto con la Expo 2017 Astana, hay un discurso claro sobre las energías del futuro y un apoyo audiovisual como medio de comunicación. La utilización del Panorama para comunicar un mensaje es ideal en este contexto, y al igual que el Panorama clásico los Panoramas contemporáneos utilizan las imágenes como medio de comunicación, pero la diferencia, es la utilización de objetos estéticos cargados de mitologías, los cuales son interpretados por el observador. Si nos referimos al árbol mitológico que apela al patrimonio inmaterial, la misma mitología es autónoma a su contexto histórico, pero no a la interpretación de la misma, ya que esta se puede adaptar a distintos discursos. Si nos referimos al pabellón británico, la interpretación que se puede hacer del proyecto no queda tan clara, ya que contiene una línea temporal muy amplia. Del universo pasa al paisaje, del paisaje pasa a la arquitectura, y de la arquitectura pasa al desarrollo tecnológico de UK. La instalación cumple con su objetivo “global”, pero no existe un discurso claro cómo en los ejemplos anteriores, se puede interpretar como una acumulación de objetos pretensiosos que su único objetivo es impresionar al observador sin un fin claro. Por lo mismo lo que sustenta este proyecto no es el discurso que genera, sino la Expo 2017 Astana es que le da la validez de ser, al igual que las ferias universales que se llevaron a cabo en París, las propuestas mostradas se validaban y se conformaban por un discurso mayor.

POR EL CATALOGO EXPUESTO, EL PANORAMA CONTEMPORANEO SE CARACTERIZA POR:

1. La interacción entre usuario y objeto
2. El control que tiene el usuario sobre la imagen proyectada
3. La infraestructura tecnológica que actualiza la forma de relacionarse con el Panorama
4. La inserción de objetos artísticos o arquitectónicos al Panorama que representan un patrimonio inmaterial sobre una cultura
5. A través del acto lúdico se permite la difusión y desarrollo del conocimiento