

ΠΑΝΟΡΑΜΑ

Η φύση και η πόλη με μια ματιά
Εμβύθιση και έλεγχος

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑ

Εκτυλισσόμενο τοπίο

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΩΝ

ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΤΥΠΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ

Στο τέλος του αιώνα του 18ου αι., αιώνα του διαφωτισμού, παράλληλα με τα εμβληματικά κτίρια του μοντερνισμού - εργοστάσια, σιδηροδρομικούς σταθμούς, τα μεγάλα καταστήματα και τις εμπορικές στοές – κάνει την εμφάνισή του στις μεγάλες μητροπόλεις ένα νέο κυκλικό κτίριο σχεδιασμένο για μαζική ψυχαγωγία, το Πανόραμα.

Την εφεύρεση κατοχύρωσε πρώτος ο σκωτσέζος ερασιτέχνης καλλιτέχνης και επιχειρηματίας Robert Barker το 1787 καθιέρωσε μια διαδικασία αναπαράστασης με εικόνες σε ένα καμβά σε κυλινδρικό σχήμα, την οποία ονόμασε "η φύση σε μια ματιά» . Ο Μπάρκερ χρησιμοποίησε τον νεολογισμό «πανόραμα» από το **παν** και **ορώ**. Πρόκειται για ένα κτήριο σε σχήμα ροτόντας με κωνική στέγη (το κτήριο του Barker είχε διαστάσεις διάμετρο 15μ και ύψος 5,20).

Στο κτήριο ενός πανοράματος, ο θεατής εισέρχεται στο εσωτερικό από ένα διάδρομο και φτάνει σε μια κεντρική, ανυψωμένη πλατφόρμα. Ο θεατής βλέπει ένα γιγαντιαίο πανοραμικό πίνακα, που φωτίζεται από ανοίγματα στην οροφή.

Η πανοραμική ζώνη αναπαριστά ένα τοπίο ή μια σκηνή (μάχη, ναυμαχία, κλπ) ή μνημεία μακρινών χωρών. Η ζωγραφική αναπαράσταση ήταν συνεχής, ακολουθώντας τους κανόνες της ατμοσφαιρικής προοπτικής.

Η κυκλική περιοχή μεταξύ της πλατφόρμας παρατήρησης και της κυλινδρικής επιφάνειας, συχνά περιλάμβανε μια σκηνογραφική διευθέτηση που ενίσχυσε την αίσθηση της εμπύθισης. Έτσι, συγκάλυπτε τα άνω και κάτω όρια της εικονογραφικής ζώνης και με τον έλεγχο του φωτός έπεφτε πάνω στην ζωγραφική επιφάνεια μετέτρεπε το πανόραμα σε ένα περιβάλλον ψευδαίσθησης.

ΜΙΑ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

Οι "πανοραμική πίνακες" γρήγορα έγιναν μια δημοφιλής ψυχαγωγία στην Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες. Τα πανοράματα έδωσαν τη δυνατότητα στους πολίτες του δέκατου ένατου αιώνα να βυθιστούν στα φυσικά και αστικά τοπία και να τα ελέγξουν. Ο παρατηρητής κινούμενος στον υψηλό κεντρικό χώρο μπορούσε να σαρώσει οπτικά την εσωτερική κυλινδρική επιφάνεια του κτιρίου που έφερε μια ζωγραφική ή φωτογραφική απεικόνιση ενός τοπίου ή ενός ιστορικού γεγονότος.

Η υπερυψωμένη πλατφόρμα εξασφάλιζε έναν οπτικό έλεγχο, διατηρώντας παράλληλα το θεατή σε απόσταση από την εικονογραφική επιφάνεια έτσι ώστε να λειτουργήσει η ψευδαίσθηση της οπτικής εμπύθισης.

Επεξηγηματικά φυλλάδια

Τα πανοράματα μερικές φορές συνοδεύονταν από φυλλάδιο με κείμενα για την ιστορία των κτιρίων ή τα γεγονότα που αναπαριστούσαν. Τα φυλλάδια αυτά περιείχαν μια επεξηγηματική κάτοψη ή ένα σκίτσο, με τη μορφή ενός χαρακτηριστικού, με αναμορφική κατασκευή για να διευκολύνει την οπτική αντιστοιχία με την εικονογραφική επιφάνεια του πανοράματος. Έτσι, ο θεατής βυθίζεται σε ένα εικονιστικό περιβάλλον, ενώ παράλληλα του προσφέρονται πληροφορίες σε μορφή κειμένου και εικόνων.

ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΑ ΠΟΛΕΩΝ

1815 Στο Λονδίνο, στο κτήριο του Barker:

Πανόραμα της πόλης του Παρισιού, συνοδευόμενο από φυλλάδιο με την ιστορία των εικονιζόμενων κτηρίων. Το φυλλάδιο περιλάμβανε ένα σχέδιο με μορφή γκραβούρας και σχεδόν αναμορφικής κατασκευής.

1817 Στο Παρίσι, στο κτήριο του αμερικανού Robert Fulton (εφευρέτη του ατμόπλοιου) :

Πανόραμα της πόλης του Λονδίνου.

ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΤΟΠΙΩΝ

Οι εταιρείες που κατασκεύαζαν ζωγραφικά ή φωτογραφικά πανοράματα εμπνεύστηκαν θέματα και από τον ελληνικό χώρο. Για παράδειγμα, η εταιρεία Barker και Burford δημιουργεί ένα Πανόραμα των Αθηνών στο Παρίσι το 1818.

Η εκτεταμένη χρήση της πανοραμικής φωτογράφισης στην Ελλάδα μετά το 1850 πρέπει να ειπωθεί στο πλαίσιο της εθνικής ανοικοδόμησης, της πολεοδομίας, της εκβιομηχάνισης και του γενικότερου εκσυγχρονισμού του ελληνικού κράτους.

Βλέπε: Εύης Αντωνάτου, Marie mauzy, *Φωτογραφικά πανοράματα της Ελλάδας*, των συλλογών Μ. Γ. Τσαγκάρη και Εύης Αντωνάτου, Ποταμός, 2002

ΠΑΝΟΡΑΜΑ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

Το 1896 ο Φιξ έκτισε ένα Πανόραμα στην Αθήνα με την ευκαιρία των πρώτων Ολυμπιακών Αγώνων. Το κτήριο τοποθετήθηκε στις όχθες του Ιλισσού, απέναντι από το Παναθηναϊκό Στάδιο. Έμεινε μέχρι το 1919.

Το Πανόραμα αρχικά παρουσίαζε μάχες από τη Γαλλική ιστορία (μάχη του 1870) και στη συνέχεια από την Ελληνική ιστορία.

Το ζωγραφικό πανόραμα στην κυλινδρική επιφάνεια είναι ο πρώτος σύγχρονος μηχανισμός που τοποθετεί τον θεατή στο κέντρο της σκηνής, με θέα, για να έχει μια συνολική εικόνα. Πρόκειται για την δημιουργία της πιο ολοκληρωμένης ψευδαίσθησης στον θεατή πως βρίσκεται στο αναπαριστώμενο τοπίο. Παράλληλα, παρέχει μια αίσθηση του απείρου, ένα από τα χαρακτηριστικά του «υψηλού», σύμφωνα με τον Edmund Burke. Την αίσθηση του απείρου ενισχύει η κυκλικότητα του πανοράματος.

DUGUET Anne-Marie, 2002, *Déjouer l'image, Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambron, Nîmes, 2002, p. 151

Μια πανοραμική αναπαράσταση χώρου σε 360° έχει μια διπλή υπόσταση, σχεδιαστική και συμβολική. Παραπέμπει στον συμβολισμό της τελειότητας από τη μορφή του κύκλου ή της σφαίρας.

Η κυλινδρική επιφάνεια, χωρίς αρχή και τέλος, προσφέρει στο θεατή ένα οπτικό έλεγχο μέχρι το άπειρο υπενθυμίζοντας τη βούληση του Ρομαντισμού για ένα βλέμμα που εκτείνεται πέρα από τον ορίζοντα.

Επίσης, ο έλεγχος του θεατή στον περιβάλλοντα χώρο, από ένα υπερυψωμένο σημείο, παραπέμπει στο Πανοπτικό που συνέλαβε την ίδια εποχή ο Jeremy Bentham.

Το Πανοπτικό (Panopticon) είναι ένας τύπος θεσμικού κτηρίου που σχεδιάστηκε από τον Άγγλο φιλόσοφο και κοινωνιολόγο Jeremy Bentham το 1791. Πρόκειται για ένα χώρο εργασίας ή εγκλεισμού όπου η επιτήρηση γίνεται από ένα κεντρικό υπερυψωμένο σημείο.

Την ανάλυση των χώρων εγκλεισμού βρίσκουμε στο έργο του γάλλου φιλόσοφου Μισέλ Φουκώ:

«...το αρχιτεκτονικό τούτο συγκρότημα να είναι μια μηχανή για την εγκαθίδρυση και τη στήριξη ενός είδους εξουσίας ανεξάρτητης από εκείνον που την ασκεί, κοντολογίς, οι κρατούμενοι να παγιδεύονται και να υφίστανται μιαν εξουσία της οποίας οι ίδιοι είναι οι φορείς»

Επιτήρηση και τιμωρία. Η γέννηση της φυλακής,
Μισέλ Φουκώ, Εκδόσεις Ράππα, Αθήνα 1989

Στο δέκατο ένατο αιώνα, ο Μεγάλος Γύρος «Grand Tour» της Ευρώπης, μια παράδοση μεταξύ των νέων της ανώτερης τάξης, άρχισε να εξαπλώνεται στις μεσαίες τάξεις.

Σύμφωνα με τον Erkki Huhtamo, ο μηχανισμός του Πανοράματος είχε σχεδιαστεί για να δημιουργήσει «μια αγορά για μια ελεγχόμενη πραγματικότητα και ένα χειραφετημένο βλέμμα, μια πρώιμη εκδήλωση της κουλτούρας των ΜΜΕ". Ο ίδιος συγγραφέας υπογραμμίζει τη σχέση μεταξύ μιας τοπικής ύπαρξης, αυτής του φυσικού χώρου του κτιρίου του πανοράματος, και ενός παγκόσμιου οράματος, του αναπαριστώμενου χώρου, για ένα κοινό αστικό ή λαϊκό που δεν διέθετε τα μέσα για την πραγματοποίηση ενός Grand Tour.

HUHTAMO, Erkki, *Illusions in Motion. Media Archeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, Londres, 2013, p.5.

Τα όρια μεταξύ τοπικού και παγκόσμιου απαλείφονται και το κοινό τηλεμεταφέρεται σε ένα άλλο χώρο, όπως θα συμβεί στο μέλλον με την τηλεόραση, τα δίκτυα ασύρματης εκπομπής και με το διαδίκτυο.

ΤΑΞΙΔΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΔΩΜΑΤΙΟ

Στις σημειώσεις του για τις Στοές (Passagen) ο Μπένγιαμιν σχολιάζει τους νέους τόπους των πανοραμάτων, όπου παράγονται οι νέες «φαντασμαγορικές και φαντασμαπαραστατικές εμπειρίες» (*fantasmagoriques et fantasmaparastatiques*), εκεί όπου οι θεατές μπορούσαν να απολαύσουν «γραφικά ταξίδια μέσα σε ένα δωμάτιο».

ΑΠΟ ΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Το 19^ο αιώνα, σε πολλά κτήρια πανοραμάτων, οι ζωγραφικές αναπαραστάσεις αστικών τοπίων αντικαταστάθηκαν από αντίστοιχες φωτογραφικές.

Η φωτογράφιση των πανοραμάτων γινόταν με ειδική πανοραμική μηχανή λήψης (μάλλον σπάνια) ή από μια σειρά φωτογραφιών περιστρέφοντας τη μηχανή γύρω από τον κατακόρυφο άξονα ενός τριποδιού.

Το ζωγραφικό πανόραμα και η φωτογραφία έχουν στενούς δεσμούς. Ο Λουίς Νταγκέρ, εφευρέτης της δαγγεροτυπίας, υπήρξε επί μια δεκαετία ζωγράφος πανοραμάτων.

Ατέλειωτο Τοπίο (Endless Landscape)

Το Ατέλειωτο Τοπίο είναι ένα σύστημα αφήγησης βασιζόμενο στους συνδυασμούς ενός αριθμού εικόνων (όπως τα φύλλα μιας τράπουλας). Ήταν πολύ δημοφιλές τον 18^ο και 19^ο αιώνα. Είναι επίσης γνωστό ως Πολυοπτικό Ταμπλώ και ανήκει στην οικογένεια των Πανοραμάτων.

Βασικά χαρακτηριστικά:

- ✓ Σπονδυλωτή δομή
- ✓ Θεματική και εικονογραφική συνέχεια

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑ

Ο χώρος σε κίνηση

ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΤΑΞΙΔΙΩΝ

Τα Κινητά Πανοράματα, είναι αστικοί μηχανισμοί του δέκατου ένατου αιώνα, που προσομοιώνει την εμπειρία ενός τοπίου που εκτυλίσσεται μπροστά στο βλέμμα ενός επιβάτη μέσω μιας μαζικής μεταφοράς: πχ από τη γέφυρα του πλοίου ή το παράθυρο του τρένου.

Στο Κινούμενο Πανόραμα Το κοινό ήταν καθισμένο και η ζωγραφική αναπαράσταση περνούσε μπροστά του, πίσω από ένα προσκηνίου που απέκρυπτε τον μηχανισμό.

Για να κατασκευάσει την αναπαράσταση του τοπίου, ο ζωγράφος-δημιουργός έκανε πραγματικά το ταξίδι, σχεδιάζοντας και κρατώντας σημειώσεις.

ΕΝΑ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΟ ΘΕΑΜΑ

Αυτό που έχει ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι πως το Κινούμενο Πανόραμα ήταν ένα θέαμα που συνδύαζε διαφορετικά μέσα με στόχο μια πολυαισθητηριακή εμπειρία ταξιδιού.

Το Κινητό Πανόραμα παρουσιαζόταν από έναν παρουσιαστή ο οποίος πρόσθετε μια αφήγηση, περιγράφοντας τις σκηνές που εκτυλίσσονταν μπροστά στους θεατές. Πολλοί από τους παρουσιαστές αυτούς γινόντουσαν δημοφιλείς με αποτέλεσμα το Κινητό Πανόραμα να γίνεται γνωστό με το όνομα του παρουσιαστή.

Ηχητικά εφέ, οπτικά εφέ, εφέ φωτισμού καθώς και μηχανισμοί προσομοίωσης της κίνησης ενός μέσου (πλοίου, τραίνου) ενίσχυαν την εμπειρία του ταξιδιού. Αυτή η προ-κινηματογραφική ψυχαγωγία προσέφερ μια προσομοίωση ταξιδιού σε αυτούς που δεν μπορούσαν να αντέξουν οικονομικά ένα πραγματικό ταξίδι.

Το ταξίδι ήταν το αγαπημένο θέμα των Κινούμενων Πανοραμάτων: ένα ταξίδι στον Νείλο, ταξίδι με τραίνο από τη Μόσχα στο Πεκίνο, ταξίδι με αερόστατο (κατακόρυφη κύλιση τοπίου), κλπ. Άλλα δημοφιλή θέματα ήταν τα θέματα από τη Βίβλο και οι μεγάλες μάχες.

Με τον καιρό, τα Κινητά Πανοράματα έγιναν ιδιαίτερα πολύπλοκοι μηχανισμοί. Ο Τρανσιβηριακός Σιδηρόδρομος (1900) αποτελεί ένα από τα χαρακτηριστικά παραδείγματα. Οι θεατές ήταν τοποθετημένοι σε ομοιώματα βαγονιών. Μπροστά τους εκτυλισσόταν η ζωγραφική επιφάνεια με την αναπαράσταση του ταξιδιού αλλά και άλλες τρεις ζωγραφικές επιφάνειες.

Σε πρώτο επίπεδο εκτυλισσόταν μια μικρή ζωγραφική ζώνη με ταχύτητα 300 μ/ λεπτό που παρουσίαζε το χώμα και τις πέτρες του αναχώματος των σιδηροδρομικών γραμμών.

Σε δεύτερο επίπεδο εκτυλισσόταν μια ζώνη με θάμνους, κινούμενη με 120 μ/λεπτό.

Μια Τρίτη ζώνη, κινούμενη με 40μ/λεπτό αναπαριστούσε σπίτια και πόλεις σε εγγύτητα με τις σιδηροδρομικές γραμμές.

Τέλος, μια μεγαλύτερη ζώνη ύψους 8μ κινούνταν σχετικά αργά με 5μ/ λεπτό και αναπαριστούσε τον ουρανό, βουνά, δάση, κατοικημένες περιοχές που βρίσκονταν στο φόντο και μακριά από τις σιδηροδρομικές γραμμές.

Το σιδηροδρομικό ταξίδι διαρκούσε 45 λεπτά, συνοδευόμενο από αφήγηση και ηχητικά εφέ.

ΓΝΩΣΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΑ

Θαλασσόραμα (Mareorama), Διεθνής Έκθεση, Παρίσι, 1900

"Trans-Siberian railroad" panorama shown in 1900

Σινεόραμα

Στο *Σινεόραμα* (Cinéorama) του Γάλλου φωτογράφου Raoul Grimoin-Sanson, γίνεται πανοραμική προβολή κινούμενης εικόνας από δέκα συγχρονισμένες μηχανές. Η κατασκευή παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1900 στη Διεθνή Έκθεση στο Παρίσι.

Το θέμα της προβολής ήταν μια πτήση με αερόστατο πάνω από την πόλη, που είχε προηγουμένως κινηματογραφηθεί από πραγματικό αερόστατο με δέκα κινηματογραφικές μηχανές στερεωμένες έτσι ώστε να δημιουργείται μια πανοραμική εικόνα. Ο θεατής βρίσκεται σε μια υπερυψωμένη πλατφόρμα στο κέντρο της κατασκευής με μορφή καλαθιού αερόστατου.

Το Σινεόραμα λειτούργησε μόνο τρεις μέρες, αφού η ζέστη από τις μηχανές προβολής είχε προκαλέσει ανησυχία στους διοργανωτές για το ενδεχόμενο πυρκαγιάς.

Kaiser-Panorama

Το Kaiser-Panorama αντιστρέφει την χωρική σχέση θεατή και εικόνας. Αποθηκεύει στερεοσκοπικές εικόνες στο εσωτερικό του και τις προβάλλει προς το εξωτερικό, προς τους θεατές που βρίσκονται στην εξωτερική περιφέρεια.

Το Kaiser-Panorama είναι ένας Βικτωριανός πρόγονος του View-Master, του στερεοσκοπικού μηχανήματος διαφανειών (stereoscopic slide viewer). Είναι δημιούργημα του γερμανού φυσικού August Fuhrmann και παρουσιάστηκε δημόσια για πρώτη φορά στο Breslau το 1880.

ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΑ ΣΤΟ GOOGLE STREET VIEW ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΕΜΒΥΘΙΣΗΣ

Μπορούμε να εντοπίσουμε την εξέλιξη από την πανοραμική θέα του δέκατου ένατου αιώνα έως την κινηματογραφική οθόνη και τις προσπάθειες για έναν «διευρυμένο κινηματογράφο» (expanded cinema) και, στην εποχή της πληροφορικής, έως την εμφύθιση (embedding) του θεατή σε ψηφιακά περιβάλλοντα - και την εφαρμογή της Google Street View. Η πλήρης κυκλικότητα των εικονογραφικών επιφανειών σύντομα έπαψε να είναι ένα βασικό συστατικό του ενθουσιασμού για τα πανοράματα (Panoramania).

Το QuickTime VR (QTVR ή για το QuickTime Virtual Reality) είναι ένα συστατικό του λογισμικού QuickTime της Apple, που κυκλοφόρησε το 1994, και το οποίο επιτρέπει το σχεδιασμό των ψηφιακών εικόνων 360°. Οι δύο πιο κοινές χρήσεις του QuickTime VR είναι η πραγματοποίηση φωτογραφικών πανοραμάτων και ο σχεδιασμός δυναμικών περιβαλλόντων.

Το QuickTime VR επιτρέπει την δημιουργία κυλινδρικών εικόνων 360°, στις οποίες υπάρχει η δυνατότητα διαδραστικών σχέσεων.

Σήμερα, στις περισσότερες ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές περιλαμβάνεται μια πανοραμική λειτουργία περιλαμβάνεται σήμερα.

Με τη χρήση λογισμικού Flash ή QuickTime παράγονται κυλινδρικές, σφαιρικές ή κυβικές εικόνες, οι οποίες σχηματίζουν δυνητικά περιβάλλοντα. Ο χρήστης μπορεί να εξερευνήσει τα περιβάλλοντα αυτά περιστρέφοντας το βλέμμα και χρησιμοποιώντας τη λειτουργία ζουμ. Με τον τρόπο αυτό το QuickTime VR προσφέρει την ψευδαίσθηση μιας τρισδιάστατης εξερεύνηση του αναπαριστώμενου χώρου.

Στην πραγματικότητα, το σημείο παρατήρησης παραμένει στο κέντρο του κύκλου και η προσέγγιση των περιφερειακών τοιχωμάτων του χώρου δεν γίνεται με μετατόπιση του σημείου παρατήρησης του χρήστη, αλλά με τη χρήση της λειτουργίας ζουμ. Πρόκειται για μια τηλεσκοπική μεταφορά του βλέμματος που προσομοιώνει την άμεση οπτική σχέση εγγύτητας (απτική σχέση).

Το Google Street View είναι μια υπηρεσία που ξεκίνησε το 2007, σε συνδυασμό με το Google Maps και Google Earth. Επιτρέπει την δυναμική περιήγηση στους δρόμους πόλεων και χωριών. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την τεχνολογία εμβύθισης Media, η οποία προσφέρει μια πανοραμική άποψη του δρόμου σε 360 μοίρες. Η άποψη αυτή δημιουργείται από σταθερές εικόνες, που λαμβάνονται από μια κάμερα τοποθετημένη σε ένα αυτοκίνητο που κινείται κατά μήκος των δρόμων.

ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΗ ΘΕΑΣΗ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

Στη σύγχρονη εποχή, ξαναβρίσκουμε το μοντέλο των πανοραμικών αναπαραστάσεις σε πολλές διαδραστικές εγκαταστάσεις και σε πολυμεσικά έργα.

Παραδείγματα:

«Τόπος: μια άποψη», διαδραστική εγκατάσταση του Jeffrey Shaw, 1995

http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=105

«Πανόραμα του Morel», του Masaki Fujihata, 2003-2006

<http://www.fujihata.jp/>

ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΑ ΣΗΜΕΡΑ ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΩΝ

Πανόραμα, Pleven, Βουλγαρία.

Στο εσωτερικό ζωγραφικό πανόραμα σε καμβά, μήκους 115μ και ύψους, παρουσιάζει την πολιορκία του Πλέβεν το 1877.

Gettysburg_Cyclorama_Building, ΗΠΑ, αρχιτέκτονας Richard Neutra.

Mesdag Panorama

Πανόραμα ύψους 14μ και διαμέτρου 20μ στη Χάγη, ζωγραφισμένο τον 19^ο αι. από τον Ολλανδό ζωγράφο Hendrik Willem Mesdag. Αναπαριστά την ακτή και τους αμμόλοφους του χωριού Scheveningen.

Πανόραμα Bourbaki, Λυκέρνη, Ελβετία

Δημιουργήθηκε το 1881 από τον καλλιτέχνη Edouard Castres. Δείχνει ένα επεισόδιο από τον Γαλλο-Πρωσικό πόλεμο 1870-1. Αποτελεί μια εξαίρεση αντιηρωϊκής θεματολογίας καθώς δείχνει τα ηττημένα στρατεύματα του στρατηγού Μπουρμπακί να ζητούν καταφύγιο στην ουδέτερη Ελβετία. Ένας αριθμός από κούκλες-στρατιώτες, ένα σιδηροδρομικό βαγόνι και διάφορα αντικείμενα είναι τοποθετημένα στην περιφέρεια του χώρου, ενισχύοντας τον ρεαλισμό της αναπαράστασης και αποκρύβοντας τα όρια της ζωγραφικής ζώνης.

Pergamon Panorama, Μουσείο Περγάμου, Βερολίνο

30/9/2011 – 30/9/2012, Yadegar Asisi, Πανοραμική άποψη της Περγάμου το 123 πΧ

ΠΑΝΟΡΑΜΑ, Πέρδικα, Αίγινα

Χρήση του μηχανισμού του σκοτεινού θαλάμου

<http://ww2.smb.museum/pergamon-panorama//>