

Il punto di vista

*Point of view*Luciano Mariani info@cinemafocus.eu[Vai alla versione online](#) *[Go to online version](#)**1. Definizioni plurime*

L'apparentemente semplice espressione "punto di vista" nasconde in realtà una molteplicità e una complessità di concetti.

In prima istanza, è doveroso distinguere tra un punto di vista puramente *fisico*, "ottico" (legato alla posizione da cui la macchina da presa riprende la scena), un punto di vista *narrativo* (la posizione di chi narra la storia) e un punto di vista *ideologico* (la posizione concettuale, culturale e morale dell'autore, in varia misura esplicitata e/o lasciata implicita).

Casetti (in Casetti F. 1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano) distingue invece tre dimensioni del punto di vista, in parte coincidenti con quanto appena detto: *percettiva*, *cognitiva* ed *epistemica*.

La dimensione *percettiva* del punto di vista, legata al *vedere*, è relativa alla scelta di utilizzare la macchina da presa come "occhio" di un personaggio (*soggettiva*) oppure come dispositivo esterno al mondo rappresentato, cioè alla *diegesi* del film (*oggettiva*).

La dimensione *cognitiva* è legata al *sapere*, ossia alla fonte da cui provengono le informazioni allo spettatore. La narrazione può essere allora *onnisciente*, nel senso che l'istanza narrante fornisce un quadro completo di tutto

1. A variety of definitions

The apparently simple expression "point of view" actually hides a range of complex concepts.

In the first place, we have to distinguish between a purely physical, "optical" point of view (closely linked to the position from which the camera shoots the scene), a narrative point of view (the position of the narrator) and an ideological point of view (the author's conceptual, cultural and moral stand, which can be explicit or be left implicit).

*On the other hand, Casetti (in Casetti F. 1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano) lists three dimensions of point of view, which partially overlap with what we have just said: perceptive, cognitive and epistemological.*

The perceptive dimension, linked to seeing, relates to the choice of either using the camera as the "eye" of a character (subjective view) or as a device which does not belong to the world staged by the film, i.e. to the film's diegesis (objective view).

The cognitive dimension is linked to knowing, i.e. the source from which information aimed at the spectator

ciò che è necessario per capire il mondo rappresentato e i suoi personaggi (lo spettatore sa tutto quello che sa l'istanza narrante, e spesso più dei personaggi), oppure in qualche misura *ristretta*, nel caso in cui, invece, una serie di informazioni vengono celate, in tutto o in parte, e per un tempo più o meno lungo, allo spettatore, il quale perciò ne sa meno sia dell'istanza narrante che dei personaggi. Come si dice nel Dossier [La narrazione cinematografica](#), la narrazione onnisciente è responsabile della *suspense* (lo spettatore sa in anticipo quello che potrebbe accadere ai personaggi), mentre quella ristretta può originare la *sorpresa* (lo spettatore non ha accesso a informazioni che verranno svelate entro la fine della narrazione). Può anche darsi il caso di una corrispondenza totale tra informazioni in possesso dell'istanza narrante, dello spettatore e del personaggio, in modo che lo spettatore vede e sa e vive tutto con gli occhi, la mente e il cuore del personaggio stesso, in una completa identificazione e immersione nel mondo diegetico.

La dimensione *epistemica* del punto di vista riguarda infine il *credere*, ossia la posizione dello spettatore rispetto ai valori, agli atteggiamenti, alla "cultura" veicolati dal testo filmico, e in questo senso coincide con quello che all'inizio abbiamo identificato come punto di vista *ideologico*.

2. Il punto di vista narrativo

Gli studi sul cinema prendono in esame tutte le accezioni appena citate (sul punto di vista fisico/optico, si veda la Scheda [La "messa in scena"](#)), ma largo spazio è dato alla questione del punto di vista *narrativo*, in quanto punto di incontro tra la *storia* e le specifiche *modalità cinematografiche* di presentarla, in primo luogo la posizione e i movimenti della macchina da presa, come osserva Monaco: "La maggior parte dei film di narrazione presentano qualche tipo di punto di vista soggettivo. Questo varia dal punto di vista oggettivo dei piani lunghi, della profondità di fuoco e della macchina da presa statica, all'approccio più soggettivo dei primi piani, della profondità di campo più ristretta e della macchina da presa mobile"

originates. Narration can thus be omniscient, when the narrative stance provides a complete picture of everything that is needed to understand the world staged by the film as well as its characters (the spectator knows all that the narrative stance knows, and often more than the characters do), or in various ways restricted, when part or the whole of such information is withheld, for some of the story time, from the spectator, who therefore knows less than both the narrative stance and the characters. As mentioned in the Dossier [Film narration](#), omniscient narration is responsible for suspense (the spectator knows beforehand what may happen to the characters), while restricted narration can produce surprise (the spectator has no access to information which will be revealed before the end of the narrative). In some cases there may be a total overlap in the information available to the narrative stance, the spectator and the character, so that the spectator sees and knows everything through the character's eyes, mind and heart, in a complete identification with and immersion in the diegetic world.

The epistemological dimension of point of view relates to believing, i.e. to the spectator's position towards the values, attitudes and "culture" embedded in the filmic text, and in this sense it overlaps with what we identified as ideological point of view at the beginning of this Dossier.

2. The narrative point of view

Film studies explore all the definitions we have just mentioned (on the physical/optical point of view, see the Outline [Mise-en-scène](#)), but most studies are concerned with the narrative point of view, since this is the crucial meeting point between the story and the specific filmic ways of presenting it, starting from the position and the movements of the camera, as Monaco puts it: "Most narrative films show some sort of subjective point of view. This varies from the objective point of view of long shots, deep focus, and static camera, to the more subjective approach of close ups, shallow focus, and

(Monaco J. 2002, *Leggere un film*, Zanichelli, Bologna).

Come si accenna nel Dossier [La narrazione cinematografica](#), la storia può essere "semplicemente" raccontata dalle immagini, come se l'intero film, senza mediazioni di alcun tipo, fosse il narratore (quella che in termini più specialistici è chiamata *l'istanza narrante*). Ma sono molto numerosi, al contrario, i casi in cui è possibile identificare, in modo più o meno chiaro e distinto, un narratore vero e proprio, che può essere costituito da un personaggio della storia (e quindi *intradiegetico*, ossia appartenente al mondo messo in scena) oppure da un personaggio che non appartiene al mondo rappresentato (e quindi *extradiegetico*). Nel primo caso la storia tende quindi ad essere narrata da un punto di vista *soggettivo*, anche se a volte la questione è più complessa: ad esempio, in *Io ti salverò* (di Alfred Hitchcock, USA 1945), una parte della storia è narrata dalla voce del protagonista, lo psichiatra (Gregory Peck) sollecitato a ricordare il passato dalla collega (Ingrid Bergman): a questo livello siamo nel presente della storia. Ma quando lui inizia a raccontare dei sogni che ha avuto (e quindi attivando una sorta di *flashback*) sentiamo la sua voce (*voice-over*) ma nello stesso tempo lo vediamo come personaggio che agisce nel sogno: una prospettiva che è dunque un incastro tra punti di vista *soggettivo* e *oggettivo*.

3. "Soggettiva" e "oggettiva"

In questo [video](#) è chiaramente mostrata la differenza fondamentale tra punto di vista *oggettivo* e punto di vista *soggettivo*. In una prima parte, vediamo un gruppo di ragazzi che gioca in una palestra: la macchina si muove liberamente tra i personaggi, anche se ne privilegia uno in particolare. Dopo questa *oggettiva*, vediamo questo ragazzo uscire dalla palestra e percorrere i corridoi della scuola: la macchina da presa lo insegue ... finché, improvvisamente, non vediamo più il ragazzo ma *ciò che lui vede* con i suoi occhi (l'esterno della scuola, il suo orologio da polso): siamo ora in piena *soggettiva*.

Nella versione "classica" della *soggettiva*, si

moving camera" (Monaco J. 2000, *How to read a film*, Oxford University Press, New York).

As we mention in the Dossier [Film narration](#), the story can "simply" be told by images, as if the whole film, without any mediation at all, were the narrator (what in more technical terms is defined as "the narrative stance"). However, there are many cases in which it is possible to identify, in a more or less straightforward way, a real narrator, who can be a character belonging to the story (thus definable as intradiegetic, i.e. belonging to the world staged by the film) or a character who does not belong to the story (thus definable as extradiegetic). In the first case the story tends to be told from a subjective point of view, even though the question is sometimes more complex than that. For example, in Spellbound (by Alfred Hitchcock, USA 1945), part of the story is told by the protagonist, the psychiatrist (Gregory Peck) who is prompted to recall past events by his colleague (Ingrid Bergman): at this level we are in the present of the story. However, when he starts telling about his dreams (thus activating a sort of flashback) we hear his voice (in voice-over) but at the same time we see him as a character acting in the dream: a perspective which acts as a juncture between subjective and objective points of view.

3. "Subjective" and "objective"

The fundamental difference between subjective and objective points of view is clearly shown in this [video](#): in the first part, we see a group of boys playing in a gym: the camera moves freely among the characters, although it concentrates on a particular one. After this objective view, we witness this boy as he goes out of the gym and walks along the school corridors: the camera chases him ... until, suddenly, we cease to see the boy but start seeing what he sees with his own eyes (the school courtyard, his watch): we are now watching in fully subjective mode.

In the "classical" version of subjective viewpoint, the frame visualizes a character

alternano, attraverso opportuni "stacchi" (e quindi grazie al montaggio) l'inquadratura di un personaggio (quindi *in campo*) che guarda qualcosa in una certa direzione (dunque *fuori campo*), seguito in rapida successione temporale da un'inquadratura che mostra qualcuno o qualcosa, *ora in campo*, da una prospettiva che noi, in base all'inquadratura precedente, presumiamo essere l'oggetto dello sguardo del personaggio. Naturalmente questa semplice successione di inquadrature (personaggio *in oggettiva* seguito dalla sua *soggettiva* dell'oggetto del suo sguardo) si presta a molteplici variabili più complesse: ad esempio, la terza inquadratura può ritornare ad un'oggettiva del personaggio, o si possono alternare due o più volte personaggio che guarda e oggetto del suo sguardo. E' possibile anche il contrario, ossia l'inquadratura in soggettiva dell'oggetto dello sguardo seguita dall'oggettiva del personaggio che guarda. Così come è possibile interporre altre inquadrature tra sguardo del personaggio e oggetto guardato.

Spesso però la distinzione tra soggettiva e oggettiva non è così netta: in questo [video](#), ad esempio - con brevi sequenze tratte da *I 400 colpi* (di François Truffaut, France 1959), *Skyfall* (di Sam Mendes, USA 2012) e *The orphanage* (di Juan Antonio Bayona, Spagna 2007) - vediamo dapprima un personaggio (e siamo quindi in *oggettiva*), poi spazi e personaggi *che lui vede* (*soggettiva*), salvo tornare rapidamente a vedere con i nostri occhi il personaggio che si muove nello stesso ambiente. In altri casi ancora, la soggettiva di un personaggio è seguita da un'oggettiva che comprende il personaggio stesso: in questa [sequenza](#), tratto da *Quei bravi ragazzi* (di Martin Scorsese, USA 1990), abbiamo una *soggettiva*, riferita al personaggio interpretato da Ray Liotta, che, accompagnato dalla sua *voice-over*, ci fa attraversare un locale notturno, presentandoci vari altri personaggi ... ma poi, nella stessa inquadratura e quindi senza stacchi, Ray Liotta stesso (in giacca bianca) viene mostrato, sia pure sempre di spalle, includendolo così in quella che è ora è diventata un'oggettiva del locale (si parla a volte in questo caso di *falsa soggettiva*, in cui ciò che in un primo momento viene percepito

(who is thus on screen) looking at something (which is thus off screen) in a certain direction. Through appropriate "cuts" (and so thanks to editing), this is followed in rapid succession by a frame showing something or someone, now on screen, from a perspective which we, on the basis of the previous frame, assume to be the object of the character's gaze. This simple succession of frames (a character in an objective stance followed by his subjective glaze at the object or person in question) lends itself to several more complex variants: for example, a third, objective frame can go back to the character, or the character and the object of her/his glaze can be shown two or more times in succession. Even the opposite is possible, i.e. a subjective frame showing the object of the gaze followed by an objective frame showing the character looking at the object itself. In the same way, other frames can be inserted between the character's gaze and the object looked at.

*However, this distinction between subjective and objective is often not so clear-cut: in this [video](#), for example - with short sequences from *Les 400 coups* (by François Truffaut, France 1959), *Skyfall* (by Sam Mendes, USA 2012) and *El orfanato* (by Juan Antonio Bayona, Spain 2007) - we first see a character (we are thus in objective mode), then a setting and characters that he sees (subjective mode), and then again we quickly go back to seeing with our own eyes the character moving in the same setting. In other cases, a character's subjective view is followed by an objective view of a setting which includes the character her/himself: in this [sequence](#) from *Goodfellas* (by Martin Scorsese, USA 1990), we start with a subjective view, belonging to the character played by Ray Liotta, which, together with his voice-over, leads us through a night club and introduces us to various other characters ... but then, in the same shot (and thus without cuts) we see and follow Ray Liotta himself (wearing a white jacket), now included in what has clearly become an objective shot of the night club (this is sometimes called a false or cheated point of view shot, when what is at first perceived as*

come soggettiva di un personaggio si trasforma poi in uno sguardo oggettivo).

Questa alternanza di oggettiva e soggettiva è tipica di molto cinema moderno e contemporaneo, che infatti tende a confondere o comunque a sovrapporre i due piani. La stessa soggettiva viene arricchita e amplificata, oltre che, come abbiamo menzionato, da *voice-over*, anche da riprese con macchina a mano e con altri effetti fotografici, che tendono tutti a far percepire in ampiezza e profondità le visioni che il personaggio ha di quanto viene guardato. In questa [sequenza](#), tratto da *Il cigno nero* (di Darren Aronofsky, USA 2010), la macchina da presa è talmente "incollata" al corpo, e soprattutto al volto, dell'attrice-ballerina, da trasformare riprese formalmente oggettive in una forte e drammatica soggettiva delle sue percezioni durante le prove del balletto, acuendo nello stesso tempo l'identificazione da parte dello spettatore (un caso cui si fa a volte riferimento con i termini di *soggettiva parziale*, o *semi-soggettiva*, o *pseudo-soggettiva*).

4. Punto di vista narrativo e spettatore: la focalizzazione

Tutto quanto si è finora detto sul punto di vista va comunque rapportato ad un'altra, fondamentale, "entità che guarda", e cioè lo spettatore. A questo proposito, si parla comunemente di *processi di identificazione cinematografica* (Mazzoleni A. 2002, *L'ABC del linguaggio cinematografico*, Dino Audino Editore, Roma), che possono essere distinti in:

- *primaria*: lo sguardo dello spettatore si identifica con lo "sguardo" della macchina da presa, in modo tale che egli viene posto in "posizione privilegiata", potendo percepire l'immagine nella sua totalità;
- *secondaria*: lo spettatore si identifica con uno o più personaggi della storia messa in scena e con il contesto in cui essi vengono rappresentati; l'identificazione può anche cambiare da un personaggio ad un altro man mano che la storia procede;
- *globale*: lo spettatore si identifica con il complesso della storia, cioè con il mondo diegetico, anche se, nel corso della

a character's subjective view gives way to an objective stance).

This switching back and forth between objective and subjective shots is typical of much modern and contemporary cinema, which tends to confuse or overlap the two stances. The actual subjective stance can be enriched and amplified, in addition to the voice-over effect, by shooting with a hand-held camera and by other photographic effects, which tend to make a big impact on spectators by allowing them to perceive with increased force what the character her/himself sees. In this [sequence](#) from Black Swan (by Darren Aronofsky, USA 2010), the camera is so close to the body, and above all to the face, of the actress/dancer, that formally objective shots are turned into her dramatic subjective perception of the ballet's rehearsals, at the same time increasing the spectator's identification with her (this is sometimes referred to as a partial or pseudo-subjective stance).

4. Point of view and audience: focalization

*All we have said so far about point of view must indeed be related to another crucial "gazing entity", i.e. the audience. In this respect reference is often made to processes of cinematic identification (Mazzoleni A. 2002, *L'ABC del linguaggio cinematografico*, Dino Audino Editore, Roma), which can be defined as:*

- primary identification: *the spectators' gaze identifies with the camera's gaze, so that they are placed in a "privileged position", being able to perceive the image in its totality;*
- secondary identification: *spectators identify with one or more characters of the story and with the context in which they are presented; identification may change from one character to another as the story moves forward;*
- global identification: *spectators identify with the "sum total" of the story, i.e. with the diegetic world, even though, during the unfolding of the story, this identification can be more or less intense or stop altogether.*

Certainly in subjective shots, when the

rappresentazione, questa identificazione può essere più o meno intensa o venire meno del tutto.

Certamente nelle riprese *in soggettiva*, quando lo spettatore si identifica con lo sguardo del personaggio, è come se si fondessero i due processi di identificazione primaria e secondaria. E, come ci ricordava Monaco nella citazione sopra riportata, i primi e primissimi piani del volto costituiscono il mezzo più potente per coinvolgere lo spettatore dal punto di vista emotivo. Per citare ancora Mazzoleni, questa *soggettivizzazione del racconto* si fonda sia su una *focalizzazione interna* (quella che abbiamo chiamato identificazione secondaria, o col personaggio), sia su una *focalizzazione esterna*, quando lo spettatore si identifica con la storia "come se fosse narrata in terza persona": infatti, anche senza soggettive vere e proprie, è comunque possibile vivere la storia dal punto di vista del personaggio. La sequenza tratta da *Quei bravi ragazzi*, inoltre, costituisce anche un esempio di come da una *focalizzazione interna* (il punto di vista soggettivo del personaggio di Ray Liotta) si possa passare, entro la stessa inquadratura, a una *focalizzazione zero*, nel senso che, aparendo il personaggio sullo schermo, il punto di vista diventa necessariamente oggettivo (e per questo a volte indicato col termine *nobody shot* - uno "sguardo di nessuno" perchè esterno rispetto al mondo diegetico).

Il cinema moderno e contemporaneo ha a volte portato agli estremi la focalizzazione interna e il punto di vista soggettivo: si pensi per esempio a *The Blair Witch Project* (di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, USA 1999; si veda il *trailer* italiano [qui](#)), in cui si finge che tutto sia raccontato, visto, ascoltato, dalla telecamera dei personaggi stessi, che li riprende fino alla loro orrenda fine. Si ricorda spesso in questo senso anche *Una donna nel lago* (di Robert Montgomery, USA 1947), in cui il protagonista racconta tutto in soggettiva, come se i suoi occhi coincidessero con la macchina da presa. Questi casi, tuttavia, proprio per la loro artificiosità, sono anche una dimostrazione che persino il punto di vista più soggettivo, e che più spinge sul pedale dell'identificazione con lo

spectator identifies with the character's gaze, it is as if the two processes of primary and secondary identification were made to overlap. Moreover, as Monaco mentions in the initial quotation, close-ups are the most powerful way to involve the audience from an affective point of view. To quote Mazzoleni once again, this subjectivization of the story is based both on an internal focalization (the one we referred to as secondary identification with the character) and on an external focalization, when spectators identify with the story "as if it were told in the third person": indeed, even without actual subjective shots, it is nevertheless possible to vicariously "live" the story from the character's point of view. The above sequence from Goodfellas, moreover, is an example of the way in which internal focalization (the subjective point of view of Ray Liotta's character) can turn, within the same shot, into zero focalization: as soon as the character appears on screen, point of view becomes inherently objective (and this is why this is sometimes termed nobody shot - indeed, "nobody's gaze", since it is external to the diegetic world).

Modern and contemporary cinema has sometimes brought internal focalization and subjective point of view to extremes: one good example is The Blair Witch Project (by Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, USA 1999; watch the trailer [here](#)), which pretends that everything is told, seen, listened to, through the characters' own cameras, which film them until their horrifying end. A film which is often quoted in this respect is Lady in the lake (by Robert Montgomery, USA 1947), in which the protagonist tells everything from a subjective point of view, as if his eyes overlapped with the camera. Such cases, however, because of their very artificial nature, also demonstrate that even the most subjective point of view, the one which most urges the audience's identification, can actually represent a deliberate choice on the narrator's part.

In this respect, the voice-over device, too, which very often coincides with the voice of a

spettatore, può essere in realtà frutto di una precisa scelta del narratore stesso.

In questo senso, anche il meccanismo della *voce narrante* (o *voice-over*), coincidente il più delle volte con la voce di un personaggio della storia, risulta spesso utilizzata in modo parziale e temporaneo all'interno del racconto, e inoltre deve fare comunque fare i conti con la presenza invasiva di dialoghi, effetti sonori e colonna musicale, che ne limitano la pervasività. Nella [sequenza iniziale](#) di *Non voglio perderti* (di Mitchell Leisen, USA 1950), la voce narrante della protagonista apre il racconto, accompagnandoci in una tranquilla serata estiva dalla strada di una zona residenziale fino all'interno di una villa, dove lei è seduta, con in grembo un bambino, di fronte al marito: la sua voce ci dice che non si tratta di una scena di tranquilla pace domestica, ma dell'attesa di qualcosa che prima o poi distruggerà tutto. Questa soggettiva è interrotta dallo squillo del telefono, e per pochi istanti abbiamo un punto di vista oggettivo: il marito risponde, è la polizia. La donna, sconvolta, va a mettere a letto il bambino, e mentre fa questo riprende la sua voce narrante: "Fate che lui non abbia a soffrire per quello che ho fatto, ho sbagliato, ho fatto uno sbaglio terribile ... quello che ho tentato di fare ... ma ero disperata, così disperata", e subito dopo una dissolvenza incrociata fa iniziare un *flashback* di lei che tenta di chiamare al telefono qualcuno che non risponde ... Questo *flashback* dura praticamente per tutto il film: solo alla fine veniamo riportati alla scena iniziale, dopo cioè che abbiamo avuto modo di capire tutto quello che è successo. Il *flashback*, introdotto dalla relativa voce narrante, fa iniziare il film in *soggettiva*, ma è difficile mantenere poi questo punto di vista durante tutto il racconto, che non coincide sempre con lo sguardo della protagonista e che viviamo perciò per la maggior parte del tempo in *oggettiva*.

In definitiva, il punto di vista soggettivo non è da intendere come una variante autonoma e distinta dei modi di narrare: è forse più ragionevole considerarlo come una delle alternative per rendere la fruizione di un film un'esperienza motivante e coinvolgente per lo

character in the story, is often used in a partial, temporary manner within the unfolding of the story, besides having to compete with dialogues, sound effects and musical score, which limit its possible pervasive nature. In the [starting sequence](#) of No man of her own (by Mitchell Leisen, USA 1950), the protagonist's voice-over opens the story, leading us, during a quiet summer night, from the road of a residential district inside a villa, where she is sitting, with a baby on her lap, facing her husband: her voice tells us that we are not witnessing a scene of serene domestic life, but rather the expectation of something that will eventually destroy everything. This subjective shot is interrupted by the telephone ringing, and for a short moment we turn to an objective shot: the husband answers the phone, it's the police calling. The woman, looking troubled, leaves the room to put the baby to sleep, and as she does this, her voice-over resumes: "Don't let him suffer for the mistakes I've made ... I was wrong, terribly wrong ... what I tried to do ... but I was desperate, so desperate", and immediately after that a cross-fading shot opens a flashback of the woman desperately trying to reach somebody on the phone ... This flashback is carried over for most of the film: only at the end we are brought back to the initial scene, after we have been shown all that happened in the meantime. The flashback, which is introduced by the character's voice-over, marks the start of the film in subjective mode, but it is difficult to keep this point of view all through the story, which does not always coincide with the character's gaze, so that we watch and listen in an objective mode most of the time.

Thus, subjective point of view is not meant to represent a totally independent variation in ways of telling a story: it is perhaps best seen as one of the alternatives which are available to the filmmaker to make the film experience as motivating and enjoyable as possible for the audience, together with more objective points of view. In other words, subjective and objective shots are more appropriately seen as the extremes of a continuum which offers

spettatore, insieme dunque a punti di vista più oggettivi. In altre parole, soggettiva e oggettiva sono da intendersi più propriamente come poli di un *continuum* che prevede e permette molte posizioni intermedie.

La questione di *chi* "narra" un film è al centro di alcuni sviluppi importanti degli studi sul cinema. Invece di considerare l'istanza narrante come una forza che dirige e "incanala" lo spettatore, costringendolo così ad una posizione di puro fruitore passivo, Bordwell, ad esempio (in Bordwell D. 1985, *Narration in the fiction film*, Methuen, London) sostiene che un film fornisce agli spettatori *indizi* che lo stimolano a compiere una serie di operazioni mentali - quelle a cui il Dossier [Aspettative, atteggiamenti e strategie: un ponte tra schermo e spettatore](#) fa riferimento come deduzione-inferenza, creazione e verifica di ipotesi, e procedure di risoluzione di problemi.

Nota: la teorizzazione più esaustiva della questione del "punto di vista filmico" tra soggettivo e oggettivo si deve a Edward Branigan (si veda Branigan E. 1984, *Point of view in the cinema. A theory of narration and subjectivity in classical film*, Mouton, Berlin-New York-Amsterdam).

and allows many intermediate choices.

*The question of who "tells" the story of a film has long been at the centre of several important developments in film studies. Instead of viewing the narrative stance as a force which directs and channels the spectators' attention, thus forcing them into the status of merely passive consumers, Bordwell, for example (in Bordwell D. 1985, *Narration in the fiction film*, Methuen, London) maintains that a film provides spectators with cues which prompt them to activate a series of mental operations - such as those described in the Dossier [Expectations, attitudes and strategies: a bridge between screen and audience: deduction-inference, hypothesis formation and testing and problem-solving procedures.](#)*

Note: Edward Branigan must be credited for the most comprehensive treatment of subjective vs objective "filmic point of view" (see Branigan E. 1984, *Point of view in the cinema. A theory of narration and subjectivity in classical film*, Mouton, Berlin-New York-Amsterdam).



Per saperne di più ...

- * Dal sito dell'*Enciclopedia del Cinema Treccani*:
 - [Soggettiva](#) di Elena Dagrada
- * Dal sito [Cinescuola](#):
 - [Il punto di vista](#)
- * Dal sito [Cinefile](#):
 - [Le inquadrature cinematografiche](#)
- * Dal sito [ilCORTO.eu](#):
 - [Protagonista e narratore](#) di Gianfranco Manfredi



Want to know more?

- * From the [premiumbeat.com](#) blog:
 - [Understanding point of view in film and video](#)
- * From the [No film School](#) website, a video:
 - [John Carpenter Shows How to Master Point of View](#)
- * From the [ScreenPrism](#) website, a video:
 - [Point of View Shots: Four Techniques From 51 Movies and Show](#)