

現代人の視聴行動と映画のテンポの乖離

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3225360

邱靖然／Jingran Qiu

現代人の視聴行動と映画のテンポの乖離

The Gap Between Contemporary Viewing Practices and Cinematic Tempo

要旨：

本研究は、現代人の視聴行動と映画のテンポとの間に生じつつある乖離について、視聴メディアの変化と時間感覚の変容という観点から考察するものである。従来、映画のテンポは編集速度やショットの長短といった技術的要素によって語られることが多かったが、本研究ではそれを、観客がどのような時間経験として映画を受容するかという問題として捉え直す。

1. 序論

本研究は、現代人の視聴行動と映画のテンポとの間に生じつつある乖離を、視聴環境の変化と時間感覚の変容という観点から考察することを目的とする。筆者は家族と映画を鑑賞する経験を通じて、生活様式の違いによって形成される時間感覚が、映画のテンポに対する受容や評価に影響し得ることに気づいた。ここでいうテンポとは、単なる編集速度やショットの長短ではなく、作品が観客の注意・感情・理解の過程をどのように配列し、どのような「時間経験」として成立させるか、というより広い意味で用いる。

筆者の祖母は1940年代生まれであり、日常生活においてほとんどスマートデバイスを使用していない。現在も新聞を読み、規則正しい生活を送り、家庭内にインターネット環境はなく、娯楽的メディアとしてはテレビが中心である。長年にわたりデジタルメディアに分断されにくい生活を送ってきた結果、祖母は安定的で反復的な生活リズムを維持している。近年、筆者が帰省する際には祖母と共に映画を鑑賞する機会があり、『東京物語』『ペーパーミニット・キャンディー』『海よりもまだ深く』『菊次郎の夏』『PERFECT DAYS』などの作品を共に観てきた。その中でも祖母は『海よりもまだ深く』を特に高く評価していた。

祖母は近年の中国映画について「テンポが速すぎる」「広告が多い」と感じる一方、日本映画については「ゆっくりしていて、生活そのもののようだ」と述べている。この評価は映画理論に基づくものではなく、彼女自身の生活経験と時間感覚に根ざした感想である。筆者自身も日本で生活する中で、高齢者施設や関連する仕事を通じて高齢者の生活に触れる機会があったが、ネットワーク化された娯楽から距離を置き、変化の少ない規則的な生活リズムを保っている点はしばしば観察される。こうした生活様式は、高頻度の情報刺激に慣れた若年層にとって「退屈」あるいは「孤立」として語られることもある。

ここで強調しておきたいのは、以上の観察が高齢者世代全体を一般化することを目的とするのではなく、異なる生活リズムがテンポの受容に影響し得ることを示す具体例である、という点である。筆者はこの個人的経験を起点として、映画のテンポが作品内部の客観的属性としてのみ存在するのではなく、観る者が置かれている時代的背景や視聴環境、生活様式と相互作用しながら評価されるのではないかと考えるようになった。

さらに近年、映画鑑賞という行為そのものは、日常生活の中心から離れつつある。インターネットの普及により娯楽の多くがオンラインへ移行し、映画もまた映画館ではなく、パソコンやスマートフォンといった個人端末で視聴されることが一般的になった。その過程で

短編動画プラットフォームが急速に普及し、主要 SNS には短時間映像の視聴機能が組み込まれている。高度に情報が圧縮され、即時的な刺激を提供する映像形式は、現代人の注意配分や時間感覚を変化させ、映画の受容のされ方にも影響を与えていると考えられる。

このようなメディア環境の中で、映画もまた「観られる」ための変化を迫られている。物語の導入は短縮され、情報密度は高まり、作品は短時間で観客の注意を引きつけることを求められる傾向にある。以上を踏まえ、本研究では次の問いを立てる。すなわち、映画のテンポは、従来のように時間体験を構築するための叙事的構造から、感情反応や注意を効率的に喚起・維持するための仕組みへと変容しつつあるのではないか。もしそうであるならば、現代の視聴環境は、どのように「遅い」「退屈」といった評価を生み出しているのか。本研究はこの問いを、視聴メディアの制度的変化と、テンポをめぐる評価語彙の変化を横断しながら検討する。

2. 映画における時間感覚とテンポ

2-1. 映画テンポと「知覚される時間」

一般的に映画のテンポは「速い／遅い」といった言葉で語られ、編集速度やショットの長短によって説明されがちである。しかし、そのような理解はテンポの働きを十分に捉えきれない。なぜならテンポは、客観的に測定可能な物理時間の単位としてだけではなく、観客が鑑賞過程において形成する主観的な時間感覚——すなわち「知覚される時間」——として立ち上がる側面を持つからである。

同じ上映時間を持つ映画であっても、ある観客にとっては「速い」と感じられ、別の観客にとっては「遅い」と評価されることがある。この差異は、単に編集技法の違いだけで説明できない。観客の視聴習慣、注意の配分、物語理解に対する期待、さらに視聴環境（スクリーンの大きさ、集中度、同時作業の有無、倍速の可能性など）が複合的に関係している。したがってテンポは、作品内部の構造と観客の知覚との相互作用の中で生成されるものとして捉える必要がある。

技術的観点からは、平均ショット長（ASL）、編集密度、物語の進行速度などがテンポに関与する。一般にショットが短く編集が頻繁で、物語の目的が明確な作品は「緊密」「速い」と感じられやすい。一方で、停頓や反復、日常的行為の描写を多く含む作品は、観客に時間

の引き延ばしや滞留を感じさせる傾向がある。ただし、これらの要素が直接テンポ感覚を決定するのではなく、観客がその時間をどのように受け取り、どのような期待を持って鑑賞しているかによって、同一の構造が異なるテンポとして経験され得る。

以上より、映画テンポとは作品内部に固定された属性ではなく、映画の構造と観客の知覚、そして視聴環境の条件の中で成立する「経験の形式」である。観客の時間感覚が変化すれば、同一の映画に対するテンポ評価もまた変化し得る。この点を前提として、次節では現代の視聴環境においてショットが「有効／無効」といった語彙で評価される構造を検討する。

2-2. 映像表現における「有効なショット」と「無効なショット」

現代のストリーミング環境においては、映像作品が視聴者の注意を即座に引きつけ、離脱を防ぎ、継続視聴へと導くことが重要な評価基準となりやすい。このような前提のもとでは、各ショットはしばしば明確な機能性を求められる。すなわち、物語を進行させるか、重要な情報を提示するか、あるいは感情的反応を喚起するかといった役割である。こうした視聴ロジックに沿うショットは「有効」とみなされやすく、逆に物語的目的性が弱く、停留や反復を含むショットは「無効」と評価されやすい。

ただし、ここでの「有効／無効」は映画表現に内在する普遍的基準ではない。むしろ、現代の視聴環境における効率性の要求——短時間で理解できること、刺激が連続すること、注意が切れないこと——を前提に成立する評価体系である。この評価体系に照らすと、時間の滞留や反復はしばしば「冗長」「退屈」として扱われるが、それはショットが無意味であることを意味しない。むしろ、ショットが担う意味が「情報伝達」ではなく「時間経験の構築」に向けられている場合、その価値は別の基準で捉えられるべきである。

例えばシャンタル・アケルマンの『ジャンヌ・ディエルマン』では、日常行為が反復され、時間は現実に近い速度で流れていく。編集は最小限に抑えられ、物語的進行も極めて緩やかである。これらのショットは、伝統的叙事の観点から見れば直接的な「前進」生まないが、時間を可視化し、観客の感覚に作用するという点で中心的な意味を持っている。しかし効率や注意の持続を重視する視聴環境では、こうした表現は「機能性に欠ける」と受け取られやすく、鑑賞困難として語られがちである。

同様の傾向はデヴィッド・リンチの作品にも見られる。『イレイザーヘッド』に代表される初期作品では、意味が明確に定まらない主観的イメージが多用され、叙事的整合性よりも感覚的体験が重視される。一方、商業作品においては主観性が一定程度抑制され、物語の理

解可能性が高められる。ここには、流通の枠組みの中でショットの「有効性」が、理解可能性や感情誘導によって保証される必要がある、という現代的条件が表れている。

また、アピチャップン・ウィーラセタクンの作品はしばしば「眠くなる映画」と評される。この評価は単なる否定ではなく、叙事的目的性を意図的に弱め、停頓や感覚的時間を重視する作品と、高情報密度の映像に慣れた観客との間に生じるズレを示している。ここで言う「無効なショット」とは、ショット自体が無意味であるということではなく、現代の主流的視聴環境が要求する効率性や刺激性と適合しにくいことを意味する。

以上を踏まえると、「遅い」「退屈」といった評価語彙は、作品の内部構造だけでなく、視聴環境が要請する「効率」の基準によって形成されていると考えられる。次章では、この効率化がどのように視聴メディアの変化と結びつき、テンポのあり方を再編しているのかを、制度と行動の側面から整理する。

3. 視聴メディアの変化とテンポの効率化

3-1. 効率化以前の視聴ロジック——連続的時間としての映画・読書

インターネット普及以前の映画鑑賞は、映画館という装置に強く規定されていた。単一スクリーン、暗転された空間、上映中の停止や倍速が不可能であるという条件は、観客に対して「作品の時間に身を委ねる」ことを要請する。観客側の行為は限定され、鑑賞体験は開始から終了まで連続した時間として成立していた。言い換えれば、映画は「時間を切り刻んで持ち運ぶ」ものではなく、ある一定時間をまるごと占有する体験として設計されていた。

同様に、新聞・雑誌・書籍といった文字メディアも、一定の集中と時間を必要とするメディアである。ただし映像と異なるのは、読書における時間配分が読者に委ねられている点である。読者は中断し、再開し、速度を変えることができる。つまり、文字メディアは「作者の時間に入る」というより、「読者の時間で操作できる連続性」を持っている。この違いは後述する現代の視聴行動と比較するとき重要になる。

現代においては、読書という行為が日常的な生活習慣から徐々に後退しつつあるとしばしば指摘されている。九十分程度の映画でさえ最後まで鑑賞することが困難だと感じられる状況の中で、書籍のように即時的な刺激や明確な結論を提示しないメディアは、「効率が悪いもの」として無意識のうちに回避されやすくなっているとも考えられる。

しかし一方で、書籍はより早いメディア環境において、経験を加速させると同時に、その価値を均質化・相対化する装置として機能してきた側面も持つ。ヴァルター・ベンヤミンが『物語る人』において述べたように、かつて口承によって共有されていた経験はすでに失われ、語り手としての存在は近代社会の中で姿を消していった（ベンヤミン, 1996）。

3-2. コンテンツ消費としての視聴行動——タイパ化する映像体験

稲田豊史は『映画を早送りで観る人たち』において、現代の映像視聴が、作品を「鑑賞する行為」から「娯楽を消費する行為」へと変化しつつあることを指摘している（稲田, 2022）。稲田が用いる「コンテンツ」という語は、表現としての作品というよりも、娯乐的満足を効率的に提供する装置としての位置づけに近い。本来、映画は観客に一定の時間を要求し、その時間の内部で意味や感情が生成されるメディアであった。しかし、視聴環境が「速さ」や「手軽さ」を基準とするようになるとき、映画は「体験」よりも「摂取」の対象へと引き寄せられていく。

稲田はこの変化をファストフードになぞらえて説明している。すなわち、視聴の目的が「食事」ではなく「カロリー摂取」に近づき、味わう過程——ここと言えば、寄り道、沈黙、理解の遅れ、反復といった時間——が省略されていく。さらに言えば、咀嚼という行為そのものが不要になる。倍速再生や要約視聴、結末のみを把握する行為は、この視聴ロジックを端的に示す例である。

実際、YouTube等のプラットフォームでは、映画やドラマを数分で解説・要約する動画が広く流通している。これらは著作権上の問題を含むグレーゾーンに位置し、稲田の著作においても、日本では2021年に関連する有罪判決が出た事例があったことが言及されている。ただし、ここで重要なのは、こうした行為の合法性・違法性そのものではない。むしろ注目すべきなのは、このような視聴形態が成立し、日常化しているという事実である。それは、視聴の目的が「作品を通して時間を経験すること」から、「短時間で効率的に満足を得ること」へと移行していることを示唆している。

このような視聴行動に共通しているのは、コストパフォーマンス、あるいはタイムパフォーマンス（いわゆる「タイパ」）を重視する価値観である。とりわけ若年層においては、映像視聴が「時間あたりの得点」を最大化する行為として捉えられやすい。稲田が指摘する「ながら観」——勉強や作業を行いながら映像を流し続ける視聴習慣——も、この

価値観の延長線上に位置づけられる。筆者自身もこうした視聴行動を行う一人であり、そこには作品の時間に没入するというよりも、娯楽を背景的に消費する態度が表れている。

3-3. 高速化する物語と「速度神話」——「観られるための設計」の強化

視聴者側におけるタイムパフォーマンス志向の高まりは、制作側の作品設計にも影響を及ぼしていると考えられる。現代の映像作品の一部には、短時間で注意を引きつけ、感情を迅速に喚起し、視聴の離脱を防ぐことを目的として構築されているものが少なくない。ここで問題となるテンポの変化は、単なる編集速度やショットの短さにとどまらない。情報配置の最適化、導入部の極端な短縮、理解負荷の軽減、快楽の即時的な供給など、作品全体が「観られるため」に調整される傾向が強まっている。その結果、テンポは時間体験を構築するための構造というよりも、注意と感情を効率的に管理するための装置へと接近していると捉えることができる。

本研究の視点から見ると、異世界転生ジャンルの広がりも、こうした視聴環境の変化と無関係ではないと考えられる。これらの作品では、物語の導入が極端に短縮され、主人公が早期に特別な能力や地位を獲得することで、視聴者に迅速な満足を提供する構造が目立つ。プロットの類型化や同質化を伴いながらも、クリック数や視聴維持率の面で有利であり、プラットフォームや制作側にとって比較的低リスクな投資対象となりやすい点も、このジャンルが量産される一因であると推測される。

同様の傾向は、中国における短編ドラマ（短劇）にも顕著に見られる。短劇は、低コストかつ限定的な空間で制作され、一話数分という短い尺と強いドラマ性によって視聴者の継続視聴を促す形式を取る。定額制配信とは異なり、各話ごとに課金されるモデルも存在し、その場合には特に「次を購入させる」ための急激な展開や強い感情刺激が求められる。このような構造は、中国語圏で言われる「龍傲天式」と呼ばれる物語類型——すなわち、圧倒的な能力を持つ主人公が低い立場に置かれ、最終的に逆転する——と親和性が高い。視聴者は、自身が「真相を知っている側」に立つ全知的視点を与えられ、短時間のうちに優越感や解放感を得ることが可能となる。

このように、クリック数や視聴時間が直接的に収益へと結びつく環境においては、作品は速度と刺激を競い合う傾向を強める。観客は迅速な満足を求め、制作側はそれに応答する。この相互作用によって形成されているのが、現代における「速度神話」であると考えられる。

3-4. 選択過剰とアルゴリズム——視聴環境がもたらす視野の偏り

ストリーミングサービスの利便性は、視聴体験の自由度を拡張する一方で、「選択過剰」という新たな問題を生み出している。膨大な作品群は、理論上は多様な選択を可能にするが、実際には視聴者に判断の負荷を与え、迷いを生じさせる。この迷いを補助するものとして推薦アルゴリズムが機能しているが、その過程で、視聴者の関心や嗜好が特定の方向へと誘導される可能性も指摘されている。

この点において、アルゴリズムは「選択を助ける装置」であると同時に、視野を限定する装置としても作用し得る。過去の視聴環境では、作品数は限られていたものの、偶然の出会いや未知の作品に触れる余地が比較的多く残されていたと考えられる。現在の環境では、利便性の向上と引き換えに、視聴の経路が効率化・最適化され、その結果、鑑賞経験が特定のパターンに収束しやすくなっている。

DVDの普及以降、個人が自らの鑑賞経路を構築し、特定の作品を繰り返し観ることで審美性を深めるという回路も存在していた。しかし、供給が過剰となった現代においては、作品に長く滞在する前に次の作品へと移行する圧力が強まり、鑑賞経験の連続性が断片化されやすくなっている。その結果、テンポは作品内部の構造としてではなく、視聴環境の圧力に応答する外的条件として変形しやすくなっていると考えられる。

3-5. 経験の変容——「語り」の衰退から時間体験の再編へ

ヴァルター・ベンヤミンは「物語る人」において、近代社会における口承的な経験共有の衰退を指摘した。彼によれば、かつて共同体の中で時間をかけて共有されていた経験は、印刷メディアの普及とともに変質し、「語り手」という存在そのものが次第に姿を消していった。

本章の文脈において重要なのは、この「経験の変容」が、映像の受容のあり方にも通じている点である。経験が時間をかけて共有される回路が弱まるとき、映画もまた、連続した時間を引き受ける体験としてではなく、断片的に消費される対象へと接近し得る。対面での会話や沈黙に違和感を覚える感覚は、こうした経験構造の変化と無関係ではない。

本章で見てきたように、視聴環境の効率化と速度化は、映画のテンポを単なる表現技法の問題から、経験そのものの構造へと接続する。テンポはもはや技術的属性にとどまらず、どのような時間経験が可能であるかを規定する要因として、視聴環境と価値観の変化の中で再編されているのである。

4. 制作実践からの考察

4-1. 低効率な時間表現との出会い——「滞在させる映画」

筆者は大学在学中よりミニシアターに通い、20世紀映画の特集上映を継続的に鑑賞してきた。そこで出会ったのは、物語の理解や情報の回収を主目的とする映像体験ではなく、監督が構築した時間の流れそのものに観客を「滞在」させる映画であった。これらの作品においてテンポとは、感情を効率的に操作するための手段というよりも、観客が時間の質そのものを経験するための構造として機能していたと言える。

その中でも特に強い影響を受けた作品が、ジャンヌ・アケルマンによる『ジャンヌ・ディエルマン ブリュッセル1080、コメルス河畔通り23番地』である。反復される家事労働や日常的行為の積み重ねは、従来の物語中心の映画体験とは異なる時間の提示を行っていた。アケルマンが創出した時間の中で、筆者は映画が必ずしも「理解させる」メディアである必要はなく、「時間に留まらせる」メディアとして成立し得ることを実感した。

この体験は、要約や結論を迅速に得ることを前提とした現代の視聴ロジックとは明確に異なるものであり、いわば「ゆっくりと味わう食事」に近い時間経験であった。ここで提示されていたのは、効率や即時的満足とは異なる価値軸に基づくテンポのあり方である。

4-2. 『poorroom』——単一行為をめぐる時間の細部化

こうした映画体験を契機として、筆者は自身の制作においても低効率な時間表現を意識的に取り入れるようになった。ストップモーション短編作品『poorroom』は、記憶の中にある母親との食事風景を再構成した作品であり、全編が「食事」という単一の行為によって構成されている。

本作では、物語の起伏や明確な事件を中心に据えるのではなく、準備、咀嚼、沈黙、間合いといった細部に時間を割く構成を採用した。制作上の狙いは、観客に効率的な理解や明確な結論を与えることではなく、些細な動作や停留が感情を立ち上げていく過程そのものを可視化することにあつた。

『ジャンヌ・ディエルマン』における家事の反復——例えばジャガイモの皮を剥く行為が、次第に観客の感覚へ作用していく構造——は、筆者にとって時間の扱い方を考える上で重要な参照点となっている。その影響のもと、『poorroom』では「何が起こるか」ではなく、「どのように時間が流れるか」が作品の中心的関心となった。ここで筆者が扱おう

としたのは結論ではなく過程であり、速度ではなく滞在である。

加えて、ストップモーションにおいてこのような低速の時間表現を成立させることは技術的にも課題を伴う。動作のわずかな差異や反復がそのまま画面上のリズムとして知覚されるため、人形の細部にわたる操作が強く求められるからである。

実際の制作を通して明らかになったのは、こうした微細な動作の積み重ねが、当初の想定以上に観客の注意を引きつけ得るという点である。ゆっくりとした動作の中に含まれるわずかな変化は、単なる遅延ではなく、むしろ感覚的な密度として知覚される場合がある。上映後の反応においても、多くの観客がこのような時間の中に没入し、キャラクターへの共感が促進されたという感想が見られた。また、空間としての「部屋」の雰囲気も、時間の停留によってより明確に経験される傾向が確認された。

一方で、テンポの遅さが一部の観客にとっては冗長に感じられるという指摘もあり、時間の持続が必ずしも全ての観客にとって有効に機能するわけではないことも明らかになった。今後の課題としては、低効率な時間を維持しつつも、観客の関与を持続させるための構成やリズムの調整が必要であると考えられる。

4-3. 『scape』——夢・予兆・睡眠を許容する時間

その後の制作では、アピチャップン・ウィーラセタクンの作品からも大きな影響を受けた。アピチャップンの映画は、明確な物語進行を意図的に弱め、夢や記憶、感覚的な時間を前景化することで、観客に別様の時間経験を提供する。しばしば「眠くなる映画」と評されるが、それは否定的な評価というよりも、観客が「理解する主体」であり続けることを一時的に手放すことを許容する映画であるとも言える。

筆者の修士一年次制作作品『scape』では、夢と予兆を主題とし、睡眠状態にある人物と光の重なり、旋律性を極力排した音響を用いることで、「理解する」よりも「漂う」体験を志向した。本作においてもテンポは、情報を効率的に伝達するための指標ではなく、観客の感覚が時間へと沈み込んでいくための設計として扱われている。

制作後の観客からのフィードバックとしては、本作が「催眠的 (hypnotic)」な体験として受け取られたという反応が複数見られた。特に、旋律性を抑えた無機的な音響と映像の重なりが、意識の明晰さを保ったまま感覚的に没入する状態を生み出していたという指摘があった。これは、物語理解を前提としない時間経験が一定程度成立していたことを示していると考えられる。

以上の制作実践は、前章までに論じてきた効率化された視聴環境を前提とした上で、あえて異なる時間経験を選択する試みとして位置づけられる。ここでの低効率なテンポは、過去の表現形式の再現ではなく、現代の視聴環境の中で意識的に選び取られた一つの態度である。

5. 結論

本研究は、現代人の視聴行動と映画のテンポとの乖離を、単なる編集速度や表現技法の問題としてではなく、視聴環境の効率化と時間感覚の変容という文脈の中で考察してきた。序論で提示した家族との鑑賞経験を出発点とし、第2章では映画テンポを「知覚される時間」として捉え直し、第3章では視聴メディアの制度的変化が映像体験をどのように再編しているのかを整理した。さらに第4章では、筆者自身の制作実践を通じて、低効率な時間表現がどのように選択され得るのかを具体的に検討した。

考察の結果、現代において「映画が遅い」「退屈である」と評価される背景には、作品内部の変化以上に、視聴者側の時間経験の変化が深く関与していることが明らかになった。倍速再生、要約視聴、ながら観といった行動は、映像を「時間をかけて経験するもの」から「効率的に消費される対象」へと位置づけ直しており、テンポは時間体験を構築するための構造ではなく、注意と感情を管理するための指標として機能しつつある。

このような環境は、制作の側にとっても両義的である。ネットワーク化されたメディア環境は、表現の多様化や制作参加の拡張といった可能性を広げる一方で、作品に対して「早く理解できること」「即座に反応を引き出すこと」を強く要請する。さらに、AI技術の進展によって、要約や最適化、代行といった形で経験そのものが代理化される傾向は、今後一層加速すると考えられる。

こうした状況の中で、低効率な時間表現を選択することは、単なる懷古や反時代的態度ではない。テンポの遅さが必ずしも芸術性の高さを保証するわけではない一方で、効率化されたテンポのみが唯一の選択肢である必要もない。低効率な時間に「滞在する」経験をどのように成立させるのかという問いは、加速する視聴環境の中で、映画表現が持ち得る可能性を再考するための重要な視座である。

映画のテンポは、常に時代の視聴環境とともに変化してきた。したがって問われるべき

なのは、「遅い映画」が存在することではなく、どのような時間経験が想定され、どのような経験が排除されつつあるのかという点である。本研究が扱った視聴行動とテンポの関係は、映画に限らず、現代のメディア文化全体における時間の扱われ方を考えるための一つの視座を提示するものである。

文献

- ・ 稲田豊史（2022）『映画を早送りで観る人たち——ファスト映画・ネタバレ・コンテンツ消費の現在形』光文社新書
- ・ ベンヤミン, ヴァルター（1996）「物語る人」浅井健二郎訳, 『ベンヤミン・コレクション1』ちくま学芸文庫, 筑摩書房

作品

- ・ 李滄東（1999）『ペパーミント・キャンディー』
- ・ ヴェンダース, ヴィム（2023）『PERFECT DAYS』
- ・ 小津安二郎（1953）『東京物語』
- ・ 北野武（1999）『菊次郎の夏』
- ・ 是枝裕和（2016）『海よりもまだ深く』
- ・ シャンタル, アケルマン（1975）『ジャンヌ・ディエルマン ブリュッセル 1080、コメルス河畔通り 23 番地』
- ・ リンチ, デヴィッド（1977）『イレイザーヘッド』