

過去を語る映像

—『戦場でワルツを』における記憶の表現—

細井かおる

『表現文化』第12号

2023年4月12日刊行

p. 60-69

ONLINE ISSN:

2758-786X

DOI:

10.24544/omu.20230403-

004

ここに掲載するのは平成29年度（2017年度）表現文化コースに提出された細井かおるさんの卒業論文の抜粋（第3章と結論）である。本論文は、イスラエルの映画監督アリ・フォルマンがみずからの戦争体験を描いたアニメーション作品『戦場でワルツを』（2008年）を取り上げ、そこで戦争の記憶の探求がいかなる仕方で表現されているのかを考察している。論文は序論、本論（三章）、結論からなり、各章の概要は以下の通りである。第1章ではまずアニメーション・ドキュメンタリーの代表的作品とされる同作品の概要とそこでアニメーション表現が担っている機能が簡潔に考察される。続く第2章では、記憶と回想をめぐるドキュメンタリー作品という観点から、『戦場でワルツを』の特徴を『サン・ソレイユ』（クリス・マルケル監督）、『サイレンス』（シルヴィ・プリンガス監督）、『ゆきゆきて、神軍』（原一男監督）、『ショア』（クロード・ランズマン監督）と比較しつつ分析する。そして第3章では、本作品をめぐる議論で否定的に論じられることも多い、作品末尾に挿入された実写映像のステータスが検討される。細井さんはドキュメンタリー映画に関する先行研究を参照しつつ、作品の末尾の実写映像をアニメーション作品に付加された異物として扱うのではなく、作品全体の主題との関係において正当な地位を占める細部として評価し直している。先行研究を丁寧に読み解きながらも、従来の作品解釈の問題点を指摘し、みずからの見解を論拠を挙げて提示している点は、卒業論文として高く評価できる。これからも本論文のように野心的な卒業論文が多数執筆されることを期待したい。（海老根剛）

第3章 ドキュメンタリー映画としての『戦場でワルツを』

第2章では『戦場でワルツを』と他のドキュメンタリー作品との比較を通して、本作が記憶や回想といった題材をどのように物語ったのかを分析した。本章では、前章の分析によって明らかになった本作の特徴を踏まえて、本作が記憶や回想を題材とするドキュメンタリー映画としてどのような作品だと言えるのかを考察する。そして、本作のアニメーションを評価する文脈においてしばしば問題視される実写映像についての分析を行うことで、アニメーション・ドキュメンタリーと

しての一面にとらわれない本作の別の側面について考える。

1. 兵士としての記憶を映し出す物語

第2章において分析の足掛かりとなったのは、本作を規定する次の2つの視点であった。ひとつは、「主人公である一兵士としての視点」、すなわち「当時のフォルマンが、一兵士という視座においてどのように戦場を見つめていたのか」という視点であり、もうひとつは、「他の登場人物たちと共に過去へと遡る際の視点」すなわち、「複数の登場人物たちが、当時の記憶の持ち主という共通の視座においてどのように過去を見つめているのか」という視点である。

フォルマンは本作において一兵士としての視点を描いた。そして、一兵士として何を見つめていたのかという問いを明らかにするために、関係者たちのもとを訪れてインタビューをすることで、複数の人間が共有する過去を映し出した。記憶を求めて人々を訪ねてまわるフォルマンの旅は、彼の戦友たちの記憶を集めていく。そのようにして集まった記憶は、かつてのフォルマンの過去を映し出し、彼自身の記憶を呼び覚ます。そして、よみがえったフォルマンの記憶を軸として、集められた記憶が物語として整理されることになる。そうして浮かび上がるのは、当時のイスラエル軍において一兵士に過ぎなかった人物たちの姿である。彼らは状況をよく理解しておらず、いざ戦闘が始まった際には、ただ銃や戦車にすがっているだけで精いっぱいだったことが作中において語られる。本作のアニメーションが描き出したもののひとつは、元兵士たちのこうした心情の記憶であり、それはフォルマンが実体験としてよく理解できているからこそ語ることができる視点であった。

その一方で、そうした視点とは全く異なる視点によって映し出される場面が存在する。それは作品の最後にある実写の記録映像の場面である。フォルマンが忘れていたサブラ・シャティーラの虐殺について、彼のトラウマの正体が明らかになった場面であるにも関わらず、そこに彼の主観や心情が入り込む余地はない。この映像には彼が探し求めていた過去のありのままの姿が映されているはずだが、この場面の描写には作品としての統一感や現実味が欠けている。その点でその実写映像は、あたかも彼の記憶から乖離したままであるかのようにも捉えられる。本作において作品末尾の実写映像は、どのような視座から、どのような視点で映し出されているのだろうか。

2. 過去を語る視座

本作における実写映像の場面は、この作品を論じた文献において、しばしば批判の対象となってきた。第1章で確認したように、本作をアニメーション・ドキュメンタリーとして評価する文脈においては、実写映像の役割や機能を疑問視し

ているとも言えるような指摘がされている。実写映像の場面とアニメーションの場面との前後関係は、次の通りである。

本作の終盤でイスラエル・テレビのジャーナリストであったロン・ベン＝イシャイ (Ron Ben-Yishai) は、虐殺事件の直後の様子を語る。そのくだりには後で映される実写映像と同じ情景がアニメーションによって描かれる部分もある。その後、アニメーションで描かれた場面において、カメラの視点は路地を進んでいき、嘆き悲しみながら歩く女性たちを背中側から映しながら、現場にやってきたフォルマンの姿を正面から捉える。そのロング・ショットの状態から更にカメラの視点は近寄って、フォルマンのバスト・ショットになる。そのときに映し出されるフォルマンの姿は、作中に何度も登場した幻の記憶の中の姿と同じものである。それはイシャイが語った虐殺の記憶と、フォルマンの記憶が結びついた瞬間だと言える。動揺している彼の様子 (図1) が数秒間映し出された後、彼の視線の先にある光景が切り返しショットで映し出される。その瞬間、映像はアニメーションから実写へと交代し、サブラ・シャティエーラの虐殺直後に現場で撮影された記録映像が映し出される (図2)。



図1



図2

このような映像の切り替わりに対するネガティブな評価は、ドキュメンタリー映画論とアニメーション論の両分野における指摘に見いだされる。そうした指摘において共通している点を中心にして整理すると次のような見解となる。すなわち、最後の場面にだけ唐突に映し出される実写映像は、それまで作品が映し出してきたアニメーション映像の文脈、およびそのアニメーション映像が表現してきた現実の描き方から乖離しており、作品としての統一感や現実味を損なう印象が生じてしまっている、とされるのである⁽¹⁾。

本作はアニメーションを革新的かつ効果的な手法で用いた反面、そうした利点を打ち消すかのようにして実写映像を映し出した。上記の指摘をふまえると、本作の実写映像には、みずから映し出す現実についてどこか醒めたような、アニメーション映像が描き出した「現実」とは程遠い何かを見ているような印象を観客に抱かせる側面があると言えるだろう。しかもこの場面で示されるのは、ジャーナリストによって撮影された記録映像であり、事件の現場を客観的に映しているという点で、本作がそれまでに映し出してきた個人的な体験とは正反対の視点

(1) 統一感の欠如については、石坂健治「カメラは「こじ開ける」——『ゆきゆきて、神軍』を基点に戦争表象を横断する』『映画と戦争—撮る欲望／見る欲』奥村賢編、森話社、2009年、346頁を参照。現実味を損なっているという指摘については、土居伸彰、『個人的なハーモニー—ノルシュテインと現代アニメーション論』、フィルムアート社、2016年、217頁を参照。

から現実を捉えている。アニメーション映像に立脚した現実感との不一致に加え、こうした点からも、実写映像の場面は統一感や現実味に欠けるものとして解釈されてしまうと言える。

実写映像に対するこうした解釈は、本作をアニメーション・ドキュメンタリーとして評価する文脈でなされている。しかしながら、本作をもっぱらアニメーション・ドキュメンタリーという観点からのみ捉え、優れた作品とみなすならば、本作におけるアニメーション表現の部分が作品のすべてとなってしまう。そのような見方においては、実写映像の存在自体が邪魔者として扱われてしまうのも無理はない。この作品において実写映像とアニメーションとの映像的な違いは明白であり、実写映像の場面では明らかにアニメーションではないものが映し出されているからである。

しかし、そもそも本作はドキュメンタリー映画である。すでに論じた通り、本作において、アニメーションは「超現実的な現実」を表現するためのツールとして用いられたに過ぎない。アニメーションによる表現が本作のひとつの側面に過ぎないならば、本作をアニメーション・ドキュメンタリーという観点からのみ捉えることは、ドキュメンタリー作品としての本作を正しく評価することだとは言いがたい。何よりもまず、本作に実写映像とアニメーション表現の両方が使われていることは疑いようのない事実なのである。

もしすべてをアニメーション映像に委ねることができたのなら、そうした方がより豊かな表現で虐殺のショックを描写できたのかもしれない。第1章で論じた通り、本作ではアニメーション・ドキュメンタリーの手法が様々な面において用いられている。そして、その手法が効果的であったことは、本作に授けられた賞の数々が証明している。それでも本作は、サブラ・シャティエラの虐殺を実写映像でスクリーンに映し出した。それはなぜだろうか。

フォルマンはあるインタビューにおいて、実写の場面を入れることに対して、多くの同僚から反対されたと述べている。彼らは実写映像を使うことを、過激で安っぽい手段だと非難したという⁽²⁾。しかしフォルマンはこうした批判に対して、本作の美しさに気を取られてほしくないと言った上で、ただ美しいだけの映画として本作を捉えてしまうと、核心を見落としてしまうと語った⁽³⁾。

本作はあくまでも一兵士としてのフォルマンの目線から戦争や記憶を描いたドキュメンタリー作品である。したがって、ただ美しいだけのアニメーション映像で終わってしまったら、ドキュメンタリーとしての役目を果たせない。というのも、「ドキュメンタリーとは、現実についての何らかの批判である」からだ⁽⁴⁾。『戦場でワルツを』というドキュメンタリー映画の核心は、アニメーションの美しさの中にはなかった。最後の実写の場面は、実写映像でしか映し出すことができないものだったからこそ、アニメーションが用いられなかったと言えるだろう。そ

(2) Joan Dupont, "Ari Folman's journey into a heart of darkness" NYTimes.com, <https://mobile.nytimes.com/2008/05/19/arts/19iht-ari.1.12005821.html>. (最終閲覧 2017年12月21日)

(3) 同所。

(4) 佐藤真『ドキュメンタリー映画の地平(上) 世界を批判的に受けとめるために』凱風社、2001年、14頁。

れでは、この場面に映し出されているものとは、どのようなものなのだろうか。

この場面で示されるサブラ・シャティーラの虐殺は衝撃的なものであり、フォルマンにとってトラウマとなった。そこでは彼の予想を超える惨劇が起こってしまったのである。言い換えると、そこで起こったのは、戦争の歯車装置にまき込まれただけのフォルマンにとっては手に負えないものであり、彼自身の問題とするにはあまりに大きすぎるものであった。それが個人の問題を超えているならば、様々な当事者たちの視点からそれを捉えていくしかない。だからこそフォルマンは、かつての当事者たちにインタビューを試みたのだ。しかし、その一方で、サブラ・シャティーラの虐殺の被害者へのインタビューは存在しない。この作品で被害者たちの顔がはっきりと映し出されるのは、最後の実写映像のみである。

すでに述べたように、この実写映像はフォルマン自身が撮影したものではなく、ジャーナリストであるイシャイによって撮影されたものである。したがって、この映像は、現場の状況をただ記録しようとした人物が、当時見つめた対象を映し出した場面であると言える。それまでフォルマンの監督としての視座から語られてきた物語は、ここでジャーナリストの視座へと移される。本作の登場人物たちや制作者が持つ様々な視座を考慮してもなお、この作品において、ジャーナリストの視座によってしか語る事が許されなかった物語、それこそがサブラ・シャティーラの虐殺であった。フォルマンは当時ひとりの傍観者であり、それ以外の何者でもなかった。被害者の立場からの記憶は、被害者にしか語りすることができない。それは『戦場でワルツを』のみならず、『シヨア』においても同様だった。『シヨア』があればほどの膨大な時間に及ぶインタビューを映し出した作品になったことは、ホロコーストを語る立場とそれに関する過去が、多様に存在することを示している。

『戦場でワルツを』の場合、戦争という超現実的な体験を個人の視点によって描写するために、アニメーションが用いられている。フォルマン自身に兵士としての体験があったからこそ、戦闘の体験やそれに対する心情といった内的な題材をアニメーション化することができた。一方、当時の彼の立場は、イスラエル軍の一兵士であった。サブラ・シャティーラの虐殺が起こった際、照明弾を打ち上げ続けなければならなかった立場の人間であった。彼自身がそのような立場にあり、イスラエル軍の一兵士として現実を見ていた以上、被害者の主観や心情を個人的な体験としてアニメーション化することはできないのである。それゆえ、この作品はアニメーション映像のみによって作られることはできなかったと言える。

3. 他者の存在を暗示する映像

『戦場でワルツを』において用いられるアニメーション映像は、すでに確認した通り、実写映像をベースにして制作された。これはドキュメンタリー映画が「何

らかの現実を映した記録映像を素材に」した作品である点と類似している⁽⁵⁾。ひとつのドキュメンタリー映画として見るとき、この作品のアニメーションは、元となる様々なインタビュー映像を繋ぎ合わせ、再構築することから成り立っている。ドキュメンタリー映画が映すのは事実の全体像ではないが、こうした再構成を経て、単なる事実の断片以上の意味を伝達しようとする⁽⁶⁾。本作は様々な記憶をアニメーションによって再構築していくことで、フォルマンが抱いた一兵士としての体験を、ドキュメンタリー作品として観客に伝えようとしていると言えるだろう。

また本作は、アニメーションで描いたフォルマンの記憶を通して、戦争の側面を映し出そうとしている。ドキュメンタリー映画の研究者である村山匡一郎は、デジタル化によってカメラの存在が作品の前面へと露出してきたことに言及した上で、監督自身がカメラを構えて撮影する戦争のドキュメンタリー映画作品について次のように指摘している。そうした作品は、「戦争の実態すべてを撮れないことを前提」に、「戦争の個別的で具体的な側面」に迫真性のある現実らしさ（＝リアリティ）を生み出すことで、戦争の内実を伝える傾向が強まっている⁽⁷⁾。

『戦場でワルツを』のアニメーション部分においても、カメラの視点はフォルマン自身や元兵士の個人的な視点である。戦争を映すドキュメンタリー映画における「個別的で具体的な」視点、すなわち戦争のすべてをカメラで捉えようとするのではなく、あくまで戦争のひとつの側面を映し出そうとする視点は、アニメーション表現が立脚する個人的な視点と重なる点があるのだ。アニメーションが描き得る「個人的」で「他者とは共有不可能」な視点とは、個人が世界との間に作り上げる独自の関係性である⁽⁸⁾。したがって、両者（ドキュメンタリー映画とアニメーション）の視点を照らし合わせてみた場合、それらは広大な対象のある一部分を素材にして何かを生み出そうとしている点で重なり合う。『戦場でワルツを』におけるアニメーションは、フォルマン自身の「個人的」な視点に写実的な具体性（＝リアリティ）を持たせることで共有を可能とし、フォルマンの記憶と観客との橋渡しをすることで、一兵士にとっての戦争の現実という普遍的なテーマを映し出した。そうしたアニメーション表現に対して、最後の場面は、サブラ・シャティエラの虐殺の記録映像を通じて何を映し出していると言えるだろうか。

本作の監督としてのフォルマンは、イシャイが撮影した映像を切り取り、周囲の人々に反対されながらも『戦場でワルツを』の最後の場面として使用した。このモンタージュを選択したフォルマンの意志の強さを考慮すると、実写映像の部分もアニメーションの部分と同様に、単なる事実の断片以上の意味を伝達するという役目を担っており、事実の断片を再構成するドキュメンタリー作品の一部をなしていると言えるだろう。そのようにして出来上がった本作について、フォルマ

(5) 同書、17頁。

(6) 村山匡一郎『ドキュメンタリー：リアルワールドへ踏み込む方法』フィルムアート社、2006年、124頁。

(7) 同書、140頁。

(8) 土居伸彰、前掲書、172頁。

ンは、すでに述べた通り、美しさに気を取られて核心を見落としてほしくないと言った。この発言が示唆しているのは、スクリーンに映し出される記憶がたとえどれだけ美しく見えたとしても、その先には別の現実が存在するということである。アニメーションによって描かれるフォルマンの過去の体験が彼だけの現実であると同様に、実写映像で映し出された過去の中にも、誰かにとっての現実が存在するのではないか。

フォルマンは、第1章で確認したように、『戦場でワルツを』におけるアニメーション映像をフォルマンにとっての現実としてだけでなく、普遍的な現実としても描いていた。すなわち、戦争の全体像がまったく見えぬまま、故郷から遠く離れた戦場に送り込まれ、その日その日を無事に生き延びて再び国に戻ることを願っているような普通の兵士の体験を描いた作品としても提出していた。個人的な現実を通して、普遍的な現実を映し出そうとしたのである。すでに確認した通り、本作におけるサブラ・シャティエラの虐殺の実写映像は、目の前の事実を記録するために撮影されたものである。この映像が状況を記録したものでしかない以上、この映像は個人的な現実を通して映し出されたものとは言い難い。この映像が記録映像として史実を映し出しているという意味では、この映像はむしろ観客にとって普遍的な現実を示していると言えるだろう。だとすると、フォルマンがこの映像を本作の一部をなすものとしてモンタージュしたことは、普遍的な現実を映す視点を作品に取り入れたということの意味する。それまで個人的な視点を通して映し出されていた普遍的な現実の姿を消し、普遍的な視点で別の現実が映し出されたのである。

本作には、虐殺の被害者ではなかった立場の人間が何人も登場する。アニメーションにおいて行われたのは、彼らの回想による記憶の再構築だった。しかし実写映像もまたモンタージュされたものとして、単なる異物ではなく、本作を構成する一部分をなしている。アニメーションが一兵士としての戦場の記憶を映し出すツールであったとするなら、実写映像もまた誰かにとっての記憶を映し出すためのツールなのではないだろうか。

本作のアニメーション表現が提示する視座は、主人公であり監督でもあるフォルマン自身のそれである。本作のアニメーションが映し出すのは、作り手自身の記憶である。これに対して、実写映像を撮影した人物はジャーナリストである。この実写映像には、ジャーナリスト自身の記憶を映し出している側面もあるだろう。しかし本作のアニメーション部分において、ジャーナリスト（イシャイ）の視点から語られた記憶はすでに映し出されていた。実写映像において、ジャーナリストの個人的な記憶のみが映し出されているとするなら、この場面は蛇足だと言える。だがこの場面が蛇足ではないとするならば、この記録映像に映されているものは何であるのだろうか。

最後の実写映像に至る前の映画の大部分において本作がひとつの現実として映し出してきたのは、誰かの記憶を描いたアニメーションであった。ここまで見てきたように、実写映像もまたアニメーションと同じように本作を構成する一要素であるとするなら、この実写の場面ではドキュメンタリー映画として「現実についての何らかの批判」⁽⁹⁾が行われていると考えられる。すでに確認した通り、この場面は、先行文献において現実感を欠いていると指摘されてきたが、それはこの場面が、それまでアニメーションによって描かれてきたような個人の記憶を映し出してないからだと言える。本作のアニメーションにおいて、記憶はれっきとした現実として扱われてきた。ジャーナリスト自身の個人的な記憶は、アニメーション化されてすでに語られていた。その意味では、最後の実写映像は誰の記憶も映し出してない。すなわち、誰にとつての現実も語られていないのである。

(9) 佐藤真、前掲書、14頁。

それにもかかわらず、この場面には明らかに何かが映し出されており、それは単なる事実の断片以上の意味を持っていると言える。この場面では、作品の他の部分とは異なり、誰かにとつての現実が語られていないにもかかわらず、現実についての批判が行われているのである。現実を語らないからこそ可能となる批判のひとつのかたちとして、現実を語るができないという事実そのものが批判の対象となる場合が考えられる。本作において、実写映像が映し出している対象にとつての現実、すなわち被害者にとつての現実が語られないのは、すでに述べた通り、フォルマン自身の立場にその原因があった。このことを考慮するとき、本作においてどのような批判が行われていると言えるのだろうか。

考えられる可能性のひとつは、現実が存在しているという事実のみを示すという批判の方法である。本作の実写映像は特定の誰かにとつての個人的な現実を映し出してはいない。しかし、スクリーンには確かに被害者たちの姿が映し出されている。本作が描くことができなかつたのは、その人たちの記憶、すなわち現実である。虐殺が起こらなければ、彼ら、彼女らは存在しなかつたのだから、被害者の存在自体が虐殺の存在を意味する。そして、虐殺が起こってはならない理由は、虐殺が起これば必然的に被害者が生まれてしまうという点にあるとも言える。したがって、ドキュメンタリー映画である本作において、アニメーション表現によって一兵士の視点から戦場についての批判が行われたように、虐殺についての何らかの批判が実写映像において行われているとするならば、その批判は被害者の存在という事実によって行われたと言えるだろう。フォルマンや戦友たちに一兵士としての個人的な現実が存在したように、被害者にとつての個人的な現実も存在したはずなのである。以上のように考えるとき、『戦場でワルツを』における実写映像の場面がドキュメンタリー映画を構成する一要素として映し出しているものは、被害者にとつての個人的な現実が存在するというひとつの事実であると考えられるのではないだろうか。

結論

本論文における議論の結論として、『戦場でワルツを』はドキュメンタリー映画としてどのように記憶を映し出したと言えるだろうか。第一に、アニメーション・ドキュメンタリーとしての機能を用いて主観や心情の描写を行うことにより、直接カメラに映すことはできない記憶を象徴的な表現によって映し出し、観客に喚起している作品だと言えるだろう。第二に、主人公の主観にとっては記憶が時間や空間に囚われないものであるという性質を生かして、その主観を軸にして集まった様々な記憶によって物語を構成していると言えるだろう。第三に、ある大きな事件について複数の登場人物たちに回想させることで、記憶から当時の立場や視点を映し出し、その事件の背後にある「歯車装置」に人々が巻き込まれていった一個人であることを示している作品だと言えるだろう。そして第四に、本作における実写映像の場面は、被害者の記憶を映し出すことができない代わりに、被害者にとっての個人的な現実が存在するという事実そのものを映し出していると言えるだろう。

本論文は、『戦場でワルツを』におけるアニメーション・ドキュメンタリーとしての一面を、あくまで本作品のひとつの側面として扱った。革新的な手法にばかり注目される本作だが、アニメーションを用いている点以外においてはむしろ、他の実写ドキュメンタリーとの共通点も多く見つけることができた。本作の結末を軽視しない評価が増えることを願い、本論文の結語とする。

参考文献一覧

映像作品

- アリ・フォルマン『戦場でワルツを』、2008年。
- アリ・フォルマン『 kongress未来学会議』、2015年。
- イズレイリ・クロード・ランズマン『シヨア』、1985年。
- クリス・マルケル『サン・ソレイユ』、1982年。
- 原一男『ゆきゆきて、神軍』、1987年。
- Sylvie Bringas, “Silence” ,1998.

書籍

- 鵜飼哲、高橋哲哉『『シヨア』の衝撃』未来社、1995年。
- 佐藤真『ドキュメンタリー映画の地平（上） 世界を批判的に受けとめるために』凱風社、2001年。
- シーラ・カーナン・バーナード『ドキュメンタリー・ストーリーテリング 「ク

リエイティブ・ノンフィクション」の作り方』島内哲郎訳、フィルムアート社、2014年。

土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』、フィルムアート社、2016年。

港千尋『記憶「創造」と「想起」の力』講談社、1996年。

村山匡一郎『ドキュメンタリー；リアルワールドへ踏み込む方法』フィルムアート社、2006年。

Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, 2013.

Juddith Kriger, *Animated Realism A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Focal Press, 2012.

論文

アナベル・ホーネス・ロウ「特集（翻訳）：『Animated Documentary』の第一章「表象的戦略（Representational Strategies）」」土居伸彰訳、『アニメーション研究／日本アニメーション学会機関誌編集委員会編 特集 アニメーション・ドキュメンタリー』（16巻1号18）、日本アニメーション学会、2014年。

石坂健治「カメラは「こじ開ける」——『ゆきゆきて、神軍』を基点に戦争表象を横断する』『映画と戦争—撮る欲望／見る欲望』奥村賢編、森話社、2009。

雑誌記事

アリ・フォルマン「映画自体は歴史を変えることはできません。しかし、人間と人間の間にある隙間に小さな橋を渡すことはできます。」『シネ・フロント』（371号）、2009年。

オンライン文献

遠海安「第9回東京フィルメックス 最優秀作品賞に「バシールとワルツを」・映画の森」<https://web.archive.org/web/20090615195448/http://www.cinema.janjan.jp/0811/0811300555/1.php>（最終閲覧 2018年1月1日）。

Groucho “Groucho Reveiws: Ari Folman —Waltz with Bashir— 12/3/08” <http://www.grouchoreviews.com/interviews/264>（最終閲覧 2018年1月1日）。

Joan Dupont, “Ari Folman’s journey into a heart of darkness” *NYTimes.com*, <https://mobile.nytimes.com/2008/05/19/arts/19iht-ari.1.12005821.html>.（最終閲覧 2017年12月21日）

“Vals Im Bashir - Awards – IMDb” *IMDb*, <http://www.imdb.com/title/tt1185616/awards>（最終閲覧 2018年1月11日）