

Disney's animators had **settled** into two opposing camps: those **[who were skilled in computer animation]** / and those **[who refused to give up their pencils]**.

But after a series of experiments / <to see **[whether he could create a computer-animated ballerina]**>, / **his opposition softened**.

内容Check!

問 次の各文が正しければ () に○を、誤っていれば×を記入しなさい。

1. There were two groups at Walt Disney's studio who were opposed to each other. ()
2. Glen Keane was one who was skilled in computer animation. ()
3. Keane called for a meeting to evaluate two different art forms. ()

覚えておきたい表現

call for ~ 「~を召集する；~を要請する」

ℓ.1 : On April 4, 2003, Glen Keane, one of Walt Disney's most respected animators, **called for** a meeting to discuss the war breaking out at the studio. 「2003年4月4日、ウォルト・ディズニー社の最も尊敬されているアニメ制作者の1人、グレン・キーンは、スタジオで起きている争いについて話し合うための会議を召集した。」

・call for ~ 「~を召集する；~を要請する」：次の例文のように、受動態になる場合も for を忘れないこと。
Ex. An urgent conference was **called for** on the same afternoon. 「同じ日の午後に緊急の会議が要請された。」
・break out 「(戦争などが) 急に起こる [始まる]」：類似表現の come about 「起こる」は戦争などに限定されないで注意。

Ex. Another wild fire **broke out** in south California. 「南カリフォルニアでまた山火事が起きた。」

be skilled in ~ 「~に熟練している」

ℓ.3 : those who **were skilled in** computer animation and those who refused to give up their pencils 「コンピュータのアニメに熟練した者たちと、鉛筆を手放すことを拒否した者たち」

・be skilled in ~ 「~に熟練している」：be trained in ~でも同じ意味を表すことができる。類似の表現としては be good at ~ 「~がうまい」などもある。

Ex. That man **is skilled in** pottery. 「あの男性は窯業に熟練している。」

・give up ~ 「~を手放す」 (= abandon)

Ex. We are not going to **give up** hope. 「私たちは決して望みを捨てない。」

see whether (if) ... 「…かどうか検討する」

ℓ.8 : But after a series of experiments to **see whether** he could create a computer-animated ballerina, his opposition softened. 「しかし、彼がコンピュータ・アニメのパレリーナを創り出すことができるかどうかを検討するための、一連の実験を行った後には、彼の反発は和らいだ。」

・see whether (if) ... 「…かどうか検討する」：whether (if) ... の節は see の目的語なので名詞節である。whether の代わりに if を用いることもできる。

Ex. Let's **see whether (if)** we have enough stock or not. 「在庫が充分あるかどうか調べよう。」

・a series of ~ 「一連の～」：ここでは、いくつかの関連した実験を行ったという意味。

Ex. After **a series of** discussions, they finally came to a conclusion. 「彼らは一連の討議の後、ついに結論に達した。」

整理しよう！ *段落要旨・構造*

① ディズニースタジオ内でのアニメ制作方法を巡る対立

- ・グレン・キーンが会議を召集した。
(そのときの状況) ウォルト・ディズニースタジオは、2つの陣営に分かれて対立していた。
→ 2つの陣営：コンピュータ・アニメ制作推奨派と手書きアニメ制作推奨派。

② 会議に至るまでの経過

- ・元来、キーンは鉛筆で絵を描くことを主張する伝統派だった。
- ◆ ℓ.8 **But** 「しかし：逆接」
・コンピュータ・アニメの制作を試してみたところ、対立感情が和らいだ。
- ◆ ℓ.9 **So** 「したがって：結果・結論」
・両方の方法の利点と欠点を話し合うために50人のアニメ制作者を召集した。

背景知識

● 3次元コンピュータグラフィック (3DCG) アニメのライバルもディズニー出身？

ウォルト・ディズニーの死後、1970年代～80年代にかけて低調だったディズニーのアニメ部門も1990年代になると復活を遂げ、『ライオン・キング』などの作品で興行収入を上げることができるようになった。当時はディズニー再建に向け、アメリカの映画会社パラマウント社の経営を再建したマイケル・アイズナーとジェフリー・カツェンバーグのコンビが指揮を振るっており、アイズナーは CEO (最高経営責任者)、カツェンバーグはアニメ部門等の最高責任者という立場にあった。

ところが、1990年代後半になると、新たなライバルが登場する。それが55に登場するピクサー社とドリームワークス社である。ピクサー社は当時 3DCG を使ったアニメ映画『トイ・ストーリー』でヒットを記録し、ドリームワークス社もまた 3DCG によるアニメ映画『シュレック』でヒットを記録した。ピクサー社にはディズニー出身のジョン・ラセターが加わっていた。一方ドリームワークス社のアニメ部門は、ディズニーのアニメ部門最高責任者カツェンバーグがディズニーと関係を断った後に加わって設立したものであった。このように、ディズニーのライバル社では、ディズニー出身の人間が手腕を振っていたのは興味深い。なお、その後、ピクサー社は2006年になってディズニーの子会社になった。

深めたい人に：おかだえみこ『歴史をつくったアニメ・キャラクターたち — ディズニー、手塚からジブリ、ピクサーへ』(キネマ旬報社、2006年)