

After a few questions, / the crowd burst into chatter / as animators shouted over one another, / <some arguing [that computers should not replace people] / and others expressing fears [that they would be forced to draw by hand] >.

..., "If you can do all this cool stuff [that you're talking about] — [that you want to see in animation] — but you have to give up the pencil <to do it>, / are you in?" Keane hesitated / before answering, "I'm in."

*(Note: Diagrams in the original image show grammatical structures like S, V, O, S', V', O', and labels like 関係代名詞, 不定詞の副詞用法, 付帯状況を表す分詞構文.)*

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. The discussion went very peacefully until they came to a conclusion. ( )
2. Computer animators were afraid of being forced to draw by hand. ( )
3. Keane was 70 years old when Disney decided to give up the traditional style of making animations. ( )

覚えておきたい表現

as ... 「…すると同時に；…につれて」

ℓ.2 : After a few questions, the crowd burst into chatter **as** animators shouted over one another 「いくつかの質問の後、アニメ制作者たちがお互いに怒鳴り合うと同時に、聴衆はおしゃべりを突然始めた」

• as ... 「…すると同時に；…につれて」：時を表す接続詞。52のように whenと同じ意味に用いられることもあるが、「…するにしたがって；…につれて」と時の移行や比例を表すこともある(例文参照)。

Ex. It became colder **as** the sun went lower toward the horizon. 「太陽が地平線に向かって傾いていくにつれて、寒くなってきた。」

• burst into ~ 「突然~を始める」

Ex. The children **burst into** laughter when the clown appeared. 「子供たちは、道化師が現れると、どっと笑い出した。」

some ~, (and) others ... 「~するもの〔人〕もいれば、…するもの〔人〕もいる」

ℓ.3 : **some** arguing that computers should not replace people **and others** expressing fears that they would be forced to draw by hand 「コンピュータは人間に取って代わるべきではないと論じる者もいれば、手描きで絵を描くことを強いられるのではないかという不安を述べる者もいた」

• some ~, and others ... 「~するもの〔人〕もいれば、…するもの〔人〕もいる」：集団の一部と、また別の一部とを対比する時に用いる表現。3つ目のグループについて説明する場合には、still others を用いることが多い。

Ex. **Some** came from Korea **and others** came from Thailand. **Still others** came from Vietnam. 「韓国から来たものもいれば、タイから来たものもいた。また、ベトナムから来たものもいた。」

be in 「(グループなどに) 加わる」

ℓ.9 : ... **are** you **in**? 「あなたは(こちらへ)加わりますか。」

• be in ~ 「(グループなどに) 加わる」：自ら参加する、関わるなどの強い意思を表す表現。

整理しよう! \*段落要旨・構造\*

① 2つの対立するグループの激しい議論

(1つのグループの主張) コンピュータが人間に取って代わるべきではない。  
(もう1つのグループの主張) 手で描かされるのは恐怖だ。

② 1人のアニメ制作者のキーンへの質問

(質問の内容) したいことすべてをコンピュータでするために、手描き制作をあきらめなければならないとしたら、コンピュータ制作の側へ加わるか。  
(キーンの答え) 加わる。

③ ディズニーのコンピュータ・アニメ制作路線への転換

70年の手書きの歴史に終止符を打ち、人気の他社のアニメ制作方式と同じ路線へ。

背景知識

● 『白雪姫』でディズニーが築いた伝統

1937年に公開されたディズニー制作の『白雪姫』は世界初のカラー長編アニメであり、この成功によって、ディズニーはアニメの代名詞とも言われるほどの地位を確立した。それまでアニメスタジオが制作してきたアニメ映画といえば短編であり、大手映画会社の配給する劇映画の添え物的な役割しか果たさなかった。そして実際、制作会社は短編という形式に相応した収益しか得られなかったと言われる。そのような最中にウォルト・ディズニーは『白雪姫』を製作し、ストーリー性をアニメの世界に持ち込んで成功を収め、アニメ映画のこれまでの扱いから脱却する道筋を開いた。『白雪姫』は当時の興行成績総収入の記録を更新し、これまでの短編アニメよりも大きな収益を見込めることを立証したのである。

しかしその一方で、長編アニメを制作するためには背景や登場人物などを必要に応じて別々にしたセル画を多数用意する必要があるなど、技術的な要因から制作費の高騰を生むこととなった。この後、長編アニメ映画制作はハイリスク・ハイリターンビジネスとなり、1942年にはディズニーのライバルスタジオが次々と長編アニメの興行で赤字を出して閉鎖してしまい、それ以降は長くディズニーの独壇場となった。

【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)、ニール・ゲイブラー著、中谷和男訳『創造の狂気ウォルト・ディズニー』(ダイヤモンド社、2007年)、有馬哲夫『ディズニー「夢の工場」物語』(日本経済新聞社、2003年)