



很高興和大家見面
我是入尾前

今天要拜訪負責
魔法使之嫁
TV動畫

WIT STUDIO
的各位

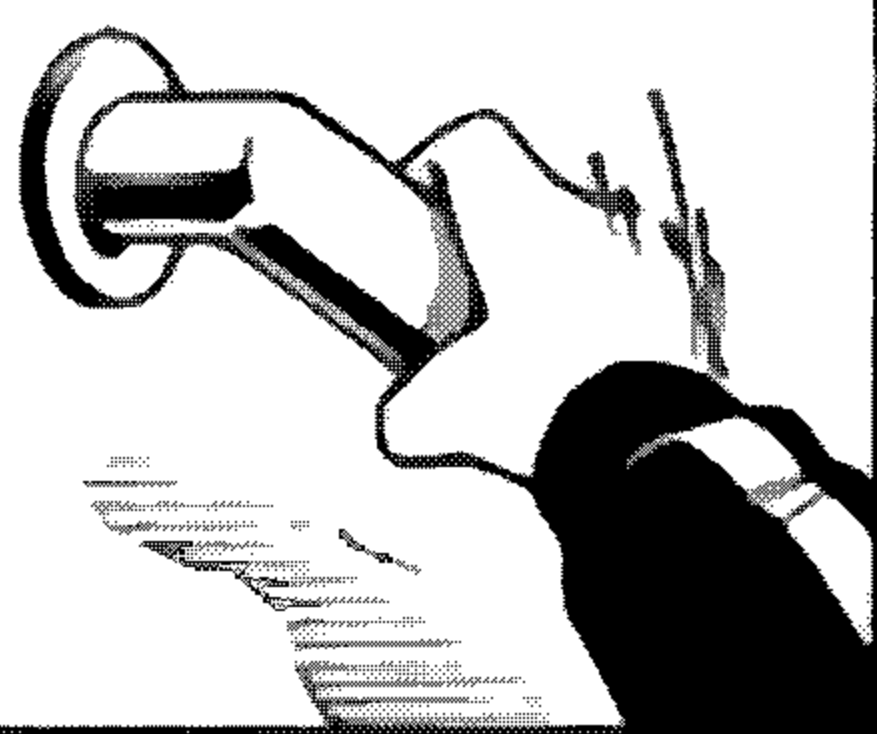
WIT STUDIO



ドキ
ドキ

這裡!!

本次接受
採訪的人
在...



カッ

ファ...

我是本次
動畫化的製作人

長谷川博哉

祝
TVアニメ化!!

「魔法使之嫁」



インタビューマンガ

請多指教



Presented by 入尾前

※動畫製作人分兩種投資擔當（通稱企劃製作人）
和製作擔當（通稱動畫進行）長谷川是後者

長谷川桑主要
負責動畫的
進程工作

如果加上不在製作
人員名單中的人話

大概有千人
●加了本次製作

千人!?

在保證質量的同時
要在規定時間內
完成一集動畫的製作

這是動畫製作組
的指揮責任

那麼「魔法使之嫁」
在動畫化之中哪裡是
比較重要的地方呢?

入尾前 正解



為了回應
讀者們的期待

如果原作的內容
還原度不夠的話

會讓大家失望的

為了保持與原作
相同的內容

真是
用心良苦呢！

那個……

製作人對於原作的
印象是怎麼樣的呢？

對我個人來說的話
並不是那麼容易理解

人物們的感情
並不是粗略讀讀
就能理解的作品

當讀懂一段劇情時
又會出現很多伏筆

劇情就是這樣
鏈接在一起的！
而且這樣的
伏筆太多了

智世和埃利亞斯
都是會把感情
隱藏起來的人

？

這樣

在動畫製作時
就要很頭疼了

為什麼
會這樣？

動畫當然是要讓
漫畫的人物動起來！

所以像智世這樣
就會變成表情豐富
的孩子

在製作時
處理起來
就很麻煩了

如果僅僅只是
直率的表現
出來的話
動畫的效果
就不好了

漫畫家是「擅長
使用字符和
擬聲詞」讓角色
自己動起來

動畫製作組就需要
「讓他們動起來」

interesting~

在漫畫中是靜態的
和背景融為了一體

在動畫中被賦予動
作的他們，從背景
中凸顯了出來

成為了能使引領
觀眾讓觀眾能
帶入他們世界觀
的存在吧！

在動畫中使這些
原本靜態的精靈
動起來而變得可愛

這個是我
喜歡的精靈

精靈
(熔岩蜥蜴)

翻譯組吐槽：qwa反差萌...
還以為它叫沼澤魚呢！！

很期待看到
動畫的內容啊

啪

まほよめ
録画予約

73

聽說這次專門
去了英國取材……

從蘇格蘭
首都的湖區
一路遊行到倫敦

還有智世
他們家的原型

Cotswold
也去了一趟

嗯

嗯

沒錯！

這個
是照片

我和山崎桑他們
為了動畫專門花
一周時間進行取材……

山崎桑和我
還有監督都是
北海道出身的

英國和北海道
很像不是嗎？

……我們3個都想
確認一下這個想法

實際上……
真的像嗎？

應該相像吧……



空氣的感覺
完全不同

特別是湖泊附近
有著茂盛的植被
空氣也更加清新

人們就住在
森林中……

長年累月下來
村落的簡單生活
並沒有對自然
造成什麼破壞
這樣的印象

真是人與自然
和諧共處的
典範啊



最後

想讓各位觀眾
期待的地方
在哪裡呢？

最想讓大家
期待的是
我们会在動畫
中加入一些

和原作不一樣的
背景以及動畫的

顏色 動作
配音 音樂

從而給大家
帶來一些
和原作不一樣的驚喜

今天
十分感謝……
不去參觀一下
工作室嗎？



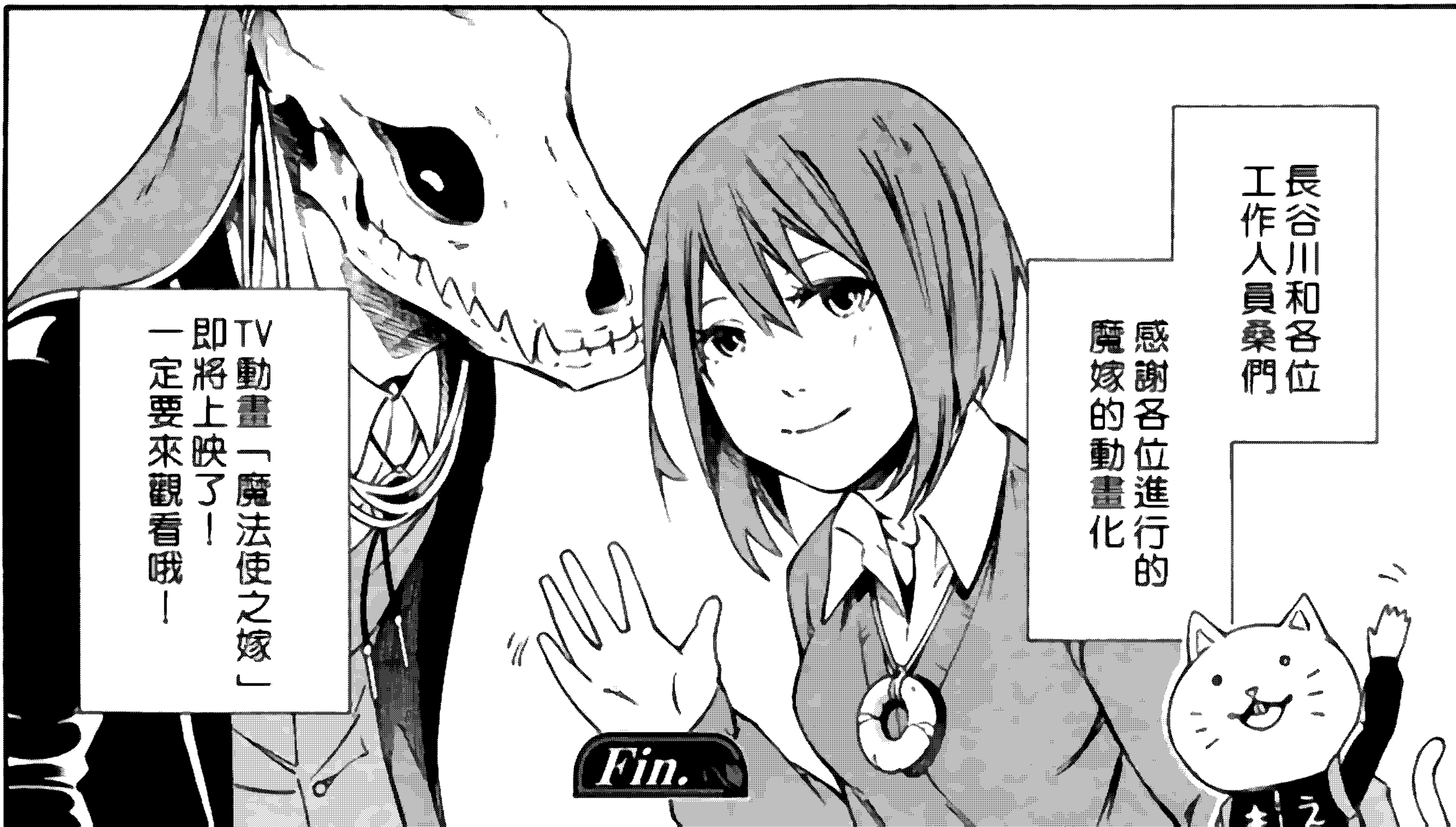


映入眼簾的是

大量的
精美的插畫



於是乎 便來到
工作室里參觀



Fin.

※本期雜誌發售于10月5號
TV動畫首播于10月7號