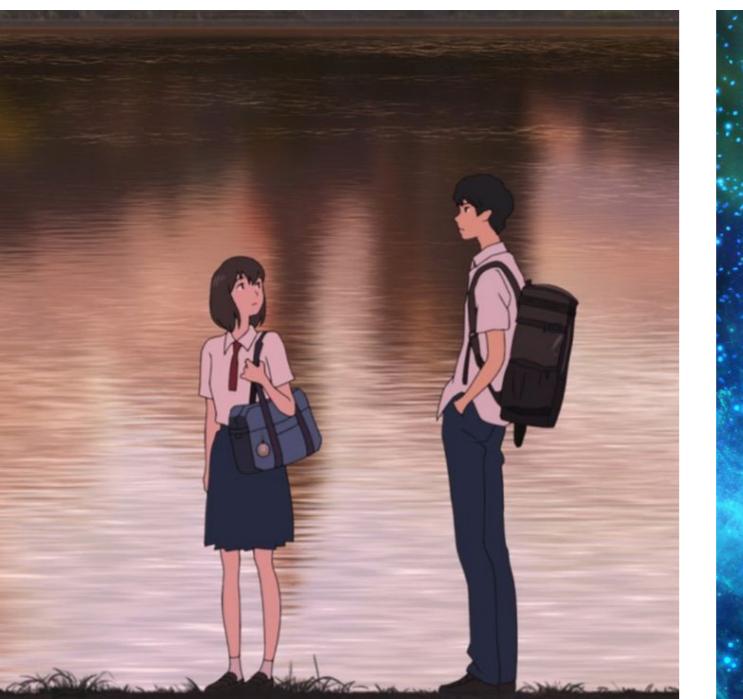


# 호소다 마모루

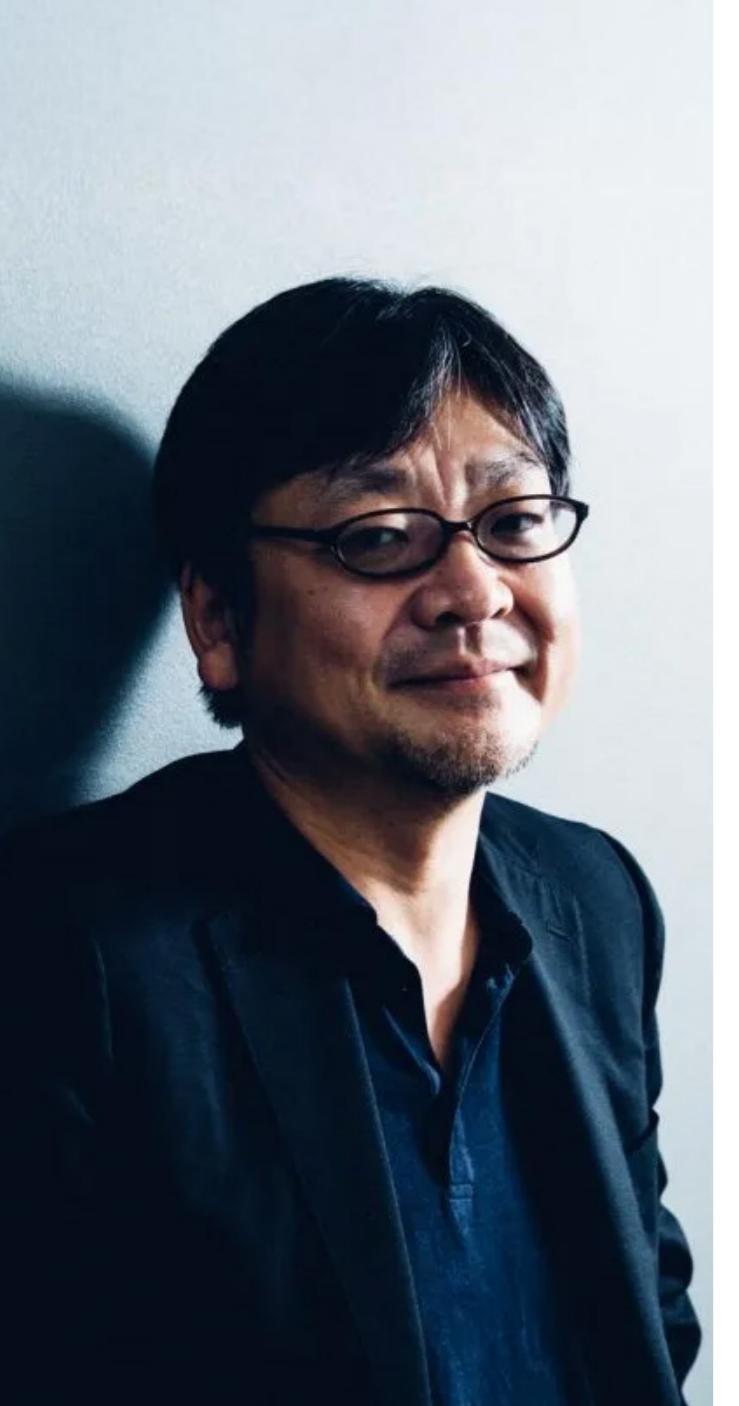
2006 <시간을 달리는 소녀>





1999년:『디지몬 어드벤처 극장판』  
2000년:『디지몬 어드벤처: 우리들의 워 게임!』  
2006년:『시간을 달리는 소녀』  
2009년:『썸머 워즈』  
2012년:『늑대아이』  
2015년:『괴물의 아이』  
2018년:『미래의 미라이』  
2021년:『용과 주근깨 공주』





# 가상과 현실을 넘어, 호소다 마모루

작품 설계 인터뷰

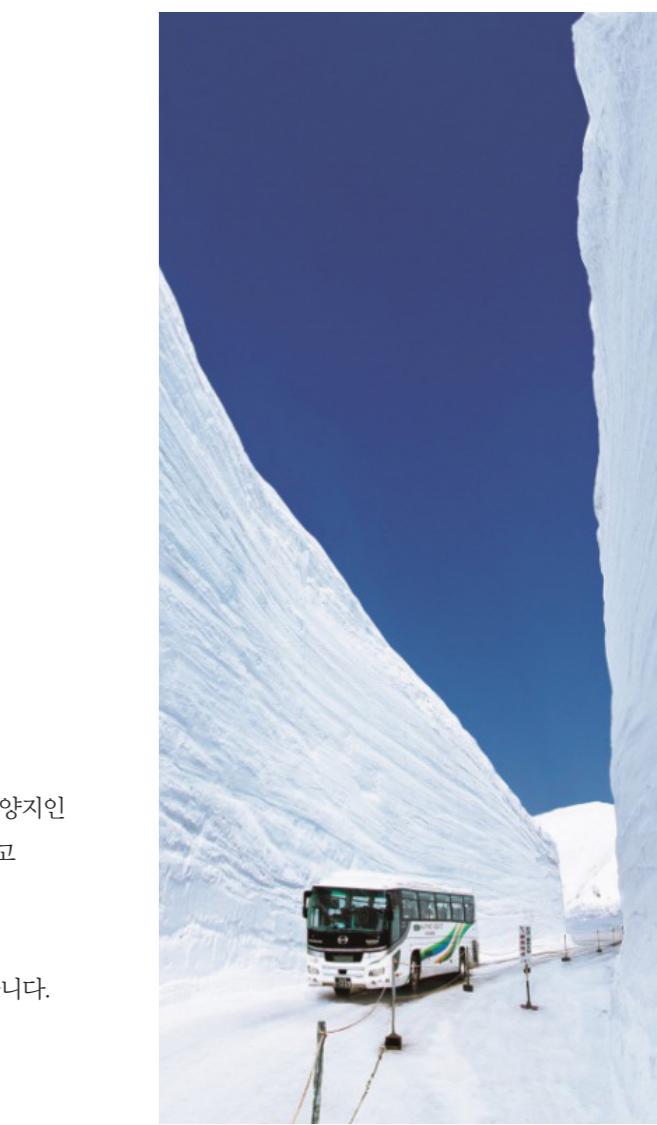
호소다 마모루(1967년생)는 일본 도야마현 카미이치마치에서 태어났다. 어릴 적 철도 직원이었던 아버지의 영향으로 고향에서 자연과 함께 성장했으며, 말더듬이 장애로 특별지원학교를 다녔다. 1979년 린 타로 감독의 '은하철도 999'와 미야자키 하야오 감독의 '루팡 3세: 칼리오스트로의 성'에 감명받아 애니메이션에 흥미를 느끼기 시작했다. 이후 자작 애니메이션을 제작하며 감독의 꿈을 키웠다.

1986년 가나자와미술공예대학에서 유화를 전공했으나, 영화에 대한 열정이 커지며 애니메이션 감독의 길을 걷기로 결심했다. 졸업 후 토에이 애니메이션에 입사해 '디지몬 어드벤처'와 '원피스' 등의 작품에서 실력을 쌓았다. 2006년 '시간을 달리는 소녀'와 2009년 '썸머 워즈'로 감독으로서의 입지를 굳히며 자신의 독창적인 스타일을 확립했다.

감독은 가족과 성장 이야기를 중심으로 섬세한 감정 표현과 인간관계를 그려내는데 주력했다. '늑대아이'(2012)와 '괴물의 아이'(2015)에서는 자연과 초자연적 요소를 융합해 가족의 이야기를 감동적으로 담아내며, 큰 흥행 성과를 거두었다. 스튜디오 치즈를 설립해 지속적으로 창작 활동을 이어가고 있으며, 그의 작품들은 국제 영화제에서도 높은 평가를 받아왔다. 최근에는 기술과 인간의 연결을 탐구하며 새로운 애니메이션의 방향성을 제시하고 있다.



도야마현 다테야마 알펜루트



감독님께서는 작품에서 자연의 색감과 구름을 섬세하게 묘사하시는데,  
이런 화풍에 영감을 준 장소나 경험이 있을까요?  
어린 시절의 기억이나 특별한 장소가 현재의 스타일에  
어떻게 영향을 주었는지 궁금합니다.

저는 고향인 도야마현에서 자라면서 어릴 때부터 언덕에 올라  
구름을 자주 바라보며 지냈습니다. 도야마현은 일본의 산악 휴양지인  
다테야마 알펜루트가 있는 곳으로, 그곳의 구름은 변화무쌍하고  
마치 종교화를 보는 것 같은 느낌을 줍니다.

저는 이러한 경험을 통해 세상의 모든 것으로부터 영감을 받습니다.



감독님의 영화 속 구름이 무엇을 상징하는지,  
그 구름들이 같은 감정을 표현하려는 장치인지 궁금했습니다.

감독님께 구름은 어떤 의미인가요?

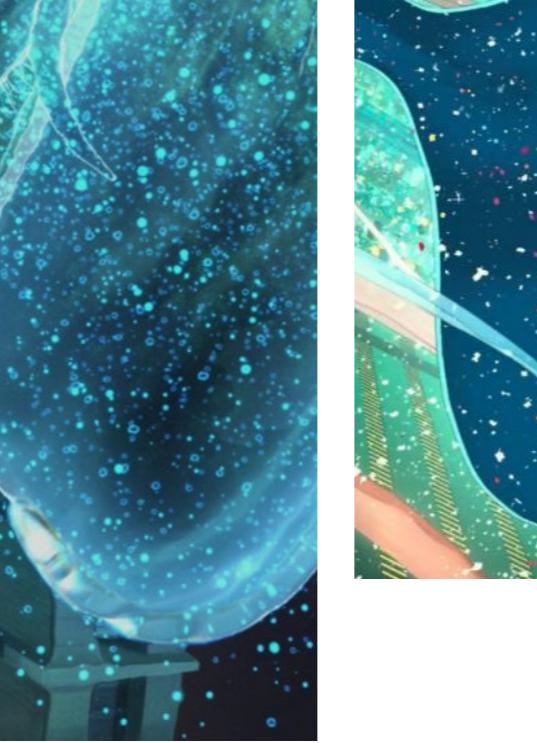
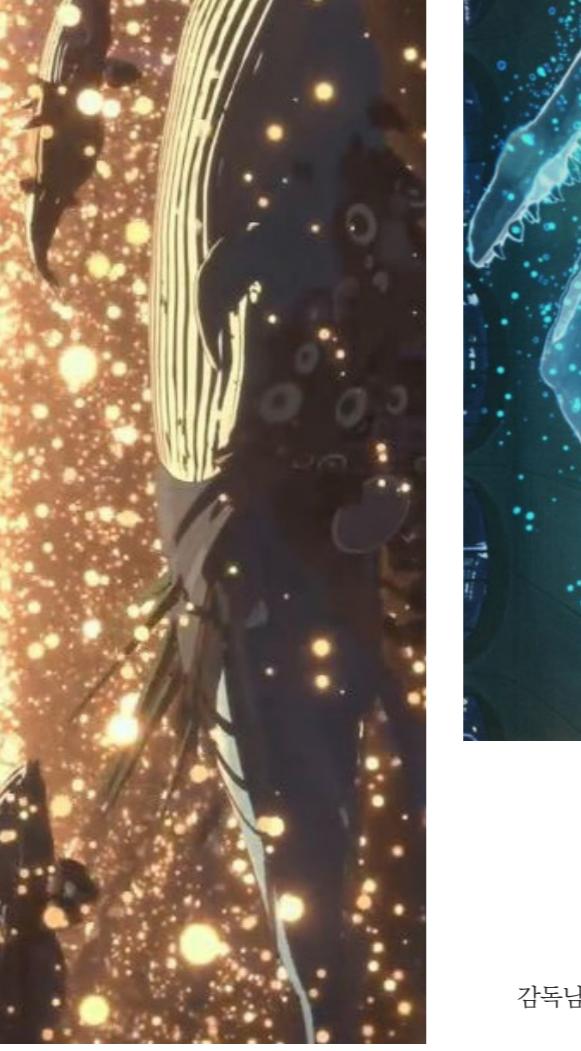
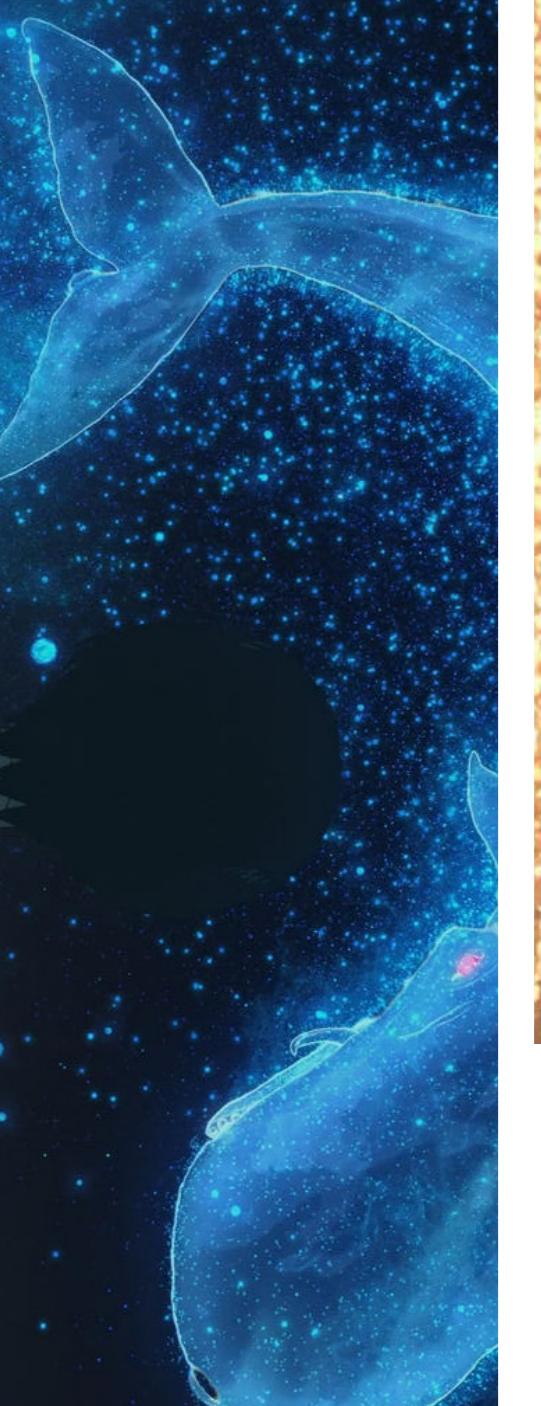
영화를 보고 나와서 하늘을 보니, 마치 영화에서 본 것 같은 구름이 실제로 하늘에 올라가 있었고,  
그 순간이 너무 감동적이었습니다. 그때의 기억 덕분에 지금도 구름을 영화적 장치로 활용하고 있습니다.



제 영화에는 자주 등장하는 특정한 구름이 있습니다. 일본에서는 여름에 천둥구름이 자주 발생하는데,  
저는 이런 구름들이 점점 커가는 모습을 자주 보게 됩니다. 제게는 그것이 캐릭터의  
성장과 맞닿아 있다고 느껴집니다.

저는 특히 여름이라는 계절을 좋아하는데, 이 시기는 사람뿐만 아니라 동물과 식물도 가장 많이  
성장하는 때입니다. 그래서 구름이 캐릭터의 성장을 상징적으로 보여준다고 생각합니다.

미야자키 하야오의『천공의 성 라퓨타』에서 본 구름이 큰 영향을 주었습니다.  
제가 대학교 1학년 때 극장에서 관람했는데, 영화 속 구름이 너무 아름다워 감동했습니다.  
영화를 보고 나와서 하늘을 보니, 마치 영화에서 본 것 같은 구름이 실제로 하늘에 올라가 있었고,  
그 순간이 너무 감동적이었습니다. 그때의 기억 덕분에 지금도 구름을 영화적 장치로 활용하고 있습니다.



고래와 늑대는 제가 좋아하는 동물들이기에, 제 영화에 자주 등장합니다.

고래는 저에게 특별한 동물입니다. 용과 주근깨 공주에서도 고래가 등장하는데, 이는 U라는 공간에서 고래처럼 자유롭게 떠돌 수 있는 존재가 있음을 보여주기 위함입니다. U가 넓고 멋진 세상이라는 인상을 주려 했습니다.  
고래는 인간에게 잡혀 이용당한 생명체이기도 하죠.

모비딕에서는 고래가 악으로 묘사되지만, 저는 우리가 고래를 보존하고 보호해야 할 대상으로 바라봐야 한다고 생각합니다. 늑대도 비슷합니다. 중세 시대에 늑대는 위험한 존재로 여겨졌지만, 저는 늑대아이를 통해 그들을 이해하고 그 편에 서고 싶었습니다.

감독님께서는 여러 작품에서 고래를 중요한 상징으로 활용하시는 것 같습니다.

감독님의 영화에서 고래는 단순한 생물 이상의 의미를 담고 있는 것처럼 느껴지는데, 이렇게 고래를 자주 등장시키는 이유가 무엇인가요?



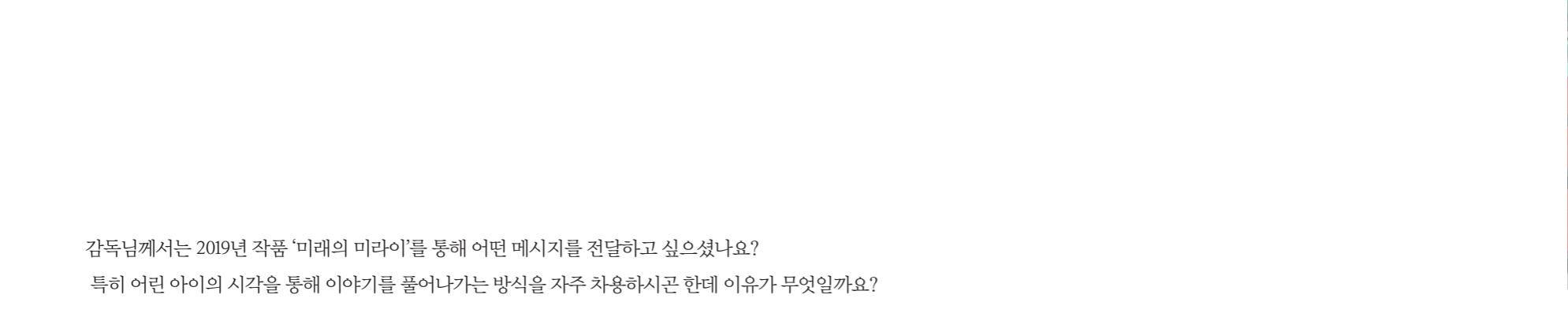
『용과 주근깨 공주』 용



『늑대아이』  
유카와 아메



『괴물의 아이』 쿠마테츠와 큐타

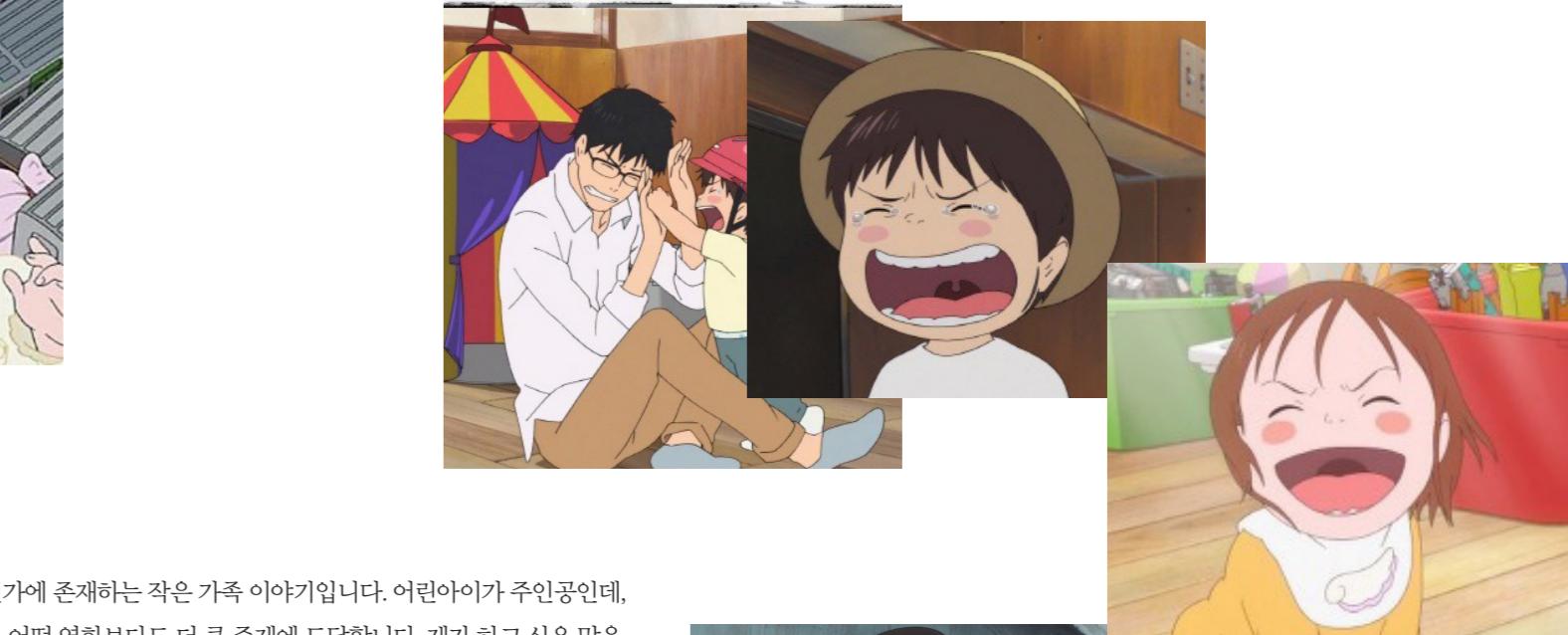


감독님께서는 2019년 작품 '미래의 미래'를 통해 어떤 메시지를 전달하고 싶으셨나요?

특히 어린 아이의 시각을 통해 이야기를 풀어나가는 방식을 자주 차용하시곤 한데 이유가 무엇일까요?



『미래의 미래』くん과 미래



『미래의 미래』는 이 세상 어딘가에 존재하는 작은 가족 이야기입니다. 어린아이가 주인공인데, 이번 작품은 지금까지 제가 만든 어떤 영화보다도 더 큰 주제에 도달합니다. 제가 하고 싶은 말을 굳이 알기 쉽게 드러내기보다는, 일상의 반복 속에서 자연스럽게 쌓여가는 감정들이 관객에게 의미 있게 다가가길 바랍니다.

그런 점에서 『미래의 미래』가 제 의도를 잘 담아낸 결과물이라 다행이라고 생각합니다.





『썸머 워즈』 OZ

감독님께서는『디지몬 어드벤처』,『썸머 워즈』,『용과 주근깨 공주』등 여러 작품에서 가상공간을 자주 다루시는데, 그 이유가 무엇인가요?



『용과 주근깨 공주』 U



『디지몬 어드벤처: 우리들의 워 게임!』 디지털 월드

저는 인터넷이 종종 디스토피아처럼 그려지는 게 아쉬웠습니다. 많은 작품이 인터넷을 위험하고 부정적인 공간으로 묘사하는데, 저는 그런 시각이 낡은 관점이라고 생각합니다. 오히려 젊은 세대에게 인터넷은 새로운 가능성과 자유를 제공하는 공간입니다. 그래서 저는 <용과 주근깨 공주> 같은 작품을 통해 인터넷이 단순히 위험한 곳이 아닌, 자아를 표현하고 사람들과 연결될 수 있는 긍정적인 장소로 묘사하고 싶었습니다. 이 공간에서 젊은이들이 더 자유롭게 자신을 드러내고, 새로운 사회를 만들어가는 것을 응원하고 싶었습니다.

저는 20여 년 전부터 인터넷을 주제로 작품을 만들기 시작했는데, 이 주제는 계속해서 저를 끌어당깁니다. 인터넷은 현실의 연장선상에 있으며, 사람들이 그 안에서 새로운 자아를 탐구하거나 치유를 경험할 수 있는 공간이라고 생각합니다. 그래서 <디지몬 어드벤처>에서부터 <썸머 워즈>, <용과 주근깨 공주>에 이르기까지, 다양한 사이버 세계를 통해 사람들이 서로 연결되고, 실제 삶의 어려움을 이겨낼 수 있는 장면을 그리고자 했습니다.

호소다 마모루 감독의 작품 세계는 단순히 개인의 내면을 넘어 사회적 관계와 세대 간의 연결성을 깊이 탐구하는 데 초점이 맞춰져 있다. 그는 기술 발전과 현대 사회의 급격한 변화를 바라보며, 이러한 변화가 인간에게 어떤 의미와 영향을 미치는지에 대한 질문을 끊임없이 던진다. 그의 시선은 인간이 기술의 발전에 따라가면서도 본질적인 감정, 즉 사랑과 유대감을 어떻게 유지할 수 있는지를 중심으로 한다. 특히 그는 현대 사회의 압도적인 속도와 정보 과잉 속에서 인간의 가치는 어디에 있는지, 그리고 이 가치가 어떻게 유지되고 지켜져야 하는지를 고민한다.

호소다 감독은 전통적인 가치와 새로운 시대가 공존할 수 있는 가능성 향상 염두에 두며, 이 과정을 통해 인간이 더욱 강해지고 성장할 수 있다는 희망을 표현하고자 한다. 또한, 그는 세대 간의 다름과 이를 통해 나오는 갈등이 궁극적으로 인간을 더욱 이해하고 포용하게 만드는 과정이라고 생각한다. 그의 작품에는 가족과 공동체가 겪는 갈등과 화해가 반복적으로 등장하는데, 이를 통해 인간의 관계가 세상과 연결되고 나아가 더 큰 의미를 갖는 여정임을 보여주려 한다.

대외적으로도 호소다 감독은 현대 사회의 기술 의존도와 그로 인한 인간 소외 문제에 주목하며, 이를 통해 애니메이션이 단순한 오락을 넘어 사회적 메시지를 전달할 수 있음을 증명하고 있다. 그는 관객이 작품을 통해 자신의 삶을 성찰하고, 미래에 대한 의문과 고민을 던지기를 바라는 마음으로 작품을 제작하며, 관객들이 현대 사회 속에서 인간의 본질적 가치를 다시금 깨닫기를 희망한다.

작품들은 가족애를 중심으로 한 인간 관계의 복잡성과 세상을 바라보는 따뜻한 시선을 통해 깊은 공감을 불러일으킨다. 대표작 늑대아이에서는 늑대인간과 인간 사이의 혼혈 아이들을 키우는 어머니의 고군분투를 그리며, 가족애와 인간의 정체성 탐구를 독창적인 시각에서 풀어낸다. 주인공인 어머니 하나는 두 아이의 어머니로서 자신의 정체성과 사회적 편견을 넘어서는 과정을 겪으며, 이 과정을 통해 호소다는 부모와 자녀가 서로를 이해하고 성장해 나가는 모습을 감동적으로 묘사한다. 이 영화는 특히 가족이라는 공동체가 가진 따뜻함과 힘을 강조하며, 사회와 조화를 이루려는 노력과 갈등을 동시에 보여준다.

호소다 감독의 또 다른 특징은 과장된 몸짓과 섬세한 감정 표현을 통해 극적인 효과를 극대화하는 데 있다. 썬더워즈에서는 가상 세계에서 벌어지는 전투와 가족들이 함께하는 현실의 모습을 대조하며, 가족의 유대감이 세상의 혼란을 해결하는 열쇠가 될 수 있음을 드러낸다. 과장된 몸짓과 박진감 넘치는 장면 구성으로 관객을 몰입시키며, 각기 다른 가족 구성원들의 개성과 역할이 어떻게 조화를 이루는지를 생동감 있게 전달한다. 호소다 감독은 이러한 몸짓과 감정 표현을 통해 캐릭터들이 단순한 애니메이션을 넘어선 인물로 관객의 마음에 각인되도록 만든다.

또한 사회적 변화와 기술 발전에 대한 탐구를 작품 속에 담아내며, 현대 사회가 직면한 문제들에 대해 깊은 관심을 기울인다. 미래의 미래이에서는 시간 여행을 통해 가족 간의 연결성과 변화하는 가족 구조를 탐색하고, 미래 세대에 대한 사랑과 책임감을 이야기한다. 그는 세상을 바라보는 긍정적이면서도 현실적인 태도로 관객에게 가족이라는 공동체가 세상과의 갈등 속에서도 어떻게 연대를 유지할 수 있는지 보여주고자 한다. 호소다 감독의 이러한 철학적 시선은 가족의 힘을 통한 사회적 화합과 개인의 성장이라는 주제로 이어지며, 애니메이션을 통해 인간 관계와 사회적 문제를 예술적으로 풀어내는 독특한 예시로 남는다.