

스즈메의 문단속

신카이 마코토 감독

집대성된

최고 걸작

## INTRODUCTION

국경과 세대의 벽을 뛰어넘어 세계를 매료시키고 있는 애니메이션 감독 신카이 마코토. 전 세계가 손꼽아 기다리는 최신작 <스즈메의 문단속>은 일본 각지의 폐허를 무대로 재난의 원인이 되는 “문”을 닫아 가는 소녀 스즈메의 해방과 성장을 그린 현대의 모험 이야기다.

스즈메의 목소리에 생명을 불어넣은 이는 1700명이 넘는 오디션에서 신카이 마코토가 찾아낸 단 한 명의 재능·하라 나노카. 넘치는 감정을 목소리에 얹는 신선한 원석에게 이야기의 히로인을 맡긴다. 문을 닫는 여행을 하고 있는 ‘문지기’ 청년·소타 역에는 신카이 마코토가 ‘풍부한 내면’을 오디션에서 찾아낸 마츠무라 호쿠토. 의자로 변해버리는 청년이라는 어려운 역할을 진지한 자세로 뛰어넘어 훌륭하게 연기해냈다.

그리고 두 사람을 지지해주는 스즈메의 이모·타마키 역에 후카츠 에리, 소타의 조부·히츠지로 역에 마츠모토 하쿠오. 게다가 소메 타니 쇼타, 이토 사이리, 하나세 코토네, 하나자와 카나, 카미키 류노스케라는 정예의 캐스트가 집결. 스즈메의 여행을 훌륭하게 장식해준다.

음악에는 신카이 작품에 3번째로 함께하는 RADWIMPS. 공동 작업으로는 미국과 일본의 영화, 애니메이션 시리즈에서 활약하고 있는 영화 음악 작곡가·진노우치 카즈마가 참여해, 본작에서만 가능한 최강진의 포진으로 웅장하고 섬세한 모험 영화의 분위기를 표현한다. 또한, 주제가 ‘스즈메’를 부른 차세대 인재·토아카. 유일무이한 목소리로 이야기를 고조시킨다.

스즈메가 걷는 길 끝에서 기다리고 있는 것은, 본 적 없었던 풍경. 사람들과의 만남과 이별. 수많은 놀라움과 곤경. 그럼에도 앞으로 나아가는 그녀와 친구들의 모험은 불안과 자유가 없는 일상을 살아가는 우리들의 여로에 한줄기의 빛을 내려준다.

과거, 현재, 미래를 잇는 “문단속” 이야기.

그 경치는 영원히 가슴에 새겨진다.

## 문 너머에는 모든 시간이 있었다——

### STORY

규슈의 한적한 마을에서 살고 있는 17세 소녀·스즈메는  
'문을 찾고 있다'며 여행 중인 청년·소타를 만난다.  
그를 쫓아 헤맨 산속 폐허에서 발견한 것은  
덩그러니 서 있는 낡은 문.  
무언가에 이끌리듯  
스즈메는 문에 손을 뻗는데...

문 너머에서는 재난이 닥쳐오기 때문에  
소타는 문을 닫고 열쇠로 잠그는 '토지시'로서의  
여행을 하고 있다고 한다.  
그때, 두 사람 앞에 갑자기 나타난 수수께끼의 고양이·다이진이 나타난다.

'스즈메 좋아', '너는 방해돼'

다이진이 말을 한 다음 순간,  
소타가 의자로 변해버리고 만다—!  
그건 스즈메가 어릴 적에 사용했던  
다리 하나가 빠진 작은 의자.  
도망치는 다이진을 잡기 위해  
다리가 세 개뿐인 의자의 모습으로 달리기 시작한 소타를  
스즈메가 황급히 쫓아간다.

마침내, 일본 각지에서 잇따라 열리기 시작하는 문.  
신기한 문과 작은 고양이에 이끌려,  
규슈, 시코쿠, 간사이 그리고 도쿄로  
일본 열도가 휩쓸리게 된  
스즈메의 "문단속 여행".

여행지에서의 만남에서 도움을 받으며  
당도한 그곳에서 스즈메를 기다리고 있는 것은  
잊고 있었던 어떤 진실이었다.

사람과 사람의 연결고리가 연쇄되어  
자신의 소중한 것을 깨닫게 되는  
따뜻함이 매우 매력적인  
이야기라고 생각합니다

## 하라 나노카

HARA NANOKA

[이와토 스즈메]

—이번 이와토 스즈메 역은 1700명이 넘는 후보자 중에서 뽑혔다고 들었는데, 오디션을 보았을 때 어떤 기분이셨나요?

이야기가 나왔을 때, 뽑히지 않을 거라고 생각했어요. 많은 분들이 참여하시는 데다가 성우분도 참여할 테니, 내가 될 리가...라고요. 애니메이션을 보면서 성우 일에 관심이 생겼어요. 그런데 보면 볼수록, 알면 알수록 실사와는 전혀 다르고 기술적인 부분이 더 많이 필요한 일인 것 같아서 선불리 하고 싶다는 말을 할 수가 없었어요. 하지만 신카이 마코토 감독님 작품을 아주 좋아하니까, 하게 된다면 후회 없이 하고 싶었어요. 부딪혀 보자는 마음으로 엄청 연습하고 임했습니다. 오디션에서 인상적이었던 건 마지막에 '지금까지 했던 것과 달라도 되니, 하고 싶은 대로 해주세요'라고 하셔서, 저만의 연기를 한 것이예요. 나중에 신카이 감독님께 들었는데, 그 연기가 결정적이었다고 하셨어요. '이런 말투를 쓰는구나, 다른 분들과는 없는 재밌는 부분이 있었습니다'라고 말씀해 주셔서 굉장히 기뻐했습니다.

—실제로 더빙에 들어가, 연기를 하셨을 때 어떠셨나요?

엄청 긴장했어요(웃음). 더빙에 들어가기 전에도 엄청나게 연습했어요. 원래 <너의 이름은.>(2016)을 엄청 좋아해서 카미시라이시 모네 씨나 <날씨의 아이>(2019)의 모리 나나 씨의 약수터의 물 같은, 천연수 같은 깨끗하면서 높고 투명한 청량한 목소리를 동경해서 무의식중에 비슷하게 하려고 했던 부분이 있었어요. 수록에 들어갔을 때, '너무 높으니까 본인이 편하게 낼 수 있는 톤의 목소리로 말해 주세요'라고 하셔서 고치는 데 시간이 걸렸어요. 제 목소리가 가진 장점이 분명 있을 거라 믿고, 제가 편하게 낼 수 있는 목소리로 재빨리 돌아가려고 노력했어요.

—원래도 신카이 마코토 작품의 팬이셨던 거네요.

중학교 1학년에 <너의 이름은.>을 보고 그때 처음 신카이 감독님을 알게 되었어요. 원래는 애니메이션을 전혀 안 봤는데 <너의 이름은.>도 친구가 보자고 해서 봤어요. 그런데 처음으로 영화관에서 넷을 읽을 정도로 대성통곡했어요. 애니메이션의 재미를 알게 된 계기이기도 해요. <초속5센티미터>(2007)는 엄청 애뜻해서 좋아해요. 그리고 <별을 쫓는 아이>(2011)의 세계관도 굉장히 좋아하고, <스즈메의 문단속>과 통하는 것이 있다고 생각했어요. 신카이 감독님의 작품을 처음 봤을 때 느꼈던 건 애니메이션은 이렇게 아름다운 거구나, 였어요. 이렇게 섬세하구나, 실제 풍경 같다고 생각했어요. 가까운 일상의 경치가 굉장히 아름답게 그려져 있어서 우리가 살고 있는 평상시의 세계도 이렇게 아름답다는 걸 깨닫게 해주

는 것이 굉장하다고 생각합니다.

——<스즈메의 문단속>과 스즈메라는 캐릭터에게서 어떤 매력을 느끼셨나요?

스즈메의 성장 이야기로, 마음에 깊은 상처를 입은 소녀이지만 전체적으로는 코미컬한 장면이 많아서, 사람과 사람의 연결고리가 점점 연쇄되어 결국에는 자신의 소중한 것을 깨닫게 되는 따뜻함이 매우 매력적이라고 생각합니다. 비디오 콘티와 대본을 봤을 때의 스즈메에 대한 감상은 잘 달리는 아이구나, 였어요(웃음). 액션씬이 많다는 의미에서도 그렇고, 냅다 달리는 부분이 있달까. 앞뒤 생각하지 않고 냅다 달려 나가버리는 점이나 눈앞의 것만 보고 필사적이 되어 버리는 점이나 충동적으로 움직이는 부분이 사춘기, 청춘의 느낌이 나서 좋았어요. 저는 생각을 하고 행동해야지만 불안하지 않은 타입이기 때문에 스즈메가 좀 부러워요. 다만, 오디션 때는 냅다 달려버렸는지도 모르겠네요(웃음). 후회하지 말고 즐기자는 마음이었기 때문에 깊이 생각하지 않고 임해서 다행이었던 걸지도 모르겠어요(웃음).

2003년 8월 26일생, 도쿄 출신. 2009년에 드라마로 데뷔. 2017년에는 영화 <오프닝 나이트>에서 13세의 나이로 영화 첫 단독 주연을 맡았다. 2020년에는 영화 <죄의 목소리>에서 이야기의 열쇠를 쥐 이쿠시마 노조미 역을 열연해 화제가 되었다. 2021년 이후 영화 <가슴이 떨리는 건 너 때문>과 드라마 [추억은 방울방울], [죽음과의 약속], [나이트 닥터], [진범인 플래그], [넘버 MG5] 등 다수의 출연작이 있다. 그 외 출연작으로는 영화 <3월의 라이온 전편/후편>(2017), <무한 파운데이션>(2019), 드라마 [아침이 온다](2016), [무라이의 사랑](2022) 등이 있다.

신카이 감독님의 지금까지의 모든  
세포가 집중된  
올스타적인  
작품이라고 느꼈습니다

## 마츠무라 호쿠토

MATSUMURA HOKUTO

[무나카타 소타]

——<스즈메의 문단속> 출연이 확정되었을 때의 소감부터 부탁드립니다.

저로서는 목소리 연기에 도전해서 신카이(마코토) 감독님의 작품에 출연하게 된 것은 상상도 할 수 없는 일이었어요. 성우라는 일에 관심은 있었기 때문에 작품을 보면서 “이런 작품에 참여하게 되면 재밌겠다”라고 생각한 적은 있지만 전혀 다른 세계의 일이라고 생각했어요. 하지만 제가 목소리 연기를 할 수 있는 길이 이어진 세계가 나타났어요. 실제로 <스즈메의 문단속>의 이야기도 문 너머가 다른 세계로 이어져 있다.....는 내용이어서 “나, 문을 빠져나간 건가!?”라고 생각했어요(웃음).

——오디션은 어떤 느낌이었나요?

오디션은 개별로 했는데, 신카이 감독님을 그때 처음 뵈어요. 방송에 출연하셨을 때의 인상이나 작품에서 느껴지는 인품 그대로 온화한 분이라고 생각했어요. 그때 소타가 의자로 변하는 코믹한 장면도 연기를 했는데 신카이 감독님이 ‘자신만의 애드리브로 한 번 해봐 좋래요?’라고 하셔서, 과감하게 해봤어요. 그랬더니 웃으시더라고요. 자신이 있었던 것은 아니었기 때문에 그만큼 부딪혀 보자는 마음으로 과감하게 했던 것도 있었어요. 그런 의미에서는 아주 즐거웠어요.

——목소리 연기는 첫 도전이시죠?

역시 목소리만으로 표정과 감정을 나타내야 하기 때문에 크게 표현해야 하는 점이 어려웠어요. 거기다 애니메이션은 그림이라는 시각 정보도 있어서, 라디오 방송이나 오디오 드라마는 오히려 그런 것이 없기 때문에 제 목소리, 제 연기로 가도 되지만 이미지와 타이밍도 맞춰야 하지요. 그런 어려움을 새삼 재확인했어요. 제 목소리나 말투에 자신이 없어서, 콤플렉스도 조금 있었어요. 일을 처음 시작했을 때는 자기소개조차 하지 못했어요. 발음도 안 좋고 목소리도 날카로워서요. 그런 것에 대한 부담감이 굉장히 많고 지금도 그렇지만, 오디션 때도 그렇고, 더빙 때도 신카이 감독님이 칭찬해 주셔서 엄청 기뻐요.

——무나카타 소타라는 캐릭터는 어떤 이미지였나요?

지금까지의 신카이 감독님 작품에는 없었던 새로운 인물상이에요. 그런 의미에서는 캐릭터의 포지션이나 목소리를 제가 새롭게 시작해도 되겠다는 생각으로 들어본 적 없는 음색이 나오면 좋겠다고 생각했어요. 오디션 때도 신카이 감독님이 ‘소타는 신과 인간의 융합체 같은 이미지’라고 하셨어요. 목소리 톤 같은 것은 저도 몇 가지 생각해 보고, 나머지는 현장 분들이 좋은 형태로 리드해 주셔서 그 속에서 상

담하면서 확실하게 잡아가는 느낌이었어요.

—마츠무라 씨는 <스즈메의 문단속>이라는 작품의 매력이 무엇이라고 생각하시나요?

신카이 감독님이 최근에 만드신 <너의 이름은.>(2016), <날씨의 아이>(2019) 중에서도 가장 판타지적인 색이 짙은 이야기가 아닐까 생각합니다. 하지만 누구나 공감할 수 있는 현실이나 심리적인 섬세한 부분도 그려지고 있어서 신카이 감독님의 지금까지의 모든 세포가 집중된 올스타적인 작품이라고 느꼈습니다. 그 드라마를 연기하는 저희의 목소리 연기를 신카이 감독님이 기적의 귀로 골라내 주셨기 때문에 재미없을 리가 없어요. 저도 이 이야기를 접하면서 지금까지 제가 해석했던 것의 폭이 넓어졌고, 제 인생과 이 세계가 더욱 흥미진진해졌습니다. 아름다웠다가, 강했다가, 슬펐다가, 그런 모든 것이 들어가 있는 영화이기 때문에 무게를 느끼면서도 2시간 동안 가벼운 마음이 될 수 있을 거라 생각합니다. 영화에서만, 애니메이션에서만 그릴 수 있는 작품으로, 보신 분 모두가 이 일상 속에서 기적을 맞볼 수 있을 것이라 생각하므로 많은 분들이 이 체험을 해주셨으면 좋겠습니다.

1995년 6월 18일생, 시즈오카현 출신. 스톤즈(SixTONES)로서 2020년 1월 "Imitation Rain"로 CD 데뷔. 배우로도 활약 중이며 연속 TV 소설 [컴컴 에브리바디](2021~2022)의 키지마 미노루 역을 훌륭하게 소화해내 크게 주목받았다. 그 외 주요 출연작으로는 영화 <언덕길의 아폴론>(2018), <소년들>(2019), <라이어X라이어>(2021), <어제 뭐 먹었어? - 극장판>(2021), <홀릭 xxxHOLiC>(2022), 드라마 [퍼펙트 월드](2019), [여왕의 법의학 ~시활사~](2021), [사랑 따위, 진심으로 해서 뭐해?](2022) 등이 있다.



## 후카츠 에리 [이와토 타마키]

FUKATSU ERI

### 아주 섬세하고 아름다운 세계 속으로 들어오는 신카이 감독님의 강렬하고 생생한 언어

이야기를 듣고 진짜!? 왜 나인 거지? 해 본 적이 없는데 괜찮은 걸까? 라는 게 솔직한 소감이었습니다. 사실은, 아침 드라마 [컴컴 에브리바디] 때도 이 나이에 제가 여주인공으로, 그것도 18살을 연기하다니 도대체 어떻게 된 일인가 생각했습니다. 이번에도 그때만큼 놀랍니다. 그런데 이런 거짓말 같은 일이 두 번이나 계속된다는 건 어찌면 저는 지금 이런 만남에 이끌리고 있는 것도, 이것도 인연이라고. 황송하게도 도전하기로 했습니다.

비디오 콘티나 각본에서 느낀 것은 신카이 마코토 감독님의 올곧은 생각과 굉장한 각오였습니다. 애니메이션은 그다지 보고 오지 않았습디만, 실사에서는 그럴 수 없는 것이나 말할 수 없는 것들도 엔터테인먼트 안에서 다루고 있습니다. 애니메이션의 대단함이 이런 거구나 하고 강하게 느꼈습니다. 과거 작품도 보았습니다. 예전에 무대에 함께 출연했던 이리노 미유 씨가 성우로 출연했던 <언어의 정원>(2013)을 제일 처음에 봤어요. 무엇인지, 제가 상상하던 애니메이션이 아니었습니다. 정말 섬세하고 아름답고, 현실 그 자체이기도 하고. 이건 최고의 칭찬인데, 감독님은 변태구나, 라고 생각했습니다.

연기를 한다는 것은 평소의 연극과 별로 다르지 않겠냐고 생각했었습니다. 근데, 아주 다르더라고요. 당연한 말일지도 모르겠지만, 상대역을 맡으신 분을 보고 연기를 할 수 없는 것이 근본적으로 달라서, 실사에서는 상대역분의 눈을 보고 타이밍이나 요구하는 것을 느끼면서 만들어갈 수 있지만 애니메이션은 여러 제약 속에서 제대로 감정을 실어 가는 고도의 기술이 필요하다는 것을 더빙 첫날 깨달았습니다. 정말 초보자라 아무것도 몰라서 감독님께서 차근차근 알려주셨습니다. 서투른 저를 끈질기게 북돋아 주셨습니다.

감독님과 처음 만났을 때, 'Tamaki'라는 악곡을 들었습니다. 본편에서는 사용되지 않았습디만, RADWIMPS의 노다 요지로 씨가 타마키에게 영감을 얻어 만든 곡으로, 참고가 됐으면 하고 감독님이 특별히 들려주셨어요. 정말 도움이 많이 되었습니다. 타마키도 스프메라는 캐릭터의 일부. 피도 이어져 있기 때문에 같은 슬픔을 가진 사람입니다. 그런 것들이 물어났으면 좋겠다는 생각을 가지고 임했습니다. 그리고, '내 인생을 돌려줘' 이 말이 가슴 속 깊이 남아있어요. 이건 타마키의 마음속 소리가기도 하고, 어찌면 언니(츠바메)가 하고 싶었던 말일지도 모릅니다. 이 말을 에 가두고 계신 분은 분명 많이 계실 거라고 생각하거든요. 이런 강렬하게 생생한 말들이 판타지 세계 속으로 불쑥 들어옵니다. 신카이 마코토 감독님의 대단함을 새삼 깨닫게 되었습니다.

1973년 1월 11일생. 오이타현 출신. 1988년에 <1999년의 여름방학>으로 영화 데뷔. 이후 수많은 영화와 드라마, 무대에 출연. 2003년에 <아수라>로 제27회 일본 아카데미상 최우수조연여우상, 2010년에는 <악인>으로 제34회 몬트리올국제영화제 최우수여우상, 제34회 일본 아카데미상 최우수조연여우상 등을 수상. 2021년도 후기의 NHK 연속 TV 소설 [컴컴 에브리바디]에서는 2대째 히로인 루이를 연기해 크게 화제가 되었다. 최근 주요 출연작에 <멋진 악몽>(2011), <기생수 파트1><기생수 파트2>(2014-2015), <해안가로의 여행>(2015), <아주 긴 변명>(2016), <서바이벌 패밀리>(2017) 등. 애니메이션 영화의 목소리 출연은 이번 작품이 처음이다.

## 소메타니 쇼타 [오카베 미노루]

SOMETANI SHOTA

처음으로 보았던 신카이 마코토 감독님의 작품은 <너의 이름은.>(2016)이었습니다. 우선, 눈에 띄었던 것은 아름다운 영상이었습니다만, 스토리도 등장인물도 거기에 지지 않을 만큼 아름답고, 굉장히 감동했던 기억이 있습니다. 또 <날씨의 아이>(2019)에서도 통상의 방법으로는 되지 않는 '깊이'를 배웠습니다. 절망적인 경치조차 귀중하고, 아름답게 보여주는 것도 신카이 감독님이 가지고 있는 매력의 하나라고 생각했습니다. 이번에 출연하게 되어 신카이 감독님과 함께 오카베 미노루라고 하는 캐릭터를 만들어가는 작업은 정말 재미있었습니다. 작품 전체에 흐르는 온도감 같은 것도 전해주시면서 '이런 것도 좋네요.' '이런 것도 해보세요.'라고 몇 개의 볼을 던져주셔서 저도 연기하면서 점점 시도해보고 싶었습니다. 여러 가지로 끌어올려 주셔서 감사했습니다. 미노루는 한결같이 순수하고, 제대로 된 사랑을 하는 사람입니다. 숨기지 못해서 전부 나와버립니다. 그 점을 소중히 하고 싶어 연기했습니다. 작중에서 주목하고 있는 것은 스즈메와 타마키, 세리자와의 드라이브 장면입니다. 저 세계관 안에서 우리들이 생활하고 있는 거리에서도 흘러나오는 명곡들이 자연스럽게 나오잖아요. 그것도 드라이브에서 경치가 흐르고 있어서 거기서 캐릭터의 심정도 어우러져 매우 끌리는 것이 있었습니다. 말로 하자면 엄청 '감성적'. 게다가 류(카미키 류노스케)도 노래를 부르고 있어서 기대가 됩니다. 참고로 미노루도 드라이브 장면은 있습니다만, 세련된 느낌은 없습니다.

1992년 9월 3일 출생, 도쿄 출신. 9살 때 <스테이지>로 영화 첫 출연. 2009년 <판도라의 상자>로 영화 첫 주연을 맡았다. <두더지>(2012)로 베니스국제영화제에서 마르첼로 마스트로안니상(신인 배우상)을 일본인 최초로 수상. 동작과 <악의 교전>(2012)으로 제36회 일본아카데미상 신인배우상을 수상. 일중 합작 영화 요묘전: 레전드 오브 더 데몬 캣>(2018)에서는 주인공 쿠카이를 연기, 전편 중국어로 연기를 해 화제가 되었다. 2020~2021년, 대하 드라마 [기린이 온다]에서는 오다 노부나가 역을 맡아 주목을 받았다. 그 외 주요 출연작은, <가부키초 러브호텔>(2015), <모두가 초능력자>(2015), <사토시의 청춘>(2016), <3월의 라이온 전편/후편>(2017), <예조 산책하는 침략자 극장판>(2017), <펑크 사무라이, 베뢰시다>(2018), <퍼스트러브>(2020)등. 배우뿐만 아니라 단편 <키요스미(清澄)>(2019)등 영화 감독으로도 활동하고 있다.

## 이토 사이리 [니노미야 루미]

ITO SAIRI

영화관에서 <스즈메의 문단속> 특보를 보면서 저도 굉장히 기대하고 있었는데, 설마 거기에 저를 불러 주실 줄은 상상도 못 했습니다. 출연 소식을 들었을 땐 놀라움이 처음이었습니다. 신카이(마코토) 감독님은 정말 정중하고 상냥했습니다. 더빙 중에도 그랬지만, 얼굴을 봤을 때부터 안심이 되어서, 그건 분명 신카이 감독님이 원래부터 가지고 있던 분위기나 아우라일까 하고 느꼈습니다. 제가 연기하는 루미는 밝고 명랑한 여성입니다. 스즈메가 여행 중간에 만나는 사람이기 때문에 좋은 만남을 가졌다고 느낄 수 있는 기분으로 연기했습니다. 지금까지의 연기에서는 마담의 입장이 많았던 가운데, 이번에는 엄마네요. 왠지 도약하는 마음으로 지금까지 보다 목직한 느낌이 들었습니다. 개인적으로 놀이공원 장면을 굉장히 좋아합니다. 영상미도 있지만, 제가 놀이공원에 대해 말하는 대사만큼 확 와닿는 게 있어서. 관람차의 문

을 닫을 때, 여러 사람의 추억이 스즈메에게 들려오잖아요. 그건 잃어버린 것이기도 하지만, 들도 없는 소중한 시간이나 기억이기도 하므로, 그것이 들린다는 게 굉장히 애뜻하고 좋구나하고. 특히 놀이공원을 즐거운 장소이니깐 한층 더 와닿네요. 굉장히 멋진 장면이라고 생각했습니다.

1994년 5월 4일생, 치바현 출신. 연속 TV드라마 [병아리]로 크게 주목받으며 갤럭시상 TV부문 개인상, 블루리본상 조연여우상, 엘란도르상 신인상 등 다수의 상을 휩쓸었다. 최근 영화 주요 출연작으로는 <인생: 무제>(2020), <우리는 모두 어른이 될 수 없었다>(2021), <저스트 리멤버링>(2022)이 있고, 드라마는 [살색의 감독 무라니시](2019-2021), [좋아요! 히카루 겐지 군](2020-2021), [미스터리라 하지 말지어다](2022), [주워진 남자 LOST MAN FOUND](2022), [모모 씨와 7명의 파파게노](2022) 등이 있다. 성우 출연으로는 TV 애니메이션 [영상연애는 손대지 마!](2020)와 드라마 [오마메다 토와코와 세 명의 전 남편](2021), 영화 <마이펫의 이중생활 2>(2019), <곰들이 몰려온다!>(2022), <쥬라기 월드: 도미니언>(2022) 등 일본어 더빙판에 목소리로 출연했다. 2023년 주연 영화 <탐정 마리코의 생애 가장 비참한 날>의 개봉을 앞두고 있다.

## 하나세 코토네 [아마베 치카]

HANASE KOTONE

첫 성우 오디션에서 그 신카이(마코토) 감독님의 작품에 목소리를 얹고, 연기를 한다는 것으로도 기뻐지만, 그 안에서 치카라는 역을 고를 수 있어서 정말로 행복한 기분이었습니다. 치카는 스즈메에게 연애를 알려주는 어른스러운 여자아이입니다. 처음에 신카이 감독님이 '그래도 역시 고등학생에 동갑으로서의 안정감 같은 것이 스즈메에게 매우 편한 존재가 되었으면'이라고 말해주어서 대역이라고 생각했습니다. 치카 같음을 표현하기는 어렵습니다만, 신카이 감독님이 함께 생각해주시고 언니인척하는 부분도 사랑스럽게 보이도록 연출해주신 덕분에 즐겁게 할 수 있었습니다. 그리고, 어려웠던 점이 에히메의 사투리. 현지인이 다르다고 생각해버리면 안 되기 때문에, 스즈메가 처음 규슈에서 벗어나 방문하는 장소이기도 하기 때문에 현지의 느낌이 나도록 노력했습니다. 장면에서 인상적으로 남은 것은, 새우입니다. 미노루 씨가 들고 있는 해산물에 새우가 들어가 있었는데, 진짜 새우 이상의 퀄리티라서. 그 정도로 그림의 퀄리티가 대단하니 주목해주셨으면 합니다. 작품으로서는 신카이 감독님이 기획서에서 '갔다 돌아온다.' 이야기를 통해 일상을 확인하는 영화로 만들고 싶다고 쓰여있어서, 그렇구나라고 생각했습니다. 이 작품을 통해서 우리도 자신을 지탱해 주고 있는 가까운 사람의 소중함이나 잊고 싶은 것이나 슬픈 것을 대하는 방법도 재차 확인할 수 있는 그런 멋진 영화가 되었다고 생각합니다.

2002년 4월 22일생. 도쿄 출신. 2023년 공개 예정인 <어 파 쇼어>에서 영화 첫 출연을 맡았다. 동작은 체코에서 개최된 제56회 카를로비바리 국제영화제에서 최고상을 거루는 메인 컴페디션 '크리스탈 글로브 컴페디션 부문'에 선출. 기타 출연작으로는 무대 <도쿄 리벤저스>(2021) 타치바나 히나타역, <도쿄 리벤저스 피의 할로윈>(2022), MV 아다치 카나 feat. Tani Yuuki "유라리 후라리"(2022) 등.

## 하나자와 카나 [이와토 츠바메]

HANAZAWA KANA

신카이 마코토 감독의 작품에 다시 관여하게 되어 기쁩니다! 감독님과는 극장판 작품으로선 4번째 작품으로, <언어의 정원>(2013)에서는 당시 저보다 나이도 많고 그리고 마음이 불안정해진 여성을 연기하는 것이 부담을 느끼고 있던 가운데, 감독님 스스로 역할이나 장면에 대해 정중히 설명을 해주셔서 매우 감사했습니다. 감독님은 언제 만나도 상냥하고 장난기가 있고 친근한 분이래 그만 저도 신이 나 잡담을 하게 됩니다. 이번 극본과 비디오 콘티를 보여주셔서 스즈메가 마음속에 숨겨져 있던 어쩔 수 없는 슬픔과 마주하는 장면에 감동받았습니다. 신카이 마코토 감독님 작품의 가장 좋아하는 부분입니다만, 어느 날 캐릭터의 감정의 파도가 단숨에 밀려와서 보고 있는 쪽도 그것을 견딜 수 없는 느낌, 기분이 동조되는 느낌이 이번에도 굉장했습니다. 대본 체크 단계에서 눈물이 멈추지 않았습니다. 제가 담당하는 츠바메는 간호사를 하고 있는 태양처럼 밝은 여성으로 스즈메의 엄마입니다. 스즈메가 어릴 적에 쓰던 의자하고도 깊은 관련이 있습니다. 대사의 느낌은 사투리의 방식을 조절해가면서 몇 가지의 패턴을 수록했습니다. 이야기 속에서 인상적으로 나오는 둘도 없는 일상 장면을 소중하게 연기했습니다. "문단속 여행"

속에서 자신을 마주하며 성장해가는 스즈메의 모습이 굉장히 멋있으니 꼭 봐주세요.

도쿄 출신. 아역으로서의 활약을 지나고, 2003년에 TV 애니메이션 [라스트 엑자일]로 성우 데뷔. 2006년 [제가페인]에서 레귤러 출연을 계기로 본격적인 성우 활동을 시작했다. 주요 출연작으로는 [포켓몬스터] 코하루 역, [귀멸의 칼날](2019~) 칸지로 미츠리 역, [사이코패스] 츠네모리 아키네 역, <시끌별 녀석들> 란 역, <극장판 주술회전 0>(2021) 오리모토 리카 역 등. 성우외에 라디오 퍼스낼리티나 나레이션, 아티스트로서의 음악 활동 등 폭넓게 활약 중이다. 대기작으로는 [쿠보양은 나를 내버려두지않아](2023 방영) 등이 있다.

## 카미키 류노스케 [세리자와 토모야]

KAMIKI RYUNOSUKE

설마 제가 또 신카이(마코토) 감독님의 작품에 나올 줄은 상상하지 못했습니다. 그것도 이번의 세리자와는 주인공들을 서포트하며 지켜주는 중요한 위치. 기쁘지만, 엄청난 부담감도 느꼈습니다. 더빙 현장에서도 저는 성우 같은 기술은 전혀 없지만, 일단 선배라는 이유로 모든 사람으로부터 질문을 받거나 상담하기도 하고. 저라도 괜찮을까 생각하면서 나름대로 대답하였습니다. 마츠(마츠무라 호쿠토)와는 공동 출연 경험이 있고, <스즈메의 문단속>의 오디션은 본다는 이야기도 직접 들었습니다. 그래서 '목소리가 좋으니까 괜찮을 거야'라고 했는데, 제가 출연의 이야기를 들었을 때 감독님이 '호쿠토 군도 기빠할 거야'라고 말씀하셔서 그때 마츠가 소타 역이라는 것을 처음 알게 되었습니다. 이번에는 친구역할이기도 하면서 대사에 공감하면서 연기할 수 있었습니다. 단지, 세리자와의 이미지에 맞추어 낮은 목소리를 낸다는 것과, 그리고 노래는 고생했던 부분입니다. 그 톤으로 성량을 낼 수 있을지 어떨지가 걱정이어서 즐겁게 노래하지 않으면 안 되기 때문에. 캐릭터로써 노래하는 것이기 때문에 어떻게 보면, 애니메이션 노래를 체험하게 되었습니다. <너의 이름은.>(2016)이나 <날씨의 아이>(2019)의 타키와는 전혀 다른 캐릭터이기 때문에, 놀라시는 분들도 있다고 생각합니다. 누가 연기하고 있는지 눈치채지 못할 정도였으면 좋겠네요. 거기까지 포함해서 개봉이 기대됩니다.

1993년 5월 19일생. 사이타마현 출신. 1995년 2살에 CM 데뷔 후, 드라마 [굿뉴스](1999), [눈물을 닦고](2000), [데릴사위](2001) 등 다수의 작품에 출연. 2005년에는 <요괴대전쟁>으로 제29회 일본 아카데미상 신인배우상 수상. 성우로서의 평가도 높아, 미야자키 하야오 감독의 <센과 치히로의 행방불명>(2001)에도 목소리 출연, 호소다 마모루 감독의 <썸머 워즈>(2009)나 신카이 마코토 감독의 <너의 이름은.>(2016)에 출연. 그 외 주요 작품으로는 <바람의 검심> 시리즈(2014, 2020), <바쿠만>(2015), <TOO YOUNG TO DIE! 젊어서 죽다>(2016), <3월의 라이온 전편/후편>(2017), <포르투나의 눈동자>(2019), <시인장의 살인>(2019), <노이즈>(2022), <홀릭 xxxHOLiC>(2022), <고스트북 오바케즈칸>(2022) 등. 2023년에는 연속드라마 [난만]의 주연이 결정되었다.

## 마츠모토 하쿠오 [무나카타 히츠지로]

MATSUMOTO HAKUO

신카이(마코토) 감독님의 <날씨의 아이>(2019)와 <너의 이름은.>(2016)을 보고 함께 할 수 있기를 기대하며 <스즈메의 문단속>을 받았습니다. 지금까지 외화 더빙을 해 본 경험은 있지만, 애니메이션의 목소리는 처음입니다. 그 와중에 감독님이 차근차근 알려주셔서 많은 도움이 되었습니다. 배우에게 대사를 하는 것은 기본이 되는 것이고 목소리 연기도 중요하다고 생각합니다. 60여 년 전 TV도 없던 시절, 연속 라디오 드라마 [가라테 소공의 모험](1956~1957) 등을 아직 학생복으로 연기하고, 그때 성우의 일은 대사 공부만 되었다고 생각합니다. 신카이 마코토 감독님은 매우 소탈한 분이었습니다. 그러면서 역할에 대한 설명이 굉장히 세심하고 친절하게 알려주셔서 굉장히 감사했습니다. 이번에 하게 된 무나카타 히츠지로라는 역할은 굉장히 어려웠던 역할이었습니다. 감독님이 제일 첫 번째로 '품격'이 있어야 한다고 하셔서 그것을 마음에 품고 임했습니다. '품격'이라는 것을 몇 번이고 저도 스스로 생각했습니다. 훌륭한 스태프분들뿐이어서 감독 이하 여러분에게 친절하게 대해 주셨습니다. 영화는 무대와 달리 감독님 나

름대로라고 말하지만, 무나카타 히츠지로 캐릭터가 어떻게 그려져 있는지 저도 개봉을 기대하고 있습니다. 극본이나 비디오 콘티로 본 인상으로는 이 작품은 매우 어렵고, 깊이가 있는 것 같습니다. 하지만 인간의 생사가 문의 여닫는 것일지도 모릅니다. 부디 여러분들도 <스즈메의 문단속>을 기대해주세요.

1942년생. 3살에 첫무대를 밟다. 1949년, <역로(逆膺)>의 원견(遠見)의 히구치로 6대째 이치카와 소메고로, 1981년에 9대째 마츠모토 코시로로 이름을 이어받았다. 쿠다이 킨쇼(九代琴松)라는 이름으로 연출도 다룬다. 2018년에 2대째 마츠모토 하쿠오의 이름을 이어받았다. 호평을 받은 가부키 <권화장(勸化帳)>의 벤케이 역을 시작해, 뮤지컬 <왕과 나>, <맨 오브 라만차>, 드라마 [임금님의 레스토랑] 등. 장르의 울타리를 넘어 활약 중이다. 2005년에는 자수포장(紫綬褒章; 일본 정부 훈장에 해당)을 받았다. 2012년에는 문화 공로자로 선정되었다.

DIRECTOR INTERVIEW

# 신카이 마코토

원작·각본·감독

[!] 이 인터뷰에는 영화 결말이 다루어집니다. 관람 후에 읽어주십시오.

## 내 속에 계속 남아있던 과제를 다루려면 지금밖에 없다고 생각했다

—제목에도 나오는 달아야만 하는 문이라는 모티브는 어디에서 나온 것이었습니까?

처음에는 '장소를 애도하는' 이야기로 하고 싶다고 생각했습니다. 예전에 번성했던 장소나 동네가 사람이 줄어들고 쇠퇴하거나, 재해로 풍경을 잃어버리게 되는 등. 최근 그런 장소가 일본 전국에 늘어나고 있다는 실감을 했습니다. 그러한 '장소'를 아쉬워하고 진혼(鎮魂)하는 이야기를 만들 수 없을까 상상했을 때, 절로 떠오른 작품 무대가 사람이 살지 않게 된 쓸쓸한 장소, 즉 폐허였습니다. 그리고 그 출입구로서 문이 좋지 않을까라고 생각한 것이 기점이었어요. 그리고 거기 또 하나의 아이디어로 있었던 '소녀와 이형(異形)의 존재와 여행을 하는' 이야기라는 이미지가 겹쳐져서, 이것은 영화가 될 수도 있겠다고 생각했습니다. 문을 찾으면서 소녀가 이형의 존재와 여행을 해 나가게 되는데, 처음에 생각한 것은 그 파트너가 점점 괴물로 변해 버리게 되는 스토리였습니다. 다만 구체적인 그림을 상상해 보니, 폐허와 괴물의 조합은 지나치게 잘 들어맞는다고 할까, 너무 딱 어울리는 것 같았어요. 볼품 좋은 비주얼은 될 수 있을지 모르겠지만, 아무래도 너무 무겁고 재미가 없었죠. 폐허와 맞춘다면 역으로 조금 더 예쁘장한 것이 잘 어울릴지도 모르겠다고 생각을 다시 하고, 거기서부터 함께 여행을 하는 파트너로서 의자라는 아이디어가 나왔습니다.

—의자도 인상적인 모티브인데, 그것은 어떠한 발상에서 나왔을까요?

계기는 몇 가지가 있는데요, 하나는 우연히 보게 된 버스정류장의 의자였습니다. 2020년 정월, 마침 기획서를 생각하기 시작했던 시기에 나가노의 본가에 귀성을 했을 때, 사람이 없는 시골길 버스정류장에 홀로 의자가 놓여있는 것을 보게 되었어요. 벤치 같은 것이 아니라 집 안에서 사용할 듯한 보통의 목조 1인용 의자. 누군가가 가져와서 둔 것이겠지요. 그때는 그저 바라보고 지나쳤는데 그 풍경이 묘하게 머릿속에 남아, 그 의자가 발상의 하나가 되었던 것 같습니다.

—귀여운 의자와 아쉬워해야 할 장소. 언뜻 보기에 조화되지 않는 듯하면서도 어딘가 융화되는 것이기도 하네요. 스즈메의 의자는 어머니 츠바메의 유품이며, 재난 때 망가진 것이기도 한데, 이번 작품에서는 2011년의 동일본 대지진을 다루고 있다는 것도 큰 부분이라 생각합니다.

장소를 애도하는 여행을 하는 이야기로 하자고 생각하고 이야기를 구성해 나갈 때, 자연스레 도달한 장소가 토호쿠였습니다. 지금에 와서 되돌아보면, 처음부터 생각하고 있었던 것은 그 일이었을지도 모르겠습니다.



—창작자가 아니더라도 이 시대를 살아가는 사람들은 모두 그럴지도 모르겠습니다만, 어딘가에서 항상 계속 의식하고 있었던 일이기도 했겠지요.

지진 이후, 계속 그 사고는 머릿속에 있었고 <너의 이름은.>(2016)도 그 일을 생각하면서 만든 영화이기는 했습니다. 다만 당시에는 동일본 대지진 그 자체를 영화 속에서 다루는 것은 매우 어렵지 않을까 싶은 감각이 있었고, 그것은 지금도 마찬가지이지만 어쨌거나 <너의 이름은.>은 지진을 어딘가에서 우회하면서도 에둘러 다룬 듯한 영화였습니다. 그것은 분명 같은 해에 개봉된 <신 고질라>(2016)도 마찬가지였을 것 같습니다. 분명 2016년은 이야기로서라면 엔터테인먼트 업계에 있는 우리들이라도 지진에 대해 어느 정도는 생각할 수가 있었던 시기였던 것 같습니다. 하지만 그것으로 무언가가 소화될 수 있는 것도 아니고, 내 속에서 마음이 놓이는 것도 아니었습니다. 오래도록 응어리랄까 과제 같은 것은 내 속에 계속 남아 있었습니다. 그러내야만 할 것을 그러내지 못한 채 두어 버린 듯한 기분이 남아 있었지요. 그것에 다시 한 번 손을 대어야만 하지 않을까, 다루게 된다면 이젠 지금밖에 없지 않을까, 이번 작품은 그런 생각을 하면서 만든 영화이기도 합니다. 이것이 지진 재해에 관한 영화라는 것을 깨닫지 못한 사람조차 지금의 젊은 관객 중에는 적지 않게 있을 것이니까요. 그리고 저 자신은 아무래도 일어난 사건을 이야기의 형태로 만들지 않으면 생각을 잘할 수 없습니다. 그렇게 해서 어떻게든 정리하여 앞일지 뒤일지 모르겠지만, 어쨌거나 조금씩 나아갔습니다. 하지만 그것은 영화 제작에만 국한되지 않고 인간이 옛날 이야기를 했던 무렵부터 오래 계속해 온 행위였던 것 같다는 생각도 듭니다.

## 필사적으로 평범하게 살아온 12년이라는 시간이 스즈메 자신을 구하는 이야기로 만들고 싶었다

—설정에 관해서도 여쭙고 싶습니다. 이야기의 세계에서는 자연 현상으로서의 과학적인 지진과, 미미즈에 의한 지진이 혼재되어 일어나고 있지 않습니까?

현실에서는 지진이 일어나는 메커니즘은 과학적으로 알고 있는 것이지요. 플레이트의 운동에 의해 지진은 일어납니다만, <스즈메의 문단속>은 그것과 미미즈에 의해 일어난 지진이 동시에 존재하고 있는 세계는 아니고, 일본 열도의 지하에 있는 구조선(構造線) 같은 것, 거기에 쌓인 에너지 그 자체가 미미즈라는 세계입니다. '목적도 의지도 없고 뒤틀림이 쌓이면 그저 날뛰어 땅을 흔든다'라고 소타는 말하는데요, 소타나 스즈메의 눈에는 그 뒤틀림이라는 에너지 자체가 미미즈(=지렁이) 같은 생물로 보입니다. 그런 생각으로 묘사하였습니다.

—비를 피하는 장면에서 스즈메는 소타로부터 의자에 관해 질문을 받았을 때, 그것에 대해 잘 설명할 수 없다고 말을 합니다. 스즈메는 지진에 대한 기억을 잃어버린 것이었는지, 혹은 그저 잘 설명하기 힘들었던 것뿐이었을까요?

스즈메가 지진을 겪었던 것은 4살 때였으므로 4살 나름의 기억밖에 없다는 것이었습니다. 기억 상실 같은 것으로 그렸던 것은 아닙니다. 스즈메는 지진을 겪고 고아가 되어 버리는데 그로부터 12년 동안 스즈메는 나름 필사적으로 평범하게 살아왔다고 생각합니다. 트라우마도 있었을지 모르겠지만, 그 속에서

웃으며 울며 12년 동안 성장해 온 거죠. 최종적으로 스프즈메를 구하는 것이 있다고 한다면, 그 12년이라는 시간 그 자체입니다. 그러므로 봉인되어 버린 자신의 기억을 되돌린다는 톤으로 만들지는 않았습다.

—지진을 바탕으로 하면서 여행을 통해 그야말로 소녀가 성장해 나가는 이야기가 되어 있는데요, 동영상 콘텐츠인 '신카이 마코토 X 카미시라이시 모네 X 모리 나나 <스즈메의 문단속> 제작발표회건의 무대 뒤~The First Door~'(YouTube·토호MOVIE채널)에서, 같은 소녀의 성장 이야기인 미야자키 하야오 감독의 <마녀 배달부 키키>(1989)의 영향을 크게 받았다고 말씀하셨습니다.

처음에 <스즈메의 문단속>이라는 작품을 만들고자 생각했을 때 이번에는 연애가 아닌 영화로 만들고 싶다는 마음이 있었습니다. 물론 이번에도 보이 미츠 걸의 요소는 있고, 스프즈메는 소타에게 동경을 품고 마음이 끌리게도 되지만 소타 쪽은 어떨까요..... 아니, 실제로는 저도 잘 모르겠는데요(웃음), 아마도 봐 주신 관객들 속에 있는 답이 정답일 것 같습니다. 다만 서로 강한 호의는 있다고 해도 연인 관계라는 것보다는 전우 같은 것이라 생각하면서 그렸습니다. 함께 싸운 동지이지요.

—영화에 있어서 두 사람은 콤비이기도 하고 버디 영화 같은 점도 있지요.

그렇게 생각합니다. 처음에는 소녀와 여행하는 상대를 남성이 아닌 동성으로 할까 생각도 했습니다. 그렇게 하여 내가 만든 적이 없었던 것을 그려낼 수 있지 않을까 생각도 했습니다만 밸런스를 생각하면서 이야기를 형태로 만들어 나가던 중 소타라는 캐릭터가 나왔고, 역시 파트너는 소타였어야 한다고 지금은 생각합니다. 그래서 소녀가 여행을 떠나 성장하는 이야기로 만들고자 생각했을 때, 처음에 선행 작품으로 떠올랐던 것은 역시 <마녀 배달부 키키>였습니다. 다시 보아도 놀랄 정도로 오래된 느낌이 없거나 할까, 오히려 지금 보아도 신선하다고나 할까요.

—그렇군요, 성장물이었고 거기다가 연애물은 아닌 이야기였다, 싶네요.

톤보라는 소년이 나와서 데이트 같은 것은 하지만, 연애 이야기는 아닙니다. 그것도 소녀가 수많은 여성들을 보면서 성장해 나가는 이야기이지요. 그것은 어쩌면 스스로가 조금 성장한 모습일지도 모르고, 다양한 시대의 자신을 만나는 듯한 이야기이지 않습니까? 이 작품을 만들기 시작했을 때 그러한 것을 하고 싶다, 지금이라면 조금은 형태로 만들 수 있지 않을까라는 기분이 들었습니다. 그래서 의도적으로 스프즈메가 여행하며 만나는 사람들을 여성으로 하고, 연령의 폭을 두고 배치하였지요. 그것이 <마녀 배달부 키키>에서 직접적으로 영향을 받은 부분입니다.

—또 하나 <마녀 배달부 키키>에 관해서라면 그 작품을 연상시키는 곡이 사용되고 있고, 세리자와의 대사에서도 그것을 언급하고 있네요?!

'루주의 전언'(아라이 유미/1975)이 흘러나오는 씬이지요(웃음). 그것은 일단 드라이브 씬에 무언가 팝을 흘러나오게 하고 싶다는 것이 있었습니다. 토호쿠로 가는 여로는 아무래도 무거운 전개가 되어 버려서, 물론 스프즈메의 심정으로서도 심각합니다만 그 무거움에 관객을 계속 맞추게 하는 것은 어려울 것 같았어요. 그래서 세리자와 같은 캐릭터를 동석시켜서, 무신경하게 밝은 곡을 들게 하기로 했죠. 거기서 선곡을 어떻게 할까 생각했을 때, 쇼와 가요 같은 것이 즐거울 것 같았어요. 모두가 어딘가에서 들은 적이 있을 법한 곡으로 하면 어느 세대라도 즐겨주시지 않을까 생각했습니다. 그 중에서 자연스럽게 처음에 나온 것이 그 곡이었지요. 설정적으로는 차에서 트는 곡은 세리자와가 타마키에게 맞추어서 고른 것인

데, 실은 타마키 세대보다도 조금 오래된 곡이 많습니다. 세리자와는 신경을 쓴다고 한 것이지만, 어른의 나이를 잘 알지 못하는 것이죠(웃음). 그런 기분으로 들어주시면 좋을 것 같습니다.

—고베의 스넥바 노래방 기기에서도 쇼와 가요가 흘러나오는데 추억의 가요와 애도한다는 것, 잃어가는 것이나 재발견해 나간다는 것 같은 게 링크되고 있습니다.

확실히 그렇습니다. 'SWEET MEMORIES'(마츠다 세이코/1983)만 해도, 그런 톤이 있어요. 지금 생각하면 토호쿠를 향해 가는 씬은 조금 그리운 느낌이면서도 사운드로서는 밝은 곡이 여행 파트너로서 필요한 장면이었던 것 같습니다. BGM이나 극중음악만 사용했다면 조금은 성립하기 어려운 씬이었을지도 모르지요.

## 지금까지 내가 만든 것들 중에서 가장 다정한 영화이지 않을까 생각합니다

—지금 이름이 나온 타마키도 정말 여성이고, 삼촌이 아닌 이모이지요.

플롯 단계에서는 삼촌으로 생각했던 적도 있었습니다. 타마키는 연령적으로도 저하고 가장 가까우며, 저는 스즈메나 소타에게는 스스로를 동일화시킬 수 없지만 타마키의 심정은 가장 상상하기 쉽습니다. 그런 의미에서는 삼촌이었다면 더욱 저로서는 쓰기 쉬웠을 것이지만, 그래도 그렇게 하면 하고 싶은 것에서 어긋나 버릴 것 같아서, 역시 의도적으로 여성의 이야기로 하였습니다. 그리고 또 하나, 저의 대변자가 아닌 캐릭터들의 영화로 만들고 싶다는 마음도 있었던 것 같습니다. 가령 <너의 이름은.>의 타키나 텃시, <날씨의 아이>(2019)의 호다카나 스가는 어딘가 저 자신이 하고픈 말을 하게 만들기도 했습니다만, 그렇지 않은 것을 그려 보고 싶었습니다. 그 점도 도전 같은 것이기는 했습니다.

—이 작품은 12년 동안 살아온 스즈메가 자신을 구하는 이야기라는 식으로도 아까 말씀하셨는데요. 지금까지의 작품에서는 만난 상대가 자신을 구해주었습니다. 그 점도 또 하나 커다란 차이인 것 같습니다.

타인이 구해주는 이야기가 되면 일단 구해주는 타인과 만나지 않으면 안 됩니다. 하지만 정말로 자신을 구해줄 것 같은 타인이 존재할지 어떨지 알 수 없지요. 다들 <너의 이름은.>의 타키를 만날 수 있는 것도 아니고, <날씨의 아이>의 히나를 만날 수 있는 것도 아닙니다. 하지만 누구이건 적어도 자기 스스로를 만날 수는 있지 않습니까? 어린 시절의 스즈메를 제작 현장에서는 다들 '작은 스즈메'라고 불렀는데, 스즈메가 작은 스즈메에게 건넨 말은, 매우 당연한 말들입니다. '너는 씩씩하게 잘 클 거야', 그것은 누구에게나 일어나는 지극히 당연한 현상입니다. 그러므로 이 작품은 제가 지금까지 만든 것들 중에서 가장 다정한 영화가 아닐까라고 저 스스로는 생각하고 있습니다.

—스즈메가 작은 스즈메에게 건네는 말은 매우 등신대적이면서 깊은 이야기이기도 하지요.

스즈메와 작은 스즈메의 대화, 그러한 자기 자신과의 피드백의 루프 같은 것을 우리들은 실은 무의식적으로 일상 속에서 하고 있다고 생각합니다. 가령 몇 년 후의 자신에게 기대를 한다거나, 혹은 몇 년 전

의 자신에게 말을 걸기도 합니다. 그것이야말로 인간이 살아가기 위한 중요한 일이며 특별한 능력이라고 생각합니다. 자신은 지금을 극복해낼 수 있다. 왜냐하면 미래에는 지금을 극복해 낸 내가 있을 것이니까. 세상을 떠나 버린 사람을 재회한다거나, 누군가를 만나 구원받는 이야기가 아니라, 스스로 자신을 구하는 이야기. 스즈메는 작은 스즈메에게 '너는 어른이 되어 갈 거야'라는 말을 하는데, 훌륭한 인간이 된다고 말하고 있는 것이 아닙니다. 분명히 어른이 된다는 것은, 그것은 누구나 마찬가지입니다. 당연하기 때문에 더욱, 거기에는 거짓이 없습니다. 스즈메의 그 말을 관객들도 '그렇지'라고 느껴주시기만 한다면, 보기를 잘했다라고 생각해주실 수 있는 영화가 되지 않을까. 그 점만은 확신을 갖고 계속 만들어 왔습니다. 그 이외에는 아주 많이 헤매긴 했지만요(웃음).

## SHINKAI MAKOTO

1973년생, 나가노 현 출신. 2002년 개인적으로 제작한 단편 작품 <별의 목소리>로 상업 영화 데뷔. 그 후 발표된 작품은 높은 평가를 받고, 2004년 개봉된 첫 장편 영화 <구름의 저편, 약속의 장소>로 제59회 마이니치영화콩쿠르 '애니메이션영화상'을, 2007년 개봉된 <초속5센티미터>로 아시아태평양영화상 '최우수애니메이션상'을, 2011년에 개봉된 <별을 쫓는 아이>로 제8회 중국국제동만절 '금후상' 우수상을 수상하고, 2013년 개봉된 <언어의 정원>으로는 독일슈투트가르트국제애니메이션영화제에서 장편애니메이션부문의 그랑프리에 빛났다. 2016년 개봉된 <너의 이름은.>은 역사적인 대히트를 하여 제40회 일본아카데미상에서 애니메이션 작품으로는 처음으로 '우수감독상' '최우수각본상'을 수상. 해외에서도 제42회 LA비평가협회상 '애니메이션영화상'을 수상하는 등, 국내외에서 수많은 영화상을 수상했다. 2019년에 개봉한 <날씨의 아이>는, 제92회 미국아카데미상 국제장편영화부문 일본 대표로 선출되었고, 나아가 인도에서는 이 작품의 극장 개봉을 희망하는 5만 명 이상의 서명이 모여, 그 목소리에 응하는 형태로 일본의 오리지널 애니메이션 영화로서는 처음으로 인도에서의 극장 일반 개봉이 실현되었다.

아뢰옵기도 송구한  
히미즈의 신이시여

머나먼 선조의 고향  
땅이여

오래도록 배령받으신  
산과 하천이여

경외하고 경외하오며

삼가

돌려드리옵나이다

## CHARACTER

### 이와토 스즈메

규슈의 한적한 마을에서 이모와 둘이 살고 있는 17세 여고생.  
광대한 폐허 속에서 어린시절의 자신이 초원을 헤매며 걷는 이상한 꿈을 자주 꾀다.

### 무나카타 소타

“재난”을 초래하는 문을 닫는 ‘토지시’ 청년.  
문을 찾는 여행 도중에 스즈메를 만나지만, 어떤 사건을 계기로 스즈메의 의자로 변해 버리고 만다.

### 스즈메의 의자

스즈메가 어린시절 사용했던 아동용 의자.  
다리 하나가 없다.  
소타가 의자로 변하면서 세 개의 다리로 움직일 수 있게 된다.

### 다이진

스즈메 앞에 갑자기 나타난  
사람의 말을 할 수 있는 수수께끼의 고양이.  
문이 열리는 장소에 출몰해 스즈메와 그 친구들을 농락한다.

## 규슈

이와토 타마키

어협에서 일하는 스즈메의 이모.

스즈메가 어릴 때부터 둘이 함께 살며 그 성장을 지켜봐 주지만 과보호가 지나쳐 바로 잔소리를 하게 되는 면이 있다.

오카베 미노루

스즈메가 살고 있는 지역의 어협에서 일하는 타마키의 동료.

타마키를 짝사랑 중이다.

치카의 가족

## 시코쿠

아마베 치카

에히메를 찾은 스즈메가 만나게 되는, 동갑에 쾌활한 소녀.

본가는 가족이 운영하는 민박집.

## 간사이

니노미야 루미

루미의 아이들

스낵바 알바생 미키

여자 혼자서 어린 쌍둥이를 키우고 있는 고베의 스낵바 여주인.

히치하이킹으로 스즈메를 태우게 된다.

## 도쿄

무나카타 히츠지로

소타의 조부.

'토지시' 스승이기도 하지만, 현재는 도쿄의 병원에 입원 중이다.

세리자와 토모야

소타의 친구.

행동과 말은 거칠지만 친구를 생각하는 마음이 깊은 청년.

애마(愛車)는 빨간 스포츠카.

## 캐릭터 설정

### 이와토 스즈메

큰 눈동자가 인상적이고, 의지가 강한 것을 느낄 수 있는 스즈메. 긴 머리에 포니테일, 한 묶음의 세 가닥 땃기. 반묶은 머리와 각지에서 머리 모양이 변하는 것도 포인트.

캐릭터의 이름은 일본 신화에서 따왔으며, 최고신·해의 여신(天照大御神)이 숨은 동굴을 여는 계기를 만든 천전여명(天鈿女命)으로부터.



## 무나카타 소타

생김새나 머취 서있는 것만 보아도 분위기가 있어서 '잘생긴 사람'(스즈메), 'sweet and cute!'(편의점 점원), '잘생겼잖아!'(편의점 점장)에게 평을 받는 소타.

장발, 장신에 몸도 탄탄하다. 왼쪽 눈 밑에 있는 점이 특징적이며 관상학에서는 인기의 상징으로 넣었고, 소설에서는 완벽한 위치로 표현되어 있다.

## 캐릭터 설정

### 스즈메의 의자

스즈메의 엄마·츠바메의 수제. 눈으로 보이는 부분은 얼굴을 의식해 츠바메가 스즈메를 위해 나중에 조각해준 것. 다리가 세 개인 것은 분실했을 때 빠져 버렸기 때문. 소타가 여기에 봉인되어 의자의 모습으로 되어버리지만, 움직임이나 포즈로 무기질인 것이 귀엽게 보이도록 연출.

▲스즈메의 솔더백에  
들어가 있는 의자

### 다이진

요석이 고양이의 모습이 된 것으로, 고양이답게 눈의 표정이 바뀌는 것이 포인트. '고양이'의 설정이 된 것은, 예로부터 고양이는 다른 세계로의 안내역이라는 이미지가 있어, 신카이 마코토 감독이 고양이를 좋아하기도 하므로. 막강한 존재로 중요한 역할을 맡고 있기도 해서 대신(大神)=다이진. 동시에 다이진=대신(大神)의 의미도 담겨있었다던가.

▼요석

▼▶사다이진

## 이와토 타마키

헤어스타일이나 실루엣은 깔끔하면서도, 속의 힘과 함께 여성적인 화려함을 느끼게 하는 분위기다. 스즈메가 4살이었을 때 회상 장면에서는, 같은 단발머리라도 사이즈가 긴 스타일. 타마키라는 이름의 이모가 등장하는 것도 구상 단계부터 생각하고 있었지만, 타마키는 초반, 여주인공의 이름 후보이기도 했다.

## 세리자와 토모야

동그란 안경에, 오른쪽 귀에는 귀걸이, 왼쪽 귀에는 귀걸이와 피어싱 스타일. 소타에 2만엔을 빌려주었다고 스즈메에게 말하지만, 그때의 패션은 검은 바탕에 붉은 장미 모양의 셔츠로, 그야말로 빗쟁이 그 자체!? 무신경하고 무례한 이미지이지만 친구 생각은, 그것이 캐릭터의 갭이 되기도 한다.

## 캐릭터 설정

### 오카베 미노루

캐릭터 그대로, 외형도 튼튼하고 재치 있는 소박한 청년이라는 인상. 솔직한 성격만큼 표정은 풍부하고, 업무 복 등 입고 있는 것도 심플하고, 꾸밈없는 복식으로 되어있다. 안경은 두꺼운 진녹색. 햇볕에 그을린 피부가 바다에서 일하는 남자라는 캐릭터를 돋보이게 한다.

### 니노미야 루미

통통하고 털털함을 보여주는 여성으로, 평소에 일을 할 때의 생김새는 완전히 달라도 그 포용력 있는 인상을 바뀌지 않는다. 항구도시인지, 경영하고 있는 스낵바는 “하버”로, 판매 문구는 “당신의 기항지”. 가게에서는 아르바이트 모집 중으로, 2시간 주2부터 OK로, 시급은 1,200엔이라고 한다.

## 아마베 치카

스즈메와 동갑으로 쾌활한 인상도 마찬가지로이지만, 스즈메가 긴 머리인 데 반해, 치카는 귀밑으로 가지런한 단발 머리. 산뜻한 분위기이면서도, 여자력과 연애편은 높다? 거기에 더해 가업인 민박을 돕고 있기 때문인지 항상 몸가짐에는 신경을 쓰고 있는 모습으로, 반들반들한 입술이 인상적.

## 이와토 츠바메&어린 스즈메

츠바메는 아버지 대신임을 느끼게 하는 강인함과 보람을 겸비한 표정과 분위기. 타마키와도 비슷하지만, 눈가에 스즈메의 모습이 보이며, 포니테일도 현재의 스즈메와 겹쳐있다. 스태프 사이에서는 “어린 스즈메”라는 애칭으로 불렸던 어린 시절 스즈메는, 바로 스즈메의 미니어처 판. 3개의 머리핀과 그 고정방식도 이어져 오고 있다.

미술 자료

미술 설정 페 호텔 돔 중앙

미술 설정 스즈메 집 외관

미술 설정 스즈메의 방

미술설정 스즈메 마을 배 선착장

미술 보드 스즈메 집 현관

미술 보드 저세상

미술 보드 스넥"하버" 실내

미술 보드 민박집 '아마베' 방

미술 설정 스즈메 본가

## <스즈메의 문단속>을 둘러싼 여행

### 기획 여행

여행의 시작은 2019년 여름. 7월 19일에 <날씨의 아이> 개봉을 맞아, 작품에 대한 다양한 반향과 의견을 체감하며 차기 작품의 단서를 찾기 시작한 신카이 마코토였지만, 그 시점에 머리에 막연하게 두 가지의 구상이 있었다. 하나는 <장소를 애도하는 이야기>. 또 하나는 <소녀가 이상한 모양을 한 자와 여행을 하는 이야기>를 만들고 싶다는 것.

문자 그대로, 장소를 애도한다는 것은 사람이 아닌 장소 자체를 위로하고, 애도하며, 진정시킨다는 발상이다. 최근에 철거하지도, 고치지도 않고 버려진 장소가 늘고 있다. 뭔가를 시작할 때는 지진제와 같은 제사가 있는 반면, 고인을 보낼 때 지내는 장례식과 같은 위령 의식이 토지나 마을에 대해서는 이루어지지 않는다. 버려져 방치된 쓸쓸한 풍경이 신카이의 가슴에 신작에 대한 영감을 주었다. 누구나 이 시대에, 어딘가 느끼고 있는 '더 이상 발전하지 않은 채, 이 나라가 쇠퇴해 끝나버리는 것은 아닐까'하는 허무함이나 폐쇄감이 떠오른 것이다. 통제할 수 없는 모습으로 변해, 자유롭지 못한 생각을 하는 이상한 모습의 사람이라는 모티브 또한 자유가 없는 장소나 시대에 포박당해 움직이지 못하고 있는 우리의 감각이 녹아 있다.

하지만 신카이가 그 이야기에 맡긴 것은 절망이 아닌 희망이다. 당연한 수단을 이용해 달아야 하는 것을 달고, 다음으로 나아간다. 확실하게 끝냄으로써 새로운 한 발을 내딛는 이야기가 지금 이 시대에 반드시 필요한 것이 아닐까. 그리고 무엇보다 이번 작품은 엔터테인먼트. 전작 <날씨의 아이>가 소년의 이야기였으므로 이번 작품의 주인공은 소녀로 설정했지만, 그 여행 파트너에는 자유롭지 못하지만 자신의 힘으로 움직이고 또 코미컬하고 귀여움도 갖춘 작은 의자를 선택했다. 이 두 사람이 파트너가 되어 액션 넘치는 모험을 펼치면서 그 해방과 성장을 재밌게 그린, 가벼운 오락영화이기도 하다.

2020년 연초부터 본격적으로 모티브와 스토리가 정리되면서 봄에 기획서가 완성. <스즈메의 문단속>을 둘러싼 긴 여행은 이렇게 막이 열렸다.



## Staffing 여행

여행에서 큰 요소가 되는 것이 여행지에서의 사람들과의 만남. <스즈메의 문단속>의 히로인. 스즈메도 여행 중에 여러 사람들을 만나게 되는데, 신카이 마코토 또한 지금까지의 작품을 통해서 많은 재능인들을 만나왔다. 그들이 이번 작품에서도 든든한 여행 파트너가 되고 있다.

캐릭터 디자인에는 [토라도라!], [그날 본 꽃의 이름을 우리는 아직 모른다] 등에 참여하였으며 <신 에반게리온 극장판>의 작화감독도 맡은 타나카 마사요시. 신카이와의 만남은 2014년에 Z회의 TV CM으로 제작된 단편 애니메이션 <크로스 로드>. 이후 <너의 이름은.>(2016), <날씨의 아이>에서도 협업했다. 작화감독의 츠치야 켄이치는 2011년의 <별을 쫓는 아이>에서 신카이 감독 작품에 처음으로 참여했으며, 2013년의 <언어의 정원>에서 캐릭터 디자인·작화감독을 맡았다. <너의 이름은.>에서도 작화감독의 일원으로써 수완을 발휘했으며, 신카이는 '스즈메의 문단속'은 일종의 츠치야 씨의 필름이라고 생각할 정도로 영상에 약동감을 주었다'며 신뢰를 표했다. 미술감독의 탄지 타쿠미는 신카이의 첫 장편 영화 <구름의 저편, 약속의 장소>(2004)부터 참여해 신카이 작품의 대명사인 섬세한 미술을 여명기부터 서포트해온 20년된 주요 스태프 중 한 명이다. <초속 5센티미터>(2007)에서 미술을 <별을 쫓는 아이>, <너의 이름은.>에서 미술감독을 맡았으며, 이번 작품에서도 미려한 신카이 월드를 그려냈다.

그리고 음악은 <너의 이름은.>, <날씨의 아이>에 이어 3번째인 RADWIMPS와 세계적으로 활약하고 있는 영상 음악 작곡가 진노우치 카즈마가 공동으로 담당. 일부 악곡은 영국 런던에 있는 역사적인 애비로드 스튜디오에서 레코딩했으며, 신카이 작품에서 해외 레코딩 악곡이 사용된 것은 이번 작품이 처음이다. 또, 주제가 '스즈메'의 보컬은 맡은 이는 오디션에서 뽑힌, TikTok으로 인기를 끌고 있는 가수·토아카. RADWIMPS·노다 요지로는 '이 악곡과 토아카 사이에 누구도 깰 수 없는 연결고리를 느꼈다'며 그 노랫소리를 평가하고 있다. 둘도 없는 스태프진에 의한 <스즈메의 문단속>. 그 여행 속에서 관객 또한 둘도 없는 소중한 만남을 얻을 수 있을 것이다.

## 더빙 여행

애니메이션 제작 여행에서 우선적으로 착수하는 구체적인 작업은 각본과 그림 콘티. 고민 끝에 그려낸 그 그림 콘티를 잇고, 나아가 직접 모든 캐릭터의 목소리를 맞추는 비디오 콘티를 만드는 신카이지만, 여기까지는 거의 혼자만의 작업. 이 설계를 어떻게 완성형으로 더 확장성을 가진 것으로 만들어 나갈 것인가. 애니메이션 그림이나 움직임, 음악은 물론이고 신카이가 큰 요소로 생각하는 것이 캐스트의 연기와 목소리이다. 그 체온과 음성이 캐릭터와 스토리를 더욱 풍부하게 만들어간다.

1700명 이상이 참가한 히로인·이와토 스즈메 역 오디션의 결과는 2022년 5월에 본인에 대한 서프라이즈라는 형태로 이루어졌다. 최종 선고의 장에 불러 온 하라 나노카는 신카이로부터 '스즈메는 하라 씨에게 부탁하고 싶어요'라는 말을 듣고 너무 놀란 나머지 떨리는 목소리로 '말이 안 나와요.....'라고 한 마디. 붉은 눈물을 흘린 그날, 스즈메로서 한 걸음을 내딛었다. 그곳에는 마찬가지로 오디션을 통해 무나카타 소타 역에 뽑힌 마츠무라 호쿠토도 합류해 두 사람이 첫 대면. 첫 도전인 더빙에 대한 질문과 불안을 감독에게 전했던 하라와 마츠무라였지만, 더빙 수록 또한 천천히 정성스럽게 시간을 들이는 것이 신카이 마코토. 8월부터 약 한 달 반 동안 이루어진 더빙 수록 동안, 나날이 목소리 연기 실력이 늘어, 크랭크업 날에는 만면에 웃음을 띠며 보람을 느낀 3명이었다.

후카츠 에리, 마츠모토 하쿠오, 소메타니 쇼타, 이토 사이리, 하나세 코토네, 하나자와 카나 그리고 카미키 류노스케까지 이번 작품을 위해 모인 유일무이한 캐릭터진의 더빙도 9월에 끝이 났다. 스즈메와 그 친구들의 해방과 성장 이야기에 더 이상 없을 정도의 깊이를 더했다. 그리고 마침내 정예 캐스트·스태프에 의한 윤신의 작품이 완성——작품 제작의 "문단속"을 끝낸 11월 11일 <스즈메의 문단속>이 개봉. 관객을 여행 친구로 삼고, 영화는 새로운 여행의 날을 맞는다. 그 문이 지금, 열린다——.

# 신카이 마코토 감독 작품

## 별의 목소리

개봉: 2002년 2월 2일(시모키타가와 톨리우드)  
 상영시간: 25분 감독·각본·그림 콘티 외: 신카이 마코토 음악: 텐몬  
 주제가: Low "THROUGH THE YEARS AND FAR AWAY"  
 목소리 출연: 스키치 치히로 / 무토 스미(성우 판)  
 신카이 마코토 / 시노하라 미카(오리지널 판)  
 배급: MANGAZOO.COM

## 별을 쫓는 아이

극장 개봉일: 2011년 5월 7일  
 상영시간: 116분 원작·각본·감독: 신카이 마코토  
 작화 감독·캐릭터 디자인: 니시무라 타카요  
 미술 감독: 탄지 타쿠미 음악: 텐몬 주제가: 쿠마키 안리 "Hello Goodbye & Hello"  
 목소리 출연: 카네모토 히사코 / 이리노 미유 / 이노우에 카즈히코  
 제작: 코믹스 웨이브 필름  
 배급: 미디어 팩토리 / 코믹스 웨이브 필름

## 날씨의 아이

극장 개봉일: 2019년 7월 19일  
 상영시간: 114분 원작·각본·감독: 신카이 마코토  
 작화 감독: 타무라 아츠시 캐릭터 디자인: 타나카 마사요시, 타무라 아츠시 미술 감독: 타키구치 히로시  
 음악: RADWIMPS 주제가: RADWIMPS  
 "사랑이 할 수 있는 일이 아직 있을까(愛にできることはまだあるかい)", "Grand Escape(グランドエスケープ)(Movie Edit, feat. 미우라 토코)", "바람의 목소리(風たちの声)(Movie Edit)", "축제(祝祭)(Movie Edit, feat. 미우라 토코)", "괜찮아(大丈夫)(Movie Edit)"  
 목소리 출연: 다이고 코타로, 모리 나나, 오구리 슌, 혼다 츠바사  
 제작: <날씨의 아이> 제작위원회  
 배급: 코믹스 웨이브 필름 배급: 토호

## 초속5센티미터

극장 개봉일: 2007년 3월 3일(시네마 라이즈를 시작으로 전국 순차 개봉) 상영시간: 63분 원작·각본·감독: 신카이 마코토  
 작화 감독·캐릭터 디자인: 니시무라 타카요  
 미술: 탄지 타쿠미, 마지마 아키코 음악: 텐몬  
 주제가: 야마자키 마사요시 "One more time, One more chance"  
 목소리 출연: 미즈하시 켄지 / 콘도 요시미 / 오노우에 아야카 / 하나무라 사토미  
 제작·배급: 코믹스 웨이브 필름

## 너의 이름은.

극장 개봉일: 2016년 8월 26일  
 상영시간: 107분 원작·각본·감독: 신카이 마코토  
 작화 감독: 안도 마사시 캐릭터 디자인: 타나카 마사요시  
 미술감독: 탄지 타쿠미, 마지마 료코, 와타나베 타스쿠  
 음악: RADWIMPS 주제가: RADWIMPS  
 "꿈의 등불(夢灯笼)", "전전전세(前前世)(movie ver.)", "Sparkle(スパークル)(movie ver.)", "아무것도 아니야(なんでもないや)(movie ver.)"  
 목소리 출연: 카미키 류노스케 / 카미시라이시 모네 / 나가사와 마사미 / 이치하라 에츠코  
 제작: <너의 이름은.> 제작위원회  
 배급: 코믹스 웨이브 필름 배급: 토호

## 언어의 정원

극장 개봉일: 2013년 5월 31일(대만·홍콩·중국에서 동시에 개봉)  
 상영시간: 46분 원작·각본·감독: 신카이 마코토  
 작화 감독·캐릭터 디자인: 츠치야 켄이치  
 미술 감독: 타키구치 히로시 음악: KASHIWA Daisuke  
 엔딩 테마: "Rain"(작사·작곡: 오에 센리, 노래: 하타모토히로)  
 목소리 출연: 이리노 미유 / 하나자와 카나  
 제작: 코믹스 웨이브 필름 배급: 토호 영상 사업부

## 구름의 저편, 약속의 장소

극장 개봉일: 2004년 11월 20일(시네마 라이즈를 시작으로 전국 순차 개봉) 상영시간: 91분 감독·각본·그림 콘티: 신카이 마코토  
 캐릭터 디자인·작화감독: 타자와 우시오  
 미술: 탄지 타쿠미, 신카이 마코토 음악: 텐몬 주제가: ♡ "너의 목소리"  
 목소리 출연: 요시오카 히데타카 / 하기와라 마사토 / 난리 유카  
 제작·배급: 코믹스 웨이브 배급협력: 팬텀 필름

잘  
다  
녀  
와  
.

다녀오겠습니다.

## RADWIMPS [음악]

먼저 이야기를 크게 있는 그대로 이해하고 제 안에서 여과한 후 자연스럽게 나오는 것을 솔직하게 곡으로 만들어요

—어떻게 이번 작품에 대한 이야기가 나오기 되었는지, 먼저 그 이야기부터 듣고 싶습니다.

**노다 요지로:** 2020년 봄에 먼저 초고 각본을 받고 그걸 읽게 되었는데, 그때는 우선 감상을 듣고 싶었던 것 같아요. 그래서 몇 번 정도 반복해서 읽고 제가 생각했던 것을 보내드렸던 것 같아요. 각본에 대한 감상은 엄청 두근두근거렸어요. 과거작과는 결정적으로 다른 질감인데다, 이번에는 일본을 돌아다니는 이야기로 판타지적인 요소도 강하잖아요. 개인적으로 로드무비나 폐허 같은 걸 좋아해서 비주얼적인 부분도 기대되었어요. 그런 내용을 적어서 보내드렸어요.

—이번에도 음악에 참여하시게 되면서, 어떤 이미지부터 시작하셨나요?

**노다:** 과거 2작품은 팝뮤직에 가까웠는데, 이번에는 현대적인 것보다는 보편적인 멜로디나 토착적인 음색, 일본 고유의 것을 느낄 수 있는 무언가가 있어도 괜찮겠다고 생각했어요. 다만, 너무 그쪽으로 치우치고 싶지는 않아서 그 에센스는 담으면서 2022년 현재의 음악을 만들어야겠다는 생각을 아주 많이 했어요. '스즈메'의 경우에는 그런 접근부터 시작했어요. 그런 면에서 토야카의 목소리가 중요했다고 생각해요. 베스트라고 생각할 만한 목소리를 만나서 정말 다행이었어요.

—'스즈메'라는 악곡을 만들 때 열쇠가 된 것이 무엇인지 궁금합니다.

**노다:** 여러 가지 요소를 생각하긴 했는데, 첫 단서는 듣는 순간 사람들을 끌어당기는 강한 끌림이 있는 곡이었어요. 아카펠라로 시작하고 싶었어요. 한번 들으면 붙잡혀서 떨어지지 않을 것 같은 멜로디를 생각했어요. 거기에 합창을 넣어서 소리를 생생하게 한 부분은 엄청 의식한 거예요. <날씨의 아이> 때의 "Grand Escape(グランドエスケ-プ)"에서 힌트를 얻어서, 인간의 목소리가 가지고 있는 강한 날것의 힘을 이번에는 보다 넓은 영역에서 표현 가능했으면 했어요. 이번에는 진노우치 카즈마 씨와의 오케스트라에도 도전한 부분이 있었지만 더불어, 합창에서 음악을 겹겹이 쌓아가는 방법 같은 것도 도전이었어요.

—진노우치 카즈마 씨와의 작업은 어떠셨나요?

**노다:** 대략적으로 어떤 곡을 누가 주체가 되어 진행할 것인가에 대해서 이야기하고 그다음부터는 각자의 작업에 들어갔는데, 런던 레코딩 때 합류해서 함께 오케스트라 수락을 했어요. 그곳에서 제가 만든 것에 새로운 해석을 덧붙여 주셔서 정말 공부가 되었어요. 음악적인 것이기 때문에 말로 표현하기는 어렵지만, 관객의 감정을 어디로 움직이게 할 것인가 하는 도선(導線)이나, 전체적으로 어떤 순서로 어떤 강도로 끌고 갈 것인가 하는 방향에 대한 생각을 끌어내 주셨어요. 레코딩 스튜디오에서 경험한 소리의 너울 같은 것은 새로운 지점에 도달한 것 같은 기분을 들게 해주었고, 그 소리가 없어지는 장면은 신카이(마코토 감독) 씨의 것 중에서도 새로운 연출이 있는 장면이었기 때문에 들어본 적 없는, 본 적 없는 것이 만들어진 것 같습니다. 그런 부분의 극장 체험은 저 개인적으로도 정말 기대됩니다.

—사운드트랙 반에는 본편에서는 사용되지 않은 악곡도 수록되어 있지요?

**노다:** 매번 그랬지만, 처음에는 구체적으로 이 장면에서는 이 곡, 이라는 것이 없고 우선은 이야기를 크게 있는 그대로 이해하고 제 안에서 여과한 후에 자연스럽게 나오는 것을 솔직하게 곡으로 만들어 가는 식으로 해왔어요. 그렇게 만든 곡을 수록하고 있습니다. 예를 들어, 'Tamaki'도 처음 각본을 읽었을 때 그녀의 인간적인 부분이 이 이야기에서 중요하겠구나 생각했어요. 소중한 존재에 대한 미워하는 마음과 좋아하는 마음은 반드시 표리일체하기 때문에 누구나 가지고 있는 공통의 감정이 가로놓여 있는 느낌이 들었어요. 그래서 타마키의 테마 같은 것을 만들게 되었어요. '스즈메의 눈물'도 본편에서는 사용되지 않았는데 주제가 후보로도 고려했던 곡이지만 작품 그 자체에서 만들어진 곡이라는 점에서 사운드트랙에 넣었습니다.

—엔딩을 장식하는 RADWIMPS의 "카나타하루카"에 대해서도 듣고 싶습니다.

**노다:** 후보로 몇 곡정도 전달드린 것 중에 신카이 감독님이 이걸로 할까, 저걸로 할까 고심했던 때가 있었어요. 그게 다른 새로운 곡을 모색하는 걸까, 라는 생각에 마지막에 최대한 쥐어짜내 만든 것이 "카나타하루카"였어요. 이번에는 다양한 요소가 있는 영화이기 때문에 아마도 신카이 감독님으로서도 영화를 어떻게 매듭지어야 할지 망설임이 있었을 거라 생각해요. 저도 '스즈메'만으로는 영화의 색이 한쪽으로 치우칠 것 같아서, 마지막은 이 곡으로 이 이야기는 연애 영화라고 제시하는 것이 좋지 않을까요, 라고 제안을 드렸더니 이해해 주셨어요. 왕도의 중심이라고도 할 수 있는 곡이 되었습니다. 토야카의 '스즈메'가 여성 보컬이기 때문에 남성 보컬이 있는 것도 밸런스적으로도 좋았던 것 같았어요.

노다 요지로(vo/gt/pf), 타케다 유스케(ba)

[야마구치 사토시(Dr), 쿠와하라 아키라(Gt)는 활동 중지 중]

2001년 결성, 2005년 메이저 데뷔. 장르라는 기존의 틀에 얽매이지 않는 음악성, 연애에서 생각관까지를 철학적, 정열적으로 그린 가사로, 사춘기를 지나는 세대를 중심으로 폭넓은 층에게 큰 지지를 받고 있다. 그 음악성은 밴드 사운드에 그치지 않고 애니메이션 영화 <너의 이름은.>, <날씨의 아이>의 음악전반을 담당. 영화 배경음악에서도 다채로운 작곡성을 발휘해 아주 높은 평가를 받았다(각각의 작품에서 제40회 일본 아카데미상 최우수음악상, 제43회 일본 아카데미상 최우수음악상을 수상). 2021년 11월 23일에 약 3년 만인 FULL 앨범 "FOREVER DAZE"를 릴리스. 같은 해 12월~2022년 1월까지의 전국 투어 'FOREVER IN THE DAZE TOUR 2021-2022'(전국 6개 곳 12공연)를 개최했다. 2022년 3월 4일(금) 공개된 영화 <남은 인생 10년>을 위해 만든 영화 배경음악 29곡과 주제가 "우루우비토"를 수록한 오리지널 사운드 트랙 앨범을 발매했으며, 같은 해 7월에는 TBS 금요 드라마 [이시코와 하네오 -그런 일로 고소합니까?-)의 주제가로 만든 신곡 "인간 놀이"를 디지털 공개했다.

## 진노우치 카즈마 [음악]

현장음을 잘 사용하지 않고, 만들어 놓은 소리로  
비현실감 있게 접근해 보았습니다.

—신카이 마코토 작품에는 첫 참가라고 하셨는데, 제안이 들어왔을 때 어떤 생각이 들었나요?

**진노우치 카즈마** : 솔직히 저 같은 타입의 작가에게 이야기가 들어올 줄은 생각하지 못했기 때문에, 놀랐습니다. 어떤 경위로 말씀 해주신 건지 의문이었습니다만, 감독님이나 카와무라(겐키) 프로듀서와 첫 만남 당시 회견해서도 말한 새로운 영화 체험이라는 이야기가 나와서 원만하게 되었던 것 같습니다. 극장이라는 큰 공간에서는 영상이나 소리의 박력이라든지, 깊이라든지 최대한 살릴 수 있는 것을 요구하고 있다고 이해했습니다만, 지금 나온 멋진 영상을 보고, 과연 여기를 목표로 하고 있구나라고. 다시 답을 맞춰가는 느낌이 들었습니다.

—지금까지 감독의 작품을 보신적이 있으신가요?

**진노우치**: 확실히 처음 본 것은 제가 아직 학생 시절에, 신카이 감독님이 자신의 Web에서 공개한 <그녀와 그녀의 고양이>(1999)를 보고, 동료와 '요즘은 영상에서도 이런 퀄리티가 나오네'라고 이야기했었습니다. 당시, 음악에서도 저 혼자 컴퓨터를 사용한 작품을 만들어 Web에 공개하는 스타일이 나오기 시작해서, 새로운 시대의 제작자로 대단한 분이라고 인상이 남아있었어요. 그 무렵부터 감독님을 알고 있었습니다.

—그것이 이번 작업에서 함께 하면서 음악으로서는 우선 어디서부터 착수(着手)하셨나요?

**진노우치**: 규슈에서 미미즈가 출현하는 장면입니다. 감독님께서 '작품의 색을 정하는 장면이 된다 생각될 것 같으니 우선 여기서부터 작업 부탁드립니다.'라고 처음에 의뢰가 들어왔지만, 갑자기 큰 것이 왔구나. 거기서 음색만의 프레이즈 나뭇의 음악적 언어를 맞추어 나가는 작업을 하면서 장면과는 상관 없는 이미지 곡 같은 것도 같이 만들기도 했습니다. 그게 팽이라면 팽인 거고, 어디까지 가면 팽인지 짐작으로도 알 수 있으니까요.

—처음에 이미지화했던 부분에서 변화가 있었나요?

**진노우치**: 세세하게 주고받는 것은 하면서도, 규슈의 미미즈는 대부분 처음 이미지화한 그대로의 느낌대로 되었습니다. 만약에 토지마다 미미즈의 음악에 어떻게 변화를 줄 것인가는 어려웠던 때 고베와 관련해서는 유원지였기 때문에 금속감이 있으면 좋겠다고 감독님이 말씀하셨어요. 그래서 처음에 금속을 두들기면서 소리를 많이 모아서 구축해 봤는데, '금속감이 아직 나오지 않았어요'라고 말씀하셔서. 뭐가 다를까 싶어서 물어봤더니, 음정이 핑 도는듯한 소리가 금속 같다고 하셔서, '그렇구나. 그게 금속 감이군요!'라는 교환도 있었어요.

—미미즈의 관련한 악곡을 일본풍과 서양, 디지털과 아날로그가 융합된 재미가 있네요.



**진노우치:** 처음에 일본 악기 위주로 구성하고 있었지만, 감독님의 작품이 가지는 팝 느낌에 맞지 않는 것과 그건 그대로 자주 있는 견해가 되어 버릴 것이라고 생각했습니다. 디지털 소리는 넣어보니 의외로 잘 나왔어요. 처음은 별별 떨면서 제안해 드렸지만, 점점 더해주어도 좋다고 했기 때문에 게다가 후반에서는 늘리거나 장면에 따라 접근 방식을 바꾸거나 해서 도입했습니다.

—일본악기는 얼마나 넣으셨나요?

**진노우치:** 사실은 잘 사용하지 않았습시다. 피리와 관련해서도 통소 같은 소리입니다만, 실제로는 없는 피리로, 짧은 대나무 피리의 음색을 녹음으로 디지털 처리로 음정을 낮추어 갔습시다. 현장감 그대로는 별로 없을지도 모르겠네요. 북으로 만들어낸 가공된 소리로 하고 있습니다. 그래서 현실에는 있을 수 없는 음색입니다만, 미미즈만 해도 주인공 이외에는 모이지 않기 때문에, 비현실감 같은 것이 있으면 좋을 것 같아서 악기 소리의 조립 방법도 그렇게 접근해 보았습시다.

—REDWIMPS와의 공동 작업은 어떠셨나요?

**진노우치:** 함께하게 되어서 매우 자극되었습니다. 곡에 관해 진행 방법은 달랐습시다만, 예를 들어 RADWIMPS 씨의 곡과 관련해서 (노다)요지로 씨 쪽에서 오케스트라 어레인지 부분에서 조금 더 보태고 싶다, 전후 장면의 연결로 뭔가 더하고 싶다고 했을 때, 그것에 대해 저희 쪽에서 이런 프레이즈는 어떤가요, 이런 악기 편성도 더하면 어떨까 하는 제의를 드리기도 하고. 요지로 씨는 원래부터 멋진 멜로디 메이커이기도 합니다만, 역시 감독님과의 궁합이 잘 맞는다고나 할까, 세계관을 겹쳐 가는 것이 정말 능숙했습니다. 영화 음악을 만들어가는 세세한 기술을 이것저것 사용해 영상에 소리를 맞춰가는 작업 자체는 해 나갈수록 사실 그렇게 어려운 일이 아니라고 생각합니다. 근데 요지로 씨의 음악은 거기에만 멈춰 있지 않고, 심플한 메시지로 쿵 하고 들려주어서. 그게 작품을 굉장히 돋보이게 하기도 하고. 정말 대단하다고 생각했습니다.

1979년생, 히로시마현 출신. 게임 '메탈 기어 솔리드' 시리즈의 작곡 담당을 계기로 2006년부터 게임과 영화, 애니메이션 음악 작곡에 참여한다. 2016년에 게임 '헤일로 5: 가디언즈'로 영국 아카데미상 음악상에 노미네이트. 2019년 발매된 Marvel작품의 게임 'Marvel's Iron Man VR' 등의 작곡을 담당. 애니메이션 작품에서는 2019년 공개된 Netflix <울트라맨>, 2020년 공개된 Netflix <공각기동대 SAC\_2045>, 2021년 공개된 Disney+ <스타워즈 비전스: 아홉 번째 제다이>에서, 작곡가 토다 노부코 씨와 공동 작곡을 한다. 또한 <명탐정 피카츄>와 <쥬만지: 넥스트 레벨> 등 헐리웃 작품의 작곡팀에도 참여. 필름 스코어링에 의한 오케스트라와 전자 음악을 활용한 하이브리드 작풍이 특징이다. 미국 워싱턴주 시애틀과 캘리포니아주 로스앤젤레스를 기점으로 활동한다.

MUSIC

# '스즈메 feat.토아카' 작사·작곡 : 노다 요지로

네 안에 있는 붉은 선과 푸른 선  
그것들이 이어지는 곳은 심장

바람 속에서도 지지 않을 듯한 목소리로  
전할 말을 지금 길러내고 있어

시간은 베개 바람은 보드라운 살결 별은 고향 사람은 아지랑이

어째서 울고 있냐고 물을 때 답할 수 있는 눈물 따위로  
우리가 만난 일의 의미는 전혀 따라잡을 수 없어

이 한 몸으로는 모자라는 외침

너의 손에 닿았을 때에만 떨렸던 마음이 있었어  
의미를 몇 개나 넘어서면 우리가 그곳에 다다를 수 있을까

어리석음이라도 좋아 추함이라도 좋아  
올바름의 저 너머에서 너와 손을 잡고 싶어

떠올릴 수가 없어 소중한 기억을  
말로 표현되지 않는 여기 있는 감정

어쩌면 어쩌면  
그것만으로 이 마음은 이루어졌을 수 있어

어쩌면 어쩌면  
너에게 '알아차려줘'라고 지금도 그 가슴을  
쳐서 소리 내는 걸 거야

어째서 울고 있냐고 물을 때 답할 수 있는 눈물 따위로  
우리가 만난 일의 의미는 전혀 따라잡을 수 없어

이 한 몸으로는 모자라는 외침

너의 손에 닿았을 때에만 떨렸던 마음이 있었어  
의미를 몇 개나 넘어서면 우리가 그곳에 다다를 수 있을까

어리석음이라도 좋아 추함이라도 좋아  
올바름의 저 너머에서 너와 살아가고 싶어

## - COMMENT -

주제가 부를 수 있게 되었다고 들었을 때 믿을 수 없었습니다. 놀라움과 기쁨, 불안이 동시에 밀려와서 머리가 멍하게 되어버리는 날들이 이어졌습니다. 오디션에서는 첫 레코딩이기도 했었기 때문에 불안과 긴장으로 목소리가 떨렸고, 거의 숨소리처럼 돼버렸던 것을 기억하고 있습니다. '스즈메'라는 곡을 받았을 때 제가 어떻게 노래를 하고 싶은지 이미지가 순조롭게 그려졌습니다. 그 감각에 의지해 실제 레코딩에서는 소리와 말이 가장 잘 울리도록 편안하게, 저담게 노래할 수 있게 되었다고 생각합니다. 예고편에서 흘러나오는 제 목소리를 처음 들었을 때는 지금까지 맛보지 못한 떨림을 느꼈습니다. 레드윙프스의 섬세하면서 귀에 맴도는 멜로디와 아름답게 마음을 울리는 신카이 마코토 감독 세계관의 일부가 되어 기쁩니다.

## 토아카 TOAKA

2003년생으로 중학생 시절에 취주 악단에서 오보에를 담당했다. 고등학생 때 부 활동에서 염원하던 밴드를 결성하지만 1년도 되지 않아 해산했다. 어쩔 수 없이 혼자 어쿠스틱 기타를 연주하며 노래를 시작, 고등학교를 졸업할 때까지만 라이브 활동을 하겠다며 스스로 기한을 정했다. 하지만 마음속 깊은 곳에서는 뮤지션을 향한 꿈을 포기하지 못했고 결국 연주 동영상을 녹화해 틱톡에 올리기 시작했다. 곡에 따라 표정을 바꾸는 자유자재의 가창력은 듣는 이들의 귀를 떨 수 없게 만들었다. 처음으로 제작해 올린 오리지널 곡 '인어공주'가 큰 주목을 받은 이후 커버 영상이 화제가 되며 차근차근 팔로워를 늘려갔다. 이러한 토아카의 목소리는 제작진 귀에 들어왔고, <스즈메의 문단속> 보컬 오디션에 참가하기에 이르렀다. 섬세한 목소리에 이따금 옛보이는 천진난만함, 슬픔을 띄는 분위기 등 아직 어떠한 색으로도 물들지 않은 원석 같은 재능이 노다 요지로, 그리고 신카이 마코토 감독을 매료시켰다.

# '카나타하루카' 작사·작곡 : 노다 요지로

사랑의 의미도 감촉도 상대성이론도  
모두 똑같이 허황된 것이라 생각한 나였어

어른이 된 그때에는 만나고 있는 걸까?  
수만 개나 되는 사랑의 노래 그 의미를 알게 될까?

하지만 사랑은 혁명도 초조함도 천재지변도 아니고  
너였어

네가 웃는 모습은 왠지 쓸쓸함을 닮았었지  
네가 노래하는 모습은 오늘 아침놀로 보였어

수천 년 후 인류가 무엇을 하고 있을지보다  
아직 아무도 모르는 얼굴로 웃는 너를 보고 싶어

내게는 없는, 나에게는 없는 것으로 만들어졌어  
네가 이런 나를 만들고 있어

그런 말을 하면 웃겠지?  
그런 얼굴이라도 보고 싶은 마음이야

나 혼자를 위해 오늘까지 써 온 이 마음  
갑자기 네가 끼어들어 몹시 곤란하고 대정체야

그럼에도 너는 이런 나를 지금 우주에서 가장 원했던 거라고  
말을 하지

네가 말하는 목소리는 어머니 콧노래를 닮았었지  
네가 침묵하는 모습은 밤의 고요함으로 보였어

수만 년 후의 지구가 어떤 색이라도 이젠 상관없어  
아직 아무도 모르는 얼굴로 웃는 나를 너는

몇 백, 몇 천 번이나 이미  
보고 있고 듣고 있는데 알지는 못하겠지

"너만 있다면" "너만 있다면"  
그 뒤에 이어지는 말이 아무리 무서운 모습을 하고 있다 해도

이 두 팔로 바로 껴안으러 갈 수 있어

너와 함께 보는 절망, 네가 없는 희망 따위는 희미해질 정도로 빛나니까

네가 웃는 모습은 왠지 다정함을 닮았었지  
네가 노래하는 모습은 오늘 저녁놀이 보였어

수천 년 후 인류가 무엇을 하고 있을지보다  
아직 아무도 모르는 얼굴로 웃는 너를 보고 싶어

내게는 없는, 나에게 없는 것으로 만들어졌어  
네가 이런 나를 만들고 있어

말라 버릴 정도로 너의 이름을 외쳐서  
너에게 닿을 수 있다면 지금 외칠게

RADWIMPS / 진노우치 카즈마

## '스즈메의 문단속'

주제가 '스즈메 feat.토아카' '카나타하루카' 및 극중곡 등을 수록.

## STAFF PROFILES

작화 감독

츠치야 켄이치

TSUCHIYA KENICHI

Studio Annapuru, 월트 디즈니 애니메이션 재팬을 거쳐, Answer Studio에서 메인 애니메이터로 활약. 주요 작품에는 <곰돌이 푸 - 티거 무비>(2000), <곰돌이 푸 - 히파렘프 무비>(2005), <듀공과 바다로>(2012) 등. 신카이 작품에는 <별을 쫓는 아이>(2011)에 공동 작화감독으로 첫 참가. <언어의 정원>(2013)에서는 캐릭터 디자인·작화감독을 맡아, 리얼한 현대극에 도전한 현장의 그림 제작에 도움을 주었다. <너의 이름은.>(2016)에서도 작화 감독진의 일원을 맡았다.

미술감독

탄지 타쿠미

TANJI TAKUMI

도쿄예술대학 미술학부 회화과 졸업. <일본 침몰>(2006), <기요스 회의>(2013), <바람의 검심> 시리즈(2012, 2014), <신 고질라>(2016) 등 다수의 영화, 드라마, 애니메이션 작품에 참여. 최근에는 그림책 작업이나 단편 애니메이션을 제작하는 등 활약의 무대를 넓히고 있다. 신카이 작품에는 <구름의 저편, 약속의 장소>(2004)부터 참여. 신카이의 작품의 대명사인 섬세한 미술을 여명기부터 서포트하고 있으며 지금까지 <초속5센티미터>(2007)에서 미술을, <별을 쫓는 아이>(2011), <너의 이름은.>(2016)에서는 미술감독을 맡았다.

조감독

미키 요코

MIKI YOKO

코믹스 웨이브 필름의 전신 회사인 코믹스 웨이브를 거쳐, 현재는 프리랜서로 활동 중. 신카이 마코토 감독 작품에는 <구름의 저편, 약속의 장소>(2004 / 촬영보좌), <별을 쫓는 아이>(2011 / 색채설계보좌), <언어의 정원>(2013 / 색채설계, 촬영), <너의 이름은.>(2016 / 색채설계), <날씨의 아이>(2019 / 조감독, 색채설계)를 맡았다. 2020년에는 미키 요코 명의로 타이세이 건설의 TV CM [미얀마]편의 감독·그림 콘티·연출을 맡았다.

## CG 감독

타케우치 요시타카

TAKEUCHI YOSHITAKA

<초속5센티미터>(2007)부터 모든 신카이 마코토 감독 작품에 참여했으며 <별을 쫓는 아이>(2011), <언어의 정원>(2013), <너의 이름은.>(2016), <날씨의 아이>(2019)에서는 3DCG 총괄을 담당. 애니메이션 작품이나 CM 등에 연출, 감독으로서도 참여하고 있으며 2018년에는 중일 합작 애니메이션 <우리의 계절은>의 1편인 '작은 패션쇼'로 오리지널 작품 감독 데뷔를 이뤘다.

## 촬영 감독

츠다 료스케

TSUDA RYOSUKE

TROYCA 소속. [알드노아. 제로](2014, 2015 / 비주얼 이펙트), [사쿠라코 씨의 발밑에는 시체가 묻혀 있다](2015 / 촬영감독), [Re:CREATORS](2017 / 비주얼 이펙트), [아이돌리쉬 세븐] 시리즈 (2018~2022 / 촬영감독) 등에 참여. 신카이 마코토 감독 작품에는 <너의 이름은.>(2016)부터 촬영 스태프로서 팀에 참여해 <날씨의 아이>(2019)에서는 촬영 감독을 맡았다.

## 캐릭터 디자인

타나카 마사요시

TANAKA MASAYOSHI

주요 참여 작품으로는 [가정교사 히트맨 리본](2006~2010 / 캐릭터 디자인), [달링 인 더 프랑키스](2018 / 캐릭터 디자인·총작화감독), <신 에반게리온 극장판>(2021 / 작화감독) 등 다수가 있다. 나가이 타츠유키 감독 작품인 [토라도라!](2008~2009), [그날 본 꽃의 이름을 우리는 아직 모른다](2011), [그 여름에서 기다릴게](2012), <마음이 외치고 싶어해>(2015), <하늘의 푸르름을 아는 사람이여>(2019)에서 캐릭터 디자인·총작화감독을 담당했다. 신카이 마코토 감독과는 Z외의 CM작품인 <크로스 로드>로 첫 협업을 했으며, <너의 이름은.>(2016), <날씨의 아이>(2019)의 캐릭터 디자인을 맡았다.