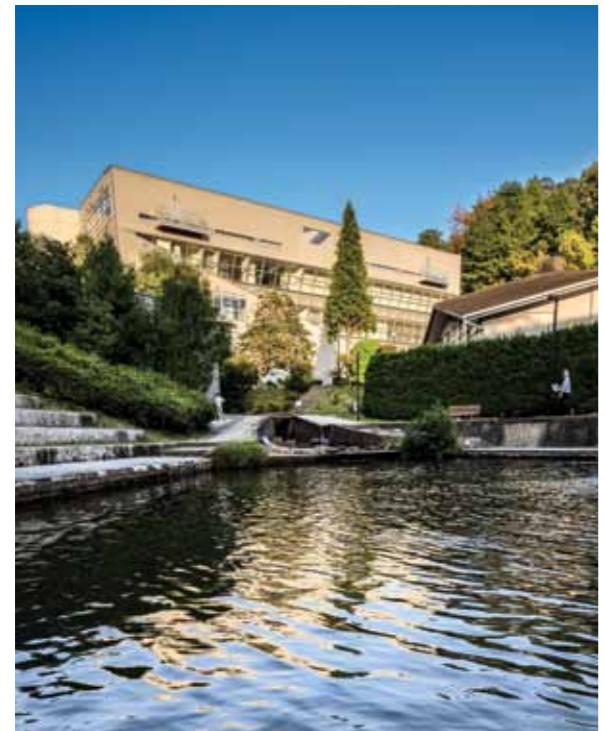


일본 만화가의 산실, 세이카

# CRADLE OF Creativity

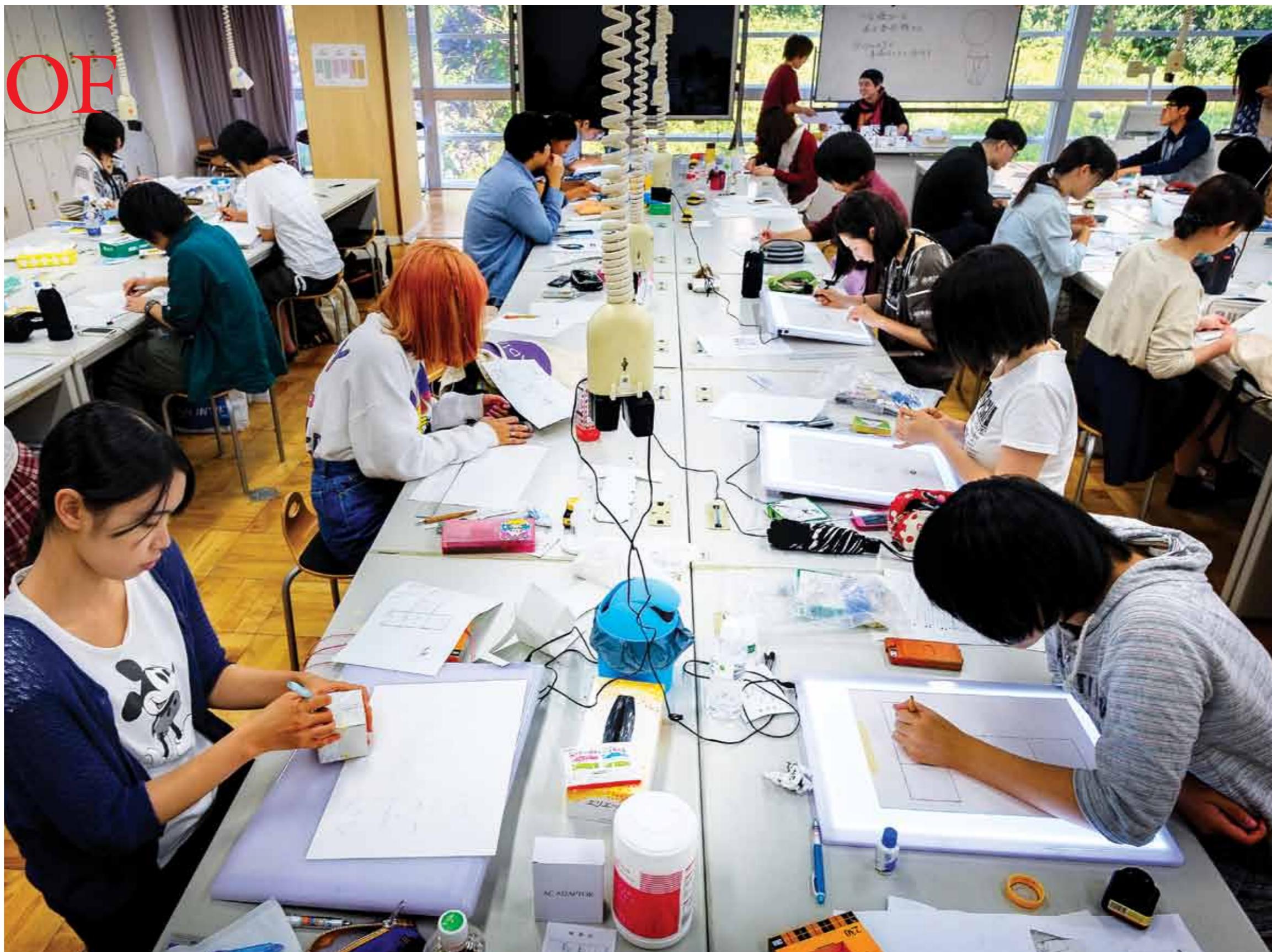
일본 만화인 '망가'와 만화영화 '아니메' 전문가를 육성하는 교토 세이카대학교. 줄여서 흔히 '세이카'라고 부르는 이 학교를 찾아 학생들과 교수들을 만나보았다.

At Kyoto Seika University, renowned comic artists show young talents how to turn their manga dreams into professional careers.



일본 교토에 위치한 세이카대학교는 만화학부에 유명 강사진을 여럿 두어 전 세계 만화학도 사이에서 인기가 높다(위). 세이카대학교는 만화를 손으로 그리는 작업을 중시하는 만큼 연필로 삽화를 그리는 수업을 진행한다(오른쪽).

Kyoto Seika University is home to the renowned Faculty of Manga, the only school of its kind (above). Manga students work on illustrations in a workshop (right).

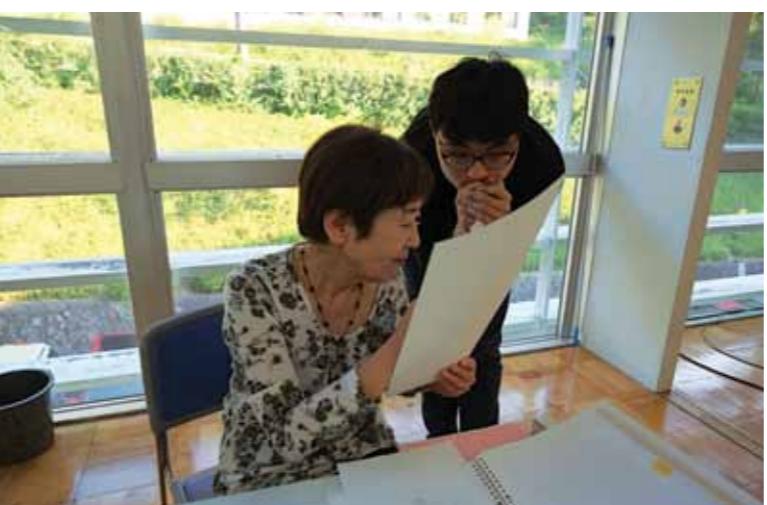


세이카대학교의 한국인 유학생 김은지 양은 걸음마를 뗄 무렵부터 만화영화 <세일러문>을 보며 만화를 향한 사랑을 키워 나갔다. 그녀의 부모는 자신의 딸이 만화가를 꿈꾼다는 사실을 알면서도 딸이 진로를 선택하기에는 너무 어리다는 이유로 반대했다. 그들은 고등학생이 된 딸이 자신의 작품을 전시하고 판매하는 모습을 보고 나서야 딸에게 재능이 있음을 인정하고 지원하기에 이르렀다. 그녀에게 세이카대학교 만화학부 입학은 너무나 당연한 선택이었다. 만화 교육을 선도하는 세이카대학교는 1970년대에 이미 만화 강좌를 개설했다. 정식으로 만화학부가 만들어진 건 2006년 들어서였다. 이곳에서 학생들은 만화와 만화영화 창작을 다루는 여섯 개 과에 등록할 수 있는데, 김은지 양이 선택한 '코믹아트'는 그중 가장 인기가 높은 과다.

코믹아트 전공 과정에서 강사들은 학생 개개인의 성장과 전문가로서의 능력 개발 모두를 강조한다. 학교에 입학한 뒤 첫 2년간 학생들은 만화의 토대가 되는 스토리를 짜는 데 필요한 기본 기술을 익히고 만화를 그릴 때 사용하는 재료, 스토리보드 구성 등에 능숙해지는 방법을 배운다. 그 후 2년간은 세미나 형식의 교

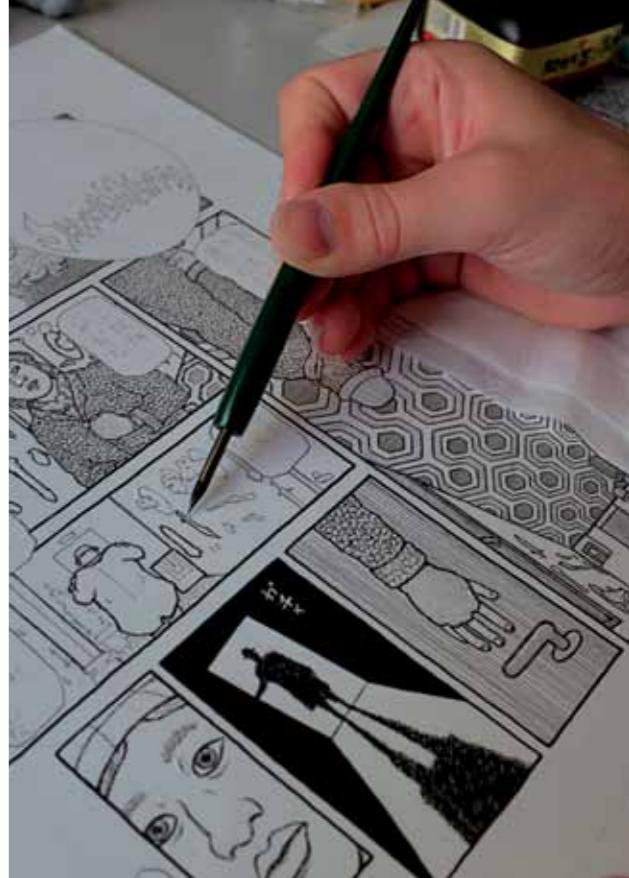
**K**im Eun-ji was just a toddler when she saw her first volume of *Sailor Moon*. She got caught up in the story and the beautiful images and fell in love with manga. Though the young Korean student knew from an early age that she wanted to be a manga artist, her parents initially opposed her career choice, viewing it as a childish and impractical pursuit. It was not until she was a high school student and had exhibited and sold her own works that she could prove to her parents that her art had potential.

For someone like Kim, studying at the Faculty of Manga at Kyoto Seika University was an obvious choice. A pioneer in manga education, Seika opened its first manga classes in the 1970s. The faculty, established in 2006, remains the only one of its kind. Within the faculty there are six courses focusing on different aspects of manga and anime creation. The one that Kim Eun-ji has chosen, the Comic Art course, is one of the school's most popular.



컴퓨터를 활용한 만화 제작 수업(왼쪽 페이지). 사이토 나즈나 강사가 학생의 작품을 보며 의견을 제시하고 있다(위). 스웨덴 출신의 대학원생 로빈 린스트룀의 작품(오른쪽).

While there is an emphasis on drawing by hand, computers also play an important role (opposite). Instructor Saito Nazuna gives feedback to a student (above). Work by graduate student Robin Lindström (right).



육을 통해 교수들의 지도를 받으며 자신만의 만화를 그리는 데 집중한다. 수업 과정 못지않게 중요한 건 최고 수준의 만화가 지망생들이 모여서 이루는 교내 분위기다. “고등학생 때는 만화를 그리는 학생이 저 혼자였는데, 여기서는 주위에 만화 그리는 학생이 많아서 매우 행복해요. 저의 관심사를 추구하는 동시에 관심사가 같은 사람들과 이야기를 나눌 수 있어서 정말 좋아요. 매 일매일이 더할 나위 없이 즐겁습니다.” 올해 4학년인 일본인 학생 우에다 유기의 말이다. 연신 생글생글 웃는 그녀의 얼굴에서 학교 생활이 얼마나 즐겁고 만족스러운지 엿볼 수 있다.

현재 세이카대학교에서 만화를 공부하는 외국인 학부생은 모두 96명으로 전체 학생 중 약 10퍼센트를 차지한다. 만화학부장인 요시무라 가즈마는 외국인 학생들이 학교와 자국 학생들에게 미치는 영향이 상당히 중요하다고 귀띔한다. “일본에서 만화는 매우 흔한 존재여서 일본인으로서는 무엇 때문에 만화가 특별한지 인지하기가 오히려 어렵습니다. 일본에서 만화란 유치하고 성가신 것으로 여기는 경우가 종종 있죠. 하지만 다른 문화적 가치관을 지닌 외국 학생들은 일본 만화를 다른 방식으로 읽고 해석합니다. 그 학생들과 이야기를 나누고 그들의 시선을 통해 만화를 보면 만화에 대한 기준의 생각에 신선한 의미가 부여됩니다. 만화가 그저 흔한 빠진 게 아니라 의미 있고 독특한 문화 매체로 다가오죠. 이런 신선한 시각으로 만화를 볼 수 있는 기회는 우리 학생들에게도 매우 중요합니다.” 세이카대학교에는 만화학부 외에 '아니메'라고 부르는 만화영화를 가르치는 학부도 있다.

**Foreign Eyes** Within this course, teachers emphasize both personal and professional development. In the first two years, students learn the basic skills they need to compose a compelling story, familiarizing themselves with materials and storyboarding techniques. In the following two years, they develop their own individual works under closer supervision from their teachers in a seminar system.

Just as important as the course itself, however, is the atmosphere created by having the very best manga students as peers. Ueda Yuki, a cheerful Japanese student in his fourth year, says, “At high school, I was the only one I knew who drew manga, so to come here and be surrounded by other manga artists is a really happy experience for me.”

There are currently 96 overseas undergraduate students studying manga at Seika, representing about 10 percent of the student body. “In Japan, manga is such a commonplace thing that it is hard for us to realize what is really special about it,” says faculty head Yoshimura Kazuma.

“We see it as both simple and dispensable. But foreign students, with their different cultural values, read and understand Japanese manga in a different way. To talk with them and see manga through their eyes is to see it in a fresh light, as not just ordinary but something unique. This opportunity



강사들은 학생의 작품에 조언을 아끼지 않는다(왼쪽). 자신의 만화 작품을 태블릿 PC로 보여주는 다츠 스가야 선생(위). 만화학부장 요시무라 가즈마(오른쪽 페이지).

A student receives feedback from two instructors (left). Instructor Tatsu Sugaya displays her manga work on a tablet PC (above). Faculty head Yoshimura Kazuma (opposite).

다름을 인정하는 교육 세이카대학교에서 4년간 수학하며 전문 기술을 닦은 학생들은 주로 만화가, 만화영화 제작자, 편집자, 게임 개발자, 삽화가를 직업으로 삼는다. 컴퓨터그래픽을 활용하는 직업을 갖길 바라는 김은지 양은 현재 컴퓨터그래픽 과목에 열과 성을 다하고 있다. “이제 만화는 웹툰이나 전자책 형태로 출판되고 있어요. 직접 손으로 그리는 게 중요하다는 생각에는 변함이 없지만, 갈수록 만화 제작 과정에서 컴퓨터의 비중이 커지는 게 사실이죠. 손으로는 1시간 걸려서 그릴 것을 컴퓨터로는 20분이면 마칠 수 있거든요.” 김은지 양의 말이다.

학생들은 개인의 자유와 성장을 강조하는 세이카대학교의 학풍을 높이 산다. “이곳에서는 비난이나 조롱을 받지 않고 내 생각을 이야기하고 그림을 그릴 수 있다는 점이 가장 좋아요. 우리 학교는 학생마다의 개성과 자기 표현을 존중하고 복돋워주거든요. 이것이 바로 세이카가 일반 대학과 다른 점이라고 생각해요.” 김은지 양의 설명이다. 스웨덴에서 온 대학원생 로빈 린스트룀 또한 자유를 강조하는 학풍 때문에 세이카대학교를 좋아하게 됐다고 말한다. “다른 학교에서는 전문적인 경력 개발을 위해 학교 츠에서 가장 필요하다고 생각하는 것만을 골라서 가르치기 일쑤예요. 하지만 이곳에서는 학생들이 저마다 개성 있는 스타일을 창조하도록 돕고 격려합니다. 그리고 수업을 하시는 선생님들은 단지 만화 산업의 특정 분야에만 종사한 사람들이 아니에요. 반문화(反文化) 잡지를 만들던 분부터 지극히 상업적인 만화를 그리던 분까지, 그 스펙트럼이 무척 넓습니다.”

to see manga with fresh eyes is very important for our students,” he says.

Many students go on to become professional manga artists, animators, editors, game creators and illustrators. Kim sees her future in computer graphics, which she is currently studying with enthusiasm. “Manga is now increasingly published online and in e-books, so, although I still feel it is important to draw by hand, computers are becoming more and more important for our work. A piece that would take me an hour to do by hand takes me 20 minutes on a computer.”

Students praise the school for its emphasis on personal liberty and growth. Kim says, “The school accepts and encourages everyone’s individuality and self-expression.” Robin Lindström, a graduate student from Sweden, says that this emphasis on freedom led him to fall in love with the school. “Many other schools teach what they believe is most relevant to pursue a professional career. But here they encourage you to create a unique style. And the teachers are not only from one part of the comic industry. There are teachers here who have worked on counterculture magazines and others who draw more commercial comics.”

Many of the faculty’s instructors are big names in the world of manga, such as Takemiya Keiko, the renowned cre-

이곳 만화학부 강사 중에는 만화업계가 인정하는 유명인이 많다. 대표적인 인물로는 공상 과학 만화 <지구로>의 작가인 다케미야 게이코를 들 수 있다. 또한 ‘코믹아트’ 과목을 이끄는 사소우 아키라의 작품 <마에스트로>는 2015년에 영화로 제작될 예정이다. 로빈 린스트룀은 사소우가 작가로서 창의성을 유지하면서도 성공적인 경력을 일군, 만화계의 좋은 본보기이며 존경의 뜻을 표한다. “우리가 학생들에게 원하는 건 작품을 완성하는 능력을 키우는 겁니다. 만화 그리는 재능이 뛰어난 사람은 많지만 작업을 끝까지 마치는 이는 많지 않죠. 작품 하나를 완성하려면 굉장히 많은 단계를 밟아야 합니다. 우선 아이디어를 내고 스토리 보드를 구성한 다음, 붓으로 그림을 그리고 색을 입히는 등 복잡한 과정을 거쳐야 하죠. 사람들은 아이디어를 낼 때는 의욕이 앞서다가 어느 시점이 되면 작업에 삽증을 내기 마련입니다. 끈기를 키우고 작업을 꾸준히 진행해 완성하는 태도가 매우 중요합니다.” 사소우의 말이다. 세이카대학교가 최고의 만화 교육기관으로 인정받는 이유는 술한 시행착오를 겪은 선배 만화가들이 가르치고 있어서가 아닐까.

©글 마이클 램 사진 폴 크루스

ator of manga epic *Toward the Terra*, and Comic Art course leader Sasou Akira, whose *Maestro* series will be made into a live-action film in 2015. Lindström says that Sasou is an example of someone who has pursued a successful career in manga while maintaining his personal creative integrity.

“We want students to develop the ability to create complete works. There are many who are skilled at drawing manga, but not so many who can keep working on a piece until it is complete. There are many steps to creating a complete work of manga — first the initial idea, then storyboard-ing, then brushwork and coloring and so on,” says Sasou.

“You have to work on each stage at a steady pace, and it takes time. At some point most people, although excited at that initial idea, will inevitably get tired of the job. Developing the strength to endure, to keep going and to get through it all, is terribly important.”

© By Michael Lambe

Photographs by Paul Crouse

