

6 문화

연극영화학과 'dOnut'팀 제3회 대학연극제 베스트5 수상

곽승윤 기자 ksymickey05@khu.ac.kr

7월 10일부터 8월 2일까지 용인시에 열린 제3회 대학연극제에서 우리학교 연극영화학과 'dOnut'팀이 49개 팀과 경쟁해 베스트5상을 수상했다. 인터뷰에 참여한 서기정(연극영화학 2021), 강다연(연극영화학 2022), 임세현(연극영화학 2022), 이준영(연극영화학 2022), 권나린(연극영화학 2023), 김채영(연극영화학 2025) 외 12인으로 구성된 팀은 'dOnut' 작품을 선보였다. 이들을 만나 수상에 이르기까지 과정에 대해 물었다.

졸업 전 새로운 무대 도전 “그냥 해보자”며 뭉쳤다

시작은 3월 말이었다. 대학연극제 예선 공고를 본 연극영화학과 고학번 학생들 사이에서 “졸업 전 새로운 무대에 도전해보자”는 뜻이 모였다. 서 씨와 강 씨가 지인들에게 참가를 제안했고, 이들은 큰 부담 없이 “그냥 해보자”며 'dOnut'팀을 결성했다.

팀명이자 작품명인 'dOnut'은 연출을 맡은 강 씨가 골랐다. 강 씨는 “작품 선정 과정에서 저작권 문제 등 어려움이 있었다”며 “여러 작품을 살펴 보던 중 'dOnut'의 시놉시스를 접하게 됐다”고 말했다. 도넛의 빈 가운데를 마음속 공허함에 빚낸 설정, 그중에서도 공허함을 채워야 할 빈칸으로만 보지 않는 관점이 강 씨의 마음을 사로잡은 거다.

연극제는 사전 예매 단계에서 전석 매진을 기록했다. 평소 학교 공연에서 지인을 주된 관객으로 맞이했던 것과 달리 낯선 관객들로 가득 찬 객석은 이들에게 큰 중압감으로 다가왔다. 평소에도 긴장을 많이 한다는 서 씨는 “낯선 분들이 객석의 대다수를 차지해서 평소보다 훨씬 많이 긴장했다”며 “연기하는 팀원들을 보면서 나도 해내야겠다고 생각하다 보니 긴장감이 줄었다”고 말했다.

사극체 연습, 눈물까지 무대 완성까지 걸린 4개월

팀 구성부터 무대 완성까지 4개월 동안 쉽지 않은 시간이 이어졌다. 작품 'dOnut'은 일상적인 대화체 대신 각 인물의 개성

이 잘 드러나는 말투를 사용한다.

특히 서 씨가 맡은 '도둑' 역할은 사극체 대사가 많아 다소 낯설고 우스꽝스러운 표현이 잦았다. 서 씨는 “평소에 사용하지 않던 표현 방식을 사용해 동료들 앞에서 연기하는 것이 가장 힘들었다”며 “다소 부끄럽더라도 괜찮다고 생각하기까지 연습에 많은 시간을 들였다”고 설명했다.

함께하는 시간이 늘어날수록 예상치 못한 문제도 생겼다. 공연에 대한 팀원들의 진심은 때로 과열된 열정으로 이어졌고, 이는 팀원 간 갈등으로 번졌다. 극 중에는 도둑과 알바생이 도넛 하나를 사이에 두고 대립하는 순간 ‘사랑한다’고 외치는 장면이 있다.

‘도둑’ 역할을 맡은 서 씨와 ‘알바생’ 역할을 맡은 권 씨는 장면 표현 방식에서 이견을

가운데가 땀 뚫려 있어야 도넛반죽이 고루 익는다

‘가운데가 땀 뚫려 있어야 도넛 반죽이 고루 익는다.’ 'dOnut' 팀원들이 관객에게 전달하고자 한 가장 큰 메시지다. 강 씨는 “이 작품은 궁극적으로 도넛을 인간의 마음에 비유해 공허함을 바라보는 시각에 의문을 제기하는 작품”이라며 “공허함을 다루기보다 그 자체로 놔두는 것이 온전한 상태임을 인정하는 것이 중요하다는 메시지를 담고 있다”고 말했다.

이러한 메시지는 팀원들에게도 긍정적인 영향을 미쳤다. 강 씨는 “연극제가 끝난 직후 단체 활동이 사라지면서 공허함을 느꼈지만, 이제는 그 빈자리를 억지로 채우기보다 있는 그대로 받아들이는 것도 괜찮다고 생각하게 됐다”고 말했다.



용인시에서 열린 제3회 대학연극제에서 베스트5상을 수상한 우리학교 연극영화학과 'dOnut'팀이 손으로 도넛 모양을 만들고 있다. (사진=박류빈 기자)

보였다. 서 씨는 “각자 서러움이 쌓인 상태에서 연기에 온 마음을 쏟을 수 없다고 생각해 직접 다 같이 모여 이야기 하자고 했다”고 말했다. 서툰게 시작된 대화는 서로의 감정을 이해하는 계기가 됐고, 이후 서로를 믿는 하나의 팀이 됐다.

공연이 끝난 뒤 객석에서는 뜨거운 반응이 쏟아졌다. 연출을 맡아 홀로 객석에서 무대를 지켜보던 강 씨는 공연 후 관객들로부터 “오늘 공연 너무 잘 봤어요”, “팀원들 너무 다 잘해요”라는 말을 들었다. 강 씨는 “저를 모르는 사람이 제 공연만 보고 좋은 말을 해주신 게 처음이라 너무 인상 깊게 남았다”며 당시를 회상했다.

짧은 시간이었지만 함께한 무대는 팀원들에게 잊지 못할 추억이 됐다. 특히 서 씨에게 이번 연극제는 배우 생활을 지속하기 위한 원동력이 됐다. 서 씨는 “지금은 배우를 계속할까 고민하기보다 일단 재미있고, 즐겁게 부딪혀 봐야 하는 때라는 것을 느꼈다”고 말했다. 조연출을 맡은 김 씨는 “연극제를 통해 팀원들과 함께하는 경험에 매우 소중하다는 것을 깨달았다”며 “졸업까지 시간이 남은 만큼 지속적인 작품 활동을 이어가고 싶다”고 말했다. 'dOnut'은 막이 내렸지만, 이들이 각자의 자리에서 써내려 갈 이야기는 이제부터 시작이다.

‘Replica’로 풀어낸 자아 예디대 통합전시회

김재희 기자 jaylove0413@khu.ac.kr

【국제】예술디자인대학(예디대) 5개 학과(도예·디지털콘텐츠·시각디자인·연극영화·의류디자인)가 참여한 제9회 통합전시회가 지난 4일부터 8일까지 서울 서대문구 메자닌 북가좌에서 열렸다. 통합전시회는 예디대 학생들이 학과 간 협업으로 완성한 창작물을 선보이는 행사로 매년 개최되고 있다. 올해는 ‘Replica: 조각난 시선 끝의 재구성’을 주제로 디자인, 영상, 도예, 의상 등 여러 분야를 아우르는 작품 36점이 전시됐다.

예디대 권미진(디지털콘텐츠학 2023) 학생회장은 이번 전시 주제인 ‘Replica’가 단순한 ‘원본 복제’를 의미하는 것은 아니라고 설명했다. 권 회장은 “우리가 살아가며 만들어진 현재의 모습은 과거의 기억과 경험이 겹겹이 쌓여 만들어진 하나의 Replica”라며 “이미 완성된 결과보다 변화하고 재탄생하는 과정을 보여주고 싶었다”고 밝혔다. 이어 “정체성을 고민하는 지금의 학생들과 가장 잘 어울린다고 생각해 주제로 선정했다”고 설명했다.

전시회 참여한 ‘POST-ER’ 팀은 관람객이 직접 포스터를 제작할 수 있는 참여형 작품(POST-ER)을 선보였다. 태블릿에 문구를 입력하면 단어들이 실시간으로 조합돼 하나의 포스터가 완성되는 방식이다. 작품 제작에 참여한 김경민(시각디자인학 2025) 씨는 “관람객들이 누구나 창작자가 돼 보는 경험을 할 수 있도록 기획했다”며 “선배들과 함께 전시를 준비하며 많이 배울 수 있었다”고 소감을 전했다. 욕망의 신을 중심으로 열 명의 정령이 지키는 가상의 신전을 구현한 ‘파움’ 팀의 (FRAGMENTA VOTI)도 전시됐다. 작품을 제작한 정지원(디지털콘텐츠학 2025) 씨는 “관람객들이 직접 토템을 쌓으며 작품과 상호작용할 수 있도록 구성했다”며 “관람객들이 지금 자신이 가장 바라는 것이 무엇인지 돌아보고, 전시의 일부가 되어보는 경험을 했으면 좋겠다는 마음을 담았다”고 말했다. 이어 “평소엔 만날 기회가 적었던 다른 학과 학생들과 함께 작업할 수 있어 좋았다”며 “통합전시회를 통해 학과 간 교류의 폭을 넓힐 수 있었다”고 덧붙였다.

친구의 작품을 응원하기 위해 전시회를 찾은 관람객 이하은 씨는 “게임 형식으로 제작된 작품이 가장 인상 깊었다”며 “지금 출시돼도 될 정도로 완성도가 높아 놀랐다”고 말했다. 또한 이 씨는 “다양한 매체와 표현 방식을 한자리에서 경험할 수 있어 재밌었다”고 소감을 밝혔다.

권 회장은 “이번 전시가 학생들에게는 서로의 작업을 이해하고 교류하는 계기가 되고, 관람객들에게는 예술을 폭넓게 경험하는 시간이 됐으면 한다”며 개최 소감을 전했다. 이어 “학교와 조금 떨어진 전시장임에도 많은 학우와 교직원분들께서 찾아와 주셔서 감사하다는 말씀을 전하고 싶다”고 덧붙였다.