

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.3.413>

JCCT 202-5-48

니체의 허무주의가 재현된 애니메이션의 연출적 특성 - <진격의 거인>을 중심으로

Directorial Characteristics Depicting Nietzschean Nihilism in Animation: A Focus on 'Attack on Titan'

김지웅*, 이현석**

Kim Jiwoong*, Lee Hyunseok**

요약 니체의 허무주의 주창 이후 많은 문학, 드라마, 영화에서 허무주의와 연관한 인간 심리에 대한 묘사가 이루어졌으며, 애니메이션 또한 허무주의를 담아낸 서사가 TV 시리즈와 극장용 애니메이션으로 제작되고 있다. 특히, 애니메이션은 여타 매체와 달리 어떠한 상상의 이미지도 구현할 수 있는 시각 영상매체로써 실사 촬영 영상과 다른 특성을 보이며, 시간적 속성을 가짐으로써 만화와 차별된다. 이에 본 연구는 니체가 정의한 허무주의의 세 단계가 어떻게 애니메이션 캐릭터에서 재현되고, 어떠한 상황을 연출하는지 애니메이션 <진격의 거인>을 사례로 분석하고자 한다. 이를 위한 연구의 전개는 첫째, 니체의 허무주의의 유형과 세 단계에 대해 문헌을 중심으로 고찰하고, 대중매체에 재현된 허무주의와 애니메이션의 특성에 대해 살펴본다. 둘째, 문헌연구에 기초하여 사례분석 대상의 서사와 구축된 세계관을 통해 허무주의적 관점에서 해석하며, 수동적 허무주의, 능동적 허무주의, 영원회귀의 삶의 세 단계 허무주의를 통해 네 명의 주요 등장인물을 분석한다. 그 결과 해당 애니메이션은 자신의 삶과 존재의 의미를 향한 부정과 긍정이라는 두 가지 메시지를 전달하며, 이를 통해 관객들은 인간의 실존에 대해 심도 있게 고찰할 기회를 맞이한다. 본 연구는 니체의 허무주의가 대중오락 매체인 애니메이션에서 어떻게 재현되는지 살펴볼 수 있는 연구라 사료된다.

주요어 : 허무주의, 니체, 애니메이션, 연출, 실존주의

Abstract After Friedrich Nietzsche's advocacy of nihilism, many literary works, dramas, and films have depicted aspects of human psychology associated with nihilism. Animation, too, has been used to convey nihilism, with narratives infused with nihilistic themes produced as both TV series and theatrical animations. Particularly, animation, as a visual medium capable of realizing any imaginative image unlike other media, possesses distinctive characteristics from live-action cinematography and differs from comics in its temporal properties. Hence, this study aims to analyze how Nietzsche's defined three stages of nihilism are represented within animation characters and how they construct various scenarios, using the anime "Attack on Titan" as a case study. The research unfolds by first examining Nietzsche's types of nihilism and the three stages through a review of literature, while also investigating the portrayal of nihilism in mass media and considering the unique attributes of animation. Secondly, building upon the literature review, the analysis interprets the narrative and constructed world of the chosen case study from a nihilistic perspective, examining four major characters through the stages of passive nihilism, active nihilism, and eternal recurrence. The findings demonstrate that the anime conveys two messages regarding negation and affirmation of one's life and existence, thereby offering viewers an opportunity to deeply contemplate human existence. This study is considered significant as it examines how Nietzschean nihilism is portrayed within the popular entertainment medium of animation.

Key words : Nihilism, Nietzsche, Animation, Production, Existentialism

*정회원, 부산대학교 디자인학과 석사과정 (제1저자)

**정회원, 부산대학교 디자인학과 교수 (교신저자)

접수일: 2024년 3월 14일, 수정완료일: 2024년 4월 11일

게재확정일: 2024년 5월 5일

Received: March 14, 2024 / Revised: April 11, 2024

Accepted: May 5, 2024

**Corresponding Author: leehs@pusan.ac.kr

Dept. of Design, Pusan National University, Korea

I. 서론

독일 철학자 프리드리히 니체는 '신은 죽었다'라는 선언으로 후대에 있을 허무주의 현상을 예견했다. 인간의 도덕이 기존의 가치, 즉, '신'에게 의지하고 있었지만, 인류 문명과 이성의 발전으로 인해 이러한 절대적 믿음이 무너지기 시작했다. 그의 예견대로 오늘날 허무주의는 산업사회의 발전과 함께 근현대 시기 인간의 심리 현상을 설명하는 주요한 사상으로 등장했으며, 이에 따라 문학, 소설뿐 아니라 만화, 영화, 애니메이션 등의 다양한 매체로 재현되고 있다. 하지만, 이러한 사회현상에 대한 애니메이션 관점의 연구는 매우 전무한 상황이다. 이에 따라, 니체의 철학이 애니메이션에서 어떻게 재현되고, 이러한 사상이 대중오락 매체에서 어떻게 재생산 되는지 분석할 가치가 있다고 사료된다.

이에 본 연구는 최근 중영된 애니메이션 영화 <진격의 거인>의 서사, 등장인물, 연출적인 측면에서 어떻게 니체의 니힐리즘이 재현되었는지 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 이 시대의 허무주의적 현상과 애니메이션이 어떤 인과관계가 있는지 다루고자 한다. 이를 위해 연구방법은 문헌 고찰과 사례분석으로 접근한다. 문헌 고찰은 첫째 니체의 허무주의를 중심으로 등장 배경과 세 가지 유형에 대해 살펴보고, 둘째, 허무주의가 어떻게 대중매체에서 차용되고, 서사적 기능을 하는지 분석한다. 또한, 애니메이션의 특성에 대해 시각적 표현 기능을 중심으로 고찰한다. 사례 연구는 앞선 문헌 연구에 기인하여 애니메이션 <진격의 거인>을 대상으로 분석하여 서양 철학인 니체의 허무주의가 애니메이션에서 어떻게 재현되었는지를 고찰한다.

II. 문헌 연구

1. 니체의 허무주의

니힐리즘(nihilism : 허무주의)의 니힐(nihil)은 라틴어의 '무(無)'를 뜻한다.[1] 니힐리즘이라는 용어는 야코비(Friedrich Heinrich Jacobi)에 의해 처음으로 사용되었으며[2], 이후 19세기 러시아의 유명 작가 이반 투르게네프(Ivan Turgenev, 1818~1883)의 작품 <아버지와 아들>(1862)에서 언급되면서 알려지기 시작한다[3], 이후 동양에서도 통용되기 시작했으며, 한국에서는 이를

'허무주의(虛無主義)'로 번역한다. 인류는 이전까지 '인간 존재 이유와 존엄성은 어디에서 오는가?'라는 본질적인 질문에 대한 답을 '신'으로부터 찾고자 하였다. 신은 서양문명에서 인류의 창조자이자 구원자로서 절대적인 '신성' 자체로 존재하였다. 하지만 과학과 문명의 발전과 동시에 인간 중심의 르네상스 시기를 거치면서 기존의 신성에 대한 의심이 일게 되며, 절대적 믿음에 대한 회의를 느끼게 되었다. 다윈의 진화론이 기독교의 창조론을 반박한 것을 예로 들 수 있다. 또한, 종교와 사회로부터 억압받은 개인의 자유 의지는 허무주의라는 정신적·시대적 사조에 동조하게 됐다. 허무주의는 19세기 무렵 유럽 전 지역에 영향을 미쳤으며, 현재에 이르러서는 인간의 심리를 다루는 주류 철학으로 자리 잡게 되었다.

프리드리히 니체는 '신은 죽었다'라는 표현과 함께 허무주의를 함축적으로 정의하였다. 니체는 <차라투스트라는 이렇게 말했다>에서 차라투스트라가 산에서 내려오다가 만난 성자와의 대화 이후의 독백을 통해 신의 죽음을 선포했다. "도대체 이럴 수가 있을까! 저 늙은 성자는 자신의 숲속에만 살면서 신이 죽었다는 이야기를 아직 듣지 못했구나!"[4] '신의 죽음'은 니체 철학의 출발점이 된다. 그러나 여기서 의미하는 신의 죽음은 종종 오역되기도 하는데, 니체가 말하는 '신의 죽음'에서 신이란 단지 종교에서 말하는 신만을 의미하는 것은 아니다. 이는 플라톤 이래의 이념과 이상 일체 등 기존의 가치를 부정하는 것을 의미한다.[5] '신의 죽음'이란 결국 '가치의 죽음'을 암시한다. 니체에 따르면 허무주의는 '왜?'라는 물음에 대한 대답은 결여되지만 '무엇을 의미하는가?'라는 질문에는 '최고 가치들이 탈 가치화하는 것'으로 소략한다. 그는 기독교적 가치관을 포함한 인간의 이상을 부정한 것이다.

결국, 허무주의는 '종래의 최고가치가 무가치한 것이 되는 과정'으로 해석된다. 허무주의가 다른 철학들과 구분되는 것은, 특정 시기의 현상만을 뜻하는 것이 아니라 역사 그 자체를 의미한다는 것이다.[6] 니체의 철학을 해석했던 마르틴 하이데거 또한 허무주의를 '서양 역사의 근본 운동'으로 파악하였는데, 이는 허무주의가 고대 그리스부터 지속적으로 이어져 온 역사적인 현상이라는 점을 의미한다.[7] 따라서 허무주의는 회의주의, 실존주의, 무정부주의 등 다양한 이념과 밀접하게 관련되어 있으며, 동시에 근대 철학 사조의 근간이 된다.

2. 허무주의 유형 및 단계

니체는 '세계를 행복하게 만들겠다는 설'과 '사회주의', '바그너의 음악', 그리스도교적인 이상 등을 통해 기존의 가치를 대신하여 새로운 이상을 채우려는 시도가 일어나고 있으며, 이는 '그리스도교의 교의적 형태'가 '과산한' 곳에서 행해지고 있다고 하였다.[8] 이러한 새로운 가치가 기존의 가치를 대체한다면, 이에 따라 완전한 허무주의로 나아갈 수 있지만, 그렇지 못한다면 불완전한 허무주의에 머무르게 된다.[9] 니체에게 있어 불완전한 허무주의는 완전한 허무주의에 도달하지 못한 과도기 단계이며 가치의 전환을 이끌어낼 만큼 강한 동력을 지니지 못한 상태이다. 이러한 불완전한 허무주의는 수동적 허무주의와 능동적 허무주의로 나뉜다.

첫 번째, 수동적 허무주의는 나약한 정신의 징후로서, 기존 목표나 가치들이 더 이상 적합하지 않게 되는 것이며, 종래의 가치와 진리가 파괴되었을 때 사람들이 의지할 데 없어 겪는 혼란의 상태를 의미한다.[10] 이들은 세계의 생성과 역동성으로부터 벗어나 관조의 방식을 취하며, 현실에 참여하는 것을 포기한다. 즉, 수동적 허무주의는 세상으로부터 회피와 관조, 체념의 성격을 보이며 자신의 내면으로 후퇴하는 단계이다.[11] 이는 세상을 비관적인 시선으로 바라보는 염세주의와 연관되는데, 니체는 염세주의 또한 허무주의의 선행 형태로써 분명하게 지칭하고 있다.[12]

두 번째, 능동적 허무주의는 정신적인 충격과 혼란을 겪은 후 이에 대한 저항과 가치 전복을 행하는 단계이다. 이를 통해, 기존의 가치들을 파괴하고 스스로 가치를 창조할 수 있는 길을 걸을 수 있다고 니체는 설명한다.[13] 수동적 허무주의는 이미 믿음을 상실한 낡은 가치들을 방관하지만, 능동적 허무주의는 이에 맞서 싸우고 그것들을 파괴한다. 수동적 허무주의와 능동적 허무주의는 허무주의자로서 어떻게 삶을 살아가야 하는지에 관한 실천의 방식들을 제시하고 있다.

마지막 허무주의의 단계는 '영원회귀의 삶 (동일한 것의 영원회귀 사상)'이다. 동일한 것의 영원회귀 사상은 신을 믿는 자들이나 과학을 믿는 자들, 그리고 자기 자신만을 믿는 사람들에게까지도 혼란을 주는 새로운 가치를 제시한다. 기독교는 인간이 죽으면 사후세계로 간다고 믿으며, 불교 사상에서는 사후에 또 다른 생명으로 태어난다는 윤회 사상을 믿는다. 무신론자는 사후

에 아무것도 느끼지 못하는 무의 세계에 빠진다고 믿는다. 그러나 이 모든 것은 진리라고 단언할 수 없는 '믿음'에 불과하다. 니체는 이런 믿음들 사이에서 또 다른 방식의 믿음을 제시하는데, 그것이 바로 '영원회귀의 삶 (동일한 것의 영원회귀 사상)'이다. 이는 우리가 아무 의미와 목적도 없이 삶을 반복한다는 것을 뜻한다. 이는 가장 극단적 형태의 허무주의이며, 니체가 제안하는 완전한 허무주의에 해당한다. 삶의 최종 목적도 의미도 없이 모든 것은 영원히 반복된다는 점을 말하고 있다.[14] 니체는 이러한 의미도 목표도 없이 그저 반복되는 삶을 희망한다. 가장 극단적이며 운명론적 허무주의인 영원회귀의 삶을 있는 그대로 받아들일 수 있는 것이 바로 니체의 '운명애(amor fati)'이다.

니체는 "인간의 위대함에 대한 나의 공식은 운명애이다. 그것은 앞으로, 뒤로도, 영원토록 다른 것은 원하지 않는다는 것. 필연적인 것을 단순히 견디기만 하는 것이 아니고, 은폐는 더더욱 하지 않으며 - 모든 이상주의는 필연적인 것 앞에서 거짓이다. - 오히려 그것을 사랑하는 것"이라고 주장한다.[15] 운명애의 자제란 삶이 목적도 의미도 없이 반복되는 것을 그대로 인정하고 받아들일 때 인간은 삶을 긍정할 수 있는 준비가 된다는 것을 의미한다.[16] 니체는 본인이 처한 삶을 있는 그대로 수용하는 자세를 갖는 것이 허무주의를 긍정할 수 있는 가장 이상적인 삶의 방법이라 제시한다. 니체는 이렇듯 삶을 '부정'하는 것으로 시작하는 허무주의의 궁극적인 태도는 바로 '긍정'이라 칭한다. 니체의 이러한 해답은 역설적이며, 허무주의의 본질과 관련된 철학적인 문제를 통해 인간의 양면성을 내포하고 있다.[17]

니체 필생의 과제, 특히 후기에 몰두한 것은 허무주의의 극복이다. 니체는 허무주의의 극복에 대한 가치를 놀이의 정신에서 발견했다. 니체의 놀이철학에 대한 가장 깊은 통찰은 <차라투스트라는 이렇게 말했다>의 제 1부 <차라투스트라의 연설> 중 '세 가지 변화에 관하여(Three Metamorphoses)'에서 잘 드러난다.[18] 니체에 따르면 인간은 낙타-사자-어린이의 세 가지의 정신 단계를 거쳐야 운명을 있는 그대로 받아들이고 자신을 마주할 수 있다고 하였다.[19] 세 단계는 즉, "정신이 낙타가 되고, 낙타가 사자가 되며, 사자가 마침내 어린이가 되는 단계"[20]를 뜻한다.

낙타(또는 당나귀)는 '무거운 짐을 지는 정신'이다. 가장 무거운 것을 견뎌내려는 태도가 바로 낙타의 태도

이다. 이 단계에서 인간은 기존의 가치나 도덕이라는 짐을 메고 사막과 같은 인생을 경험하게 된다. 삶의 기본 전제는 우리가 관습과 규범의 세상에 던져졌다는 것이며 우리 의지대로 바꿀 수 없다는 것이다. 여기서 낙타는 ‘너는 마땅히 해야 한다(You should)’는 이름의 거대한 용을 주인으로 섬기며 복종한다. 그 용은 인류가 밟아온 2천여 년 이상의 가치를 담고 있고, 낙타는 묵묵히 주인이 지워주는 무거운 짐을 가능한 한 많이 지고자 한다.

낙타의 단계를 거쳐서 온 사자는 자기 삶의 중심을 스스로 만들어간다. 즉, 사자는 기존 가치에 대해 저항하는 단계이며, 기존의 관습, 규범, 관계를 파괴할 수 있는 부정의 힘이 있는 것이다. ‘내게 무거운 짐은 도대체 무엇일까?’를 고민한다면 낙타의 단계에 있는 것이고, ‘나는 도대체 무엇을 원하는가?’를 고민한다면 사자의 단계에 있는 것이다.[21] 낙타에서 사자가 되면 거대한 용의 말에 복종하지 않는다. 가치 파괴적인 태도로 스스로의 자유를 쟁취해낸다. 하지만 자유만으로는 새로운 창조를 해낼 수 없다.

마지막으로 어린아이 단계는 있는 그대로의 ‘나’이며 인간 정신 변화의 종착역이다. 복종의 대상을 타인이 아닌 자기 자신으로 변화시킨다. 세상을 있는 그대로 받아들이고 자신에게 주어진 삶을 하나의 유희로 여기고, 하나의 예술작품으로 승화시킨다. 사자가 ‘파괴’의 단계라면 어린아이는 ‘창조’의 단계다. 사자가 특별한 존재가 되기 위한 단계라면, 어린아이는 특별한 존재가 되기 위해 노력하지 않는다. 그저 있는 그대로의 자신을 받아들이고 그것을 최대한 즐기기 위해 노력한다. 니체는 본래의 자신이 되기 위해, 그리고 지금의 탈 가치화된 세계를 살아가기 위해 낙타, 사자, 어린아이의 세 단계를 거쳐야 한다고 주장한다. 인간은 이 과정을 거쳐야만 비로소 니체가 주장하는 ‘초인(Übermensch)’으로서의 삶을 살 수 있다.

앞서 논의한 수동적 허무주의, 능동적 허무주의, 영원회귀의 세 가치를 허무주의자에 대입하면 다음과 같다. ‘수동적 허무주의’는 첫째, 가치의 상실을 경험한다. 그 가치가 가족이나 돈, 명예와 같이 모두가 인식할 수 있거나 철학 또는 신과 같이 본인만이 인식할 수 있는 것일 수도 있다. 이 단계를 지나야 허무주의자를 향한 첫걸음을 내디뎠다고 볼 수 있다. 둘째, 혼란과 불안의 상태에 놓이게 된다. 수동적 허무주의에 봉착한 인간은

기존의 가치가 사라짐으로 인해 삶을 지탱해주던 토대가 상실되었다는 상실감과 불안함이 드러난다.[22] 이때 인간은 내적으로 자신에게 새로운 의미를 부여해줄 가치를 찾아 방황한다. 셋째, 불신과 비관적인 시선을 갖게 된다. 그들은 더 이상 어떤 의미도 신뢰하지 못하게 되며 결과적으로 삶의 모든 것을 부정한다. 여기서 부정이 의미하는 것은 새로운 의미를 찾는 시도이다. 이러한 세 가지 특성은 불완전한 허무주의의 한 형태인 수동적 허무주의에 해당한다.

‘능동적 허무주의’에 해당하는 특성은 다음과 같다. 첫째, 기존의 가치를 스스로 파괴한다. 능동적 허무주의의 인간은 지금까지 믿었던 절대 가치가 몰락해가는 상황을 자신의 정신력으로 극복하려는 적극적인 태도를 취할 수 있다.[23] 둘째, 개인주의적인 성향을 갖는다. 허무주의는 때때로 개인주의와 함께 거론된다. 능동적 허무주의는 사자의 정신과 유사하다. 그들은 개인의 의지와 자유를 중요시하며[24] 스스로 가치를 창조하기 위한 여정을 계속한다. 이러한 특성은 타인에 대한 다소 무관심한 태도로 드러날 수 있다.

다음은 ‘영원회귀의 삶’을 수용한 자들의 특성이다. 첫째, 그들은 본인의 삶을 긍정한다. 이는 니체가 이야기한 ‘운명애’의 자세에 해당한다. 이를 이해한 인간은 본인의 삶에 일어나는 모든 일을 긍정할 수 있게 된다. 둘째, 자신의 운명을 즐긴다. 그들은 운명애의 자세와 더불어 ‘어린아이’와 같은 정신 단계에 도달함으로써 그들의 삶을 유희로 받아들이고 즐길 수 있게 된다.

표 1. 단계별 허무주의자의 특성
Table 1. Characteristics for each type of nihilism

사례 분석 기준		
수동적 허무주의	- 가치의 상실을 경험함 - 혼란과 불안의 상태에 놓임 - 불신과 비관적 시선을 가짐	낙타
능동적 허무주의	- 가치를 스스로 파괴함 - 개인주의적	사자
영원회귀의 삶	- 삶을 긍정함 - 자신의 운명을 즐김	어린아이

III. 사례연구

1. 사례분석 대상

2013년부터 제작된 애니메이션 <진격의 거인>(進撃

의巨人·Attack on Titan)은 많은 이들의 사랑과 관심 속에서 2023년 11월, 10년간의 대장정에 마침표를 찍었다. <진격의 거인>은 작가 이사야마 하지메(諫山創)가 2009년부터 연재한 출판 만화가 원작으로, 독특한 소재와 줄거리, 그리고 특유의 그림체로 독자들에게 호응을 받았다. 이후 애니메이션으로 제작되어 작화와 연출이 수준급으로 묘사되면서 원작을 초월한 작품으로 평가 받는다.

진격의 거인은 최근 종영된 애니메이션 중 문화적·예술적으로 큰 파장을 일으킨 작품 중 하나이며 이야기와 설정, 연출 등에서 허무주의적 성격이 드러난다. 진격의 거인은 니체의 철학을 서사 구조, 등장인물, 연출적 요소 등 다양한 측면에서 해석하여 이야기에 잘 녹여낸 작품이다. 특히 현대 자본주의로 인한 개인의 무력감과 우울한 현실을 그려낸 작품이라는 해석도 나온다.[25] 또한, 허무주의적 성향의 캐릭터들이 해당 작품에 다양한 양상으로 등장한다는 점에서 분석 가치가 충분하다고 판단된다. 해당 사례는 허무주의가 작품 전체를 관통하는 주제가 아니지만, 작품의 여러 요소에 내재한 허무주의에 초점을 맞추고자 한다.

또한, 본고에서 만화 원작이 아닌 애니메이션을 분석하는 이유는 다음과 같다. 애니메이션은 이미지의 운동으로서, 공간적 측면과 시간적 측면의 속성을 모두 가지고 있지만, 만화는 공간적 측면에 제한된다. 시간적 측면에서의 속성에는 연출 타이밍, 음악적 요소 등이 포함되며 이것이 공간적 측면에서의 속성인 비과학적·판타지적 요소와 맞물려 작가의 의도를 있는 그대로 전달하기에 더 용이하다고 할 수 있다.[26] 이현석은 ‘형상표현의 자유로움, 움직임의 구현, 사운드 재현 효과는 애니메이션을 심상 속의 이미지를 표현하는 새로운 예술적 도구로써 확장시키고 있으며, 실제와 비 실제를 넘나드는 시각영상의 표현이 수용자로 하여금 인식의 폭을 확장시킨다’라고 언급하였다.[27] 애니메이션은 이와 같은 요인으로 인해 어떠한 ‘표현’에도 가장 적합한 매체임을 시사한다.

2. 사례분석 결과

1. 작품 서사에 구현된 허무주의

<진격의 거인>은 니체의 허무주의와 여러 측면에서 공통점이 있다. 먼저 이 작품의 세계관에는 기독교적 사상과 배경이 다분히 드러난다. 작중 거인을 피하여

100년간 50m 높이의 벽 안에서 문명을 이어가고 있는 ‘에르디아인’은 기존의 질서와 가치를 따르는 사람들이며, 벽 안의 세상은 기존의 질서와 가치관이 정립되고 유지되는 공간이다. 반대로 거인이 확보하는 벽 바깥은 절대 침범해선 안 되는 곳으로 묘사된다. 여기서 ‘기존의 가치관’이란 니체가 주장했던 허무주의에 따르면 ‘신’으로 해석되며, 이는 니체의 출생과 일생을 모두 고려할 때 ‘기독교의 신’을 뜻하는 동시에 사회가 유지해 오던 기존의 모든 교의와 이상을 함축적으로 담은 단어로 이해된다. 즉, 벽 안의 세상은 기존 기독교의 가치관과 문화가 적용된 세상이며, 에르디아인은 그 안에서 살아가는 유대인의 모습이 투영된다. 또한, 에르디아인들은 작중 신으로 묘사되는 시조의 거인이 죽은 후 그 신체의 일부로 만들어졌으며, 이는 성경 중에 하나님이 자신의 형상을 본 따 인간을 창조했다는 구절과 유사하다.[28] 그리고 작품 후반부에 등장하는 마레 왕국은 에르디아인들을 핍박하고 전쟁을 일으키는 국가로 그려진다. 이 국가는 제국주의적인 성격으로 표현되었으며 병사들의 복장과 주거형태 등 여러 요소를 고려하면 나치 독일로 해석이 가능하다. 나치가 유대인을 핍박했다는 점에서 에르디아인이 유대인을 나타낸다는 가설에 신빙성이 높아진다. 그리고 해당 작품의 배경에는 주인공이 활동하는 시기와 과거 시조 유티르가 탄생한 시기 사이에 약 2천 년이라는 시간적 공백을 사용하였다. 이는 예수가 탄생한 해에서 현재를 기준으로 계산되는 A.D(Anno Domini)에서 가져온 것임을 유추할 수 있다. 해당 작품이 기독교 세계관에 기초한 것은 ‘신’이 죽는 과정을 묘사하기 위함이며, 이는 니체, 그리고 허무주의의 근본적인 발생 배경과 밀접한 연관성이 있다.

또한, <진격의 거인>에서 주된 주제로 드러나는 것은 ‘증오, 전쟁, 역사의 반복’이며 이 주제에 대한 어설론 해결책을 제시하는 것이 아닌 그저 반복되는 현실을 보여주며 관객에게 이에 대해 스스로 고찰할 기회를 제공하고 있다. 애니메이션의 종국에는 주인공들이 평화를 위해 했던 모든 노력에도 불구하고 끔찍한 전쟁을 반복하게 된다는 허무할 뿐인 결말이 기다린다. 이전의 모든 노력이 무의미해지는 이러한 결말은 시청자들을 허무주의로 이끈다. <진격의 거인 더 파이널 시즌>의 완결편 후편 주제곡인 <2천년...혹은...2만년 후의 너에게>(二千年... 若しくは... 二万年後の君へ...)에서는 “증오와 분노는 양날 검이니 역사는 반복된다.”라는 독일

어 가사가 등장한다.[29] 이는 우리가 잘못된 역사를 반복하지 않으려면 증오와 분노의 연쇄를 끊어야 한다는 단순한 충고나 제언이 아닌, 인간의 힘으로는 도저히 죄의 굴레를 벗어날 수 없다는 지독하게 현실적인 묘사로 볼 수 있다. 또는 과거 허무주의로 인한 전쟁을 향한 니체의 슬픔을 현재에 투영한 것으로도 보인다.

2. 캐릭터 서사에 구현된 허무주의

애니메이션 <진격의 거인>에 등장하는 각 캐릭터에 대해 문헌연구에 기초하여 분석한다. 사례분석은 엘빈 스미스, 에렌 예거, 아르민 아르레르토, 지크 예거 네 인물을 중심으로 기술한다. 이 밖에도 작중 허무주의를 드러내는 인물로는 트라우터 카펜, 케니 아커만 등이 있으나 위 네 명의 인물이 작품의 주제를 관통하는 주요한 기능을 하기에 그에 초점을 맞추어 진행한다.



그림 1. 엘빈 스미스(좌), 에렌 예거(우)
Figure 1. Erwin Smith(left), Eren Yeager(right)

벽 바깥의 세상을 조사하는 조사병단의 단장인 엘빈 스미스는 뛰어난 지략가이다. 그의 가치관은 명확했는데, 그것은 진리를 향한 열망과 탐구심이라고 할 수 있다. 그리고 그는 진실이 벽 안이 아닌 밖에 있음을 직감했다. 진실에 가까이 가기 위해서라면 그는 막대한 인명손실을 감행하거나 본인을 미끼로 쓰는 등의 파격적인 전술을 펼치기도 하였다. 이를 통해 해당 인물이 ‘생명’에 절대적인 가치를 두지 않는다는 것을 알 수 있다. 때로는 전쟁에서 수많은 동료가 죽어 나간 와중에도 단 하나의 진실을 밝혀냈다는 사실에 웃음을 짓기도 하는 개인주의적인 면모도 보인다. 이에 따라 엘빈은 능동적인 허무주의자로 구분되며 사자와 같은 정신을 소유한 인물로 이해할 수 있다.

작품의 주인공인 에렌 예거는 엘빈 스미스와 같은 진리를 향한 열망보다는 자유를 향한 갈망을 통해 벽 밖으로 나가고자 한 인물이다. 그 과정에서 그의 허무주의는 수동적으로 경험되었으나, 과거와 미래의 기억

이 동시에 존재하는 진격의 거인 특성에 의해 이를 능동적으로도 이해할 수 있다. 에렌은 미래를 보게 된 이후 본인의 욕망과 인격을 숨기고 허무주의자로서의 삶을 살아간다. 다음 대사는 에렌이 동료들과 함께 꿈에 그리던 바다에 도착해서 꺼낸 대사이다. “바다 너머에는 자유가 있어. 꼭 그렇게 믿어왔어. 근데 아니었어. 바다 너머에 있는 건 적이야. [중략] 그럼 저 너머에 있는 적들을 다 죽여버리면 우리는 자유로워질 수 있는 거야?”(진격의 거인 시즌 3) 에렌은 바다와 자유를 갈망하며 모든 고통을 인내해왔다. 하지만 자유를 기다렸던 그에게 찾아온 것은 무의미함만이 존재한다는 상실감과 허무함 뿐이었다. 벽 밖에 바다는 있었으나 그 너머에는 적이 있었다. 에렌의 허무주의는 과거와 미래가 현재에 영향을 끼치면서 현실에서 일어날 수 없는 스토리가 전제되어 있다. 때문에 해당 인물은 분석 기준에 있는 어떤 허무주의로도 정의되기에 한계가 있다.



그림 2. 아르민 아르레르토(좌), 지크 예거(우)
Figure 2. Armin Arlert(left), Zeke Jaeger(right)

그리고 이러한 에렌에게 자유에 대한 갈망을 심어준 중요한 인물인 아르민 아르레르토 역시 능동적 허무주의에 해당한다. 그는 벽 밖으로 바다를 보러 가자는 꿈을 주인공과 공유하였다. 그들이 삶의 의미를 어디서 찾았는지에 관한 내용은 시즌 4에서 에렌의 이복 형 지크 예거와의 대화에서 확인할 수 있다. 지크 예거는 생명이란 아무런 의미 없이 오로지 증식을 위해 존재한다는 관점을 내비치며 수동적 허무주의와 염세주의적인 인물로 그려진다. 그의 가치관은 결국 죄를 범한 모든 에르디아의 후손들이 아기를 갖지 못하도록 하는 ‘에르디아 안락사 계획’을 고안해내기에 이른다. 그는 아르민과의 대화에서 삶을 긍정하기에 이른다. 단순히 친구들과 달리기 위해서 이 세상에 존재한다고 느꼈다는 아르민의 말에 그는, “그냥 던지고 받고 다시 던진다. 그냥 그것을 반복한다. 아무런 의미도 없지만, 캐치볼을 하는 것만으로도 충분했다.”(진격의 거인 시즌 4)라며 보잘것

없는 평범한 일상 자체로도 삶은 의미를 갖는다고 여기게 된다. 결국, 지크 또한 최후에는 능동적 허무주의자인 채로 생을 마감하게 된다. 증오의 연쇄가 끊이지 않고 역사는 반복된다는 결말과는 달리, 해당 대화에서 허무주의의 긍정적인 부분을 묘사한다. 이는 삶을 부정하는 것으로 시작되는 허무주의가 결국 삶을 긍정하는 것으로 끝난다는 허무주의의 역설과 케를 나란히 한다. 캐릭터 분석 결과 네 명의 인물 중 수동적 허무주의에서 발전해온 경우를 포함해 세 인물이 모두 능동적 허무주의에 해당한다. 이는 작품 구성에서 가치의 상실로 인해 혼란에 빠진 수동적 허무주의를 넘어서 개인의 가치를 찾아가는 능동적 허무주의의 단계가 대중오락의 서사 구성에 보다 적합함을 의미한다.

3. 환상성과 사실성을 통한 대조적인 연출



그림 3. 다이나 프리츠(좌), 거인화한 다이나 프리츠(우)
Figure 3. Dina Fritz(left), and when she turn into a titan(right)

관객에게 ‘거인’이라는 기괴하고 공포스러운 존재를 묘사하기 위해서는 애니메이션의 환상성에만 의존할 수는 없을 것이다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 그럴듯한 사실성이 바탕이 되어야만 환상성은 설득력을 얻고 관객에게 영화적 허구를 인식하면서도 온전히 몰입할 수 있게 한다고 주장한다.[30] 작품 내 일반적으로 그려지는 인간 캐릭터는 일본 애니메이션에서 범용적으로 그려지는 서양인의 모습을 하지만, 거인들은 체형이나 이목구비에서 대부분 동양인의 모습을 볼 수 있으며, 기괴한 표정까지 가미되어 그로테스크함을 끌어 올린다. 또한, 거인의 공포와 인류의 분노를 보다 과장되게 연출하기 위해 평화롭고 즐거운 일상을 우선적으로 보여주어 긴장감을 완화하고, 이후 그러한 일상을 잔인하게 파괴하는 장면 연출이 자주 사용되었다. 주요 등장인물인 리바이 아커만의 외전 <진격의 거인 : 후회

없는 선택>에서는 리바이의 가족이나 다름 없던 이자벨과 팔런이 전사하는 장면은 매우 적나라하게 표현되었다. 이는 이전까지 그들이 쌓아온 일상, 훈련, 고난 등의 서사와 대조되어 해당 상황에서 리바이가 느낀 절망적이고 충격적인 감정을 보다 과장되게 묘사한다.

IV. 결론

본 연구는 애니메이션 <진격의 거인>을 통해 허무주의가 재현된 연출적 특성에 관한 문헌연구와 사례분석을 통해 고찰하였다. 먼저 문헌연구 결과, 니체 허무주의의 등장 배경과 수동적 허무주의, 능동적 허무주의, 영원회귀의 삶이라는 순차적 3단계에 대해 고찰하였다. 수동적 허무주의는 가치의 파괴로 인한 체념과 상실, 현실에서 벗어난 무기력한 관조의 태도를 보인다. 능동적 허무주의는 가치 파괴로 인한 혼란의 단계를 넘어서 스스로 기존 관습과 믿음을 부정하는 저항과의 단계이다. 영원회귀의 삶은 기존의 절대적 믿음에서 벗어나 있는 그대로의 삶을 수용하고, 반복되는 삶을 긍정하는 자세, ‘운명애’의 단계이다. 위 세 가지는 체념-저항-초월의 순차적 세 단계로 진행되며, 니체는 이를 낙타, 사자, 어린아이로 비유한다.

다음으로, 애니메이션 <진격의 거인>을 사례 분석한 결과 세 가지 주요 특성을 도출하였다. 첫째, 작품의 서사의 기저에는 기독교의 세계관이 기초하였다. 이는 허무주의의 등장 배경과 근본적으로 무관하지 않으며, 이를 통해 작품에서 뜻하는 ‘신’의 죽음을 표현하기 위한 장치로서 기능한다. 둘째, 작품 내에서 허무주의를 경험하는 인물들의 서사와 대사를 문헌연구를 기인하여 고찰한다. 이에 따라 본 연구에서는 네 명의 허무주의 캐릭터를 도출하였고, 각 캐릭터가 해당하는 허무주의 유형을 파악할 수 있었다. 더욱이, 애니메이션의 환상성과 사실성을 이용한 대조적인 표현은 인간과 거인의 대조적인 형상표현과 수차례의 가치 파괴적인 장면 연출에 사용되었다.

결론적으로 해당 작품은 잔혹한 세상에서 아무 의미도 찾지 못한다는 결말과 그러한 세상에서 자신의 삶을 긍정하라는 메시지를 동시에 던지고 있다. 이를 통해 관객이 인간의 실존에 대해 스스로 생각하게 한다는 점에서 해당 작품이 허무주의적 정황에 대해 합리적 대응을 이룬 사례로 사료된다.

References

- [1] Doopedia, Nihilism. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1078823&cid=40942&categoryId=31500>
- [2] S.k. Lee. "A study on Heidegger's criticism of nihilism." *Studies in Philosophy East-West*, No. 101, p. 430, Sep 2021. DOI: 10.15841/kspew..101.2 02109.429
- [3] doctorsnews. 2011.10.24. https://www.doctorsnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=74179&sc_word=&sc_word2
- [4] Friedrich Nietzsche, Translated by D.s. Kang. "Thus Spoke Zarathustra: A Book for All and for None." *hangilsa*, p.38, Nov 2011. 프리드리히 니체, 강대석 옮김. 『차라투스트라는 이렇게 말했다 : 모든 사람을 위한 그리고 누구를 위한 것도 아닌 책』, 한길그레이트북스.
- [5] K.c. Moon. "Eine Untersuchung über die dionysische Bejahung und die Überwindung des Nihilismus bei Nietzsche." Master's thesis, p. 14, Feb 2009.
- [6] Friedrich Nietzsche, Translated by C.g. Park. "Nietzsche and nihilism." *fountain of jisung*, p. 129, May 1996. 프리드리히 니체, 박찬국 옮김. 『니체와 니힐리즘』. 지성의샘, 129쪽, 1996.
- [7] S.k. Lee, op. cit., p. 432.
- [8] Martin Heidegger, Translated by C.g. Park. "Nietzsche II." *Cogito General Secretary*, p. 89, 2012. 마르틴 하이데거, 박찬국 옮김. 『니체 II』, 코기토 총서.
- [9] C.d. Yeom. "A study on Nietzsche's nihilism." Master's thesis, p. 27, Dec 2015.
- [10] Y.b. Jeong. "Nietzschean Nihilism-A Study of Oscar Wilde's 『The Picture of Dorian Gray』" Master's thesis, p. 15, Jun 2015.
- [11] S.y. Lee. "Nietzsche, Nihilism and Love for Fate." *Studies in Philosophy East-West*, Vol. 98, p. 344, Dec 2020. DOI: 10.15841/kspew..98.202012.331
- [12] Martin Heidegger, op. cit., p. 88.
- [13] Y.b. Jeong, op. cit., p. 16.
- [14] S.y. Lee, op. cit., p. 344
- [15] Friedrich Nietzsche, Translated by S.y. Lee. "Look at this person." *Jimanji*, p. 373, Nov 2016. 프리드리히 니체, 이상엽 옮김. 『이 사람을 보라』, 지식을 만드는 지식.
- [16] Y.b. Jeong, op. cit., p. 17.
- [17] C.r. Kim. "Is Nietzsche a nihilist? A study on the end of nihilism." *PAN-KOREAN PHILOSOPHY*, Vol. 97, No. 2, p. 42, Jun 2020. DOI: 10.17745/pkps.2020.06.97.39
- [18] N.r. Jeong. "Die Überwindung des Nihilismus und der Geist des Spiels bei Nietzsche." Vol. 16, No. 1, p. 21, Nov 2013.
- [19] Y.b. Jeong, op. cit., p. 18.
- [20] J.w. Lee. "Nietzsche talks about the era when God died." *EBS Humanities Special Lecture*. 2014.
- [21] J.w. Lee. "Nietzsche's life lectures." *Humanist*, Chapter 6, Jul 2015. 이진우, 『니체의 인생 강의』. 휴머니스트.
- [22] C.d. Yeom, A study of Nietzsche's Nihilism, Won Kwang University, p.31, Dec 2015. 염창대, 니체의 허무주의에 관한 연구, 원광대학교 석사학위논문.
- [23] C.d. Yeom, A study of Nietzsche's Nihilism, Won Kwang University, p.32, Dec 2015. 염창대, 니체의 허무주의에 관한 연구, 원광대학교 석사학위논문.
- [24] J.w. Lee. "Nietzsche, Talk about a time when God died", *EBS Humanities Special Lecture*, "Zarathustra said this", 2014. 이진우, 『니체, 신이 죽은 시대를 말한다.』, 2014, EBS 인문학 특강 참고. 『차라투스트라는 이렇게 말했다.』
- [25] Mediaus. 2013.07.05. <https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=35478>
- [26] S.w. Lee. "Animation aesthetics and directing theory." *Cartoon webtoon theory series*, *CommunicationBooks*, pp. 45-49, Jan 2018. 이상원, 애니메이션 미학과 연출론, 만화웹툰이론총서, 커뮤니케이션북스.
- [27] H.s. Lee. "The Surrealist Expression of Buddhist Symbolism Using 3D Computer Animation." *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 9, p. 96, Sep 2014. DOI: 10.5392/JKCA.2014.14.09.093
- [28] Genesis. 1:27
- [29] Linked Horizon. <An dich in zweitausend oder zwanzigtausend Jahren> 2023.
- [30] S.s. Park. "Digital film aesthetics." *History of Culture and Science*, p. 62, Apr 2005. 박성수, 디지털 영화의 미학, 문화과학사.