South American Publishing

SAP Netnography. 2025; 3:179
doi: 10.62486/net2025179

REVIEW

Animation and affective performance: *Kimetsu no Yaiba* and *K-pop Demon Hunters* as contemporary aesthetic devices

Animación y performance afectivo: *Kimetsu no Yaiba* y *K-pop Demon Hunters* como aparatos estéticos contemporáneos

Maria Cynthia Alquicira Vasquez[1]

[1]Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Maestría en Comunicación y Política. México.

Cite as
Alquicira Vasquez MC. Animation and affective performance: *Kimetsu no Yaiba* and *K-pop Demon Hunters* as contemporary aesthetic devices. SAP Netnography. 2025; 3:179. https://doi.org/10.62486/net2025179

Publication History
Submitted: 22-04-2025
Revised: 25-07-2025
Accepted: 22-10-2025
Published: 23-10-2025

Corresponding Author
Maria Cynthia Alquicira Vasquez

ABSTRACT

Animation has ceased to be a marginal medium and has become one of the most influential languages of contemporary culture, articulating image, music, narrative, and symbolic corporeality. This work analyzes *Kimetsu no Yaiba* and K-pop: Demon Hunters as aesthetic devices that reconfigure the way audiences see, feel, and act, activating aesthetic experiences that transcend the screen. Drawing on the approaches of Jean-Louis Déotte, Jan Mukařovský, Gilles Deleuze (via Spinoza), and Diana Taylor, this paper proposes a reading in which animation operates as a technical, normative, affective, and performative device. Both works break established narrative and visual codes, generate affects that modulate the viewer's power, and stimulate bodily practices that shape community repertoires (*cosplay*, dance, fan art) as living forms of cultural transmission. It concludes that contemporary animation not only produces images, but also organizes collective sensibility and is embodied in the bodies of its audiences, becoming a relational and embodied art.

Keywords: Animation; Performance; Affect; Digital Culture; Fandom.

RESUMEN

La animación ha dejado de ser un medio marginal para convertirse en uno de los lenguajes más influyentes de la cultura contemporánea, articulando imagen, música, narrativa y corporalidad simbólica. Este trabajo analiza *Kimetsu no Yaiba* y K-pop: Demon Hunters como aparatos estéticos que reconfiguran la forma en que los públicos ven, sienten y actúan, activando experiencias estéticas que trascienden la pantalla. Desde los enfoques de Jean-Louis Déotte, Jan Mukařovský, Gilles Deleuze (vía Spinoza) y Diana Taylor, se propone una lectura en la que la animación opera como dispositivo técnico, normativo, afectivo y performativo. Ambas obras rompen códigos narrativos y visuales establecidos, generan afectos que modulan la potencia del espectador y estimulan prácticas corporales que conforman repertorios comunitarios (*cosplay*, baile, *fanart*) como formas vivas de transmisión cultural. Se concluye que la animación contemporánea no solo produce imágenes, sino que organiza la sensibilidad colectiva y se encarna en los cuerpos de sus audiencias, convirtiéndose en un arte relacional y corporizado.

Palabras clave: Animación; Performance; Afecto; Cultura Digital; Fandom.

© 2025; The Authors. This Open access article is distributed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

INTRODUCCIÓN

La animación ha dejado de ser una forma menor o marginal del arte audiovisual para convertirse en uno de los lenguajes más poderosos de la cultura contemporánea.[1,2,3,4] Su capacidad para hibridar imagen, música, narrativa y corporalidad simbólica la ha posicionado como un espacio de exploración estética, emocional y política.[5,6,7,8] En particular, fenómenos como *Kimetsu no Yaiba* —anime de impacto internacional surgido del manga de Koyoharu Gotouge— y *K-pop: Demon Hunters* —una película animada que reimagina al K-pop como fuerza de empoderamiento femenina— han captado la atención de comunidades de fans en todo el mundo, no solo por su espectacularidad visual, sino por la manera en que producen experiencias intensas que combinan afecto, estética, deseo e identidad.

En los últimos meses, ambas obras han generado una gran resonancia en redes sociales, plataformas de video como TikTok y espacios de consumo transmedia. Lejos de ser consumidas de forma pasiva, estas producciones se transforman en puntos de encuentro donde los fans performan, remezclan y reactivan sus contenidos a través del cuerpo, la emoción y la acción comunitaria.[9,10,11,12] Frente a este fenómeno, resulta insuficiente analizar la animación únicamente desde su narrativa o su estructura formal.[13,14,15,16] Se requiere una mirada que contemple las condiciones técnicas, afectivas y normativas que hacen posible su existencia como experiencia estética.[17,18,19,20]

Este trabajo forma parte de una investigación en curso desarrollada en la Maestría en Comunicación y Política de la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco, que estudia el anime y la animación contemporánea como fenómenos culturales capaces de generar experiencias estéticas y vínculos comunitarios en la era digital. Este parte de la hipótesis de que *Kimetsu no Yaiba* y *K-pop: Demon Hunters* no deben entenderse como simples productos culturales, sino como aparatos estéticos contemporáneos que reconfiguran las formas en que vemos, sentimos, deseamos y nos relacionamos con otros. Para abordar esta complejidad, se articularán los enfoques de cuatro autores: Jean-Louis Déotte, quien conceptualiza el aparato estético como condición técnica de posibilidad para la experiencia del arte; Jan Mukarovsky, que entiende el valor estético como resultado del quiebre con normas perceptivas dominantes; Gilles Deleuze, quien, desde su lectura de Spinoza, ofrece una teoría del cuerpo como potencia afectiva; y Diana Taylor, que plantea el performance como práctica encarnada de conocimiento, memoria y resistencia.

Al integrar estas perspectivas, se propone que la animación en estas dos obras se presenta como un dispositivo performativo, en el que los cuerpos animados y los cuerpos de los fans coexisten, se afectan y se transforman. Así, el arte ya no se encuentra en la obra como objeto aislado, sino en las relaciones técnicas, normativas, afectivas y performativas que la constituyen y la hacen vivir en comunidad. Esta lectura permitirá no solo comprender el impacto de estas dos producciones recientes, sino también pensar la animación como una forma de arte vivo, corporizado y profundamente enraizado en los modos contemporáneos de sentir.

DESARROLLO

Aparato estético y producción de mirada (Déotte)

Jean-Louis Déotte plantea que el arte no puede entenderse fuera de los aparatos técnicos e institucionales que lo hacen posible. No se trata solo de instrumentos materiales, sino de dispositivos históricos que organizan lo visible, determinan qué puede ser considerado arte y construyen colectivamente la sensibilidad de una época. En otras palabras no hay arte sin aparato, porque no hay una experiencia sensible sin que esta se constituya en un dispositivo técnico.[21]

En *Kimetsu no Yaiba*, la hibridación de animación 2D con CGI, la colorimetría expresiva y la musicalización sincronizada componen un régimen de espectacularidad afectiva. En *K-pop: Demon Hunters*, el cruce entre animación, videoclip, cultura idol, algoritmo y fandom conforma un ecosistema donde la obra existe como interfaz activadora de participación y deseo.

Las palabras de Déotte[21] resuenan más allá de las páginas, pues nos recuerda que el dispositivo produce al espectador, pues nos invita a comprender que no miramos desde un vacío. El dispositivo no se limita a proyectar formas y colores, sino que moldea la mirada de quien las recibe. Nos construye como espectadores, nos enseña qué esperar, qué admirar, qué ignorar y hasta qué sentir.

En cada imagen hay un rastro de las condiciones que la hicieron posible, la técnica que la captura, la institución que la legitima y la cultura que la interpreta. Pero también hay un rastro en nosotros, una huella invisible que nos convierte en parte de la obra. El dispositivo no solo crea el mundo visible, sino el lugar desde el cual lo contemplamos, haciendo que nuestras emociones, juicios y silencios estén ya escritos en el guión de la experiencia estética.

En este caso los fans no solo ven, sino que lo llevan al performance al replicar bailes, hacer *fanart*s, asistir a convenciones, usar filtros de edición, y viralizar momentos clave en TikTok o Instagram. En ese sentido, estas obras funcionan como interfaces más que como objetos cerrados. No solo se contemplan, sino que se habitan y se encarnan. La estética contemporánea, como afirma Déotte, es inseparable de las tecnologías de inscripción y circulación, es aquí donde las palabras del autor vuelven a hacer eco pues el arte no vive en la soledad de la obra. Respira a través de la técnica, se propaga por medios que lo expanden y se teje en las relaciones que establece con su época y con quienes lo miran.[21]

Función, norma y valor: el desvío como fuerza estética (Mukařovský)

Jan Mukarovsky[22] nos da una mirada a la teoría estética, mostrando que dicha lente se enfoca en la comprensión del arte como un hecho social, cuyo valor no reside en una esencia inmutable, sino en su capacidad para reconfigurar funciones y perturbar normas perceptivas. Desde esta perspectiva, el arte no se define por lo que representa o por su nivel de perfección formal, sino por la función estética que adquiere cuando altera las expectativas del receptor. El autor resalta el valor estético de una obra pues no es algo fijo ni eterno que habite en ella como una esencia inmutable. Ese valor solo existe cuando la obra logra cumplir una función estética al provocar una experiencia que nos afecte, que modifique la forma en que percibimos, pensamos o sentimos algo. Y esta función no se activa en cualquier momento o lugar, sino dentro de un contexto social específico, en diálogo —o en tensión— con las normas

estéticas vigentes. En este sentido, una obra puede ganar fuerza estética precisamente cuando rompe esas normas, alterando las expectativas y generando nuevas posibilidades de interpretación y de sensibilidad.

Kimetsu no Yaiba reconfigura el shōnen de combate al introducir una sensibilidad de vulnerabilidad y cuidado en su héroe, mientras que *K-pop: Demon Hunters* descoloca funciones normativas del K-pop al figurar a la *idol* como guerrera con agencia narrativa y física. El efecto es una redistribución de funciones del signo que habilita nuevas lecturas y sensibilidades

Para Mukarovsky, la esencia de lo estético está en su capacidad de transformar lo que parecía tener un sentido fijo o inamovible: que lo decorativo se vuelva expresivo, que lo normado se vuelva desvío. Como él mismo dice, toda función estética nos lleva a una modificación de otras funciones del signo.[22] El arte no vive en la quietud ni permanece estático, sino que reside en la fricción: necesita un roce, un choque, una tensión con aquello que el objeto podría ser de otra manera. Sin ese conflicto, no hay verdadero impulso estético; es la tensión la que despierta nuevas formas de mirar, sentir y comprender.

Desde esta lectura, ambas obras encuentran su valor estético no en el gesto dócil de ajustarse a la norma, sino en el pulso vivo de tensar, interrogar y hacer. La estética no reside en un estilo fijo, sino en el movimiento que, como un flujo invisible, transforma la mirada y afina la sensibilidad de quien observa.

Cuerpo, afectos y potencia (Deleuze/Spinoza)

Para Deleuze, siguiendo a Spinoza, un cuerpo no es una silueta fija ni un conjunto de órganos ensamblados, sino una pregunta abierta: ¿qué puede lograr este cuerpo? Su verdad no está en la forma que lo contiene, sino en la amplitud de sus gestos, en la intensidad de sus resonancias, en la huella que deja en aquello que toca. Un cuerpo se descubre a sí mismo en el roce con otros cuerpos, en las alianzas que teje y en las tensiones que soporta; vive en el eterno espiral de ser afectado y de afectar.

Cada encuentro —con una persona, un objeto, una música o una imagen— modifica su potencia, ampliando o reduciendo el campo de lo posible.[23] Así, el cuerpo es un mapa en perpetua reescritura, un territorio que se expande con cada afecto, que se redefine con cada vínculo. Lo que un cuerpo puede no se sabe de antemano: se revela en la experiencia, en ese instante donde dos fuerzas se encuentran y ninguna vuelve a ser la misma.

Desde una ontología de la potencia, los cuerpos —animados y espectadores— se definen por lo que pueden. Las escenas de combate y las técnicas de 'respiración' en *Kimetsu no Yaiba*, así como la coreografía y el ritmo en *K-pop: Demon Hunters*, operan como máquinas de afectos que aumentan o disminuyen la potencia del espectador. La experiencia estética se comprende como una modulación corporal que intensifica la capacidad de actuar y vincularse.

En este juego de espejos, el cuerpo del fan es despertado por la animación, y la animación, a su vez, cobra nueva vida en los cuerpos de quienes la replican. Es un circuito de energía compartida, donde lo que se mueve en pantalla también mueve fuera de ella. Como nos remite Deleuze, los afectos son variaciones de la potencia de un cuerpo, y todo arte, si es verdaderamente arte, produce afectos.[23] Y aquí, cada paso, cada golpe y cada nota se convierten en una chispa capaz de ampliar lo que un cuerpo —real o animado— puede llegar a ser.

Este desplazamiento es clave: el arte deja de ser representación para convertirse en composición de potencias. La obra no representa un mensaje, sino que organiza afectos que intensifican o debilitan al espectador. El valor de una escena ya no está en su significado, sino en la calidad de la transformación que produce. ¿Aumenta nuestra alegría? ¿Nos hace sentir más vivos? ¿Nos conecta con otros? Si la respuesta es afirmativa, entonces —para Spinoza y Deleuze— estamos ante una experiencia estética real.

Música como dispositivo afectivo y su circulación

Es importante mencionar que la música, en este entramado, no es un simple acompañamiento, sino un dispositivo afectivo en sí mismo: organiza el tiempo emocional de la obra, condensa significados y los hace circular más allá de la pantalla.

La música estructura el tiempo emocional de las obras y se desprende hacia prácticas sociales. En *Kimetsu no Yaiba*, piezas como 'Kamado Tanjiro no Uta' y 'Homura' articulan duelo, determinación y continuidad, cristalizando afectos que se reactivan fuera de la película. En *K-pop: Demon Hunters*, canciones diegéticas como 'Golden' se convierten en himnos de performance y pertenencia que habilitan la repetición coreográfica y la expansión comunitaria.

En *K-Pop: Demon Hunters*, el papel de la música pop sigue esta lógica, pero con un pulso diferente, pues Golden, interpretada por el grupo ficticio Huntr/x, se convierte en un himno de resistencia luminosa. Su ritmo vibrante y sus letras celebratorias no solo marcan momentos de triunfo en la trama, sino que también son apropiadas por los fans, que las bailan, las reinterpretan y las usan como banda sonora de sus propias victorias cotidianas. Aquí, la música amplifica los afectos generados por la animación y, al igual que la coreografía y el combate, se integra en ese circuito de energías que fluye entre obra y comunidad.

La canción Golden llevó esta lógica a otro terreno: el de la cultura pop y la viralidad digital. La canción no solo marcó momentos de victoria en la trama, sino que también trascendió la ficción, alcanzando posiciones en Billboard y generando una ola de coreografías replicadas masivamente en TikTok. Este fenómeno no fue solo un eco comercial, sino una prolongación del sentido narrativo: en la historia, sellar la honmon y volverla dorada significaba llegar al corazón de los fans y derrotar a los demonios; en el mundo real, ese mismo gesto se materializó cuando la canción se convirtió en un himno compartido en espacios virtuales.

Archivo, repertorio y performance de fans (Taylor)

En *Estudios avanzados del performance*,[24] Taylor distingue entre dos modos de preservar y transmitir la cultura: el archivo, que resguarda objetos, documentos y registros, y el repertorio, que vive en los cuerpos, en la memoria encarnada que se transmite a través de gestos, movimientos, danzas, cantos y actuaciones. El archivo guarda, el repertorio enciende. Mientras el archivo pretende custodiar la historia fuera del cuerpo, el repertorio exige presencia: personas vivas que sostienen y transmiten saberes y emociones

a través de la práctica performativa.

Llevado al terreno de la animación y sus comunidades de fans, este marco revela que obras como *Kimetsu no Yaiba* y *K-Pop: Demon Hunters* no son meros "contenidos audiovisuales" atrapados en servidores o plataformas digitales. Son detonadores de repertorios vivos: llaman a ser imitados, bailados, llorados, gritados, reinterpretados. No se agotan en el archivo audiovisual; respiran en los cuerpos que las encarnan, se propagan en gestos repetidos, en coreografías compartidas, en voces que cantan al unísono. El arte, así, ya no habita solo en la quietud de un registro, sino en el latido colectivo de quienes lo viven y lo reescriben con cada movimiento.

En *Kimetsu no Yaiba*, esto se evidencia en la intensidad con que los fans replican escenas icónicas: ya sea mediante *cosplay*, prácticas de doblaje amateur (fabdub), imitaciones de posturas de combate, frases ritualizadas o ilustraciones que circulan como memoria afectiva. Estos gestos no solo celebran la obra: la actualizan como práctica viva. El repertorio no representa la historia de Tanjiro sino que la vuelve presente, a través del cuerpo.

En el caso de *K-pop: Demon Hunters*, la lógica es aún más explícita. Las idols no solo existen como personajes animados, sino como figuras coreográficas diseñadas para la imitación. Sus movimientos, gestos, frases y estilos visuales están pensados para ser performados por las fans. De hecho, el propio K-pop, como industria, se basa en el repertorio corporal: bailes memorizados, sincronías, reacciones físicas y expresividad gestual. Taylor sostiene que este tipo de conocimiento no puede ser reemplazado por el archivo el saber que viaja en el repertorio no se deja atrapar por completo en las páginas, ni —en este caso— en los archivos audiovisuales. Se desliza entre los márgenes del texto y se escapa por los bordes de la pantalla. Es un conocimiento que solo cobra vida en un cuerpo: en la cadencia de un gesto, en la vibración de una voz, en la respiración que se entrelaza con la de otros al transmitirlo.

Los fans, entonces, no se limitan a consumir la animación: la reproducen, la transforman, la encarnan. En ese gesto, tejen comunidades que son tanto afectivas como políticas, donde los cuerpos, las emociones y las memorias se comparten y se entrelazan. El performance no es un adorno secundario de la obra, es la condición misma de su permanencia y su capacidad de renacer.

CONCLUSIONES

Las obras estudiadas deben entenderse como aparatos estéticos: no solo productos, sino condiciones técnicas, normativas y culturales que organizan la sensibilidad. Su valor estético emerge del desvío respecto de normas de género y de género artístico, reconfigurando expectativas del público. La experiencia estética se realiza como modulación de la potencia del cuerpo; los afectos son el medio por el que la obra se encarna en la vida social. La circulación del sentido depende de repertorios performativos que actualizan la obra en prácticas corporales y comunitarias, con la música como vector privilegiado. En conjunto, la animación contemporánea opera como arte relacional y corporizado cuya eficacia se mide por su capacidad de activar comunidades de práctica y cuidado.

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

Ninguno.

FINANCIACIÓN

Conceptualización: Maria Cynthia Alquicira Vasquez.
Investigación: Maria Cynthia Alquicira Vasquez.
Redacción – borrador inicial: Maria Cynthia Alquicira Vasquez.
Redacción – revisión y edición: Maria Cynthia Alquicira Vasquez.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Chen S, Liu X, Bakhir NM, Yu Y. A study of the effects of different animations on germane cognitive load during intangible cultural heritage instruction. Educ Inf Technol. 2024;29:19163–96. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12567-5

2. Wibowo MC, Nugrhono S, Wibowo A. Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: from both realist and expressive points of view. Humanit Arts Soc Sci Stud. 2024:241–55. https://doi.org/10.69598/hasss.24.1.260646

3. Zheng J, Ye T, Zhan C, Li Y, Bi Y. The impact of stage design on audience emotional experience: a perspective from drama and film studies. 2025. https://doi.org/10.2139/ssrn.5154590

4. Iațeșen M-C. Scenographic idea and concept in contemporary theater of animation, from tradition to artistic experiment. Rev Art Educ. 2024:162–75.

5. Shen C, Sedon MF bin, Li J. Proceedings of the 2nd International Conference on Art Design and Digital Technology (ADDT 2023), September 15–17, 2023, Xi'an, China. Brussels: European Alliance for Innovation; 2024.

6. Singh M, Thakur M. Lines that sell: the artistic integrity of caricature and cartoons in visual branding through a fine arts lens. ShodhShreejan J Creat Res Insights. 2025;2:43–56. https://doi.org/10.29121/shodhshreejan.v2.i1.2025.24

7. Wei L. Animated gestures: pedagogical agents' meaningful instructional gesture design for effective educational information presentation. 2024.

8. Ávila Muñoz R, Clemente Mediavilla J, Maricalva MJP-L. Validation process of the taxonomy of functional animation in user interface design: results of an expert survey. Int J Vis Des. 2024;18:1–21. https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v18i02/1-21

9. Adelakun A. Animating performances: prayers and African popular pleasures. J Afr Cult Stud. 2024;36:454–68. https://doi.org/10.1080/13696815.2024.2391760

10. Li Y, Wang S, Li Z. Animating arousal and engagement: empirical insights into AI-enhanced robotic performances and consumer reactions. J Hosp Tour Technol. 2024;15:737–68. https://doi.org/10.1108/JHTT-01-2024-0053

11. Sharobiddinova M. The role of Uzbek musical instruments in pedagogy, performance, and cultural identity. Eur Rev Contemp Arts Humanit. 2025;1:12–6.

12. Borpujari W. Enhancing user engagement in e-commerce through dynamic animations. 2025. https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.13843

13. Tamari T. Moving images and human perception: affect in hand-drawn animation and computer-generated imagery. 2024.

14. Akwukwuma VVN. Improving user interface design and efficiency using graphic design and animation techniques. NIPES J Sci Technol Res. 2024;6:[article]. https://doi.org/10.5281/zenodo.13765451

15. Ávila Muñoz R, Clemente Mediavilla J, Pérez-Luque Maricalva MJ. Validation process of the taxonomy of functional animation in user interface design: results of an expert survey. Int J Vis Des. 2024;18:1–21. https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v18i02/1-21

16. Liao Y. Education in cinematography and VR technologies: the impact of animation on film perception. Interact Learn Environ. 2025;33:1542–56. https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2372831

17. Li T, Naidu C. Exploring VR animation for Chinese opera dissemination: an immersive and interactive approach to multicultural education. Int J Inf Educ Technol. 2025;15:428–40. https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.3.2254

18. Zhu Y, Xie S. Simulation methods realized by virtual reality modeling language for 3D animation considering fuzzy model recognition. PeerJ Comput Sci. 2024;10:e2354. https://doi.org/10.7717/peerj-cs.2354

19. Sun Q, Xiao D, Wei Z, Lai X. The dual vehicle of politics and art: an exploration of Chinese animation in the 'Seventeen Years' period (1949–1966). Vis Stud. 2024;0:1–14. https://doi.org/10.1080/1472586X.2024.2367135

20. Xiang J, Vasinarom M, Tan Z. The application of multimedia technology in the presentation of "visual emotion" in dance. วารสารปรัชญาปริทรรศน์ (J Philos Perspective). 2024;29:21–32.

21. Déotte J-L. ¿Qué es un aparato estético? En: En. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados; 2012. p.89–134.

22. Mukařovský J. Función, norma y valor estéticos como hechos sociales. En: Escritos de estética y semiótica del arte. Barcelona: Gustavo Gili; 1977. p.44–120.

23. Deleuze G. Clase del 24 de enero de 1978. En: En medio de Spinoza. Buenos Aires: Cactus; s.f. p.167–90.

24. Taylor D, Fuentes M, eds. Estudios avanzados del performance. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica; 2011. p.7–30.