

# La representación simbólica de la muerte en Genshin Impact: una perspectiva optimista

Mariana Larosa<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** Este proyecto analiza la representación de la muerte en el videojuego de origen chino Genshin Impact. Para ello se propone estudiar el diseño visual y la iconografía de dos personajes: Qiqi, una niña no-muerta y Hu Tao, directora de una funeraria; y una región geográfica: Enkanomya. El marco teórico de este estudio se basa en la semiología de Barthes. En concreto, emplearemos los conceptos del texto la Retórica de la Imagen (Barthes, 1970), donde el autor distingue entre mensajes lingüísticos e icónicos. Basándose en dicha distinción, el trabajo pretende analizar, en el juego, la utilización de mensajes lingüísticos e icónicos a la hora de representar la muerte. Por último, el marco teórico se complementará empleando la teoría de la psicología del color. El objetivo será examinar cómo se utiliza la expresividad, el estilo y la elección cromática en el juego, para crear una narrativa optimista, humorística y colorida en torno a la muerte.

**Palabras clave:** Diseño visual - muerte - optimismo - representación simbólica - videojuegos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 53]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciada en Diseño por la Universidad de Palermo, además de Diseñadora Gráfica y Comunicadora Visual egresada de la Escuela de Arte Multimedial Da Vinci, con experiencia en el diseño de billetes y monedas en el Banco Central de la República Argentina. Sus áreas de interés se enfocan en el diseño visual, la comunicación visual, las artes gráficas, los nuevos medios, las narrativas digitales y los videojuegos.

El equilibrio debe mantenerse y, sin embargo, los destinos siguen siendo variables. La muerte tiene sus propias reglas y, sin embargo, es difícil de predecir. Recuerda, no importa dónde, no importa cuándo, no importa cuál sea la razón, uno nunca debe burlarse de la muerte. Solo una vez que conoces y respetas la muerte, puedes comprender verdaderamente el valor de la vida. (HU TAO)

## Introducción

Genshin Impact es un videojuego gratuito, de rol de acción, lanzado en septiembre de 2020 por la compañía china HoYoverse. El juego se desarrolla en un mundo abierto llamado Teyvat, donde los jugadores pueden explorar distintas regiones, interactuar con personajes y luchar contra enemigos, entre otras actividades. Genshin Impact cuenta con actualizaciones periódicas que añaden nuevas misiones y eventos interactivos. Además, el juego destaca por estar disponible en diversas plataformas: dispositivos móviles, PC, y consolas: PlayStation 4, Playstation 5 y Nintendo Switch.

Desde su lanzamiento Genshin Impact alcanzó una enorme popularidad en todo el mundo, convirtiéndose en uno de los juegos más descargados a nivel global, acumulando hasta la fecha más de 127 millones de descargas (Clement, 2023).

Respecto a los datos demográficos de sus jugadores, según un informe presentado por Udonis (2023), el 55% de los jugadores de Genshin Impact son hombres, mientras que el 45% son mujeres. Asimismo, el 27% de la base de jugadores tiene menos de 25 años, y la edad promedio se sitúa alrededor de los 35 años. Estos datos sugieren que Genshin Impact se orienta a un público mayormente de adultos jóvenes, homogéneo en términos de género (Statista, 2023).

La investigación se sustenta en la hipótesis de que en Genshin Impact se representa a la muerte de una manera que reduce su carga negativa, proponiendo una aproximación positiva al proceso de duelo. Con esta perspectiva en mente, se analizará la representación de la muerte dentro del videojuego, describiendo las características que la constituyen y contrastándola con representaciones estereotípicas. Para ello se llevará a cabo un extenso análisis visual enfocado sobre dos personajes y un área geográfica: Qiqi, una niña zombi, Hu Tao, la directora de la única funeraria de Teyvat (El Camino) y el submundo de Enkanomya, una localización habitada principalmente por espectros.

El objetivo de este estudio consiste en identificar las imágenes connotativas y denotativas relacionadas con la muerte presentes en el videojuego, y contrastarlas con representaciones clásicas y arquetípicas arraigadas en la cultura general, tales como los muertos-vivos, los ritos funerarios y el inframundo. Con ello, buscamos analizar y comparar las diferentes formas en las que se aborda este tema en el videojuego en relación con las representaciones tradicionales.

Existen diversas razones por las cuales resulta relevante abordar la representación de la muerte en Genshin Impact y su posible influencia en la percepción de los jugadores. En primer lugar, la muerte es un tema omnipresente y universal que ha sido explorado de diversas maneras a lo largo de la historia del arte y la literatura, la psicología, la religión, etc. En segundo lugar, es importante considerar la representación de la muerte en los medios de entretenimiento, como los videojuegos, y su posible influencia en la percepción que los jugadores tienen sobre este tema. Esto se vuelve especialmente relevante para aquellos jugadores que estén transitando la pérdida de seres queridos en sus vidas. En efecto, la desacralización y la reducción de la negatividad asociada al fallecimiento de nuestros seres amados puede tener un impacto positivo en la forma en que se percibe la muerte y se transita el duelo, pudiendo incluso cambiar la perspectiva sobre la muerte en general.

En este sentido, es importante tener en cuenta la importancia que para los jugadores tiene este mundo digital en el que habitan, según datos de Udonis (2023), millones de personas que le dedican a Genshin Impact entre 1 y 10 horas diarias.

La narrativa y el simbolismo en los videojuegos han sido objeto de estudio e investigación en los últimos años y la literatura académica sobre este tema está en constante crecimiento. En *Simbolismo en los videojuegos: encontrar el equilibrio entre la oscuridad y la luz*, Ashe Samuels (2017) aborda la problemática de la representación simplista del bien y el mal en los videojuegos, argumentando que esta dicotomía empobrece la narrativa de algunos juegos al establecer que la luz es virtuosa, buena y necesaria, mientras que la oscuridad es malvada. El autor también señala que es poco común encontrar en videojuegos protagonistas o personajes jugables asociados con la oscuridad. En contraposición, aquí trataré de demostrar cómo Genshin Impact se diferencia, al romper con esta convención, y representar a la muerte de manera luminosa, cálida y colorida.

Por otro lado, en su obra titulada *Narratives in Videogames*, Gerald Farca (2011) analiza cómo los videojuegos son capaces de contar historias utilizando métodos específicos, algunos de los cuales son similares a los de la ficción tradicional y otros que son propios de este medio. El autor sostiene que la narrativa en los videojuegos tiene varios propósitos, siendo el más importante permitir que el jugador se sumerja por completo en el mundo ficticio del juego. A pesar de compartir dicho punto de vista, este trabajo sugiere la realización de un análisis inverso, intentando identificar las intenciones de los narradores -los creadores del juego- a través del estudio de las decisiones estéticas tomadas en torno a la recreación del imaginario de los no-vivos.

Por último, en su artículo *Designing Serious Video Games for Health Behavior Change: Current Status and Future Directions*, de 2012, Debb Thompson afirma que los videojuegos tienen el potencial de influir positivamente en los hábitos y percepciones de los jugadores, e incluso modificarlos por completo. Thompson sostiene que estos juegos pueden, por ejemplo, educar al usuario para tomar decisiones más acertadas respecto al cuidado de la salud, lo que podría prevenir algunas enfermedades como la obesidad y la diabetes tipo 2. Asimismo, en este estudio se defiende la tesis de que la narrativa y el simbolismo visual de un videojuego pueden alterar positivamente la percepción sobre realidades cotidianas como la muerte de seres queridos.

En definitiva, la investigación en torno a la narrativa y el simbolismo en los videojuegos sigue en constante evolución y se espera que siga siendo un tema relevante en el futuro. Los videojuegos tienen un gran potencial para contar historias de manera única y envolvente, lo que los convierte en una forma de arte y comunicación visual cada vez más apreciada y estudiada en el mundo académico.

## Marco teórico

Como ya se mencionó, este proyecto tiene como objetivo explorar la construcción del mensaje visual del videojuego, que involucra la combinación de elementos como la com-

posición y el color, para lograr una comunicación efectiva de ideas y mensajes. Paul Martin Lester, en su obra *Syntactic Theory of Visual Communication*, define el mensaje visual como un conjunto de signos y símbolos utilizados para transmitir un significado específico a un público determinado.

Para fundamentar la presente investigación, se recurre a la teoría propuesta por Roland Barthes en la *Retórica de la Imagen*. El autor sostiene que toda imagen construida conlleva un propósito comunicativo que puede ser analizado en dos ejes principales: mensajes lingüísticos e icónicos. Por lingüístico se entiende todo anclaje, o referencia textual u oral, que remite a la palabra, como los guiones de un videojuego. Por su parte, en relación a lo icónico, Barthes establece una distinción entre los mensajes denotativos y los connotativos. La denotación se refiere a la significación explícita, obvia y evidente, mientras que la connotación se sugiere, queda subyacente y su interpretación depende del contexto cultural del receptor.

La retórica de la imagen nos ofrece una herramienta analítica para comprender cómo las imágenes funcionan como un medio de comunicación y persuasión, ayuda a desentrañar los mensajes subyacentes y los discursos implícitos presentes en las representaciones visuales, revelando las formas en que las imágenes pueden influir en nuestras percepciones y comprensión del mundo. Por esta razón se emplea esta perspectiva teórica para analizar tanto los mensajes visuales, lingüísticos y simbólicos presentes en *Genshin Impact*, en torno a la representación de la muerte. En concreto, se buscará desentrañar tanto el mensaje denotativo como el connotativo que se desprende del corpus de imágenes seleccionado.

El proyecto propone utilizar técnicas de investigación cualitativas con el objetivo de analizar cómo se representa simbólicamente la muerte en *Genshin Impact*, específicamente en relación a los personajes Qiqi y Hu Tao, así como al submundo Enkanomya. Se llevará a cabo una observación detallada del contenido relevante, se aplicará un análisis visual e interpretación comunicacional partiendo del sentido icónico, propuesto por Barthes. De esta forma, se tendrán en cuenta no sólo los aspectos estéticos, sino también los narrativos y contextuales del juego.

Cabe aquí mencionar que lo planteado por Barthes guarda cierta similitud con lo desarrollado por Erwin Panofsky (1998), en su método iconográfico e iconológico. Aunque el primero se centra en el análisis e interpretación de anuncios publicitarios modernos y el segundo en obras de arte tradicionales, ambos coinciden en la capacidad de interpretar las obras plásticas a partir de diferentes niveles, con el propósito de reconstruir el sentido comunicativo y comprender plenamente el mensaje visual construido.

El primer nivel propuesto por Panofsky es el nivel superficial o pre-iconográfico. En este nivel, se realiza una observación inicial de las características formales de la obra. Esto implica analizar aspectos como el uso del color, la geometría, el reconocimiento de representaciones visuales como figuras humanas, vegetación o figuras mitológicas, así como las relaciones de escala y las cualidades expresivas presentes en la composición. Este nivel permite obtener una comprensión básica de la obra y establecer una primera conexión visual con los elementos presentes en ella.

A continuación, encontramos el nivel iconográfico. En este nivel, se identifican y relacionan los motivos artísticos específicos presentes en la composición. El objetivo es determi-

nar el significado de cada elemento y descubrir sus intenciones simbólicas. Se investiga la presencia de símbolos, alegorías o referencias culturales que puedan estar presentes en la obra. El análisis iconográfico nos permite comprender la representación visual en un contexto más amplio y nos brinda pistas sobre las intenciones del autor y las ideas que busca transmitir.

Finalmente, el tercer nivel de análisis propuesto por Panofsky es el nivel iconológico. En este nivel, se profundiza en la significación intrínseca de la imagen. Se investigan los supuestos culturales, históricos o religiosos que podrían haber influido en la creación de la obra, se busca comprender la realidad histórica de los creadores y el contexto en el que se produjo la misma. A partir de esta investigación, se realiza una interpretación más profunda del significado intrínseco de la obra y se accede a los valores simbólicos que contiene. Al reflexionar sobre el poder del diseño visual y la narrativa en los videojuegos para influir en nuestra percepción de temas universales, podemos encontrar conexiones interesantes con este método, propuesto por Panofsky. Al aplicar el análisis iconográfico e iconológico a los videojuegos, podemos descomponer la experiencia visual y narrativa en diferentes niveles para comprender cómo los elementos visuales y simbólicos contribuyen a la construcción de la experiencia del jugador.

Los videojuegos, como forma de entretenimiento y medio de comunicación visual y digital, inundan nuestro entorno cotidiano con imágenes y significados. Comprender cómo estos medios influyen en nuestra percepción y cómo se relacionan con los estudios iconográficos e iconológicos tradicionales puede ser un campo fértil para futuras investigaciones. Explorar la vigencia de estos métodos en el contexto de los medios visuales y digitales actuales nos permitiría comprender cómo se moldea nuestra experiencia visual y cómo interpretamos el mundo que nos rodea a través de los videojuegos. Para nuestra conclusión nos sustentaremos en la teoría de la imagen de William Mitchell (2009), que propone que las imágenes no son meras representaciones pasivas de la realidad, sino que construyen activamente nuestras percepciones y conceptos culturales.

En definitiva, este proyecto presenta una oportunidad para investigar la importancia de la comunicación visual en los videojuegos y para analizar cómo los diseñadores pueden utilizar de manera estratégica los elementos visuales y narrativos para transmitir mensajes simbólicos que pueden impactar positivamente en la percepción de fenómenos, incluso en contextos donde la caracterización cultural típica de los mismos es negativa y angustiante.

## **Los personajes: Qiqi, la adorable zombi**

Como mencionamos al inicio, Qiqi es un personaje jugable de Genshin Impact que ha sido revivida como una zombi por los Adeptus. Estos son seres iluminados, mágicos, que habitan en Teyvat y su responsabilidad es proteger la ciudad de Liyue de los males que la acechan. ¿Pero cómo puede un zombi ser representado de forma optimista, cálida y simpática? Para entender la particularidad de estas representaciones simbólicas en

Genshin Impact, primero debemos revisar cómo se representa típicamente a un zombi en otras producciones culturales.

Qiqi está inspirada en el arquetipo chino de los jiangshi. En *Hong Kong Horror Cinema*, Diffrient (2018) explica que un jiangshi es un ser híbrido que existe al límite entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos; es un ser que no es completamente un zombi ni completamente un vampiro, sino una mezcla de ambos.

El jiangshi típicamente está ataviado con ropas de la era Qing, al igual que Qiqi (figura 1). Durante la dinastía Qing, que abarcó desde 1644 hasta 1911 en China, se desarrolló una rica cultura de veneración y respeto por los antepasados y la muerte. En ese entonces, se consideraba que la muerte no era el final de la vida, sino el paso a una nueva etapa en la que el difunto podía seguir cuidando y protegiendo a su familia.

Uno de los aspectos más importantes del culto a la muerte durante la era Qing fue la construcción de tumbas monumentales, que simbolizaban el estatus y la importancia de la familia honrada. Además, el tema de la muerte fue una fuente de inspiración para muchos artistas y escritores chinos durante este periodo. La literatura y la poesía a menudo exploraban la naturaleza transitoria de la vida y la muerte, así como la conexión entre los vivos y los muertos, a través del culto a los antepasados.

El nombre de estas criaturas, jiangshi, arraigado en el carácter chino para jiang (que significa duro o rígido), indica su estado paradójico como un cadáver-animado, en un estado pausado de descomposición, pero con el rigor mortis muy presente, por lo que en algunos videojuegos o películas suelen representarse con los brazos extendidos hacia adelante y las piernas rígidas, e incluso se desplazan dando saltos. Aquí encontramos el primer contraste radical con la personaje analizada: Qiqi ostenta una vitalidad de movimientos envidiable, casi acrobática. Aludiendo directamente al estereotipo del jiangshi y a la rigidez del cuerpo, Qiqi nos cuenta, como si de una broma se tratara, que realiza regularmente ejercicios de stretching para mantener su estado atlético y evitar que sus articulaciones se endurezcan.

En cuanto a su vestimenta, Qiqi luce impecable con su atuendo morado, color que en la cultura china está asociado con la sabiduría, la imaginación, la creatividad, el misterio y la magia (Ladner, 2022). Su sombrero y medias están decorados con talismanes O-fuda o fu, unos amuletos utilizados en las culturas japonesa y china para proteger a las personas y hogares de los espíritus malignos y de las energías negativas. Son rectángulos de papel de arroz que contienen bendiciones escritas en forma de sinogramas, que se colocan en lugares estratégicos del hogar, como en las puertas de entrada o las ventanas y también se pueden llevar como amuletos personales para proporcionar protección. Qiqi lleva varios en su ajuar, por lo que resulta evidente que alguien se preocupa por ella y vela por su bienestar.

En el imaginario occidental, los zombis comparten varias similitudes con los jiangshi: son unos seres ficticios que se han presentado en la cultura popular como cadáveres reanimados, que han perdido su conciencia y toda capacidad de pensar y comunicarse coherentemente. Por lo general, se los representa como criaturas repulsivas, con su cuerpo en evidente estado de descomposición, heridos, a veces incluso con mutilaciones, piel pálida y mirada ausente. Al igual que los jiangshi, también suelen moverse de manera torpe, lenta y son violentos. El cliché es que buscan humanos a los que asesinar para convertirlos en sus pares (Pérez Rufi y Pérez Rufi, 2018).

Es interesante resaltar cómo la narrativa que se ha construido alrededor del personaje Qiqi presenta una inversión de expectativas en relación con su apariencia y su posible rol como personaje violento o peligroso. Esta narrativa se ha logrado mediante la utilización de significaciones explícitas, o denotativas, y también de significados subyacentes, o connotativos. En vez de ser un personaje monstruoso o amenazante, Qiqi es presentada como una joven curandera con habilidades útiles para la comunidad. Esto sugiere una subversión de estereotipos y una valoración positiva de la medicina natural y la capacidad de ayudar a los demás, en contraposición con la violencia y la agresión.

Además, los creadores del videojuego optaron por hacer de Qiqi una niña pequeña, lo cual se observa claramente en su estatura, voz y rasgos faciales infantiles. A diferencia de otros personajes zombis que suelen aparecer en piezas de arte audiovisual, y que resultan aterradores, Qiqi es adorable incluso a pesar de ser no-viva. Su caminar es gracioso y un poco torpe y sus diálogos son simples, dulces e inocentes, como los de un infante. Dependiendo del clima en Teyvat, podemos escucharla decir frases como: 1) Quiero hacer un muñeco de nieve... ¿Me ayudás?; 2) Tomame de la mano. El viento puede mandarme a volar; 3) ¡Oh! Olvidé mi paraguas de nuevo.

Para resaltar su inocencia, es común escuchar a la pequeña Qiqi contar en voz alta, aunque solo se limita a números bajos y en un orden dudoso. Esto se debe probablemente a que, como falleció a temprana edad, no tuvo la oportunidad de aprender números de dos cifras: Un, dos, tres, cuatro. Dos, dos, tres, cuatro... Cinco, seis, tres, cuatro. Cinco, seis, siete, siete...

Podemos observar que se utiliza el recurso narrativo de la redundancia para enfatizar las características de Qiqi, a través de la repetición constante de las cualidades que la definen. Así se establece un contraste entre la inocencia y pureza de la niña, y el estereotipo de un muerto-vivo que se asocia comúnmente con el terror y la maldad. Este recurso no solo se limita a resaltar la diferencia entre ambos conceptos, sino que también busca humanizar y mostrar una simpática imagen del personaje. De esta manera, el jugador puede sentir empatía por Qiqi, y comprenderla mejor como un ser complejo y auténtico.

Otra diferencia clara entre el arquetipo de un muerto-vivo y Qiqi es que, a pesar de que la narración nos cuenta que ella murió en una guerra desatada entre dioses, su cuerpo frágil no presenta signos de violencia ni heridas. La única referencia a alguna laceración son dos pequeñas vendas que lleva sobre la rodilla y alrededor de su talón, en la pierna derecha, que podrían ser simplemente para cubrir unas pequeñas heridas que se hizo cuando jugaba en el bosque.

Además, HoYoverse toma nota de otro rasgo estereotípico de los zombis: actúan sin libre albedrío, despojados de su humanidad, parecen cumplir objetivos que no han establecido de manera autónoma, racional ni consciente. En el artículo Estereotipos del cine de zombis y televisión: *The Walking Dead*, los autores José Patricio Pérez Rufí y María Isabel Pérez Rufí afirman que:

El objetivo que habitualmente se atribuye al zombi es la satisfacción de su instinto de alimentación de carne humana y la propagación del propio mal que le afecta. En definitiva, supone un levantamiento masivo y hostil contra la civilización. El zombi acaba con toda posibilidad de explicación antropológica e

incluso de cualquier ciencia del comportamiento animal. Reducido a un mero devorador dominado por su violencia, podría encarnar los valores opuestos a cualquier manifestación humana determinada por el racionalismo. Convertido no ya en un animal sino en un monstruo (2018, p. 123).

Sin embargo, los Adeptus, los seres sobrenaturales que revivieron a Qiqi, le han regalado un don único: ella es una zombi libre de estos violentos impulsos y es incluso capaz de dictarse y obedecer sus propias órdenes.

Para concluir, es importante destacar la relevancia de la elección de la paleta cromática del personaje (Ver imagen 2). En lugar de ser representada con tonos oscuros, comúnmente asociados con la muerte o los ritos funerarios, Qiqi está construida alrededor de una gama de colores que incluyen morados, lavandas, rosas y azules claros, todos en armonía entre sí. En general, la elección de la paleta cromática en la construcción de personajes es un aspecto clave de la creación de un universo visual coherente y atractivo. En el caso de Qiqi, los tonos elegidos son efectivos para resaltar sus características infantiles, su bondad y su tranquilidad.

El uso del tono rosa en Qiqi refuerza su inocencia y dulzura, características que se asocian comúnmente con este color. Además, este tono es utilizado en muchas golosinas, lo que hace que el personaje parezca aún más amigable e infantil. Por otro lado, el tono celeste se relaciona con la tranquilidad y la paz. Este color se asocia con el cielo claro y soleado, lo que es especialmente apropiado para el mundo de Teyvat. Además, el celeste es un color espiritual e infinito que se considera reconfortante, lo que explica por qué Qiqi, a pesar de ser una zombi, parece tan afable y protectora (Adams, 2014).

## Hu Tao, mariposas de la muerte

En el diseño de Hu Tao se pueden distinguir tres elementos relacionados con la muerte según Gómez Martín (2015): mariposas, flores y fantasmas (Ver imagen 3). Las mariposas y las flores son asociadas con la muerte debido a su belleza efímera. Justamente, los poderes de Hu Tao dentro del juego fueron bautizados: Mariposa excelsa, Pétalos sangrientos y Calma de los espíritus.

En el libro *Iconografía de la muerte en el arte moderno occidental*, Gómez Martín expone:

La flor está asociada desde la Antigüedad con el concepto de brevedad de la vida, pues su belleza es efímera, ya que desde que se corta su tallo parece en poco tiempo, quizás por este motivo su presencia sea tan recurrente en los cuadros de naturalezas muertas y/o vanitas. A veces la flor se hace acompañar de insectos como moscas o libélulas, interpretadas como símbolos negativos (...) En otras ocasiones es una mariposa la que se posa sobre los pétalos. En este caso y atendiendo a las diferentes fases por las que este animal pasa a lo largo de su corta existencia, su presencia puede sugerir la idea de la salvación



y resurrección por su poder de liberarse de la crisálida. No olvidemos que las mariposas son animales muy bellos pero de vida muy corta (Gómez Martín, 2015, p. 38/39).

En el caso de Hu Tao, las flores tienen una presencia significativa, incluso en sus ojos, ya que sus pupilas presentan una flor de cinco pétalos, la única dentro del juego con esta característica. Además, su sombrero de copa, estilo galera, está ornamentado con una rama de cerezo cuajada de flores, que también tienen cinco pétalos (Ver imagen 4, anexo de imágenes seleccionadas). En cuanto al origen de dicho ornamento, su importancia es tal que se nos explica que es una rama cortada de un cerezo que ella misma plantó y luego embalsamó con aceites perfumados. En cuanto al número 5, tampoco resulta una elección casual, ya que en numerología y tarotismo, se lo asocia con la humanidad y con el cuerpo humano: la cabeza y las cuatro extremidades forman una estructura similar a una estrella o flor.

Ahora bien, ya que el arte de Genshin Impact está fuertemente inspirado en el lenguaje gráfico del animé, no podía faltar otra alusión numerológica especialmente importante en la cultura nipona. Las flores que Hu Tao lleva en las medias sólo tienen cuatro pétalos y una cruz pometeada en el centro. En el idioma japonés, la palabra para el número 4 es *shi* y la palabra para muerte ¡también es *shi*! Lo que propicia que exista una asociación cultural entre ambos términos. Esto generó una superstición acerca de mala fortuna en relación con el número 4, que hasta tiene un término alternativo, un sinónimo de 4: en japonés se le dice también *yon*.

Incluso, en algunos lugares de Japón, los edificios omiten el cuarto piso o evitan tener habitaciones con el número 4 en su numeración, especialmente en hospitales o edificios gubernamentales. También es común que los regalos se presenten en conjuntos de tres en lugar de cuatro, para evitar cualquier asociación con la muerte. Sorprendentemente, sucede lo mismo en China, en algunos edificios se evita el uso del número 4 en la numeración de los pisos o habitaciones, ya que el 4 se pronuncia *si*, que suena similar a la palabra muerte en mandarín (Díez, 2015). Este ejemplo ilustra cómo un elemento aparentemente insignificante, como flores en la vestimenta de un personaje, puede contener una carga simbólica y cultural muy significativa.

En contraste con Qiqi, la vestimenta de Hu Tao es principalmente negra, pero está abigarrada con ribetes dorados y moños. Aunque en la cultura china se asocia tradicionalmente el blanco con la muerte y los ritos funerarios, el negro ha ganado popularidad en los últimos años debido a la influencia de la globalización. En palabras de Adams (2015), este color representa además de la muerte, al misterio, el dramatismo, la tristeza y la noche. Sin embargo, la indumentaria de Hu Tao también cuenta con múltiples acentos de colores vibrantes que incluyen tonos brillantes, blancos, dorados y rojizos.

En cuanto a las mariposas, en Genshin Impact, cada personaje tiene asociada una constelación de fantasía, representada por seis estrellas. En el caso de Hu Tao, su constelación se llama *Papilio Charontis*, que significa La mariposa de Caronte. La elección de esta especie no es casual, ya que, en biología se conoce a este género de lepidópteros como *Acherontia*, bautizado así en referencia a la mitología griega, en la que el río Aqueronte era uno de los ríos del inframundo que se cruzaba en barca y cuyo timonel era nada menos que Caronte.

Es importante destacar que, si Caronte era el barquero del Hades y el guía de las almas en el inframundo, en el videojuego se explica que Hu Tao es “la guía del más allá” (Ver imagen 5) (Martínez, 2017). Sin duda, entonces, Hu Tao es, para los diseñadores del juego, el mismo Caronte.

Ahora bien, en diversas producciones gráficas, como en el afiche de la película *El silencio de los inocentes* se nos muestra una mariposa *Acherontia* como símbolo de la muerte. Sin embargo, las mariposas que acompañan a Hu Tao no se parecen realmente a las *Acherontia*, que llevan en su lomo una imagen similar a la de una calavera (Ver imágenes 6 y 7). Las papilio de Hu Tao, en cambio, son delicadas, vaporosas y de un vibrante color naranja, tono que en ninguna cultura se asocia con la muerte, sino que transmite alegría, vitalidad, optimismo y diversión (Ver imagen 8). En palabras de Adams (2015) el naranja tiene atributos positivos vinculados a la calidez, la energía y la felicidad. Estas características también se le atribuyen a la propia Hu Tao, quien es descrita como ruidosa (según la propia Qiqi), chistosa, alegre, e incluso canta rap y hace bromas pesadas. Por lo tanto, se crea un interesante sincretismo entre opuestos en el imaginario del videojuego: la muerte, lo ritual, y lo optimista, gracioso y divertido.

Algunos de los diálogos de Hu Tao expresan su carácter risueño y bromista así: 1) El “Hu” de mi nombre se pronuncia como el “ju” de “¡juro que enterraré a Qiqi!”, y el “Tao”, como cuando Qiqi dice “pero si ya me han ‘matao...’. ¡Jajaja! ¿No te hace gracia?; 2) En la *Funeraria El Camino*, cumplimos estrictamente con todas las peticiones de nuestros clientes. Nuestro trabajo es muy especial, ya que cargamos con una doble responsabilidad: la de satisfacer a las personas de este mundo y a las del otro.

Por último, en cuanto a los fantasmas o espectros: también forman parte de su arte promocional y de las habilidades de juego del personaje. Si bien hay diversas formas de representar a los fantasmas, típicamente en las artes audiovisuales, los espectros comparten algunas características comunes: Son figuras translúcidas, de aspecto etéreo y ligero; que aparecen y desaparecen de forma impredecible y escurridiza, emiten sonidos siniestros y provocan miedo. Sin embargo, los espectros que acompañan a Hu Tao son sonrientes y juguetones.

La habilidad de combate más fuerte de Hu Tao consiste en invocar un fantasma, en forma de gota, que Hu Tao sujeta por la cola, mientras gira y lo hace golpear a los enemigos a su alrededor. Solo en ese momento, el incauto espectro cambia su rostro de emoji risueño a otro impregnado de terror, y al soltarlo Hu Tao éste se va desinflando como si de un globo se tratara, hasta desaparecer.

## Enkanomya

Ahora es momento de observar a Enkanomya: una ciudad que se encuentra sumergida en el fondo del mar de Teyvat, aunque aparenta ser un entorno seco. En el centro de las ruinas se encuentra el *Dainichi Mikoshi*, un artefacto gigantesco que otorga al jugador el control del ciclo día-noche en Enkanomya. En la religión shintoísta, el mikoshi es un elemento de la práctica religiosa y de los festivales en honor a los kami o deidades. Se trata de un palanquín ritual que se utiliza en las procesiones para transportar el objeto-símbolo de un kami,

que puede ser una estatua, un amuleto o una reliquia (Falero, 2007). En Enkanomya, estos ciclos de luz y oscuridad se conocen como Noche Blanca y Noche Infinita. Al avanzar en la historia, se nos revela que, en el pasado, este dispositivo se conoció como Hyperion o Helios. Esta es la primera referencia a la cultura de la antigua Grecia que encontramos en Enkanomya, ya que en la *Iliada* de Homero, Helios Hyperion era el nombre del dios sol (Luchko, 2021). Como veremos más adelante, este lugar presenta un alto grado de analogía con el Hades, el inframundo griego.

Al analizar visualmente esta región, se puede observar que a diferencia de otras representaciones occidentales que utilizan el color negro para denotar oscuridad, como en el inframundo de Hércules, en el film de Disney de 1997, en Genshin Impact se opta por una paleta de colores azules brillantes y claros. El uso de estos tonos suaves y luminosos transmite una sensación de paz y relajación, asociados comúnmente con la tranquilidad, la calma y la serenidad. De hecho, estos colores están relacionados con el agua y el cielo, evocando una sensación de amplitud y libertad. En contraposición al color negro, que es considerado un tono sombrío y opresivo, utilizado principalmente en funerales y ritos funerarios en muchas culturas occidentales, los tonos azules utilizados en Genshin Impact transmiten una sensación de esperanza y optimismo (Adams, 2014). Además, la elección cromática resulta coherente con la estética general del juego, que enfatiza la belleza natural y la armonía en la naturaleza.

Los únicos habitantes con los que el jugador puede interactuar en este reino son las sombras de Tokoyo, antiguamente conocidas como eidolon. Esta referencia vincula nuevamente a Enkanomya con el inframundo. La palabra eidolon significa una imagen sin sustancia, un espectro o, en palabras de Germán Prósperi (2021): la imagen de un muerto. Algunos de estos personajes tienen nombres que refieren directamente a la mitología griega, como Clímene, una de las ninfas oceánides, hija del Océano (Hernández-Araico, 1987).

En Genshin Impact, los gobernantes del reino de los no-vivos reciben el nombre de faetones, otra clara referencia a la mitología griega y específicamente a Faetón, hijo de Apolo -divinidad solar- y la mismísima Clímene. Cabe destacar que, aun cuando Enkanomya se encuentra en el estado de Noche Infinita, la paleta de colores predominante no es el negro, sino el azul. Durante la noche, cuando Helios permanece dormido, las flores brillan como luciérnagas, velas encendidas iluminan el suelo y resplandecen las copas de los árboles y las masas de agua. Durante este ciclo también aparecen los espectros. Todo esto crea una atmósfera fascinante que invita al jugador a explorar y descubrir los secretos de un mundo mágico (Ver imagen 9).

A diferencia de las representaciones estereotipadas de fantasmas aterradores, los espectros de Enkanomya son figuras amables y sociables, con las que se puede conversar. No recuerdan mucho de sus vidas y tratan de enmendar los errores que pudieron haber cometido. En cuanto a su diseño visual, estos espectros tienen formas vaporosas y flotantes, son andróginos, uniformes y visten túnicas que se evaporan llegando a los pies. Si bien denotan una forma humana, no conservan ningún rasgo de su identidad física como cabello, rostro o vestimenta (Ver imagen 10).

En su libro *Antropología de la imagen*, Belting (2012) expone que en la antigua cultura griega también encontramos esta disociación entre el alma del difunto y la imagen de

su cuerpo. En el otro mundo la identidad física del fallecido se degrada hasta volverse una simple sombra. Nótese la equivalencia, incluso con el nombre elegido por los desarrolladores del juego para estos personajes: sombras de Tokoyo. Además, los habitantes de Enkanomya emiten una luz azul brillante, casi cian, que no asusta, sino que invita a acercarse e interactuar con ellos. La luminosidad de sus cuerpos destaca, revelando su ubicación, con lo que son fácilmente encontrables. Sus intenciones son buenas, y las manifiestan abiertamente: intentan recordar que les pasó antes de morir o qué fue de sus seres amados, por lo que el jugador empatiza con ellos e intenta ayudarlos.

Reflexionando un momento sobre los faetones, en Genshin Impact se abre ante nosotros una narración en forma de quest o misión interactiva dentro del juego conocida como El syrtos de los Faetones. El término syrtos proviene del griego y se utiliza para describir un grupo de danzas folclóricas griegas caracterizadas por movimientos suaves y lentos. Lo más interesante de esta leyenda que se nos presenta es que constituye una reinterpretación, con algunas libertades narrativas, del mito de Faetón. Como repasamos antes, en el mito clásico Faetón era el hijo de Helios y Clímene. Movidado por sus ambiciones y sueños se aventuró a guiar su carro solar a través del cielo. Sin embargo, su inexperiencia y falta de control lo guiaron a una catástrofe, cuando el palanquín se desvió de su curso, causando caos y destrucción en la Tierra. Para evitar una catástrofe aún peor, Zeus intervino y lanzó un rayo que derribó a Faetón, quien cayó en el río Erídano y murió ahogado. Aquí podemos observar un punto común argumental, ya que como vimos anteriormente, Enkanomya se encuentra sumergida en el fondo de las aguas de Teyvat. Ahora bien, como si de una secuela se tratara, mientras la leyenda clásica termina con la muerte de Faetón, en Teyvat, el relato comienza con la presentación de los faetones en el mundo de los fallecidos, connotando la complejidad y riqueza de la vida en el más allá (Hernández-Araico, 1987). Por otra parte, en contraste con el mito clásico, en el videojuego se nos revela que la sombra de Clímene asume el rol de nodriza en lugar de madre de los faetones, quienes son representados como un grupo de niños. En total, se nos presentan siete personajes infantiles, quienes también son sombras, espectros de los niños. La historia está imbuida de nostalgia, pero no debido al fallecimiento de estos pequeños, sino por parte de Clímene, quien lamenta no haber podido ayudarlos. Resulta que cada faetón gobernó en algún momento Enkanomya, pero debido a su corta edad, ingenuidad y la inocencia propia de los infantes, fueron manipulados por cortesanos adultos que ejercieron su voluntad sobre el reino a través de los niños.

Una característica notable de este capítulo audiovisual es que se nos brinda la oportunidad de interactuar con los niños, quienes son dotados de nombres propios, lo que les otorga una mayor cercanía, calidez y humanidad. Ellos son Rikoru, Isumenasu, Surepio, Risutaios, Ion, Píramumon y Orupeusu, nombres que provienen de distintas culturas, combinando elementos japoneses y griegos, lo cual muestra nuevamente una interesante convergencia intercultural.

Visualmente, los faetones se distinguen de los demás espectros únicamente por su estatura, más pequeña. Al interactuar con ellos, nos encontramos con otra característica digna de señalar: no hacen referencia alguna al fin de sus vidas ni parecen estar conscientes de su estado. En cambio, nos narran sus aspiraciones desde una perspectiva inocente e infantil, expresando deseos de convertirse en grandes médicos, conocer tierras lejanas, crear ma-

ravillosos dibujos y esculturas, o destacarse como talentosos cantantes. Además, redundan en el tedio que les causa tener que cargar con grandes responsabilidades y tareas, como aburridas reuniones con montones de adultos, conscientes de que son solo niños y anhelando tener más tiempo para jugar y disfrutar de su infancia plenamente.

En conjunto, estas observaciones nos revelan una interesante amalgama narrativa entre el sol, símbolo de la luz, y Hades, el país de los muertos, sugiriendo que la muerte puede ser amigable y luminosa. El aspecto humano y cálido de estos fantasmas es obvio.

En Genshin Impact, se lleva a cabo una notable subversión de los estereotipos tradicionalmente asociados con la muerte ya que, como hemos evidenciado, el juego reviste este tema con connotaciones positivas, alejadas de la solemnidad y la tristeza habitualmente relacionadas. Esta subversión se logra mediante un contrapunto evidente entre los tipos de representaciones simbólicas y visuales ampliamente difundidos en torno a la muerte y su contraparte en el videojuego.

## El poder transformador del diseño visual

Recapitulando, en la cultura general contemporánea, las representaciones simbólicas de la muerte a menudo se asocian con imágenes sombrías y oscuras, transmitiendo una sensación de temor, melancolía y pesimismo. Algunos de los estereotipos más comunes incluyen a los muertos-vivos, los ritos funerarios y el inframundo. Sin embargo, Genshin Impact desafía abiertamente estas representaciones convencionales y construye un nuevo imaginario en relación con la muerte. El juego adopta un enfoque inesperado y antagónico al presentar una estética vibrante, con colores vivos que contrastan con la oscuridad asociada tradicionalmente a este tema. Mediante el uso de tonalidades brillantes y llamativas, el diseño visual del juego aporta una frescura y una sensación de vitalidad a la representación de la muerte. Además del uso del color, el juego también emplea elementos como la simpatía y el buen humor para transformar la percepción de la muerte. Los personajes y las criaturas relacionados con la misma suelen ser representados de manera amigable y encantadora. Estos personajes, en lugar de ser aterradores o siniestros, presentan una personalidad alegre y carismática. Esta decisión de diseño refuerza la idea de que la muerte no siempre tiene que ser un motivo de temor, sino que también puede ser abordada desde un enfoque positivo y reconfortante.

Mitchell afirma:

Vivimos en una era dominada por las imágenes, las simulaciones visuales, los estereotipos (...) y las fantasías. Pero también es verdad que la gente siempre ha sabido, por lo menos desde que Moisés denunció al Becerro de Oro, que las imágenes son peligrosas y que pueden cautivar al que las mira (...) (2009, p. 10).

Si, como Mitchell propone las cuestiones relativas a las representaciones visuales influyen los comportamientos de las sociedades, así como la percepción que podemos tener sobre el mundo, entonces es factible suponer que la subversión de valores en torno a cues-

ciones históricamente asimiladas como negativas es posible. Sobre todo, cuando se trata de un imaginario coherente, atractivo, interactivo y altamente difundido, como el que se despliega en el universo de Teyvat.

La presencia de esta iconografía amigable y original en el juego contribuye a una visión más amplia y menos restrictiva de la muerte. Al romper con los estereotipos y los arquetipos tradicionales, Genshin Impact nos muestra la capacidad del arte y del diseño visual para redefinir y transformar los elementos más arraigados en la cultura y en nuestra percepción. En este sentido, el videojuego se destaca como un ejemplo elocuente de la riqueza y la vitalidad de la creación artística contemporánea. El juego no solo proporciona una experiencia de entretenimiento, sino que también nos invita a reflexionar sobre temas profundos y universales, como la muerte, desde una perspectiva novedosa y refrescante. Además, podemos afirmar que en Genshin Impact se desmitifica a la muerte, al desafiar la idea de que es inherentemente sombría y trágica. Al presentarla de una manera más accesible y menos temible puede fomentar una aproximación más abierta y honesta sobre este tema, permitiendo a los jugadores enfrentar sus propios miedos y preocupaciones en torno a la mortalidad, la pérdida de seres queridos y el duelo.

Esta representación más alegre y simpática de la muerte puede, incluso, fomentar una mayor apreciación de la vida y promover un sentido de gratitud, invitándonos a centrarnos en la celebración de la vida y en honrar el legado de aquellos que ya no están. En otras palabras, explora la dualidad entre la vida y la muerte. A través de la representación visual y narrativa, se nos invita a reflexionar sobre cómo estas dos fuerzas opuestas están intrínsecamente entrelazadas y cómo la muerte puede ser vista como un componente constitutivo y natural del ciclo de la vida.

En este sentido, la reinterpretación positiva y amigable de la muerte en Genshin Impact puede tener un impacto positivo en la salud mental de los jugadores, al romper con la percepción negativa y la pesada carga emocional asociada con ella, el juego puede ayudar a aliviar el miedo y la ansiedad relacionados con este tema, fomentando una mayor aceptación y resiliencia emocional.

En conclusión, la subversión de los estereotipos vinculados con la muerte en Genshin Impact a través del revestimiento de connotaciones positivas es un elemento destacado en el juego. Mediante un contrapunto con las representaciones simbólicas tradicionales y la introducción de una estética visual y narrativa innovadora, el juego nos desafía a reconsiderar nuestra relación con la muerte y a explorar nuevas formas de comprender y abordar esta temática. La iconografía amigable y original presente en el juego contribuye a una visión más abierta y menos temerosa de la muerte, demostrando el poder transformador del arte y el diseño visual para reinterpretar y redefinir aspectos fundamentales de la cultura y la percepción humana.



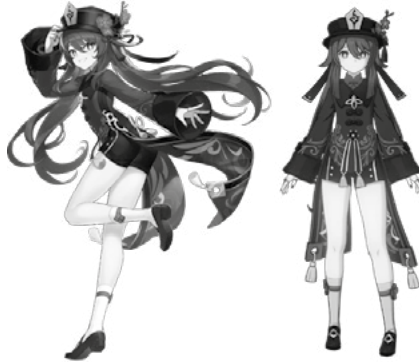
**Figura 1:** Arte y modelo de Qiqi. Fuente: Wiki Genshin Impact (2023). Qiqi. Recuperado el 27/03/23 de <https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Qiqi>



**Figura 2:** Paleta cromática de Qiqi. Fuente: Elaboración propia (2023).



**Figura 3:** Mariposas, flores y fantasmas. Fuente: Wiki Genshin Impact (2023). Hu Tao. Recuperado el 27/03/23 de [https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu\\_Tao](https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu_Tao)



**Figura 4:** Arte y modelo de Hu Tao. Fuente: Wiki Genshin Impact (2023). Hu Tao. Recuperado el 27/03/23 de [https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu\\_Tao](https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu_Tao)



**Figura 5:** Banner promocional de Hu Tao. Fuente: Wiki Genshin Impact (2023). Hu Tao. Recuperado el 27/03/23 de [https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu\\_Tao](https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Hu_Tao)



**Figura 6:** Afiche de El Silencio De Los Inocentes. Fuente: Gold Poster (2023). The Silence of the Lambs Poster. Recuperado el 20/04/23 de <https://www.goldposter.com/9168/>

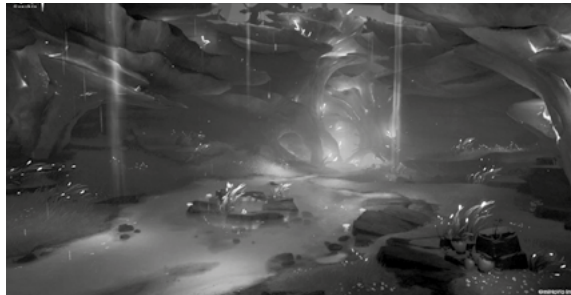




**Figura 7:** Mariposa Acherontia. Fuente: Monaco Nature Encyclopedia (2023). Acherontia atropos. Recuperado el 20/04/23 de <https://www.monaconatureencyclopedia.com/acherontia-atropos/?lang=en>



**Figura 8:** Paleta cromática de Hu Tao. Fuente: Elaboración propia (2023).



**Figura 9:** Vista de Enkanomiya durante la noche infinita. Fuente: HoYoverse (2021). Fondos de pantalla de Genshin Impact. Recuperado el 25/02/23 de <https://genshin.hoyoverse.com/es/news/detail/103848>.



**Figura 10:** Clímene, una de las sombras de Tokoyo. Fuente: Genshin Impact, captura de pantalla (2023).

## Bibliografía

- Adams, S. (2014). *Colorpedia. Diccionario del color para diseñadores*. Barcelona: Promopress.
- Barthes, R. (1970). *Retórica de la imagen*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo Belting.
- H. (2012). *Antropología de la imagen*. City Bell: Katz editores.
- Díez, P. (2015). *¿Por qué el cuatro es el número de la mala suerte en China?*. ABC Internacional. Disponible en <https://www.abc.es/internacional/20150403/abci-china-cuatro-mala-suerte-201504011204.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- Diffrient, D. (2018). *Hong Kong Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Falero, A. (2007). *Aproximación al shintoísmo*. Salamanca: Amarú.
- Farca, G. (2011). *Narratives in Video Games*. ResearchGate. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/309232813\\_Narratives\\_in\\_Video\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/309232813_Narratives_in_Video_Games)
- Gómez Martín, D. (2015). *Iconografía de la muerte en el arte moderno occidental*. San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Hernández-Araico, S. (1987). *Mitos, simbolismo y estructura en Apolo y Climene y el hijo del sol, Faetón*. Liverpool: Bulletin of Hispanic Studies.
- HoYoLAB (2023). *HoYoWiki*. Disponible en <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/home>
- Ladner, M. (2022). *Significado del color morado en la cultura china*. Filosofía.co. Disponible en <https://filosofia.co/definiciones/significado-del-color-morado-en-la-cultura-china/>
- Lester, P. (2013). *Syntactic Theory of Visual Communication*. Indiana: Indiana University Press.
- Luchko, E. (2021). *Representation of the ancient myth about Hyperion in modern graphic literature*. Częstochowa: Scientific Journal of Polonia University.
- Martínez, C. (2017). *Una mariposa nocturna que ha inspirado a célebres artistas*. Museo Nacional de Ciencias Naturales (España) Disponible en <https://www.mncn.csic.es/es/comunicacion/blog/una-mariposa-nocturna-que-ha-inspirado-c-alebres-artistas#:~:text=El%20g%C3%A9nero%20Acherontia%20debe%20su,los%20muertos%20en%20su%20barca>.
- Mitchell, W. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pastoriza, M. (2022). *¿Cuántos jugadores tiene Genshin Impact? Recuento total (agosto 2022)*. Disponible en <https://www.dexerto.es/genshin-impact/cuantos-jugadores-tiene-genshin-impact-recuento-total-octubre-de-2021-1450416/>
- Pérez Rufi, J. y Pérez Rufi, M. I. (2018). *Estereotipos del cine de zombis y televisión: The Walking Dead*. Razón y palabra, 22 (103), p. 122-139.
- Pilipovic, S. (2023). *How many people play Genshin Impact? — 2023 statistics* Disponible en <https://levvel.com/genshin-impact-statistics/>
- Prósperi, G. (2021). *Logos y Hades*. La Plata: Anales del Seminario de Metafísica.
- Samuels, A. (2017). *Symbolism In Videogames: Finding The Balance Between Dark And Light*. The Ontological Geek. Disponible en <http://ontologicalgeek.com/symbolism-in-videogames-finding-the-balance-between-dark-and-light/>
- Santander Oliván, M. (2009). *Occidente y la caída de la dinastía Qing: del Imperio a la República de China*. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3264032>
- Statista (2023). *Global Genshin Impact app downloads 2020-2022*. Disponible en <https://www.statista.com/statistics/1251724/genshin-impact-number-of-downloads-worldwide/>

- TGG (2022). *What is the Average Player Age in Genshin Impact?* Disponible en <https://theglobalgaming.com/gaming/genshin-impact-average-player-age>
- Thompson, D. (2012). *Designing serious video games for health behavior change: current status and future directions*. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/38066136\\_Journal\\_of\\_Diabetes\\_Science\\_and\\_Technology\\_and\\_the\\_Diabetes\\_Technology\\_Community](https://www.researchgate.net/publication/38066136_Journal_of_Diabetes_Science_and_Technology_and_the_Diabetes_Technology_Community)
- Udonis (2023) *The Secret Behind Genshin Impact Advertising Strategy*. Disponible en <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/genshin-impact-advertising#:~:text=Genshin%20Impact%20Demographics&text=The%20gender%20distribution%20is%20quite,the%20average%20age%20is%2035>

---

**Abstract:** This research project delves into the representation of death in the Chinese-origin video game Genshin Impact. To this end, the visual design and iconography of two characters, Qiqi, an undead girl, and Hu Tao, the director of a funeral parlor, as well as a geographic region, Enkanomya, will be studied. The theoretical framework of this study is founded on Barthes' semiology, more specifically, the concepts outlined in his seminal work *Rhetoric of the Image* (1970), which distinguishes between linguistic and iconic messages. By applying these concepts, this research aims to investigate the use of linguistic and iconic messages in the game to represent death. Additionally, the theoretical framework will be enhanced by incorporating the theory of color psychology. The primary objective of this study is to explore how the use of expressiveness, style, and color choice in the game contributes to the creation of an optimistic, humorous, and colorful narrative around death.

**Keywords:** Visual design - death - optimism - symbolic Representation - video games

**Resumo:** Este projeto analisa a representação da morte no videogame chinês Genshin Impact. Para isso, propõe-se estudar o design visual e a iconografia de dois personagens: Qiqi, uma garota morta-viva, e Hu Tao, diretor de uma funerária; e uma região geográfica: Enkanomya. O referencial teórico deste estudo baseia-se na semiologia de Barthes. Especificamente, utilizaremos os conceitos do texto *A Retórica da Imagem* (Barthes, 1970), onde o autor distingue entre mensagens linguísticas e icônicas. A partir dessa distinção, o trabalho tem como objetivo analisar, no jogo, o uso de mensagens linguísticas e icônicas na representação da morte. Por fim, o referencial teórico será complementado com recurso à teoria da psicologia das cores. O objetivo será examinar como a expressividade, o estilo e a escolha das cores são utilizados no jogo, para criar uma narrativa otimista, bem-humorada e colorida em torno da morte.

**Palavras-chave:** Design visual - morte - otimismo - representação simbólica - videogames

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---