

ESTUDIO INTERLINGÜÍSTICO SOBRE LAS INTERJECCIONES EN CÓMICS: CONFIGURACIÓN Y EXPRESIÓN COGNITIVA DEL ALIVIO

(Crosslinguistic Study on Interjections in Comics: Cognitive Configuration and
Expression of Relief)

Fernando Casanova Martínez*

Universidad de Alicante

Abstract: This study examines the graphic representation of relief interjections in comics in Spanish and French, focusing on their phonetic-phonological structure and crosslinguistic variation. Based on an *ad hoc* corpus of 72 comics, the study analyzes the forms of primary and secondary interjections, identifying recurring patterns in each language. The results indicate that primary interjections exhibit a prototypical phonetic configuration, with vowel sounds such as /a/, /ju/, and /u/, and consonantal sounds such as /f/ and [h]. Secondary interjections reflect grammaticalized constructions related to religious expressions and gratitude. Additionally, a preference for descriptive sound effects over onomatopoeic representations for sighs is observed. These findings underscore the importance of comics as a multimodal medium for studying emotional expression and linguistic variation in interjections.

Keywords: Interjection, Comics, Relief, Crosslinguistic variation

Resumen: Este estudio examina la representación gráfica de las interjecciones de alivio en cómics en español y francés, con especial atención a su estructura fonético-fofonológica y su variación interlingüística. A partir de un corpus *ad hoc* de 72 cómics, se analiza la forma de las interjecciones primarias y secundarias y se identifican patrones recurrentes en cada idioma. Los resultados muestran que las interjecciones primarias

* Dirección para correspondencia: Fernando Casanova Martínez. Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura. Facultad de Filosofía y Letras I. Universidad de Alicante. 03690 Alicante (fernando.casanova@ua.es).

presentan una configuración fonética prototípica con sonidos vocálicos como /a/, /ju/ y /u/ y consonánticos como /f/ y [h]. Las interjecciones secundarias reflejan construcciones gramaticalizadas relacionadas con el ámbito religioso y el agradecimiento. Además, se observa una preferencia por efectos sonoros descriptivos para los suspiros en lugar de onomatopéyicos. Estos hallazgos refuerzan la importancia del cómic como medio multimodal para el estudio de la expresión emocional y la variación lingüística de las interjecciones.

Palabras clave: Interjección, Cómics, Alivio, Variación interlingüística

1. Introducción

1.1. *De la periferia al ámbito académico: interjecciones y cómics*

Las interjecciones constituyen un recurso lingüístico fundamental en la expresión de emociones y en las interacciones comunicativas. Su estudio permite comprender cómo los hablantes codifican y transmiten información discursiva y emocional en distintos contextos comunicativos. En los cómics, las interjecciones desempeñan un papel clave al complementar el discurso verbal con elementos visuales, lo que contribuye a la multimodalidad del medio. Debido a su naturaleza híbrida entre lenguaje oral y escrito, los cómics representan un escenario idóneo para el análisis de las interjecciones y su interacción con la expresión gestual y visual.

Tanto las interjecciones como el cómic han pasado de ser considerados elementos periféricos en el ámbito académico a ocupar un lugar destacado en la investigación lingüística y semiótica. Durante mucho tiempo, las interjecciones fueron vistas como simples expresiones emocionales sin una función estructural en el lenguaje (*cf.* James, 1972; Ameka, 1992). Müller (1862) incluso afirmó que “language begins where interjections end” (p. 366), lo que sugiere que no forman parte integral del sistema lingüístico (Ameka, 1992). De manera similar, Cassirer (1948) las describió como una negación del lenguaje, utilizadas solo cuando no se quiere o no se puede hablar.

Sin embargo, Almela Pérez (1990) refutó esta visión reduccionista y argumentó que las interjecciones poseen características estructurales y comunicativas propias, que las consolida como una categoría lingüística legítima. En este sentido, Casanova (2023) y Dingemanse (2024) consideran que las interjecciones ocupan un papel central en el lenguaje. El último de los autores afirma que se estima que aproximadamente una de cada siete intervenciones en una conversación es una interjección. Además, incide en que las más comunes no son simples exclamaciones involuntarias, sino herramientas lingüísticas versátiles y adaptativas que optimizan la comunicación cotidiana.

El cómic, por su parte, ha enfrentado un proceso similar de subestimación debido a su vinculación con el entretenimiento y su asociación con un público no académico (Eisner, 2008). No obstante, en las últimas décadas, su percepción ha cambiado drásticamente y ha emergido como un objeto de estudio valioso en la educación y en disciplinas como la lin-

güística y la semiótica (Burón-Brun, 2016). Este cambio ha sido impulsado por un aumento en la producción académica y la creación de corpus específicos para su análisis (véase Beatty *et al.*, 2018; Cohn, 2020). Así, tanto las interjecciones como el cómic han dejado atrás su marginación académica y hoy son reconocidos por su valor comunicativo y su riqueza multimodal.

Desde una perspectiva cognitiva, la Lingüística, la Traducción y la Psicología aplican principios cognitivistas fundamentales al estudio de los fenómenos del cómic (Stamenković y Tasić, 2014; Dunst *et al.*, 2018; Cohn, 2020). Los cómics constituyen una plataforma idónea para analizar las interjecciones por dos razones fundamentales. Primero, el lenguaje de los cómics se caracteriza por un uso extendido y fructífero de interjecciones y onomatopeyas, lo que lo aproxima a la oralidad (Starodubtseva, 2021). Segundo, los cómics presentan una naturaleza intrínsecamente multimodal, ya que combinan componentes verbales o lingüísticos con elementos visuales o gráficos (Borodo, 2015; Pratha *et al.*, 2016).

El estudio de las interjecciones en los cómics desde una perspectiva multimodal y cognitiva resulta fundamental para la comprensión de la expresión emocional en entornos comunicativos que integran componentes visuales y verbales. Este enfoque permite analizar la interacción entre distintos sistemas de representación del significado emocional y proporciona una visión más profunda sobre la interrelación entre lenguaje, representación visual y manifestaciones emocionales.

1.2. Los cómics como correlatos de la oralidad por escrito

El estudio de las interjecciones en los cómics, centrado en su representación gráfica, permite entender cómo se expresan emociones a través de la interacción entre elementos visuales y verbales. Según Jacobs (2007), los cómics son textos complejos y multimodales, donde la multimodalidad, como señalan Kress y van Leeuwen (2001), involucra el uso de diversos modos semióticos en su diseño. Estos modos incluyen el lenguaje, lo visual, lo sonoro, lo gestual, lo espacial y el diseño general (Jacobs, 2007; Bateman *et al.*, 2017). Cada uno de estos modos funciona como un sistema de signos visuales y verbales que generan significado en contextos culturales específicos (Kress, 2009; Serafini, 2014).

Respecto a la definición de *cómic*, McCloud (1993) lo describe como una secuencia deliberada de imágenes y otros elementos para transmitir información o provocar una respuesta estética, y engloba términos relacionados como *novela gráfica* o *cartoon*. Las definiciones clásicas del cómic, como las de McCloud (1993) y Eisner (2008), se enfocan en su naturaleza secuencial y en el uso de globos de diálogo y personajes recurrentes. En particular, este estudio se interesa por cómo se refleja la oralidad escrita, especialmente en la representación de las interjecciones.

Las convenciones en los cómics, descritas como *available designs* ('diseños disponibles') por Connors (2016), se refieren a patrones establecidos que los lectores comprenden debido a su familiaridad con las tradiciones culturales de los cómics. En este sentido, las convenciones permiten comunicar ideas, emociones y narrativas eficientemente mediante secuencias visuales y viñetas (Cuñarro y Finol, 2013). Forceville (2011) destaca el uso de

pictogramas en los cómics, elementos gráficos que representan ideas de manera directa y con un significado inherente, como una bombilla para simbolizar una idea o un corazón para indicar amor. Las convenciones en los cómics no solo permiten transmitir ideas y narrativas, sino también emociones. Este enfoque visual y simbólico facilita la representación de emociones complejas, como el alivio, al utilizar elementos gráficos y secuencias que reflejan cambios en el estado emocional de los personajes.

1.3. La emoción de alivio

Los cómics no solo permiten reflejar las interjecciones y otras muestras de lenguaje oral, sino que además son capaces de incorporar matices emocionales complejos, como el de la emoción de alivio. El alivio es una emoción dentro de la familia de las emociones positivas, específicamente vinculada a la felicidad, y se define como la respuesta emocional cuando una amenaza o tensión significativa disminuye o desaparece (Ekman, 1992; Ekman y Cordaro, 2011). Se caracteriza por una valencia positiva y baja activación, lo que implica una reducción del estrés o ansiedad (Goudbeek *et al.*, 2009; Patel *et al.*, 2010; Pekrun *et al.*, 2011; Ganotice *et al.* 2016). En términos de su clasificación, Sauter (2017) lo ubica entre las emociones epistemológicas, ya que surge de un cambio en la comprensión de mundo, particularmente de una situación negativa, como el cese de una amenaza o la mejora de un evento que originalmente se pensaba negativo.

Según Roseman *et al.* (1990), el alivio también refleja la aversión hacia un resultado no deseado, lo que puede motivar a las personas a evitar situaciones que generen esa tensión. Se asocia con factores como el esfuerzo, la superación de obstáculos y la consecución de objetivos, especialmente cuando se enfrentan a circunstancias de bajo control (Tong, 2015; Pekrun *et al.*, 2023). Además, investigaciones indican que el alivio puede interactuar con otras emociones, como la ansiedad, dado que surge tras el final de una situación estresante, generando una correlación positiva con la ansiedad y negativa con la relajación (Sweeny y Vohs, 2012; Pekrun *et al.*, 2023).

Deutsch *et al.* (2015) señalan que el alivio es un fenómeno heterogéneo, que puede involucrar afectos positivos, negativos o ambivalentes, dependiendo del contexto y la motivación subyacente. Desarrollaron el modelo integrado del alivio (IRMO), que sugiere diferentes tipos de alivio, como la evitación activa y pasiva, con el fin de entender mejor sus características afectivas y motivacionales. A pesar de estas complejidades, en este estudio que nos ocupa se considera el alivio como una emoción positiva, que comienza con una carga emocional negativa y culmina en un estado de bienestar y equilibrio, asociado a la liberación de esa tensión emocional. Este cambio de una evaluación negativa a positiva es esencial para comprender el proceso cognitivo que subyace a la emoción de alivio, donde las interjecciones funcionan como correlato de esa transición.

2. Objetivo

Este estudio se centra en el análisis de la producción y representación de interjecciones de alivio en los cómics. A través de la lectura y creación de un corpus *ad hoc* de cómics en

español y francés, se recogen interjecciones de alivio para ofrecer una visión contrastiva sobre su papel en el lenguaje. Se destaca la función expresiva de estas interjecciones como un reflejo escrito de la oralidad, subrayando su relevancia dentro del cómic. El objetivo es analizar cómo estas construcciones propias de la interacción conversacional contribuyen a la comunicación y expresión en los cómics, en especial en lo que respecta a la emoción de alivio.

Desde una perspectiva lingüística, los efectos sonoros en los cómics reflejan la interacción entre las diferentes modalidades lingüísticas del medio. Funcionan como un recurso que permite al lector experimentar el significado de múltiples formas (Petersen, 2009). Sin embargo, como señalan Pratha *et al.* (2016) y Casanova (2024), existe una escasez de investigaciones sistemáticas sobre los efectos sonoros en los cómics, especialmente en el contexto intra e intercultural. Por ello, el presente estudio se enfoca en analizar las interjecciones que expresan alivio, donde se analiza su representación fonético-ortográfica y su distribución en distintas lenguas.

Las preguntas de investigación que guían este estudio se centran en dos aspectos clave de las interjecciones de alivio en los cómics. En primer lugar, se busca explorar cuáles son las características fonético-fonológicas de las interjecciones de alivio representadas en este medio; y, en segundo lugar, se pretende investigar si existen interjecciones de alivio que se configuren como prototípicas en los cómics, es decir, aquellas que sean recurrentes y fácilmente reconocibles en los dos idiomas y culturas. En suma, el estudio tiene como objetivo comprender mejor cómo se construyen y perciben las interjecciones de alivio en los cómics y su relación con los diferentes contextos lingüísticos y culturales.

3. Materiales y métodos

Este trabajo emplea una metodología exploratoria para analizar las interjecciones de alivio en los cómics, a partir de un corpus específico compuesto por 72 obras (38 en español y 34 en francés, referenciadas en el Anexo). Los criterios de selección fueron, en primer lugar, la presencia de personajes humanos, con el fin de asegurar que los gestos faciales y corporales asociados a las interjecciones pudieran estudiarse y relacionarse con la fisionomía humana. En segundo lugar, se eligieron cómics cuyos autores, tanto guionistas como dibujantes, compartieran la misma lengua materna. Este criterio se fundamenta en la variación transcultural documentada en la simbología, la disposición gráfica y la narración propia de los distintos lenguajes visuales (Cohn, 2023). Por esta razón, se descartó recurrir a traducciones de obras similares, dado que el proceso de traducción lingüística y adaptación gráfica podría introducir distorsiones tanto en el plano verbal como en el visual. En cuanto al argumento, no se aplicó un criterio restrictivo, ya que estudios previos han evidenciado que el alivio se experimenta en una amplia variedad de circunstancias (Cowen y Keltner, 2017), por lo que se optó por incluir obras de temáticas diversas, sin limitar el corpus a un tipo concreto de narrativa.

Desde una perspectiva lingüística, la delimitación y clasificación de las interjecciones ha suscitado numerosos debates categoriales. La literatura muestra una gran diversidad terminológica en torno a la interjección —onomatopeya, ideófono, sonido inarticulado, marcador

del discurso, entre otros—, lo que genera confusión en los estudios y análisis relacionados con estas construcciones. Ante esta dispersión, Geeraerts (2005) se refiere a ellas como “interjection-like elements” (p. 170) y en esta investigación se adopta el término *interjección* como categoría general para referirse a estas unidades lingüísticas. Esta decisión sigue a Dingemanse (2024), quien justifica su elección por varias razones: se trata del término más empleado en la literatura especializada (Ameka, 1992; Kockelman, 2003), las alternativas carecen de precisión, ya sea por restringir el campo de análisis o por diluir su funcionamiento (Ameka y Wilkins, 2006); y, finalmente, al centrarse en su carácter intersticial, ofrece una categorización neutral sin imponer rasgos formales ni funcionales. El objetivo principal es, por ende, examinar todas las interjecciones de alivio identificadas en cada idioma, con el fin de analizar su frecuencia de uso, su forma escrita y su variación intra- e intercultural.

Para identificar las interjecciones de alivio, se desarrolló un enfoque basado en el concepto de *tax relief* (“alivio fiscal”) de Lakoff (2004), en el que el alivio se asocia a un proceso en el que una aflicción es eliminada por un “héroe”, mientras que el “villano” es quien genera la tensión. Este marco se utilizó para analizar las interjecciones de alivio, que parte de la presencia de un antagonista que provoca la aflicción y un efecto aliviador que la elimina (Casanova, 2025). Como se observa en la Tabla 1, el método de detección del alivio se basa en la interacción de dos figuras: el protagonista, que experimenta alivio, y el antagonista, responsable de generar una emoción negativa. La aflicción, que impide el alivio, debe ser eliminada por el efecto aliviador. Si la aflicción se elimina, el protagonista experimenta alivio; de lo contrario, la emoción negativa persiste.

Tabla 1
Método de reconocimiento del alivio (elaboración propia).

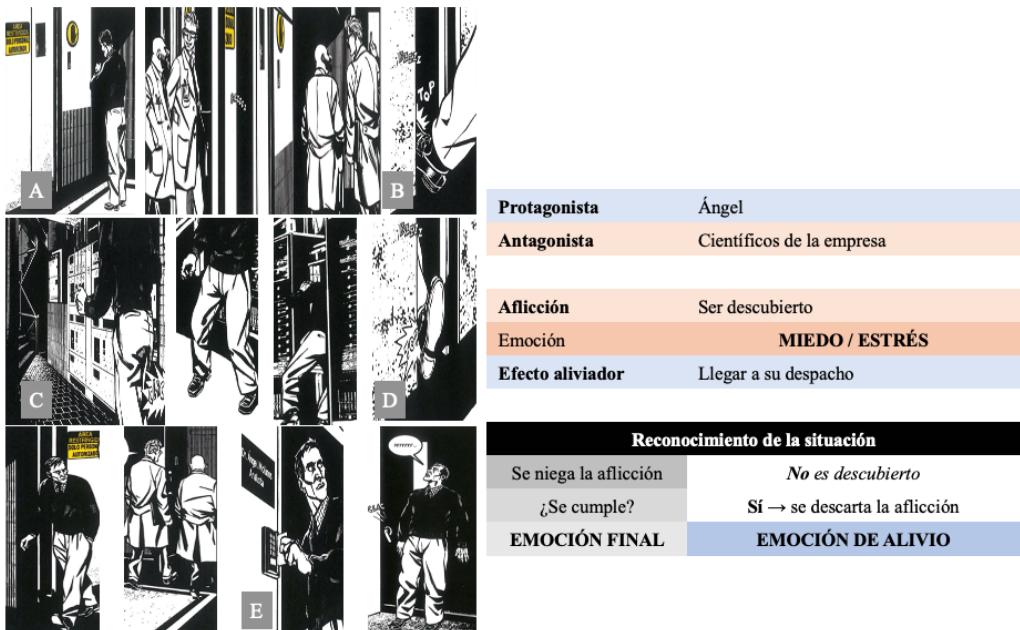
Protagonista	Persona que experimenta la emoción de alivio
Antagonista	Entidad que provoca el estado negativo
Aflicción	Lo que no permite estar aliviado
Emoción	EMOCIÓN NEGATIVA
Efecto aliviador	Lo que se necesita para estar aliviado
Reconocimiento	Método de experimentación del alivio
Si se niega la aflicción, ¿se cumple?	Sí → se consigue el efecto aliviador → EMOCIÓN DE ALIVIO No → no se descarta la aflicción → Continuación de EMOCIÓN NEGATIVA

Para ilustrar este método de reconocimiento del alivio, se utiliza una secuencia de la novela gráfica *Yo, loco* (Altarriba y Godoy, 2018, pp. 13-17), que se muestra en la Figura 1. En esta escena, el protagonista, Ángel, psicólogo en una farmacéutica, se decide a entrar en uno de los laboratorios para investigar los extraños sucesos que ocurren a los pacientes de trastornos mentales sin ser visto (A y B). Esta situación le genera miedo y estrés (C), emo-

ciones que persisten hasta que finalmente consigue salir (D) y llegar a su despacho sin ser descubierto (E), donde experimenta alivio al eliminarse la fuente de su emoción negativa.

Figura 1

Aplicación del método de reconocimiento del alivio a una secuencia de Yo, loco (Altarriba y Godoy, 2018, pp. 13-17) (elaboración propia).



4. Resultados

En esta sección se exponen los resultados obtenidos del análisis de las interjecciones de alivio en los cómics. Se presentan las principales características y patrones observados en su representación escrita a través de diferentes contextos culturales y lingüísticos en español y en francés.

4.1. Clasificación y frecuencia de las interjecciones de alivio

La clasificación de interjecciones propuesta por Ameka (1992) y Ameka y Wilkins (2006), basada en las funciones del lenguaje de Jakobson (1973), sigue siendo útil para distinguir tres tipos principales. Las interjecciones expresivas reflejan emociones como sorpresa o alegría (*ay, vaya*), las interjecciones conativas incitan a la acción del interlocutor (*ven, escucha*), y las interjecciones fáticas mantienen la interacción sin un significado literal, como *hola* o *mmhm*. Aunque estas funciones puedan superponerse, esta clasificación sigue siendo válida para comprender el uso de las interjecciones en distintos contextos (Dingemanse, 2023, 2024). Además, Ameka (1992) clasifica las interjecciones según su forma: las

primarias son expresiones autónomas, como *oh*, *wow* ('guau'), *oops* ('ups') y *ouch* ('ay'), mientras que las secundarias, como *help* ('ayuda'), *fire* ('fuego') y *hell* ('joder'), poseen un valor semántico independiente, pero se usan convencionalmente como expresiones completas para comunicar actitudes o estados mentales.

Partiendo de esta clasificación, las interjecciones de alivio encontradas en el corpus de cómics se agrupan dentro de las expresivas. Se diferencian entre primarias, como *ah*, *puf* y *uf*, y secundarias, como *gracias a Dios* o *por fin*, que surgen de un proceso de gramaticalización¹. La Tabla 2 presenta las interjecciones² de alivio recolectadas en los cómics en español y francés, clasificadas en primarias y secundarias, junto con el número total de páginas leídas (Págs.), las interjecciones encontradas y su proporción de distribución.

Tabla 2

Frecuencia y porcentaje de interjecciones de alivio en el corpus ad hoc de cómics, según idioma y clasificación primaria/secundaria (elaboración propia).

IDIOMA	FRECUENCIA ABSOLUTA			INTERJECCIONES DE ALIVIO	
	Págs.	Interjecciones		Primarias	Secundarias
		Primarias	Secundarias		
Español	5 405	63		<i>ah^{sh}</i> , <i>bof</i> , <i>buf^f</i> , <i>f</i> , <i>fiu^u</i> , <i>oh^{oh}</i> , <i>ouah^{ouah}</i> , <i>ouf^u</i> , <i>pfi^o</i> , <i>puf</i> , <i>uf^f</i> .	<i>gracias</i> , <i>gracias a Dios</i> , <i>menos mal</i> , <i>por fin</i> , <i>por los pelos</i> , <i>por qué poco</i> .
Francés	5 252	63		<i>a^a</i> , <i>ah^a</i> , <i>ha</i> , <i>oh</i> , <i>ouf^f</i> , <i>pf^f</i> , <i>pfiou^{fu}</i> , <i>pfouh</i> , <i>puf</i> , <i>mh</i> , <i>uf^f</i> .	<i>à la bonne heure</i> , <i>bon</i> , <i>Dieu merci</i> , <i>Dieu soit loué</i> , <i>enfin</i> , <i>merci</i> , <i>merci Seigneur</i> , <i>soupir</i> , <i>soupire</i> .
TOTAL	10 657	126		73 (58%)	53 (42%)

Nota. La letra como superíndice representa la repetición o alargamiento de la grafía.

La representación del alivio en cómics es recurrente, debido a que esta emoción es una experiencia habitual y fácilmente identificable en la vida cotidiana (Cowen y Keltner, 2020). De hecho, algunas teorías han considerado el alivio una emoción positiva fundamental debido a su carácter frecuente en la experiencia humana (Levenson, 2011). Esta afirmación encuentra respaldo en la investigación de Graham *et al.* (2022), quienes distinguen dos tipos de alivio: el que surge al evitar una consecuencia negativa, como suspender un examen, y el que se experimenta tras la finalización de una situación estresante, como la preparación para dicha prueba. Estas experiencias y otras similares son comunes en la vida diaria, pero ¿qué tipo de interjección predomina en los cómics en cada idioma según su forma?

El análisis de las interjecciones de alivio revela una frecuencia similar en español y francés: en español se han registrado 35 interjecciones primarias y 28 secundarias, y en francés

1 La gramaticalización que experimentan las interjecciones secundarias es definida por Torres Sánchez (2000) como “el proceso a través del cual una palabra, que originariamente codifica un concepto y contribuye a las condiciones veritativas de la proposición expresada, adquiere un nuevo significado mediante el cual codifica información procedimental para ayudar al oyente a recuperar el valor actitudinal del hablante en las explicaciones de alto nivel” (p. 110).

2 En este trabajo se han seguido las consideraciones metodológicas propuestas por Dingemanse (2024) respecto a la terminología aplicable a las unidades lingüísticas analizadas. Por ello, en este inventario no se distingue entre interjecciones, onomatopeyas o sonidos inarticulados, sino que se opta por emplear el término *interjección* como categoría general (véase Materiales y métodos).

38 primarias y 25 secundarias. En conjunto, las interjecciones primarias son más numerosas, con un total de 73 casos (58% del total), mientras que las secundarias aparecen en menor medida, con 53 casos (42%). Aunque estas últimas tienen una menor presencia, su uso sigue siendo relevante y relativamente equilibrado en comparación con las primarias. Sería interesante comprobar si esta proporción se mantiene en otras lenguas, lo que permitiría determinar si existe una tendencia general en la representación formal del alivio o si, por el contrario, se trata de un patrón específico del español y el francés.

La prevalencia de las interjecciones primarias sobre las secundarias era previsible debido a las restricciones espaciales propias del cómic. En este formato multimodal, el espacio desempeña un papel crucial, como señala McCloud (1993, p. 7): el espacio en los cómics cumple la misma función que el tiempo en el cine. Debido a esta limitación, las interjecciones primarias predominan por su estructura fonética breve, lo que les permite integrarse de manera más eficiente en la narración visual. Además, su flexibilidad sonora facilita la adaptación a distintos matices expresivos mediante el alargamiento gráfico. En contraste, las interjecciones secundarias, de mayor extensión y con un contenido semántico más definido, generalmente requieren más espacio. Por ejemplo, *uff* (primaria) y *menos mal* (secundaria) suelen emplearse para expresar alivio generalmente, pero la primera ocupa menos espacio que la segunda. Por ende, la preferencia por las interjecciones primarias sugiere que se prioriza su función expresiva, ya que el significado de alivio que transmiten se construye a través del contexto compartido y la representación visual, elementos fundamentales en la naturaleza multimodal del cómic.

4.2. Representación gráfica de los rasgos fonético-fonológicos de las interjecciones primarias de alivio

En los idiomas analizados, las interjecciones de alivio más comunes incluyen formas primarias como *ah*, *oh*, *puf* y *uf*, así como otras variantes fonéticamente similares a /fju/, pero con grafías distintas: *fju* en español y *pfiou* en francés. En todos estos casos, se observa una tendencia al alargamiento de la vocal cerrada posterior redondeada /u/. Un fenómeno comparable se identificó en un estudio sobre la construcción *huh huh* en finlandés, donde se asoció esta vocal posterior con la expresión de alivio (Pehkonen, 2020). Aunque en menor medida, la vocal posterior /o/ también tiene una presencia destacada en interjecciones de alivio en español y francés, siendo *oh* su forma más representativa.

En la recopilación de interjecciones de alivio, otra vocal que se distingue por su uso en la expresión de esta emoción es la vocal abierta anterior no redondeada /a/, evidente en interjecciones como *ah*. Un estudio realizado por Patel *et al.* (2011) sobre la relación entre la producción vocal y diversas emociones, donde se incluye el alivio, resaltó la importancia del sonido vocálico /a/. En el corpus analizado, esta vocal tiende a alargarse, junto con su consonante en español, mientras que en francés solo se prolonga la vocal. Además, en este último, se documenta el uso de esta vocal de manera aislada para expresar alivio. Pehkonen (2020) también menciona *aah* como un ejemplo de interjección de alivio.

En lo que respecta a las consonantes, destaca la fricativa labiodental sorda /f/, que aparece con frecuencia en combinación con /u/ o de manera independiente. Un comportamiento similar se observa con la fricativa glotal sorda [h], que forma parte de interjecciones de alivio

de manera análoga a /f/. Por ejemplo, destacan construcciones como *buf*, *puf* o *uf*, siendo las dos últimas compartidas por ambos idiomas. En cambio, las interjecciones iniciadas por la oclusiva bilabial sonora /b/ solo aparecen en español como *bof* o *buf*, donde se alargan la vocal y la fricativa, respectivamente. Los sonidos consonánticos (/f/ y [h]) suelen encontrarse en posición final o implosiva (vocal + consonante) y parecen desempeñar un papel similar en la expresión del alivio, ya que pueden presentarse de manera aislada, sin necesidad de apoyo vocálico, como en *fffffff* en español. Su uso refleja el sonido producido al liberar aire a través de la fricción creada entre el labio inferior y los dientes superiores (Cruttenden, 2014).

De este modo, las interjecciones de alivio en español y francés se diferencian en la forma de representar el alargamiento vocalico y consonántico. En español, se tiende a reflejar gráficamente el alargamiento tanto de las vocales como de las consonantes. Así, en *ouuuuf* se alargan las vocales, en *pffffff* solo las consonantes y en *ooouuuuuaaaaahhhh* ambas. Sin embargo, en francés predominan las construcciones breves, sin ningún tipo de alargamiento, con interjecciones como *ah*, *oh* y *ouf*, que no prolongan ni los sonidos vocálicos ni los consonánticos. Esta diferencia gráfica podría estar relacionada con la forma en que cada lengua conceptualiza cognitivamente la emoción de alivio, particularmente en lo que respecta a la duración o la intensidad expresiva que se le atribuye. Sería relevante explorar si esta prolongación gráfica se corresponde con la duración real de la expresión de alivio en corpus de producción oral, o si solo se trata de una convención específica de la representación escrita en cómics.

A pesar de los patrones identificados, hasta el momento no se han encontrado estudios que establezcan una relación definitiva entre el uso de vocales específicas y la manifestación de emociones concretas (Casanova, 2023). No obstante, Kamiloğlu *et al.* (2020) señalan que los rasgos acústicos vinculados a emociones como el placer, la diversión y el alivio presentan diferencias significativas cuando se expresan mediante la prosodia del habla o a través de vocalizaciones no verbales. Estos hallazgos sugieren que los fonemas vocálicos /a/ y /u/, en los idiomas analizados, así como los fonemas consonánticos /f/ y [h], podrían estar asociados con la expresión de alivio en distintas culturas. No obstante, son necesarias más investigaciones para confirmar estas observaciones y establecer vínculos más sólidos entre los fonemas y la emoción de alivio en diferentes contextos lingüísticos y culturales.

4.3. Aspectos formales de las interjecciones secundarias de alivio

Las interjecciones secundarias que transmiten alivio incluyen construcciones utilizadas como expresiones comodín. Un ejemplo de esto es *bon* en francés ('bueno'), cuyo significado puede modificarse en función del contexto y la entonación, por lo que adquiere una carga emocional de alivio. En particular, el uso de puntos suspensivos en expresiones como *bon...* sugiere una respiración profunda, lo que refuerza la sensación de alivio. En la Figura 2, se puede observar la diferencia entre dejar el lenguaje suspendido como en *bon...* (A), que proporciona una sensación de alivio porque la emoción negativa ha disminuido o terminado, y finalizar con un punto como en *bon.* (B), que adquiere un matiz discursivo totalmente diferente al anterior, ya sea para indicar queja o inicio de turno. Los signos de puntuación y la disposición de las letras juegan un papel esencial en la representación gráfica de la ento-

nación, el tono, la cadencia y la carga emocional, que funcionan como un recurso visual para transmitir aspectos sonoros del discurso (Jacobs, 2007).

Figura 2

Representación de las interjecciones secundarias de alivio atendiendo a los signos de puntuación. Extraído de Pachyderme (Peeters, 2009, pp. 25-26).



Asimismo, uno de los dominios de los que surgen construcciones de alivio es el del agradecimiento, como *gracias* en español y *merci* en francés, que suelen incluir puntos suspensivos cuando expresan alivio, ya que refleja la salida del aire. También se encuentran combinaciones como *merci Seigneur...*, que se asocian con el ámbito religioso. En esta línea, destacan expresiones como *gracias a Dios* (o *menos mal*) en español y *Dieu merci* y *Dieu soit loué* en francés. Este tipo de interjecciones han pasado por un proceso de gramaticalización, lo que ha permitido su consolidación en el lenguaje cotidiano como expresiones convencionales de alivio. En la Figura 3, se presentan ejemplos en español (*gracias a Dios*, A y B) y en francés (*merci Seigneur*, C, y *Dieu merci*, D), lo que evidencia cómo cada lengua emplea referencias religiosas de manera similar para expresar alivio.

Figura 3

Representación de la gramaticalización de las interjecciones secundarias de alivio procedentes del ámbito religioso. Extraído de: A, Efecto dominó (Fonteriz, 2003, p. 96); B, Desde la oscuridad (Avilés, 2010, p. 34); C, Jusqu'au dernier (Félix y Gastine, 2019, p. 49); D, L'appel des origines (Callède y Séjourné, 2012, p. 30).



Se han encontrado interjecciones secundarias que reflejan los dos tipos de alivio identificados y comentados anteriormente por Graham *et al.* (2022): el alivio derivado de la finalización de una situación negativa, como *por fin* en español y *enfin* en francés, y el alivio experimentado tras evitar una consecuencia adversa, ejemplificado por expresiones como *por los pelos* o *por qué poco* en español. Su correlato visual se manifiesta a través de expresiones faciales distintivas, como se observa en la Figura 4, donde el rostro muestra un gesto relajado, con los ojos cerrados y la boca semiabierta para sacar el aire. La noción de alivio implica la percepción de distancia respecto a una emoción negativa previa, la cual, como es sabido, antecede a la sensación de alivio. En el ejemplo anterior (A2), la exclamación “¡Creo que estuvimos bien cerca de irnos al infierno!” ilustra esta idea, puesto que el infierno simboliza el estado negativo y la sensación de alivio surge al haberlo dejado atrás, lo que marca un distanciamiento con respecto a la situación amenazante.

Figura 4

Representación multimodal de la emoción de alivio. Extraído de Hasta Nóvgorod (Barba, 2020, pp. 18, 26).



Por su parte, en el ejemplo anterior en español “Pues ya era hora de que terminara” y en otro en francés “À la bonne heure! Je craignais que vous ne le preniez pas...”, se comparte un vínculo semántico a través de la referencia a dos momentos determinados en el tiempo (antes del estado negativo y después de este), que se relacionan con la idea de alivio ante la conclusión o el desarrollo esperado de un evento. En español, la construcción *ya era hora (de que...)* denota impaciencia y satisfacción porque algo que debía ocurrir finalmente ha ocurrido, lo que genera una sensación de descanso o liberación. De manera similar, *À la bonne heure!* en francés expresa alivio y satisfacción ante el desenlace de la acción, lo que refleja un estado emocional que se libera de la incertidumbre previa. Esta expresión de alivio se ve reforzada de nuevo en las expresiones faciales y corporales, como muestra la Figura 4, que revela la importancia de la interacción entre el lenguaje verbal y los elementos visuales en la construcción del significado y reafirma el carácter multimodal de este medio y la función expresiva de las interjecciones en la comunicación cotidiana.

4.4. Suspiros como producciones de alivio

Desde una perspectiva biológica y fisiológica, el suspiro es una de las expresiones más características del alivio (Vlemincx *et al.*, 2013, 2017). Su función principal en la regulación de la respiración es restablecer el equilibrio del sistema homeostático mediante la restauración del control respiratorio. La expresión inglesa *sigh of relief* ('suspiro de alivio'), utilizada en estudios sobre esta emoción (Kamiloğlu *et al.*, 2020; Pehkonen, 2020; Poggi y D'Errico, 2022), evidencia la estrecha relación entre la producción de suspiros y la sensación de alivio.

En el análisis del corpus de cómics, se ha identificado que el suspiro suele representarse a través de efectos sonoros descriptivos, es decir, mediante el uso de palabras que nombran el sonido en lugar de recurrir a su onomatopeya (Guynes, 2014; Pratha *et al.*, 2016). Sin embargo, en otros casos se utilizan efectos sonoros onomatopéyicos, que solo muestran la salida del aire, pero que dependen de una inspiración previa para su producción. En la Figura 5, se pueden observar ejemplos de este fenómeno: en francés, se utilizan los efectos sonoros descriptivos *soupir* (A) y *soupire* (B), mientras que los onomatopéyicos aparecen en ambos, por ejemplo, *pfiou* (C) y *fiu* (D).

Figura 5

Representación descriptiva (A y B) y onomatopéyica (C y D) de los suspiros. Extraído de: A, Pachyderme (Peeters, 2009, p. 5); B, L'homme gribouillé (Peeters y Lehman, 2018, p. 296); C, Mort aux vaches! (Ducoudray y Ravard, 2016, p. 74); D, Hoy es un buen día para morir (Colomina, 2016, p. 77).



Aunque el suspiro puede expresar distintas emociones y actitudes, no solo alivio (Hoey, 2014), se aprecia que su representación en cómics suele ser principalmente descriptiva en lugar de onomatopéyica. Esto plantea la siguiente pregunta: ¿por qué no se representa el suspiro con un sonido que refleje tanto la inspiración (entrada de aire) como la espiración (salida de aire)? La explicación puede encontrarse en la forma en que se articulan los sonidos nasales, ya que requieren el cierre total de la boca mientras el aire se expulsa a través de la nariz debido al descenso del velo del paladar (Cruttenden, 2014). Como resultado, aunque estos sonidos son continuos, carecen de una resonancia sonora claramente perceptible. Por

ende, la salida del aire por la boca sí que aparece representada y, en ocasiones, se acompaña de un pictograma que refleja visualmente esa expulsión, como aparece en las imágenes A y B de la Figura 5.

A partir del análisis realizado, se observa que las interjecciones de alivio en los cómics reflejan una estrecha relación entre el lenguaje oral y el escrito, que evidencia patrones multimodales que combinan elementos gráficos y lingüísticos para expresar emociones. La representación del alivio se materializa tanto a través de interjecciones primarias y secundarias como mediante el uso de efectos sonoros descriptivos y convenciones gráficas que refuerzan la expresividad emocional. Además, existen algunas diferencias lingüísticas en la manera en que se representan estas expresiones, como las variaciones en la estructura fonética y en la representación de la grafía empleadas. En este contexto, las interjecciones no solo funcionan como elementos discursivos espontáneos, sino también como recursos narrativos que contribuyen a la construcción de la emoción en el cómic. A continuación, se presentan las conclusiones generales del estudio, que muestran los hallazgos más relevantes y su implicación en el análisis de la comunicación interactiva, multimodal y emocional.

5. Conclusiones

Los resultados de este estudio permiten responder a las preguntas de investigación formuladas previamente, relacionadas con la representación escrita de los patrones fonético-fonológicos de las interjecciones de alivio y la posible configuración de expresiones prototípicas en los cómics.

En primer lugar, la emoción de alivio se manifiesta predominantemente a través de interjecciones primarias con rasgos fonético-fonológicos similares en español y francés. Los sonidos vocálicos más recurrentes son /a/, /ju/ y /u/, mientras que, a nivel consonántico, las fricativas /f/ y [h] son las más destacadas, que aparecen en una posición implosiva. Por su parte, solo en español se encuentran interjecciones con la oclusiva bilabial sonora /b/ en posición explosiva. Del mismo modo, en español se aprecia una tendencia al alargamiento tanto de los sonidos vocálicos como consonánticos, frente a la preferencia del francés por construcciones sin extensión gráfica. Esta representación fonética sugiere la existencia de patrones prototípicos para el reflejo del alivio en cada lengua, que se concretan en interjecciones primarias como *ah*, *buf*, *fiu*, *pf*, *puf* y *uf* en español y *a*, *ah*, *pf*, *pfiou*, *puf* y *uf* en francés.

En segundo lugar, las interjecciones secundarias también desempeñan un papel relevante en la expresión del alivio. Destacan aquellas vinculadas al ámbito religioso y al agradecimiento, tales como *gracias a Dios* y *gracias* en español y *Dieu merci*, *Dieu soit loué*, *merci* y *merci Seigneur* en francés. Además, aparecen interjecciones que se insertan en los dos tipos principales de alivio identificados: por un lado, expresiones que indican la evitación de un desenlace negativo, como *por qué poco* y *por los pelos* en español; y, por otro, aquellas que señalan el final de una experiencia adversa, como *por fin* en español y *enfin* en francés. Del mismo modo, el uso de puntos suspensivos muestra la suspensión del lenguaje y sugiere una prolongación o desvanecimiento progresivo del sonido, en estrecha relación con la inspiración que acompaña a la interjección de alivio.

Asimismo, en la representación del alivio en los cómics se han identificado efectos sonoros descriptivos que refuerzan la dimensión expresiva de estas construcciones. Ejemplos de esto son *soupir* y *soupire* en francés, los cuales describen el acto de suspirar en lugar de utilizar una onomatopeya. Esta tendencia a emplear efectos descriptivos en lugar de onomatopéicos, acompañados a veces de un pictograma de alivio que indica la salida del aire, confirma que la expresión del alivio en los cómics combina recursos gráficos y lingüísticos que reflejan de manera multimodal el proceso de espiración asociado a esta emoción.

En definitiva, el análisis realizado evidencia que las interjecciones de alivio presentan una configuración prototípica en los cómics, tanto a nivel fonético-fonológico como léxico-semántico. La distribución de las interjecciones primarias y secundarias en ambos idiomas permite identificar patrones recurrentes en la representación del alivio, lo que sugiere que estas construcciones forman parte de un sistema convencionalizado en la comunicación multimodal del cómic. En futuras investigaciones se analizarán corpus orales con soporte audiovisual para examinar aspectos relacionados con la duración y la intensidad de las interjecciones de alivio, así como la ampliación del número de lenguas estudiadas, con la finalidad de verificar si estas tendencias se reproducen en otras lenguas y culturas. Los hallazgos de este trabajo contribuyen al estudio de la expresión emocional en el lenguaje y refuerzan la importancia del cómic como un medio de análisis lingüístico y semiótico.

6. Anexo. Datos sobre los cómics en español, francés, inglés y japonés que integran el corpus *ad hoc*

Tabla 3
Compilación de los cómics en español y sus interjecciones de alivio.

Cómic	Autor	Idioma	Editorial	Año	Número		
					Páginas	Ejemplos	Interjecciones
<i>100 pesetas</i>	Inma Almansa González; Luis Ponce Segura	Español	Planeta Cómics	2018	87	0	-
<i>Año 1000: La sangre</i>	Manolo Matji; Sergio Córdoba	Español	Aleta Ediciones	2017	160	0	-
<i>Ardalén</i>	Miguelanxo Prado	Español	Norma	2012	256	0	-
<i>Arrugas</i>	Paco Roca	Español	Astiberri	2009	100	0	-
<i>Cachorro</i>	Jorge Palomar; Paco Camallonga	Español	Aleta Ediciones	2020	84	1	<i>Ohhh</i>
<i>Cara de ángel</i>	Koldo Azpitarte; Ángel Unzueta	Español	Panini Cómics	2015	96	0	-

<i>Desde la oscuridad</i>	Pepe Avilés	Español	Diálogo	2010	72	2	<i>Oouuuf; Gracias a Dios</i>
<i>Destino Sadabad</i>	Xavi Reñé; Sònia Pellejero	Español	Diálogo	2016	84	3	<i>Buff; Por qué poco; Buff</i>
<i>Efecto dominó</i>	José Rafael Fonteriz	Español	Ediciones de Ponent	2003	144	3	<i>Gracias a Dios; Gracias a Dios; Gracias a Dios</i>
<i>El arte de volar</i>	Antonio Altarriba; Kim (Joaquim Aubert i Puig-Arnau)	Español	Ediciones de Ponent	2009	222	7	<i>Uuuuf; Boof; Ppff; Uff; Ufff; Menos mal; Oooouuuaaaahhhh</i>
<i>El fantasma de Gaudí</i>	Juan Antonio Torres; Jesús Alonso Iglesias	Español	Dibbuks	2015	110	0	-
<i>El fotógrafo de Mauthausen</i>	Salvador Rubio; Pedro J. Colombo	Español	Norma	2018	108	1	<i>Buf</i>
<i>El violeta</i>	Juan Sepúlveda; Antonio Santos; Marina Cochete	Español	Drakul	2018	104	4	<i>Aah; Menos mal; Fff; Aaaah</i>
<i>Entretelas</i>	Rubén del Rincón	Español	La Cúpula	2012	107	3	<i>Buf; Menos mal; Menos mal</i>
<i>Espacios en blanco</i>	Miguel Francisco	Español	Astiberri	2017	127	0	-
<i>Hasta Nóvgorod</i>	Víctor Barba	Español	Norma	2020	182	2	<i>Puf; Por los pelos</i>
<i>Hoy es un buen día para morir</i>	Jesús Colomina Orgaz	Español	Dibbuks	2016	381	3	<i>Fiuuuu; Gra... Gracias; Gra... Gracias</i>
<i>Ken Games</i>	José Robledo; Marcial Toledo	Español	Diálogo	2009-2014	206	3	<i>Ufff; Menos mal; Buфф</i>
<i>La casa de los susurros</i>	David Muñoz; Tirso Cons; Javi Montes	Español	T. Dolmen Editorial	2011	171	2	<i>Uf; Uf</i>
<i>La vampiresa de Barcelona</i>	Miguel Ángel Parrà; Iván Ledesma; Jandro González	Español	Norma	2017	120	0	-
<i>Las guerras silenciosas</i>	Jaime Martín	Español	Norma	2014	154	1	<i>Menos mal</i>
<i>Laura</i>	Guillem March	Español	Dolmen	2006	56	1	<i>Menos mal</i>
<i>Los hijos de la Alhambra</i>	Paco Roca	Español	Planeta DeAgostini	2007	52	0	-

<i>Manicomio</i>	Montse Batalla; Xevidom (Xevi Domínguez)	Español	La Cúpula	2019	164	5	Ahhh; Uff; Menos mal; Por fin; Uff
<i>Max: los años 20</i>	Salvador Rubio; Rubén del Rincón	Español	Planeta	2019	108	2	Menos mal; Menos mal
<i>Mies van der Rohe</i>	Agustín Ferrer Casas	Español	Grafito	2019	176	1	Ah
<i>Pájaro indiano</i>	Belén Ortega	Español	Norma	2015	80	0	-
<i>Palos de ciego</i>	Israel Gómez Ferrera	Español	Astiberri	2016	134	2	Menos mal; Menos mal
<i>Primavera para Madrid</i>	Magius (Diego Corbalán)	Español	Aut-saider Cómics	2021	272	4	Buff; Ah; Gracias; Gracias
<i>Protagonista</i>	José Altozano; Ulises Lafuente; Pablo Ilyich; Andrés Garrido	Español	Fandomania	2020	144	0	-
<i>Roman ritual</i>	Juan Antonio Torres; Jamie Martínez; Sandra Molina	Español	Dib-buks	2016	106	1	Fiiuu
<i>Sherlock Holmes y la conspiración de Barcelona</i>	Sergio Colomino; Jordi Palomé	Español	Norma	2012	139	0	-
<i>Sofía, Ana y Victoria</i>	Guillem March	Español	Diálogo ediciones	2003-2004	94	1	Menos mal
<i>Trilogía del Bartzán</i>	Ernest Sala	Español	Planeta Cómic	2020	318	2	Ah; Oh
<i>Vidas a contraluz</i>	Raúl Anisa Arsís; Roger Ibáñez Uguna	Español	Diálogo ediciones	2006	72	0	-
<i>Yo, asesino</i>	Antonio Altarriba; Keko (José Antonio Godoy)	Español	Norma	2014	134	0	-
<i>Yo, loco</i>	Antonio Altarriba; Keko (José Antonio Godoy)	Español	Norma	2018	125	5	Pfffff; Menos mal; Ffffff; Ffffff; Pfffff
<i>Yo, mentiroso</i>	Antonio Altarriba; Keko (José Antonio Godoy)	Español	Norma	2020	156	4	Ffffff; Menos mal; Menos mal; Menos mal
TOTAL				5405	63		

Tabla 4
Compilación de los cómics en francés y sus interjecciones de alivio.

Cómic	Autor	Idio-ma	Edito-rial	Año	Número		Interjecciones
					Pági-nas	Ejem-plos	
À la <i>dérive</i>	Xavier Coste	Fran-cés	Caster-man	2015	72	1	<i>Dieu merci</i>
<i>Beauté noire et le Groupe Prospero</i>	Noël Simsolo; Olivier Balez; Philippe Nicloux	Fran-cés	Glénat	2018-2019	96	0	<i>Oh</i>
<i>Ce que nous sommes</i>	Zep (Philippe Chappuis)	Fran-cés	Rue de Sèvres	2022	88	2	<i>Pfouh; merci</i>
<i>Ces jours qui disparaissent</i>	Timothé Le Boucher	Fran-cés	Glénat	2017	192	1	<i>Ah</i>
<i>Dans la nuit</i>	Joël Callède; Denys Quistrebert; Hubert Boulard	Fran-cés	Del-court	2003-2005	154	1	<i>Oh</i>
<i>Egon Schiele : Vivre et Mourir</i>	Xavier Coste	Fran-cés	Caster-man	2012	63	2	<i>Dieu merci; Dieu merci</i>
<i>Eternum</i>	Jaouen Salaün; Christophe Bec	Fran-cés	Caster-man	2015	144	1	<i>Ah</i>
<i>Il était une fois en France</i>	Fabien Nury; Sylvain Vallée	Fran-cés	Glénat	2007-2012	362	9	<i>À la bonne heure; Oh; Enfin; Ah; Dieu merci; Ah; Ah; Dieu merci; Ah</i>
<i>Jusqu'au dernier</i>	Jérôme Félix; Paul Gastine	Fran-cés	Gran-dangle	2019	70	2	<i>Merci seigneur; merci</i>
<i>L'Appel des Origines</i>	Joël Callède; Gaël Séjourné	Fran-cés	Glénat	2011-2013	171	3	<i>Ouf; Pffiou; Dieu merci</i>
<i>L'assassin qu'elle mérite</i>	Wilfrid Lupano; Yannick Corboz	Fran-cés	Glénat	2010-2016	210	3	<i>Enfin; Aaaah; Ah</i>
<i>L'héritage du Diable</i>	Jérôme Félix; Paul Gastine	Fran-cés	Bam-booo	2009-2016	200	4	<i>Enfin; Enfin; Enfin; Enfin</i>
<i>L'homme gri-bouillé</i>	Serge Lehman (Fréjean Pascal); Frederik Peeters	Fran-cés	Del-court	2018	328	3	<i>Puf; Aaaaa; Soupire</i>
<i>L'homme truqué</i>	Serge Lehman (Fréjean Pascal); Gess (Stéphane Girard)	Fran-cés	L'Ata-lante	2013	62	1	<i>Ouf</i>
<i>La ballade du soldat Odawaa</i>	Cédric Apikian; Christian Rossi	Fran-cés	Caster-man	2019	88	1	<i>Merci</i>

<i>La bombe</i>	Alcante (Didier Swysen); Laurent-Frédéric Bollée; Denis Rodier	Françés	Glénat	2020	461	4	<i>Enfin; Enfin; Pfff; Enfin</i>
<i>Le bleu est une couleur chaude</i>	Julie Maroh	Françés	Glénat	2010	152	0	-
<i>Le mangeur d'histoires</i>	Fabrice Lebeault	Françés	Dupuis	2008	68	0	-
<i>Le modèle</i>	Laëtitia Rouxel	Françés	Des ronds dans l'O	2011	103	2	<i>Ha; Ouf</i>
<i>Le patient</i>	Timothé Le Boucher	Françés	Glénat	2019	296	3	<i>Pff; Pff; Ah</i>
<i>Le sursis</i>	Jean-Pierre Gibrat	Françés	Dupuis	1997-1999	106	1	<i>Aaah</i>
<i>Le travailleur de la nuit</i>	Alexis Nolent (Matz); Léonard Chemineau	Françés	Rue de Sèvres	2017	128	1	<i>Uff</i>
<i>Les voleurs d'Empires</i>	Jean Dufaux; Martin Jamar	Françés	Glénat / Grafica	349	349	6	<i>Dieu soit loué; Ouf; Oufff; Ouff; Ah; Ah</i>
<i>Le voyage de Marcel Grob</i>	Philippe Collin; Sébastien Goethals	Françés	Futuropolis	2018	180	1	<i>Ah</i>
<i>Levée d'écrou</i>	D. Daeninckx; Mako; Laurence Croix	Françés	Imbroglio	2007	49	0	-
<i>Mitterrand Requiem</i>	Joël Callède	Françés	Le Lombard	2016	144	0	-
<i>Motorcity</i>	Sylvain Runberg; Philippe Berthet	Françés	Dargaud	2017	64	0	-
<i>Mort aux vaches!</i>	Aurélien Ducoudray; François Ravard	Françés	Futuropolis	2016	112	3	<i>Pff; Ah; Pfiouu</i>
<i>Pachyderme</i>	Frederik Peeters	Françés	Gallimard	2009	80	6	<i>Soupire; Bon; Mh; Soupir; Ah; Ah</i>
<i>Paris 2119</i>	Zep (Philippe Chappuis); Dominique Bertail	Françés	Rue de Sèvres	2019	80	1	<i>Ouf</i>
<i>Tatanka</i>	Joël Callède; Gaël Séjourné; Jean Verney	Françés	Delcourt	2005-2009	268	0	-

<i>Victor Hugo, aux frontières de l'exil</i>	Esther Gil; Laurent Paturaud	Fran-cés	Daniel Maghen	2013	96	0	-
<i>Yellow Cab</i>	Christophe Chabouté	Fran-cés	Glénat / Vent d'Ouest	2021	166	0	-
<i>Astérix: Le ciel lui tombe sur la tête</i>	René Goscinny; Albert Uderzo	Fran-cés	Éditions Albert René	2005	50	1	<i>Ouf</i>
TOTAL					5252	63	

REFERENCIAS

- Almela Pérez, R. (1990). *Apuntes Gramaticales sobre la Interjección*. Universidad de Murcia. 3.^a ed.
- Ameka, F. (1992). Interjections: The universal yet neglected part of speech. *Journal of Pragmatics*, 18, 101-118. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90048-G](https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90048-G)
- Ameka, F. y Wilkins, D. P. (2006). Interjections. En J. Verschueren y J. Östman (Eds.), *Handbook of Pragmatics* (pp. 1-19). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/hop.10.int12>
- Altarriba, A. y Godoy, J. A. (2018). *Yo, loco*. Norma Editorial.
- Avilés, P. (2010). *Desde la Oscuridad*. Diálogo Ediciones.
- Barba, V. (2020). *Hasta Nóvgorod*. Normal Editorial.
- Bateman, J. A., Wildfeuer, J. y Hiippala, T. (2017). *Multimodality. Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*. De Gruyter.
- Beaty, B., Sousanis, N. y Woo, B. (2018). Two per cent of what?: Constructing a corpus of typical American comics books. En J. Wildfeuer, A. Dunst y J. Laubrock (Eds.), *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods* (pp. 27-42). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315185354-2>
- Borodo, M. (2015). Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 23(1), 22-41. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>
- Buron-Brun, B. (2016). El cómic como herramienta pedagógica transfronteriza. En L. Beltrán, R. de Diego, M. Sotelo y D. Thion (Coords.), *Diálogos en la frontera: de la cultura popular a la cultura de masas en la era moderna* (pp. 13-28). Institución Fernando el Católico.
- Callède, J. y Séjourné, G. (2011-2013). *L'Appel des Origines*. Glénat.
- Casanova, F. (2023). *Las construcciones expresivas desde una perspectiva cognitiva, multimodal e interlingüística: la emoción de alivio* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia]. Digitum. <http://hdl.handle.net/10201/135250>
- Casanova, F. (2024). Medicina gráfica, multimodalidad y traducción de trastornos del lenguaje: El caso de la afasia. En I. Cobos (Coord.), *Traducción (Biosanitaria), Medicina Gráfica y Comunicación Médico-Paciente* (pp. 175-200). Tirant lo Blanch.
- Casanova, F. (2025). Cómics como reflejo cognitivo: Exploración multimodal del proceso de la emoción de alivio en español, francés e inglés. En F. Pomares y L. Morales

- (Coords.), *Cómics y Estudios Culturales: Imágenes en Movimiento 5. Cine y Tebeos: Narrativas en Movimiento* (pp. 145-174). Idea.
- Cassirer, E. (1948). *Saggio sull'Uomo*. Longanesi.
- Cohn, N. (2020). *Who Understands Comics?: Questioning the Universality of Visual Language Comprehension*. Bloomsbury.
- Cohn, N. (2023). *The Patterns of Comics: Visual Languages of Comics from Asia, Europe, and North America*. Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781350381636>
- Connors, S. P. (2016). Designing meaning: A multimodal perspective on comics reading. En C. Hill (Ed.), *Teaching Comics Through Multiple Lenses: Critical Perspectives* (pp. 13-29). Routledge.
- Cowen, A. S., y Keltner, D. (2017). Self-report captures 27 distinct categories of emotion bridged by continuous gradients. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 114(38), E7900-E7909. <https://doi.org/10.1073/pnas.1702247114>
- Cowen, A. S. y Keltner, D. (2020). What the face displays: Mapping 28 emotions conveyed by naturalistic expression. *The American Psychologist*, 75(3), 349-364. <https://doi.org/10.1037/amp0000488>
- Cuñarro, L. y Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: Revisita de la Asociación Española de Semiótica*, 22, 267-290. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
- Cruttenden, A. (2014). *Gimson's Pronunciation of English*. Routledge. 8^a ed. <https://doi.org/10.4324/9780203784969>
- Deutsch, R., Smith, K. J. M., Kordts-Freudinger, R. y Reichardt, R. (2015). How absent negativity relates to affect and motivation: An integrative relief model. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00152>
- Colomina, J. (2016). *Hoy es un Buen Día para Morir*. Dibbuks.
- Dingemanse, M. (2023). Interjections. En E. van Lier (Ed.), *The Oxford Handbook of Word Classes* (pp. 447-491). Oxford University Press.
- Dingemanse, M. (2024). Interjections at the Heart of Language. *Annual Review Of Linguistics*, 10(1), 257-277. <https://doi.org/10.1146/annurev-linguistics-031422-124743>
- Ducoudray, A. y Ravard, F. (2016). *Mort aux Vaches!*. Futuropolis.
- Dunst, A., Laubrock, J. y Wildfeuer, J. (Eds.). (2018). *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315185354>
- Eisner, W. (2008 [1985]). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6(3/4), 169-200. <http://dx.doi.org/10.1080/02699939208411068>
- Ekman, P. y Cordaro, D. (2011). What is meant by calling emotions basic. *Emotion Review*, 3(4), 364-370. <https://doi.org/10.1177/1754073911410740>
- Félix, J. y Gastine P. (2019). *Jusqu'au Dernier*. Grandangle.
- Fonteriz, J. R. (2003). *Efecto Dominó*. Ediciones de Ponent.
- Forceville C. J. (2011). Pictorial runes in *Tintin and the Picaros*. *Journal of Pragmatics*, 43, 875-890. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2010.07.014>

- Ganotice, F., Datu, J. A. y King, R. (2016). Which emotional profiles exhibit the best learning outcomes? A person-centered analysis of students' academic emotions. *School Psychology International*, 37(5), 498-518. <https://doi.org/10.1177/0143034316660147>
- Geeraerts, D. (2005). Lectoral variation and empirical data in Cognitive Linguistics. En F. Ruiz de Mendoza y M. Peña (Eds.), *Cognitive Linguistics: Internal Dynamics and Interdisciplinary Interaction* (pp. 163-190). De Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110197716.2.163>
- Goudbeek, M. B., Goldman, J. P. y Scherer, K. R. (2009). Emotion dimensions and formant position. En M. Uther, R. Moore, y S. Cox (Eds.), *Proceedings of Interspeech 2009: 10th Annual Conference of the International Speech Communication Association* (pp. 1575-1578). ISCA. <https://doi.org/10.21437/Interspeech.2009-469>
- Graham, A. J., McCormack, T., Lorimer, S., Hoerl, C., Beck, S. R., Johnston, M. y Feeney, A. (2022). Relief in everyday life. *Emotion*. <https://doi.org/10.1037/emo0001191>
- Guynes, S. A. (2014). Four-color sound: A Peircean semiotics of comic book onomatopoeia. *Public Journal of Semiotics*, 6(1), 58-72. <https://doi.org/10.37693/pjos.2014.6.11916>
- Hoey, E. M. (2014). Sighing in interaction: Somatic, semiotic, and social. *Research on Language and Social Interaction*, 47, 175-200. <https://doi.org/10.1080/08351813.2014.900229>
- Jacobs, D. (2007). More than words: Comics as a means of teaching multiple literacies. *English Journal*, 96, 19-25. <https://doi.org/10.2307/30047289>
- Jakobson, R. (1973). *Fundamentos del Lenguaje*. Ayuso. 2.^a ed.
- James, D. (1972). Some aspects of the syntax and semantics of interjections. *Proceedings of the Chicago Linguistic Society*, 8, 162-172.
- Kamiloglu, R. G., Fischer, A. H. y Sauter, D. A. (2020). Good vibrations: A review of vocal expressions of positive emotions. *Psychonomic Bulletin & Review*, 27, 237-265. <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01701-x>
- Kockelman, P. (2003). The meanings of interjections in Q'eqchi' Maya: From emotive reaction to social and discursive action. *Current Anthropology*, 44, 467-490. <https://doi.org/10.1086/375871>
- Kress, G. (2009). What is a mode? En C. Jewitt (Ed.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (pp. 54-67). Routledge.
- Kress, G. y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Arnold.
- Lakoff, G. (2004). *Don't Think of an Elephant. Know your Values and Frame the Debate*. Chelsea Green Publishing.
- Levenson, R. W. (2011). Basic emotion questions. *Emotion Review*, 3(4), 379-386. <https://doi.org/10.1177/1754073911410743>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins Publishers.
- Müller, M. (1862). *Lectures on the Science of Language*. Charles Scribner.
- Patel, S., Scherer, K. R., Björkner, E. y Sundberg, J. (2011). Mapping emotions into acoustic space: The role of voice production. *Biological Psychology*, 87(1), 93-98. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2011.02.010>

- Patel, S., Scherer, K. R., Sundberg, J. y Björkner, E. (2010). Acoustic markers of emotions based on voice physiology. *Proceedings of the International Conference on Speech Prosody*.
- Peeters, F. (2009). *Pachyderme*. Gallimard.
- Peeters, F. y Lehman, S. (2018). *L'Homme Gribouillé*. Delcourt.
- Pehkonen, S. (2020). Response cries inviting an alignment: Finnish *huh huh*. *Research on Language and Social Interaction*, 53(1). 19-41. <https://doi.org/10.1080/08351813.2020.1712965>
- Pekrun, R., Goetz, T., Frenzel, A. C., Barchfeld, P. y Perry, R. P. (2011). Measuring emotions in students' learning and performance: The Achievement Emotions Questionnaire (AEQ). *Contemporary Educational Psychology*, 36, 36-48. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2010.10.002>
- Pekrun, R., Marsh, H. W., Elliot, A. J., Stockinger, K., Perry, R. P., Vogl, E., Goetz, T., van Tilburg, W. A. P., Lüdtke, O. y Vispoel, W. P. (2023). A three-dimensional taxonomy of achievement emotions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 124(1), 145-178. <https://doi.org/10.1037/pspp0000448>
- Petersen, R. S. (2009). The acoustics of manga. En J. Heer y K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 163-172). University Press of Mississippi.
- Poggi, I. y D'Errico, F. (Eds.) (2022). A laughter will bury you: Ridicule as a discrediting move. En I. Poggi y F. D'Errico (Eds.), *Social Influence, Power, and Multimodal Communication* (pp. 183-194). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003029274>
- Pratha, N. K., Avunjian, N. y Cohn, N. (2016). Pow, punch, pika, and chu: The structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *Multimodal Communication*, 5(2), 93-109. <https://doi.org/10.1515/mc-2016-0017>
- Roseman, I. J., Spindel, M. S. y Jose, P. E. (1990). Appraisals of emotion eliciting events: Testing a theory of discrete emotions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 899-915. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.59.5.899>
- Sauter, D.A. (2017). The nonverbal communication of positive emotions: An emotion family approach. *Emotion Review*, 9, 222-234. <https://doi.org/10.1177/1754073916667236>
- Serafini, F. (2014). *Reading the Visual: An Introduction to Teaching Multimodal Literacy*. Teachers College Press.
- Stamenković, D. y Tasić, M. (2014). The contribution of cognitive linguistics to comics studies. *Balkan Journal of Philosophy*, 6(2), 155-162. <https://doi.org/10.5840/bjp20146221>
- Starodubtseva E. A. (2021). Phonostylistic peculiarities of English-language comic books. *Russian linguistic bulletin*, 27, 86-90.
- Sweeny, K. y Vohs, K. D. (2012). On near misses and completed tasks: The nature of relief. *Psychological Science*, 23(5), 464-468. <https://doi.org/10.1177/0956797611434590>
- Tong, E. M. W. (2015). Differentiation of 13 positive emotions by appraisals. *Cognition and Emotion*, 29(3), 484-503. <https://doi.org/10.1080/02699931.2014.922056>
- Torres Sánchez, M. A. (2000). *La Interjección*. Universidad de Cádiz.
- Vlemincx, E., Abelson, J. L., Lehrer, P. M., Davenport, P. W., Van Diest, I. y van den Bergh, O. (2013). Respiratory variability and sighing: A psychophysiological re-

- set model. *Biological Psychology*, 93, 24-32. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2012.12.001>
- Vlemincx, E., Meulders, M. y Abelson, J. L. (2017). Sigh rate during emotional transitions: More evidence for a sigh of relief. *Biological Psychology*, 125, 163-172. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2017.03.005>

PERFIL ACADÉMICO-PROFESIONAL

Fernando Casanova Martínez es investigador postdoctoral en la Universidad de Alicante. Doctor en Filología Inglesa por la Universidad de Murcia, donde también obtuvo los grados en Lengua y Literatura Españolas, Estudios Franceses y un Máster en Lingüística Teórica y Aplicada. Su investigación se centra en las interjecciones, en cómics y vídeos, con un enfoque en su traducción y su multimodalidad. Además, estudia la medicina gráfica y trabaja en estudios de traducción y lenguaje médico. Ha impartido clases en la Universidad de Murcia en áreas como traducción científica y técnica, metodología de la traducción, cultura aplicada a la traducción, lengua francesa, entre otras. Su trayectoria interdisciplinar combina lingüística, traducción y comunicación multimodal, contribuyendo al estudio y enseñanza de las lenguas en diversos contextos especializados.

Fecha de recepción: 09-04-2025

Fecha de aceptación: 18-07-2025