

Quand le corps raconte : du langage cinématographique au design émotionnel**When the Body Speaks : From Cinematic Language to Emotional Design****SOUABNI Meriem★**¹ Ecole supérieure des sciences et technologies du design, Tunisie.Email: meriem.esac@yahoo.com**Reçu le: 27 /08 /2025****Accepté le: 12 /12 / 2025.****Publié le: 15 /12 / 2025.****Résumé**

Le langage corporel, au croisement du cinéma et du design, constitue un vecteur puissant d'émotions et d'immersion. Cet article explore la manière dont le corps, à travers gestes, postures et micro-expressions, devient un outil narratif central à l'écran. D'abord ancré dans le cinéma muet, puis amplifié par l'animation, ce langage visuel favorise une expérience sensorielle immédiate et universelle.

En parallèle, le design émotionnel et l'UX s'inspirent de cette expressivité pour créer des interfaces plus intuitives et engageantes.

À travers des études de cas comme « Le Roi Lion » (1994), « Inside Out » (2015) ou « Les Triplettes de Belleville » (2003), l'article met en lumière la convergence entre narration visuelle et interaction sensible. Ainsi, le corps, en tant qu'interface, transcende les mots et relie spectateur et image dans une expérience incarnée.

Mots clés : Langage cinématographique, design émotionnel, langage corporel, Langage visuel, cinéma

Abstract

Body language, at the crossroads of cinema and design, is a powerful vehicle for emotion and immersion. This article explores how the body—through gestures, postures, and micro-expressions—becomes a central narrative tool on screen. Initially rooted in silent cinema and later amplified by animation, this visual language fosters an immediate and universal sensory experience.

In parallel, emotional design and UX draw inspiration from this expressiveness to create more intuitive and engaging interfaces. Through case studies such as « The Lion King » (1994), « Inside Out » (2015), and « The Triplets of Belleville » (2003), the article highlights the convergence between visual storytelling and sensitive interaction. Thus, the body, as an interface, transcends words and connects the viewer to the image in an embodied experience.

Keywords: Cinematographic language; Emotional design; Body language; visual language; cinema.

★ *Auteur expéditeur : Meriem Souabni**Email :meriem.esac@yahoo.com*

Introduction

Le langage corporel joue un rôle fondamental dans la communication humaine, en influençant à la fois nos interactions sociales, artistiques et numériques. Contrairement à la parole, il repose sur des signaux non verbaux universels comme les expressions faciales, les postures et même les mouvements qui sont capables de transmettre des émotions et des intentions de manière immédiate et intuitive. Le psychologue américain Paul Ekman a démontré que certaines émotions primaires comme par exemple la joie et la colère sont décodables à travers des micro-expressions reconnaissables dans toutes les cultures ce qui appuie la dimension universelle de ce langage non verbal (Zetter, 2003). Cette expressivité naturelle du corps est au cœur de nombreux récits visuels comme au cinéma, où elle devient un outil narratif puissant.

Dans le cinéma muet, la possibilité que le corps en dise beaucoup sans parler s'est manifestée dans plusieurs travaux : des artistes comme Charlie Chaplin ou Buster Keaton ont su créer des récits entiers en s'appuyant uniquement sur la gestuelle, la démarche, les mimiques et la relation entre les corps dans l'espace. L'absence de dialogue permet d'insister sur la perception émotionnelle des scènes et le film devient accessible et compris par des personnes de différents âges, cultures...

Ceci se manifeste aussi dans le cinéma d'animation, qui amplifie les mouvements pour en faire ressortir le sens émotionnel. Dans « Le Roi Lion » (1994), par exemple, les regards, les postures et les déplacements des personnages animés ne sont jamais neutres : L'émotion, qu'elle soit tendresse, peur ou deuil est ainsi intensifiée. Cette stylisation du corps parle directement aux sens du spectateur et contribue ainsi à rendre les scènes mémorables.

Ce lien ne concerne pas uniquement le cinéma mais il se manifeste également dans le design contemporain et spécialement dans le champ de l'expérience utilisateur (UX). Vu que les interfaces numériques deviennent de plus en plus intuitives, les designers s'inspirent de la manière dont les humains interprètent les signaux corporels pour concevoir des interactions plus naturelles et émotionnellement engageantes. Ainsi, on trouve plusieurs dispositifs qui usent du langage corporel pour enrichir l'expérience utilisateur comme par exemple les avatars expressifs ou encore les systèmes de reconnaissance gestuelle. Le design provoque donc une réponse sensorielle en s'appuyant sur des archétypes de mouvements et de comportements familiers.

Le design émotionnel, tel que défini par le psychologue cognitiviste américain Don Norman, cherche à créer des interfaces qui font appel aux émotions des utilisateurs, en s'appuyant sur la manière dont nous ressentons et réagissons naturellement (Thagard, 2022). Cette démarche on la retrouve aussi dans les environnements immersifs comme la réalité virtuelle et augmentée, où l'utilisateur devient acteur de l'expérience. Ainsi, comme si l'on entrait physiquement dans la scène d'un film, le corps redevient central à travers le regard, la posture, la position des mains ou la marche qui servent à interagir avec l'univers virtuel. L'expérience devient alors sensorielle, incarnée, et émotionnellement engageante.

Le cinéma et le design UX utilisent des techniques similaires pour faire du corps un élément central de l'expérience. Qu'il s'agisse de guider l'attention, de provoquer une émotion ou de renforcer l'immersion, le langage du corps apparaît comme une interface universelle, sensible, et essentielle dans nos rapports aux images, aux récits et aux technologies. Cet article se propose donc d'explorer comment le langage corporel à l'écran, qu'il soit incarné par des acteurs réels ou par des personnages animés, influence la manière dont le spectateur perçoit, ressent et s'immerge dans une œuvre.

1. Le langage du corps au cinéma : entre expressivité et immersion

Les micro-expressions et la gestuelle dans le cinéma sont un outil fondamental qui permet de décoder et d'amplifier les émotions ce qui permet aux spectateurs de vivre des expériences profondes et engageantes dépassant même celle des mots prononcés. Les micro-expressions et les mouvements fugaces et involontaires du visage dévoilent des émotions subtiles d'un personnage puisqu'elles sont plus révélatrices que les dialogues, permettant une compréhension des états intérieurs du personnage.

Le septième art, ayant bien compris cet enjeu, utilise ces éléments non verbaux afin de susciter des réponses émotionnelles profondes et renforcer l'immersion. Dans « The Artist » (2011), réalisé par Michel Hazanavicius, un film muet rendant hommage au cinéma des années 1920 et 1930, l'absence de son est compensée par une gestuelle amplifiée et des micro-expressions soigneusement orchestrées (Matsumoto, 2012). Les acteurs parviennent à transmettre toute la gamme des émotions humaines à travers des gestes exagérés et des mimiques faciales. L'amour, la tristesse ou l'espoir peuvent être exprimés par de simples mouvements de la main ou une légère inclinaison de la tête sans pour autant avoir besoin de dialogue. Ce recours au langage corporel et aux expressions faciales permet de communiquer des émotions complexes de manière immédiate et tisse une relation émotionnelle entre le spectateur et les personnages ce qui permet de rendre l'expérience cinématographique plus intuitive et immersive.

Dans le film d'animation « Inside Out » (2015) réalisé par Pete Docter, chaque personnage représente une émotion qu'elle soit joie, tristesse, peur ou colère qui est exprimée par des gestes et des expressions exagérées, mais très précises (WIRED, 2015). Le format animation permet d'accentuer et de rendre plus visible et stylisée les micro-expressions qui sont essentielles pour véhiculer ces émotions. Par exemple, « la tristesse », se caractérise par ses yeux baissés et ses mouvements lents qui incarnent la profondeur intérieure du personnage. Ce traitement des émotions à travers les expressions faciales et corporelles permet ainsi au public de ressentir les émotions véhiculées par les personnages de manière naturelle et instantanée.

Ainsi, pour ces deux films, qu'on parle d'acteurs humains ou de personnages animés, le langage corporel et les micro-expressions deviennent des outils narratifs puissants véhiculant des états d'âme qui ne sont pas toujours exprimés verbalement. Cette amplification des émotions par la gestuelle crée une expérience sensorielle et émotionnelle qui va au-delà des mots et nous montre comment le cinéma utilise le corps et le visage comme instruments primordiaux de la narration. Ces micro-expressions et gestes captent l'attention du spectateur, renforcent la tension dramatique et augmentent l'impact émotionnel de chaque scène, prouvant que dans le cinéma, parfois, le plus puissant langage est celui du corps.

L'animation possède un pouvoir unique pour simplifier et exagérer les mouvements ce qui permet de transformer les émotions en messages visuels universels compréhensibles par toutes les tranches d'âge ainsi que les différentes langues et cultures. L'animation se distingue du cinéma en prise de vue réelle, qui se base souvent sur des détails subtils pour exprimer des émotions : elle offre une liberté créative qui facilite la perception immédiate des sentiments. La simplification des mouvements permet ainsi à l'animation d'extraire l'essence même d'une émotion qui devient plus évidente et plus accessible. Ceci se concrétise dans des films d'animation comme « Le Roi Lion » (1994), « Les Triplettes de Belleville » (2003), et « Là-haut » (2009) caractérisés par le fait de véhiculer des émotions profondes et compréhensibles pour un large public.

Dans « Le Roi Lion » (1994), les gestes simples et les postures des personnages permettent de véhiculer des émotions complexes de manière directe. Ceci se concrétise dans la scène où Simba qui vient de perdre son père, a une posture affaissée, un regard fuyant et des mouvements lents et pesants qui reflètent son chagrin et son sentiment de culpabilité en vers la mort de son père. Les dialogues très brefs dans ces scènes sont accentués par une gestuelle forte et explicite qui permet de créer une connexion émotionnelle immédiate avec le spectateur. Les expressions faciales de Simba en disent long aussi sur son ressenti. Lorsqu'il retrouve son chemin et accepte son destin, ils sont amplifiés par des mouvements stylisés qui renforcent son sens de la responsabilité et de la libération. On retrouve ainsi des gestes simples mais qui sont chargés d'émotions ce qui facilite au public le fait de comprendre sans difficulté les luttes intérieures du personnage.

Dans « Les Triplettes de Belleville » (2003), le dessinateur et scénariste Sylvain Chomet n'a pas hésité à jouer sur l'exagération des traits physiques et des mouvements des personnages. La souffrance et le désespoir des personnages secondaires sont représentés par des gestes lents et exagérés comme pour les cas des cyclistes kidnappés. D'un autre côté, la détermination et l'esprit d'aventure de la grand-mère, le personnage principal, sont représentés par des mouvements plus rapides et plus nerveux. La simplicité de ces gestes, combinée à une forte exagération visuelle, permet de communiquer des émotions fortes de manière universelle pouvant être comprise par toutes catégories d'âges et toutes cultures. La longueur des jambes des cyclistes et les bras disproportionnés des personnages renforcent l'humour et l'absurdité de la situation, tout en exprimant des émotions comme la perte de contrôle ou le désespoir dans un contexte de comédie.

Dans le film « Là-haut » (2009), les mouvements sont simplifiés pour capturer des émotions profondes. Le personnage de Carl, le vieil homme, est caractérisé par une gestuelle rigide et une posture courbée, qui montrent son isolement et son désespoir après qu'il ait perdu sa femme. Mais on remarque un très grand changement dans ses mouvements qui deviennent plus fluides, lorsqu'il se lance dans l'aventure, symbole d'un changement émotionnel vers la libération et la redécouverte du sens de la vie. Ses mouvements sont simplifiés tout comme ceux de Russell, le jeune garçon, afin que tous les deux puissent exprimer des émotions universelles de manière efficace et instantanée à travers des gestes, un sourire ou un regard qui transmettent beaucoup de messages sans même avoir besoin de mots.

Ainsi, l'animation, en simplifiant et en exagérant les mouvements, parvient à rendre des émotions plus accessibles et universelles en permettant aux spectateurs de ressentir des émotions fortes sans avoir besoin d'une complexité verbale ou d'une précision réaliste. Cette simplification des gestes et des postures devient un langage visuel capable de traverser les frontières culturelles et de toucher un large public, rendant l'animation particulièrement puissante pour transmettre des émotions universelles de manière immédiate et mémorable.

Ainsi, le corps dans le cinéma est un véritable outil narratif et un moyen d'expression fondamental qui raconte des histoires, transmet des émotions et fait avancer la narration même en absence de mots (Sorlin, 2010). L'utilisation du jeu corporel comme vecteur d'émotions et de situations est particulièrement marquante dans certaines œuvres des pionniers du cinéma muet tels que Charlie Chaplin et Buster Keaton, qui ont exploité cette dimension pour offrir des récits puissants comiques comme poignants.

Charlie Chaplin, icône du cinéma muet, est connu pour avoir un talent exceptionnel pour communiquer des émotions profondes par le biais de son corps. Dans « Les Temps Modernes » (1936), le travail à la chaîne est transformé en une véritable danse de gestes répétitifs et mécaniques.

Il répète ainsi des gestes de manière absurde, comme une machine, pour exprimer la déshumanisation subie par les travailleurs dans le monde industriel. Ses mouvements exagérés, parfois maladroits, font passer des messages sur l'aliénation du travailleur dans le système capitaliste, où celui-ci ne se reconnaît plus dans ce qu'il produit ainsi que la perte d'humanité dans une société moderne, tout en évoquant une profonde compassion pour le personnage. Ce jeu corporel est accentué par ses expressions faciales puissantes qui permettent au spectateur de déchiffrer l'humour noir derrière ce film tout en s'identifiant à l'angoisse et la frustration du personnage. Charlie Chaplin joue aussi avec la gestuelle de son personnage dans « Le Kid » (1921), pour illustrer la tendresse et la solitude qui cohabitent en lui ce qui accentue la dimension émotionnelle du film malgré le manque de dialogues.

Buster Keaton, lui, a adopté une approche différente mais très marquante. Son jeu corporel, caractérisé par son impassibilité ne laissant transparaître aucune émotion ni trouble et sa maîtrise parfaite des gestes, a donné naissance à un humour absurde et à une tragédie muette d'une grande profondeur. Dans « The General » (1926), son jeu corporel, ses gestes mesurés et son expression faciale figée, contrastent avec les situations auxquelles il est confronté. Le personnage ne montre ainsi aucune émotion visible et c'est ce qui renforce l'humour du film mettant l'accent sur la résilience et la détermination du personnage face à l'adversité. Dans « Steamboat Bill Jr. » (1928), Buster Keaton caractérisé par une gestuelle marquée, utilise des gestes encore plus exagérés afin de souligner l'aspect absurde de son héroïsme surtout lors de la scène où une façade de bâtiment s'effondre juste au-dessus de lui et qu'il reste figé et intact, malgré le danger. Son corps, rigide et impassible est ainsi un moyen de raconter une histoire où l'humour est fondé sur l'impossibilité de son personnage à réagir à l'imprévu.

Ces deux artistes hors normes ont ainsi utilisé le corps comme outil narratif de manière magistrale. Leurs gestes, grandioses comme minimalistes, ne sont pas que de simples actions physiques, mais plutôt des éléments de narration à part entière. Le corps devient ainsi une prolongation de l'âme du personnage, permettant de transmettre des émotions, des intentions, et des situations complexes avec une intensité visuelle qui n'a nullement besoin de mots pour être comprise. Chaplin, avec ses mouvements exagérés, arrive à illustrer des situations de désespoir, de joie ou de rébellion de manière intuitive, tandis que Keaton, avec sa rigidité, transforme la passivité en force émotionnelle, exprimant une résilience farouche face à l'absurde. Le corps devient alors un langage universel, capable de transcender les barrières culturelles et linguistiques, en transmettant des émotions et des idées profondes.

Le corps devient une langue visuelle, racontant des histoires que les mots ne peuvent pas exprimer, tout en permettant de toucher émotionnellement le spectateur, que ce soit par l'humour ou par la gravité de la situation. Le cinéma muet a prouvé ainsi dès ses débuts que l'expression corporelle pouvait être un instrument narratif puissant rajoutant des significations émotionnelles, et de la profondeur au récit cinématographique.

2. Expérience spectateur et design émotionnel : une approche UX du cinéma

Le cinéma et le design UX (expérience utilisateur), représentant tout ce qu'un utilisateur ressent en interagissant avec un produit ou un service, souvent numérique, partagent des stratégies narratives et sensorielles afin de toucher, captiver et guider leurs publics respectifs à travers des

expériences immersives. Les deux reposent sur une élaboration soignée de l'image, du son, du rythme et de l'interaction afin de susciter de l'utilisateur des réactions sensorielles profondes. Au cinéma, chaque élément qu'il soit visuel ou sonore est élaboré afin de permettre d'influencer la perception du spectateur. Si on pense au film « Her » (Spike Jonze, 2013), on pense à la lumière chaude qui évoque la douceur et la nostalgie alors que si on pense à des films comme « Requiem for a Dream » (Darren Aronofsky, 2000), on remarque que la descente aux enfers des personnages est traduite par des contrastes violents et un découpage nerveux. Le son joue aussi un rôle essentiel dans la création d'une ambiance sensorielle : il peut être orchestral comme chez le compositeur de musique de film Hans Zimmer ou minimaliste comme dans le film d'horreur « A Quiet Place » (John Krasinski, 2018), le titre du film étant un reflet du type de contenu sonore qu'on peut y trouver.

En design UX, les mêmes principes s'appliquent avec des moyens interactifs : L'interface a une aptitude à générer plusieurs sensations comme la fluidité ou la frustration selon la manière dont elle guide l'utilisateur. Par exemple, l'application de bien-être « Calm » (notée 4.1 dans Play store) a comme animation d'ouverture une mer calme accompagnée de sons naturels ce qui induit une sensation immédiate de relaxation. Certaines micro-interactions comme le fait qu'un bouton vibre légèrement lorsqu'on appuie dessus ou les transitions douces entre les pages renforcent l'immersion sensorielle induisant un sentiment de plénitude et d'apaisement à son utilisation. Dans une approche comparable, les sites de luxe jouent sur plusieurs facteurs afin de rendre l'expérience utilisateur la plus agréable possible et y refléter le sentiment de luxe et un traitement VIP via l'emploi de typographies élégantes, de vidéos en plein écran et d'une navigation fluide pour évoquer la distinction, la singularité et le privilège.

Ainsi, que ce soit à travers un écran de cinéma ou une interface numérique, ces deux domaines mobilisent la mise en scène sensorielle pour établir une connexion émotionnelle forte avec le public, rendant l'expérience plus engageante, mémorable et significative ce qui nous amène à parler du design émotionnel.

Le design émotionnel, développés par le psychologue cognitiviste américain Don Norman, jouant sur l'esthétique, l'interaction et la narration afin de créer des expériences qui suscitent des émotions chez l'utilisateur, trouve une application particulièrement riche dans le cinéma, où narration visuelle et expérience sensorielle sont mobilisées afin de susciter des réactions affectives profondes.

Norman distingue trois niveaux dans la conception émotionnelle : le niveau viscéral lié aux réactions instinctives, le niveau comportemental lié à l'utilisabilité et à l'interaction et le niveau réflexif se basant sur la signification et la mémoire (Norman, 2004). Le cinéma exploite ainsi ces trois dimensions en structurant avec soin image, son, rythme et interaction afin de pouvoir générer une immersion multi sensorielle. On cite l'exemple du personnage principal du film d'animation « Wall-E » (Andrew Stanton 2008), le robot, qui caractérisé par des gestes expressifs combinés à un motion design subtil et une bande-son émotionnelle, permet de transmettre de l'émotion sans dialogue, rejoignant les logiques du design d'interfaces où les gestes, les transitions et les animations fluides renforcent l'expérience utilisateur sans surcharge cognitive.

Cette approche rejoint aussi les expériences en réalité virtuelle et en cinéma interactif, comme dans « Carne y Arena » (Alejandro G. Iñárritu, 2017), où le spectateur, équipé d'un casque VR, traverse physiquement et émotionnellement le désert aux côtés de migrants. L'expérience est ainsi réaliste sensoriellement grâce à plusieurs stimuli qu'ils soient visuels, sonores ou tactiles ce qui permet d'intégrer le spectateur dans l'histoire. Cette immersion s'apparente aux stratégies du design

UX immersif, où chaque élément (animation, typographie, réactivité de l'interface...) est conçu et pensé afin de susciter une réponse émotionnelle qu'elle soit immédiate ou mémorielle.

Ainsi, le cinéma, tout comme le design émotionnel, ne se contente plus de raconter des histoires mais il cherche surtout à les faire ressentir et à les vivre de l'intérieur, en mobilisant toutes les dimensions de la perception humaine.

3. *Études de cas : quand cinéma et design se rejoignent*

Il est évident que les principes du design émotionnel, tels que formulés par Don Norman, trouvent une application riche et intuitive dans la narration visuelle et sensorielle du cinéma. Avec ses trois niveaux d'expérience émotionnelle : viscéral, comportemental et réflexif, on retrouve le design émotionnel dans des œuvres cinématographiques emblématiques. « Le Roi Lion » (1994) est basé sur les expressions faciales accentuées, l'exagération corporelle ainsi que la musique orchestrale qui, combinés, génèrent une émotion immédiate et viscérale comme pour le cas de la scène de la mort de Mufasa caractérisée par des silences, des ralentis et marquée par le regard figé de Simba. Cette scène provoque une réaction émotionnelle intense, semblable à ce que recherche un designer UX lorsqu'il utilise des animations fluides, des transitions douces ou des micro-interactions pour créer un impact affectif immédiat.

Dans « The Artist » (Michel Hazanavicius, 2011) c'est plutôt la gestuelle, les expressions et la mise en scène qui démontrent la puissance du langage visuel et corporel en l'absence de dialogue ce qui nous fait penser au design minimaliste où chaque élément visuel est porteur de sens. Ces logiques cinématographiques inspirent directement les créateurs d'interfaces immersives, notamment dans le domaine de la réalité virtuelle, où la narration se fait à travers la proximité, le regard ou la gestuelle, comme dans le film d'animation « Wolves in the Walls » (Edward Saatchi, 2019). Le spectateur devient ainsi acteur de l'expérience, et la mise en scène emprunte aux codes du cinéma : profondeur de champ pour diriger l'attention, l'expressivité faciale des avatars, son spatialisé pour renforcer la présence...

Comme l'explique Aaron Walter, le designer principal de l'expérience utilisateur de MailChimp (une plate-forme de services marketing diversifiés), dans son livre « Designing for Emotion » (2011) : le design d'interfaces modernes intègre de plus en plus des personnages et des éléments narratifs inspirés du cinéma pour instaurer une connexion affective tout comme la mascotte de « Mailchimp » qui, par sa gestuelle joviale, humanise l'interaction (Walter, 2011).

Ainsi, que ce soit sur un écran de cinéma ou dans une interface numérique, la mise en scène des émotions, l'attention au détail sensoriel et l'exploitation du langage corporel convergent pour transformer une simple interaction ou un simple récit en une expérience mémorable, signifiante et profondément humaine.

Conclusion

À travers les siècles, le corps a toujours été au centre des formes d'expression artistique, mais à l'ère numérique, ce même corps a pris une dimension nouvelle : il devient interface, vecteur sensoriel et outil de narration.

Dans le cinéma, qu'il soit d'animation ou en prise de vues réelles, le langage corporel basé sur les expressions, les gestes, les postures ainsi que les rythmes, constitue un axe stratégique de communication émotionnelle. Le spectateur peut ainsi ressentir intuitivement ce que vivent les personnages même en absence de parole. Ce pouvoir de transmission sensorielle immédiate se retrouve dans la manière dont les designers UX conçoivent aujourd'hui les expériences numériques : en s'inspirant des codes du cinéma, ils créent des interactions fluides, expressives et empathiques capables de se mettre à la place de l'utilisateur et de comprendre ce qu'il ressent. Une transition bien pensée ou une animation subtile peut évoquer une émotion, tout comme un regard ou un léger sourire d'un personnage ou un silence bien placé dans un film. Ainsi, le design émotionnel et la mise en scène cinématographique ont un même objectif : celui de rendre l'expérience plus humaine et plus immersive.

Les deux disciplines deviennent encore plus proches grâce aux nouvelles technologies immersives. Par exemple, la réalité virtuelle utilise les sensations du corps pour faire entrer l'utilisateur dans une histoire, où chaque geste, chaque regard et chaque action a un sens. Différentes œuvres montrent que l'utilisateur n'est plus seulement spectateur, mais qu'il fait intégralement partie de la scène à travers le fait de ressentir physiquement les émotions et devient donc acteur du récit. Dans ces nouveaux formats, le corps humain est à la fois le récepteur et l'émetteur de sens, une interface vivante qui déplace les frontières entre art, technologie et expérience.

On assiste dans ce cas à un vrai rapprochement entre le cinéma, le design UX et les technologies immersives. Ces domaines se rejoignent pour créer un espace commun où le corps joue un rôle essentiel dans la création d'expériences qui touchent les émotions et captivent l'utilisateur.

Ainsi, le corps, qu'il soit filmé, animé, simulé ou même augmenté, ne cesse d'être réinterprété comme une connexion entre le monde de l'image et celui du vécu. C'est là que réside sans doute l'un des enjeux majeurs de la création contemporaine : Ne plus voir le corps seulement comme quelque chose à représenter, mais comme un acteur qui perçoit, interagit et ressent des émotions.

4. Les citations et références

- Matsumoto, D. (2012). What The Artist Reveals About Nonverbal Behavior. *Psychology Today*.
Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. États-Unis: Basic Books.
Sorlin, P. (2010). Des corps sans visages : ce que le cinéma fait avec les foules. Dans *Images des corps / Corps des images au cinéma* (pp. 195–219). ENS Éditions.
Thagard, P. (2022). 8 Principles of Emotional Software Design. *Psychology Today*.
Walter, A. (2011). *Designing for Emotion*. États-Unis: A Book Apart.
WIRED, E. é. (2015). Pixar's Pete Docter on the story (and science) of 'Inside Out'. *WIRED*.
Zetter, K. (2003). What a Half-Smile Really Means. *WIRED*.

5. Liste Bibliographique

- Bonhomme, Bertrand (2013). « How Cinema Cites Video Games ». *Nouvelle Revue d'Esthétique*. Consulté le 27 août 2025, à l'adresse : <https://shs.cairn.info/journal-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-73.htm>
- Cardoso, João Silvério (2007). « The Projected Community: The Sociology of Cinema ». *Sociétés*. Consulté le 27 août 2025, à l'adresse : <https://shs.cairn.info/journal-societes-2007-2-page-59.htm>
- Chion, Michel (1994). *La voix au cinéma*. Éditions de l'Étoile.
- Dufresne, Éric (2017). *Le design émotionnel : Comment le design influence nos émotions*. Éditions Eyrolles.
- Dupont, Claire (2019). *L'impact du design émotionnel sur l'expérience utilisateur dans les interfaces numériques*. Université de Technologie de Compiègne, Département de Design.
- Gauthier, Philippe (2014). « Recurrent phenomena in French film studies: From television to digital media ». *New Review of Film and Television Studies*, 12(3), 247–265.
- Lemoine, Marie (2016). *Le langage corporel dans le cinéma d'animation : Étude de l'expression des émotions*. Université de Paris 8, Département des Arts du Spectacle.